

INTERCAMBIO DE CONTACTO FÍSICO Y GESTOS COMO ELEMENTOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE VÍNCULOS EMOCIONALES. APLICACIÓN DE LA SOCIOLOGÍA VISUAL A LA INVESTIGACIÓN DE LA INTERACCIÓN ENTRE HUMANOS Y ANIMALES^{1,2}

Intercâmbio de contato físico e gestos como elementos para a construção de
vínculos emocionais. Aplicação da sociologia visual à pesquisa da interação entre
humanos e animais.

Touching and gesture exchange as an element of emotional bond construction.
Application of visual sociology in the research on interaction between humans and
animals

Krzysztof Tomasz Konecki³

Traducción: María Marta Andreatta⁴

¹ Publicado originalmente en idioma inglés: Konecki, Krzysztof T. (2008). "Touching and Gesture Exchange as an Element of Emotional Bond Construction. Application of Visual Sociology in the Research on Interaction between Humans and Animals" [93 paragraphs], *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 9(3), Art. 33, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0803337>. Traducción al español publicada con el permiso del autor y de los editores.

² Quisiera agradecer al Dr. Piotr Chomczynski y a los estudiantes de la Universidad de Lodz que participaron de mis clases de Metodología Cualitativa por las grabaciones y las descripciones de los contextos de interacción. También a Anna Kubczak por los enlaces a los videos de hurones en Internet. Mi agradecimiento para Eric Laurier por la minuciosa lectura y las correcciones de idioma realizadas sobre la última versión [en inglés] del artículo.

³ Universidad de Lodz, Polonia

Este artículo examina el problema de analizar la interacción entre los seres humanos y los animales domésticos. La investigación consistió en el análisis de transcripciones de grabaciones de vídeo que muestran interacciones entre humanos y animales. La observación del intercambio de contacto físico y de gestos permitió la reconstrucción de rituales sociales (saludos y despedidas), así como de otras formas de asociación (juegos, expresión espontánea de emociones, baños, llevar a dormir, paseos, peleas durante las caminatas, reproche indulgente) que crean vínculos emocionales y sociales. El análisis de los datos visuales proporcionó una oportunidad para examinar la corporalidad y las interacciones directas de los cuerpos en el intercambio secuencial de gestos. El método aplicado en el análisis de los datos fue la teoría fundamentada.

Palabras clave: interacción entre humanos y no humanos, sociología visual, grabaciones de video, análisis de datos visuales, intencionalidad, intersubjetividad, corporalidad, contacto físico, teoría fundamentada, asociación social, juego

Este artigo examina o problema relativo à interação entre os seres humanos e os animais domésticos. A investigação consistiu na análise de transcrições de gravações de vídeo que mostram interações entre humanos e animais. A observação do intercâmbio de contato físico e de gestos permitiu a reconstrução de rituais sociais (saudações e despedidas), assim como de outras formas de associação (brincadeiras, expressão espontânea de emoções, banhos, levar para dormir, passeios, brigas durante a caminhada e reprovação indulgente) capazes de engendrar vínculos emocionais e sociais. A análise dos dados visuais proporcionou uma oportunidade para examinar a corporalidade e as interações diretas dos corpos no intercâmbio sequencial de gestos. O método aplicado na análise dos dados foi a teoria fundamentada.

Palavras-chave: interação entre humanos e não-humanos, sociologia visual, gravações de vídeo, análise de dados visuais, intencionalidade, intersubjetividade, corporalidade, contato físico, teoria fundamentada, associação social, brincadeira.

⁴ Licenciada en Nutrición y Doctora en Ciencias de la Salud. Investigadora Adjunta de CONICET. Ha realizado traducciones de artículos enmarcados en las temáticas de los Estudios Críticos Animales y de la Etnografía Performativa.

