

3. ANTECEDENTES

3.1 Antecedentes metodológicos.

En primer lugar se encontró la tesis de Martha Cristina Jiménez Rosano, *el ensayo fotográfico como diseño de información. El uso de la fotografía en la investigación exploratoria de un fenómeno social*, de la Universidad de Puebla. En esta tesis se expone una propuesta metodológica, que sirvió para el fin propuesto. Rosano (2005) expone diferentes casos de estudio en los que se ha empleado la fotografía como herramienta y propone un modelo para el uso de ésta en el diseño y presentación de la información.

En este mismo ámbito se distingue el trabajo *El carácter balinés: un análisis fotográfico* de Margaret Mead y Gregory Bateson, publicado en 1942. Lo que buscaron Mead y Bateson (1982) fue capturar y comunicar el *ethos* de la cultura de los originarios de Bali. El resultado fue un apartado dividido en ocho secciones, una por cada categoría cultural. Cada una contiene entre seis y once fotos individuales, agrupadas en secuencia y acompañadas por referencias y anotaciones que los investigadores iban registrando en su diario de campo. De este trabajo se recupera la manera dialógica del discurso visual y descriptivo con fines académicos.

3.2 Antecedentes Temáticos.

Con relación a la riña de gallos existen algunas investigaciones que dilucidan las observaciones sobre la práctica desde el ámbito de la antropología. Tiene gran importancia el estudio del antropólogo cultural Clifford Geertz, "*Juego profundo: notas sobre las riñas de gallos en Bali*" publicado en 1958. En el trabajo, el autor postula que en una pelea de gallos lo

que ocurre es un enfrentamiento simbólico entre hombres que rivalizan por prestigio social. También menciona que los gallos representan una extensión de lo masculino y la manera cómo llaman a los animales está relacionada con características que denotan cierta postura de comportamiento en la sociedad. Lo que se pone en juego, afirma Geertz (2001), es el estatus de los contendientes y su prestigio, lo que está latente es el *ethos* de su cultura y sensibilidad personal. Es importante partir de este autor, en tanto que considera la cultura como un sistema de símbolos en un contexto de interpretaciones.

En el contexto local y más reciente se encontró la investigación “*Entre gallos y galleras. Elementos de la cultura festiva de Bogotá*” del antropólogo de la Universidad Nacional David Gómez Manrique (2009), quien afirma:

Las riñas de gallos, legales en Bogotá, son importantes espacios de socialización en los que se ponen en juego elementos como el honor, el prestigio y el estatus de los asistentes, y se escenifican diferentes elementos de la cultura popular y festiva bogotana. No son dos gallos peleando, es la vida de quienes ahí se juegan el destino, su suerte; vida que florece y fenece entre cuchilladas y sangre. Este conjunto de imágenes son la impronta de la fiesta que vive al hacerse más cercana a la muerte. (p. 420)

La pertinencia de este antecedente no solo radica en la indagación de la riña de gallos en el contexto local y en la descripción que se hace de dicha práctica, sino también porque el investigador usa la fotografía como herramienta metodológica y de divulgación de su trabajo. Lo que diferencia la investigación de Gómez a la aquí registrada es que él se centra solamente en el estudio de las riñas de gallos desde una visión antropológica.

Desde una perspectiva histórica se encontró la investigación de María Justina Sarabia

Viejo denominada “*Peñas de gallos en América, su historia, tradición y actualidad*” y “*El juego de gallos en Nueva España*”. En estos textos Sarabia (2006) ofrece un rastreo diacrónico sobre los orígenes de la tradición y la llegada del fenómeno a América, además de una recopilación de fuentes (como textos literarios, canciones y obras pictóricas) que sirven como testimonio de sus hallazgos. También existe el artículo “*Las peñas de gallos en el Tenerife del setecientos*” en el que intenta reconstruir la presencia de la práctica en dicha ciudad y durante ese período histórico (Massieu, 1982).