This article examines the problem of analyzing the interaction between humans and domestic animals. The research involved the analysis of transcripts of video recordings representing the interactions between humans and animals. Observations of touch and gesture exchange allowed the reconstruction social rituals (greetings and farewells) as well as other social forms of association (playing, spontaneous expressing of emotions, baths, putting to sleep, walks, fights during walks, indulgent reproach), which create emotional and social bonds. The analysis of visual data provided an opportunity to examine the corporality and direct interactions of bodies in the sequential exchange of gestures. The method applied in the analysis of data was grounded theory.

Keywords: human and non-human animals interactions, visual sociology, video recordings, analysis of visual data; intentionality, intersubjectivity, corporality, touch, grounded theory, social association, playing

1. Introducción

Este trabajo se basa en grabaciones de video de interacciones entre humanos y animales como una extensión de nuestro interés en los aspectos visuales de dichas interacciones que fueron previamente examinadas en el libro “Las personas y sus animales...” (Konecki, 2005a). Este estudio utiliza, entre otros materiales, fotografías que sirven como datos para el análisis de diversos aspectos del contacto directo entre personas y animales domésticos. El objetivo principal fue el análisis de las maneras en que los dueños representan sus vínculos con los animales desde el punto de vista personal (a partir de fotografías) mediante gestos y arreglos coreográficos entre los cuerpos y los objetos. La investigación se dirigió a indagar el marco cultural (incluyendo los modismos culturales de las representaciones de uno mismo y de los animales domésticos), lo cual será de utilidad en la categorización de uno mismo a través de representaciones fotográficas.

El *análisis formal* de la comunicación no verbal y su trasfondo, tal como se presentan en las fotografías de animales domésticos (contexto directo de interacción), indica los numerosos efectos escénicos que se originan de particulares

definiciones de situaciones basadas en patrones culturales de la representación de la posición social. La mayoría de las fotografías representan a los *animales en un marco antropomórfico (contexto cultural)*. Los animales toman el rol de los humanos y son representados en contacto directo con la familia (espacio privado del hogar, celebraciones familiares, ocio, en compañía de los niños). Los animales también aparecen en el espacio privado de sus dueños, lo cual puede afectar la interpretación particular de su rol en las vidas de aquellos. Luego del análisis formal de las fotografías se puede concluir que ellas sirven como evidencia de las representaciones escenificadas de animales domésticos a través de las categorías de “*antropomorfización particular*”, donde “nuestro animal” que pertenece a “nuestra familia” puede ser visto como único, aun en nuestra presencia, en nuestra vida privada y, a partir de los contactos que tiene con nosotros, él actúa (se representa a sí mismo) con un “ser humano”. Las fotografías de los animales (similares a aquellas que muestran personas) son, de alguna manera, una evidencia de cierta definición de la situación (suponen un testimonio).

Luego del análisis de las fotografías, se puede decir que niños y



mujeres, fundamentalmente, pueden tocar y abrazar tiernamente a los animales domésticos. Usualmente, los hombres llevan a los animales atados con sus correas o los sostienen firmemente en sus manos para crear la oportunidad de sacar la fotografía lo que, consecuentemente, desde una perspectiva social, representa la posición dominante del hombre en la sociedad. Las situaciones fotografiadas incluyen ocasiones formales, ocio, festejos e inusuales y frecuentes divertidas circunstancias familiares de las cuales participan los animales (Konecki, 2005a).

El análisis indica, claramente, que la comunicación no verbal y la corporalidad, incluyendo los aspectos espaciales, juegan un rol relevante en las relaciones entre humanos y animales domésticos. Asimismo, añade otra dimensión a tales relaciones, las cuales pueden no haber sido observadas en las entrevistas no estructuradas realizadas previamente, durante la etapa inicial del proyecto etnográfico. Acciones comunes y obvias, tales como tocar, acariciar y besar a los animales no fueron mencionadas por los dueños en los relatos verbales. Habitualmente, se subestima lo que es obvio, aun cuando resulta ser excepcionalmente importante para las relaciones sociales. Los “innumerables hábitos inescrutables” (Silverman, 2007, pp. 11-36), a menudo incidentes comunes

y corrientes, pueden ser de importancia teórica para el análisis sociológico y/o el análisis de otros seres sociales (ver Silverman, 2001). Al examinar las interacciones y vínculos entre humanos y animales podemos investigar, simultáneamente, las relaciones familiares y comprender mejor su naturaleza. Cuestiones como el espacio, la comunicación no verbal y el contacto físico juegan roles importantes en la construcción de lazos emocionales. Las interacciones entre los seres humanos y los animales muestran que los preconceptos de las emociones y, por consiguiente, los vínculos afectivos revelados al nivel del lenguaje coloquial se refuerzan con el contacto físico y sólo entonces aparece lo que se llama vínculo social y “familia”.

Las fotografías exponen la importancia del contacto físico en la construcción tanto de lazos familiares como sociales. No obstante, siguen siendo imágenes estáticas y culturalmente determinadas del vínculo social que se produce en la vida cotidiana. Por ello, resulta muy difícil dar respuesta a la pregunta: “¿Cómo se estructura tal vínculo en las interacciones que ocurren naturalmente?” El propósito principal de este artículo es responder a fondo la pregunta anterior y su propósito adicional es indagar cómo es posible tal lazo social.

El mero análisis visual de las imágenes fotográficas no responde a esta cuestión. En consecuencia, decidimos basar nuestro estudio en grabaciones de video de interacciones entre humanos y animales con la finalidad de llevar a cabo un examen detallado de la construcción del contacto físico en intercambios genuinos. ¿Cómo ocurre y en qué contexto? ¿Cuáles son los gestos realizados por los participantes de la interacción y en qué secuencia se presentan? ¿Existe una secuencia particular de gestos que construye/n el/los vínculo/s social/es? ¿Cuáles son las consecuencias del intercambio de gestos y de los vínculos sociales resultantes?

2. El método

La técnica escogida para la investigación se enfocó en permitir el análisis de la dinámica de interacción en relación con la secuencia natural en contexto. No obstante, debe remarcarse que los contextos son construidos y cambian en el tiempo junto con las actividades de interacción de los participantes y las actividades de investigación. *Entonces, el contexto es construido de dos maneras: tanto por los participantes de la interacción como por el mismo investigador.* Un contexto de juego puede transformarse en un contexto de lucha cuando los

participantes de la interacción lo deciden mediante el intercambio gestual. El contexto espacial puede alterarse cuando los participantes se trasladan desde el patio hasta la casa o el departamento en la misma interacción y continúan jugando a pesar de las nuevas condiciones espaciales, etc. Por lo tanto, es difícil ver al contexto como la condición que afecta directamente (o, incluso, determina) el modo de interacción (ver Strauss & Corbin, 1990, pp. 96-115, quienes definen el contexto en una manera más determinística). El contexto no se establece de una vez y para siempre, sino que es construido constantemente (Charmaz, 2006; Silverman, 2001, 2005).

Las grabaciones de video como contexto de la investigación también son construidas por el investigador. Es importante dónde se localiza la cámara, qué tipo de primeros planos se hacen, cuál es el ángulo, si la cámara está estática o sigue al objeto. Asimismo, el investigador decide qué se verá en la pantalla cuando se inicie la grabación, cuáles son los datos y qué será analizado.

Las grabaciones permiten repetir y ver muchas veces un mismo evento registrado con una cámara. Esto posibilita un análisis detallado de los gestos como así también de la vocalización que ocurre entre los gestos y simultáneamente con ellos. Sin embargo, el material visual no

debe ser considerado como isomorfo respecto de los eventos que refleja. Las grabaciones se realizan y se reproducen mediante una tecnología particular (cámara). Por ejemplo, en el caso del análisis etnometodológico de David Goode (2007) sobre grabaciones de video de él mismo jugando con su perro, la reproducción y construcción de secuencias solo fue posible en intervalos de un segundo, lo que, eventualmente, determinó la elección de detalles (y de secuencias) de interacción a ser analizadas. Más aún, la cámara fue ubicada en un lugar particular y las filmaciones se realizaron desde cierto ángulo. Cuando la cámara está estática algunos de los eventos pueden desarrollarse por fuera del área de la toma y no quedar grabados (esto ocurrió durante filmaciones de Goode jugando con su perro; 2007, p. 155). Además, el zoom determina más detalles del análisis. Todos estos elementos influyen en la construcción de los datos por parte del investigador y, por lo tanto, deben ser analizados cuidadosamente. La descripción videográfica no deber ser tomada como un fiel reflejo de la realidad.