Por otro lado, el reportero gráfico Juan Felipe Rubio realizó en el 2007 un trabajo titulado “*Nuestro gallo de Pelea*”. Reportaje que surge a raíz de una petición de la revista Soho para ilustrar una crónica del periodista Sinar Alvarado. Como lo sugiere el nombre, el gallo se enuncia como protagonista del suceso. Para la historia compraron un animal al que llamaron “*Truman*” y lo entrenaron para poder contar su destino en un una pelea (Rubio, 2007).

El trabajo aquí referenciado es un libro que recopila esta experiencia y las fotos que no se incluyeron en la crónica de la revista. Rubio (2007) elije hacer una introducción para reseñar la versión de su historia en primera persona, relata sus impresiones de manera coloquial y humaniza al gallo para convertirlo en el personaje de su anécdota. Finalmente toma partido emitiendo un juicio de valor, pues se declara en contra de la riña de gallos y las registra desde esa postura. El trabajo fotográfico en cuestión muestra los distintos procedimientos que comprende la actividad deportiva, desde la crianza y el entrenamiento, las galleras y el combate, hasta una clasificación y exposición de razas. Este trabajo es importante porque describe el universo visual de la afición a los gallos, aunque desde un punto de vista prejuicioso.

4. MARCO CONCEPTUAL

Como marco conceptual se tomarán los siguientes conceptos clave: *lugar antropológico* y *no lugar*, *interacción social* y *ritual*, que servirán como categorías operativas de la descripción propuesta. Se tendrán en cuenta las reflexiones de Marc Augé (1992) en el texto “*Los no lugares, espacios del anonimato*”, la generalidad *del enfoque dramaturgico* de Erving Goffman (2009) como un esquema descriptivo de la práctica y las observaciones del antropólogo Clifford Geertz (2001) en el texto “*Juego profundo, Notas sobre la riña de gallos en Bali*”, el objetivo es hacer una interpretación comparada del fenómeno en contexto.

4.1 La definición del lugar antropológico, los lugares y no lugares de la **sobremodernidad.**

Marc Augé (1992), rescata la definición de *Lugar antropológico* como la construcción simbólica del espacio que confiere un sentido para quienes lo habitan y como un marco de lectura para quien observa lo que en él ocurre. Introduce la denominación del *no lugar* en las dinámicas de la *sobremodernidad*, para definir aquellos espacios de tránsito donde se efectúan las operaciones sociales de la vida contemporánea; afirmando que éstos no son lugares ni de identidad, ni relacionales, ni históricos. La relevancia de esta reflexión con relación al estudio que nos ocupa, es la importancia de aquellos “lugares antropológicos simbolizados” donde los encuentros sociales caracterizan los modos de habitar la ciudad y de compartir la vida en común, siendo entonces observables en el *Lugar* “...la posibilidad de los recorridos que en él se efectúan, los discursos que allí se sostienen y el lenguaje que lo caracteriza” (Augé, 1992, p. 87).

A partir de las definiciones del *no lugar* en las dinámicas de lo que Augé (1992) ha llamado la *sobremodernidad* se expondrán los usos sociales que han posibilitado que “*La Cosmopolita*” pueda definirse como un *lugar antropológico*, como un espacio existencial donde cierto grupo se expresa, se reconoce, interactúa y crea vínculos sociales. Así, las definiciones y la caracterización que hace el autor servirán para contra argumentar dicha validez. Por ejemplo, Augé (1992) afirma:

Los no lugares mediatizan todo un conjunto de relaciones consigo mismo y con los otros que no apuntan sino indirectamente a sus fines: como los lugares antropológicos crean lo social orgánico, los no lugares crean la contractualidad solitaria... el espacio del no lugar no crea ni identidad singular ni relación, sino soledad y similitud. (p. 90)

A su vez la reflexión del antropólogo permitirá exponer a groso modo, la polaridad entre las dinámicas de la ciudad y las de la periferia representada en “*La Cosmopolita*” y sus alrededores. El espacio que se constituye como un *lugar* para unos, es para los otros un no lugar, porque se ignora su existencia y escasamente se identifican estas zonas (los barrios de ladera) como referencias geográficas en los trayectos de la ciudad a la periferia o viceversa. “Ciertos lugares no existen sino por las palabras que los evocan, no lugares en este sentido o más bien lugares imaginarios, utopías triviales, clisés” (Augé, 1992, p. 99).