De manera similar, la presentación de los datos es una forma de construcción en tanto su interpretación al momento de la representación es determinada por las elecciones del

investigador: ¿qué se debe representar y con qué grado de precisión? Los datos no funcionan independientemente como el registro de una realidad objetiva. Según Goode, poseen un carácter “documental” y son presentados como evidencia de la existencia del fenómeno descrito por el investigador (Goode, 2007).

Las grabaciones de video utilizadas en nuestra investigación nos permitieron ver y oír más que en las entrevistas, la observación participante (notas de campo) o las fotografías. La repetición de las grabaciones posibilitó observar, describir y nombrar diferentes gestos, al mismo tiempo que advertir intercambios y cómo cada gesto en una interacción particular lleva a otro gesto y así, sucesivamente. De este modo, se pueden estudiar secuencias particulares de gestos. También se distinguieron las funciones de los gestos (contacto físico) en una secuencia particular y sus posibles significados para los participantes de cada interacción.

La sociología visual, a través del uso de grabaciones de video, permite un acercamiento a los detalles de la vida cotidiana y un análisis minucioso de las particularidades que pasan desapercibidas para los propios participantes (ver Goode, 2007; Heath, 1997; Knoblauch, Schnettler, Raab & Soeffner, 2006; Laurier, Maze & Lundin, 2006; Liberman, 2004; Mitchell &

Thompson, 1991; Silverman, 2001 y 2005). Mediante el uso de ejemplos visuales de actividades compartidas por humanos y animales tratamos de encontrar secuencias particulares e inadvertidas de las subactividades y los movimientos. Reemplazamos los ejemplos de eventos e instancias con secuencias con el propósito de reconciliar algunos argumentos metodológicos (Silverman, 2007; ver también Silverman 2001). En efecto, se critica a los investigadores cualitativos (etnógrafos e investigadores que basan sus estudios en entrevistas no estructuradas) por proveer ejemplos que prueban la existencia de ciertos fenómenos o categorías, pero que no muestran como los ejemplos de comportamientos, declaraciones o gestos aparecen en una secuencia de actividades de los individuos en un contexto de ocurrencia particular. Esto se debe a que es frecuente que la lógica secuencial (por ejemplo: pregunta, respuesta, confirmación) y el modo de comportarse decidan el significado de una afirmación dada. Generalmente, las secuencias dan forma a la “estructura” de los procesos que están bajo estudio y reflejan las etapas en curso de estos procesos.

En nuestra investigación se grabaron 60 videoclips mediante una cámara portátil con la que el operador seguía a los objetos. Los clips fueron

transcriptos y, luego, analizados utilizando la teoría fundamentada. Las grabaciones fueron agrupadas con la intención de mostrar eventos cotidianos típicos de interacción entre humanos y animales en sus hogares.⁵ Asimismo, el contexto de la grabación fue descrito exhaustivamente y se proporcionó información etnográfica básica: quién, qué, dónde y por qué, dependiendo del animal en particular o su dueño.

La *transcripción* implicó la descripción de lo que el investigador vio en el video (ver: Konecki, 2005b; Suchar, 1997).⁶ Mientras se observaban, las grabaciones fueron pausadas en gestos

⁵ Aplicando la tipología de Knoblauch (2004, pp. 126-127), los datos pueden ser clasificados como “situaciones sociales registradas científicamente” y como “datos registrados por los participantes de situaciones sociales naturales”. Los colaboradores del investigador (estudiantes) registraron sus propias interacciones con animales de compañía.

⁶ Goode (2007) no usó la transcripción de imágenes de video (o no escribió sobre ellas), sino que directamente analizó el material a través de repetidas reproducciones de las grabaciones y la exhaustiva presentación de los detalles del fenómeno y sobre la base del secuenciamiento de los fotogramas que mostraron el orden de los eventos. Creo que la transcripción textual de las imágenes de video es una herramienta que sirve como una fase previa al análisis ya que la “reescritura”/ descripción fuerza al investigador a considerar lo que él o ella vio realmente en la película. La “reescritura” también obliga a pensar detalladamente sobre la realidad presentada por las imágenes.

individuales o secuencias de gestos con el propósito de seguir los movimientos de los participantes de cada interacción. El investigador usó las grabaciones de video como una “observación cuasi-participante”, herramienta mucho más confiable que su memoria. Los clips pueden ser vistos nuevamente y, por lo tanto, sus descripciones pueden ser corregidas y completadas. Los videos cortos fueron transcritos y, así, las imágenes transformadas en un texto que se analizó a través de la *codificación abierta y selectiva*, de acuerdo al procedimiento de la metodología de la teoría fundamentada (ver Tabla 1).

La metodología de la teoría fundamentada genera categorías, sus propiedades e hipótesis/tesis teóricas, así como relaciones entre las hipótesis a partir del análisis de los datos empíricos (Glaser & Strauss, 1967; Glaser, 1978; Konecki, 2005a; Strauss & Corbin, 1990; ver también: Charmaz, 2006).

En la metodología de la teoría fundamentada la codificación abierta supone asignar etiquetas (ver el lado derecho de la Tabla 1) a secciones particulares del texto. Habitualmente, estas etiquetas poseen un carácter conceptual, más que una descripción directa. Los códigos *in vivo* se transforman en códigos teóricos y tienen la característica de sintetizar conceptos.

Algunas de las etiquetas se convierten en categorías que, más tarde, quedarán saturadas de propiedades; es decir, de elementos conceptuales con sus referencias empíricas (eventos reales, situaciones, interacciones, gestos, etc.).

La codificación selectiva tiene un carácter teórico ya que los datos son codificados mediante categorías generadas y seleccionadas que puede tener interés analítico para la investigación. Estas categorías orientan la investigación para la profundización de los datos y de la creación de categorías. Nuestro análisis está enfocado en grupos de categorías seleccionadas. Ellas son la base del *muestreo teórico* que supone la selección de ciertas situaciones, eventos e interacciones para su análisis, lo que provee una respuesta a las preguntas que surgen del análisis de los datos y las categorías, o de las relaciones entre ellos. En nuestro caso, la selección de las interacciones y sus grabaciones de video fue, en efecto, la elección teórica de muestras dirigidas a responder las preguntas que no podrían haber sido respondidas por el análisis de las fotografías, si bien en ellas se delineaba la importancia del contacto físico durante las interacciones. ¿Cómo es la dinámica de la interacción entre humanos y animales? ¿Cómo sucede el intercambio gestual en esas interacciones?

Por otra parte, la *triangulación* (elección de varios métodos para analizar el mismo problema) también justifica nuestra elección de las grabaciones de video de las interacciones que ocurrieron “naturalmente” (Konecki, 2000). Ellas nos dieron la oportunidad de conectar múltiples *muestras de datos empíricos* indexando el mismo fenómeno social: la construcción de un vínculo emocional en asociaciones sociales particulares producidas por el intercambio de gestos. Las meras declaraciones verbales que indicaron la existencia de un lazo emocional entre un humano y un animal son insuficiente información en relación a la construcción del vínculo en actividades e interacciones reales. Las declaraciones verbales se convierten en verdaderas actividades cuando son observadas en secuencias de comportamientos naturales

(incluyendo los gestos); por ejemplo, cuando una persona habla con un animal durante la interacción (ver sección 3).