4.2 Aproximación al enfoque dramático de Erving Goffman para la descripción de las interacciones sociales alrededor de las riñas de gallos en “*La Cosmopolita*”.

Para describir lo que ocurre en una riña de gallos, se hará una aproximación al enfoque dramático del sociólogo Erving Goffman, cuyo postulado se ha enmarcado en la corriente del

interaccionismo simbólico. En el texto “*Teoría sociológica contemporánea*” George Ritzer (1993) distingue lo siguiente:

El análisis dramático es, sin duda, coherente con sus raíces en el interaccionismo simbólico. Se fija en los actores, la acción y la interacción. Al trabajar en la misma arena que el interaccionismo simbólico, Goffman consideró que el teatro constituía una metáfora brillante para arrojar luz sobre los procesos sociales de escala reducida. (Ritzer, 1993, p. 84)

En ese sentido se presentará el combate de gallos de pelea como una “puesta en escena” que configura el carácter de dicha práctica como un ritual de *interacción*, donde cada actor social desempeña una actuación (*performance*), que suscita entre los aficionados (*la audiencia*) una serie de tensiones dramáticas e interacciones que fluctúan de acuerdo con lo representado.

Para esclarecer el panorama sugerido es necesario recurrir a los fundamentos conceptuales del análisis dramático declarados en el texto “*La presentación de la persona en la vida cotidiana*”. En primer lugar, Goffman (2009) define *la interacción* como “la influencia recíproca de un individuo sobre las acciones del otro cuando se encuentran ambos en presencia física inmediata”; cabe destacar que en su análisis ha privilegiado al “*equipo*” más que al individuo y por ello afirma que “una interacción puede ser definida como la interacción total que tiene lugar en cualquier ocasión, en la que un conjunto de individuos se encuentra en presencia mutua continua; el término «encuentro» (*encounter*) serviría para los mismos fines” (Goffman, 2009, p. 30). En segundo lugar presenta la *actuación (performance)* como la actividad total de un participante en una ocasión y que influye de un modo sobre los otros. Sugiere que si se toma una de las actuaciones como punto de referencia, ésta puede contribuir a otras representaciones como la de *la audiencia, los observadores o los coparticipantes*. Entonces *El papel (pari) o rutina,*

sería la pauta de acción que se desarrolla durante una actuación y que al ser presentada durante varias ocasiones define un rol y relación social (Goffman, 2009)

En el concepto de *actuación* identifica el término *la fachada*, que está comprendida por *el medio* y *la fachada personal*. El primero se refiere a las partes escénicas de la dotación expresiva como el mobiliario y los instrumentos que posibilitan la acción en un espacio, es decir, la escenografía, la utilería y el escenario. El segundo alude a los otros elementos que se identifican con la caracterización del *actuante*, por ejemplo, las insignias de cargo o rango, el vestido, el sexo, la edad, la raza, el porte, las pautas de lenguaje, las expresiones faciales, los gestos corporales entre otras características semejantes. Afirmo también, que en ocasiones es conveniente dividir los estímulos que componen *la fachada personal* en estímulos de *apariencia* y *modales*. Desde ese punto de vista, la *apariencia* hace mención al estatus social del actuante y el estado ritual temporario del individuo, y los *modales* advierten sobre el rol de interacción que el actuante desempeña ante una situación dada (Goffman, 2009).

En el texto “*De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal*” Marta Rizo García (2011) distingue que para el autor el ritual no es considerado como un suceso extraordinario, sino que es parte constitutiva de la vida cotidiana del ser humano: “son cultura interiorizada cuya expresión es el gesto, la manifestación de emociones y la capacidad para presentar emociones convincentes frente a los otros” (Rizo, 2011, p. 7). De acuerdo con esto argumenta:

Del concepto de ritual propuesto por Goffman se derivaron dos ideas importantes para la reflexión en torno a la comunicación. La primera es la propia relación entre los rituales y los procesos de comunicación, ya que los primeros se ubican en la categoría de actos humanos

expresivos, en oposición a los instrumentales. Además de ser un código de conducta, el ritual es un complejo de símbolos, pues transmite información significativa para otros. La segunda idea consiste en relacionar a los rituales con los movimientos del cuerpo, con la kinésica, el ámbito de la gestualidad y los movimientos corporales, y la proxémica, el uso del espacio en la interacción, en el sentido de que la ritualización actúa sobre el cuerpo produciendo la obligatoriedad y asimilación de posturas corporales específicas en cada situación de interacción cara a cara específica. (Rizo, 2011, p. 7)

Rizo (2011) destaca el enfoque dramaturgico de Goffman como un abordaje posible ya que provee categorías de análisis que permiten estudiar las interacciones cotidianas y los sistemas de comunicación que se tejen a partir de allí. Por ello se ha considerado como un esquema apropiado, no solo porque posibilita una reflexión pertinente en nuestro ámbito, sino porque se reconoce la práctica como una escenificación, como un ritual cotidiano que da cuenta de la experiencia social de una comunidad y es significativo en la relación contextual *ciudad-periferia urbana*. Por otra parte la particularidad de dicho análisis será determinante descripción densa.

4.3 La riña de gallos, un Juego profundo.

En el texto *“Juego profundo. Notas sobre la riña de gallos en Bali”* Clifford Geertz (2001) afirma que lo que define la práctica como una entidad sociológica es lo que Erving Goffman llamó *“una reunión focalizada”*, aludiendo a un grupo de personas entregadas a un flujo común de actividad y relacionadas entre sí en virtud de ese flujo. La tesis del autor acerca de la rivalidad de *status*, especifica no solo el foco, sino que al reunir a los actores y disponer el escenario realmente se recrea dicha pugna.

Como ritual cultural y cotidiano, Geertz (2001) al igual que Goffman reconoce en la práctica cierto carácter performático, ya que ofrece de algún modo una experiencia estética a partir de la confrontación a muerte de dos animales en un ruedo de arena.

La riña de gallos hace que la experiencia corriente y cotidiana resulte comprensible al presentarla como actos y objetos despojados de sus consecuencias prácticas (...) la riña de gallos es “realmente real” solo para los gallos (...) siendo una imagen, una ficción, un modelo, una metáfora, la riña de gallos es un medio de expresión: su función no consiste ni en mitigar las pasiones sociales ni exacerbarlas, sino que consiste en desplegarlas en medio de plumas, sangre, muchedumbre y dinero. (Geertz, 2001, p. 364)

Desde esa perspectiva enuncia tres atributos que le confieren a la práctica un carácter inquietante: una dramática forma inmediata, su contenido metafórico y su contexto social. Estos aspectos serán de especial interés para la descripción propuesta, de allí la importancia de considerar la “riña como un mundo concluso en sí mismo, una manifestación particular de forma. Está la concertación de la riña, están las apuestas, está la riña misma, está el resultado –triunfo total y derrota total- y está el apresurado y embarazoso traspaso del dinero apostado” (Geertz, 2001, p. 366). Dicha forma y enfoque no solo ofrece un modelo de lectura del fenómeno, sino que a su vez permite trazar la apuesta conceptual que articulará el relato visual.