Durante la codificación selectiva el investigador aplica el *método comparativo constante* que coteja casos empíricos particulares observados en las interacciones y gestos, con las categorías y sus propiedades. Todo lo anterior sirve para saturar las categorías y construir esquemas (ver apéndice 1) que integran categorías e hipótesis. Al mismo tiempo, el investigador escribe *notas de campo* y *notas teóricas* que luego se utilizan para describir las relaciones observadas, similitudes y diferencias entre los casos y sus contextos de ocurrencia. Las notas teóricas se convierten, luego, en la base de un informe sobre la investigación, una descripción o una teoría.

Tabla 1: Muestra de la transcripción y de la codificación

Film: “Tocando a dos perros – una necesidad de simetría”.

Categoría: CONTACTO FÍSICO, cualidades: tipo de contacto

Categoría SIMETRÍA en la INTERACCIÓN (en intercambio gestual)

GRABACIÓN	CODIFICACIÓN ABIERTA Y SELECTIVA
Continuación de la situación anterior	
Un niño estira su mano sobre el segundo perro (Luna) en la otra	Estirar la mano.

<p>habitación (sala). El perro trata de besar y lamer al niño, pero él se da vuelta y sonrío a la cámara. El niño acaricia el hocico de Luna (hay voces en el fondo, imposibles de transcribir, pero que no conciernen a los animales). El niño se da palmadas sobre su falda mirando a Luna, acariciando primero al perro debajo de la oreja. Entonces, mientras acaricia la oreja de Luna, se da vuelta hacia el primer perro y lo acaricia. Entonces, de nuevo él acaricia (tira) de la oreja de Luna mirándola (ella se levanta y está mirando al primer perro) y mantiene su mano sobre la cabeza del primer perro. Entonces el primer perro voltea su cabeza y se aleja de la mano del niño.</p>	<p>Intento de besar (CONTACTO FÍSICO) Sonreír (¿Incomodidad del niño?) Acariciar (CONTACTO FÍSICO). Conversación en el fondo. Palmadas sobre la pierna. “Cambiar el objeto de los abrazos” – frotarse. (CONTACTO FÍSICO): acariciar SIMETRÍA EN LA INTERACCIÓN “Cambiar del objeto de los abrazos” – frotar, mirar, acariciar (contacto físico). “Cambiar el objeto de los abrazos” – frotar, abrazar (CONTACTO FÍSICO), acariciar la cabeza del perro (CONTACTO FÍSICO), darse vuelta y alejarse (comunicación no-verbal).</p>
<p>-Codificación abierta: los códigos están escritos en minúscula en el lado derecho de la tabla. -Codificación selectiva: los códigos están escritos en MAYÚSCULA en el lado derecho de la tabla. -¿?: duda sobre el código escrito.</p>	

Partiendo de la codificación selectiva, el investigador de la interacción entre animales y humanos escribe notas teóricas, satura categorías, las conecta y se plantea nuevas preguntas con el fin de desarrollar un muestreo teórico. Las grabaciones de video fueron agrupadas

según las preguntas realizadas —por ejemplo, en relación a los contextos de juego (campo, ciudad)— y se reunieron las muestras de los rituales/encuentros más importantes entre los humanos y los animales domésticos en el contexto familiar-hogar. Se buscó abarcar el día completo de un animal en el hogar con

todos sus eventos significativos (pasear, alimentarse, jugar, dormir, etc.).

En el presente artículo vamos a presentar, fundamentalmente, descripciones e imágenes fotográficas (tomas de los videos) del fenómeno en cuestión. Sin embargo, algo a tener en mente es que la base para el análisis fueron los videos y sus transcripciones. Los videos fueron grabados y transcritos por 20 estudiantes como parte de un proyecto de investigación titulado de la misma manera que este trabajo. Los videos se pueden encontrar en los archivos del investigador.

3. Hablar con los animales: Lenguaje infantil

La gente habla con sus animales domésticos. La conversación usualmente tiene la forma de “lenguaje infantil” o “de bebé” (*baby talk*), una forma de hablar muy usada por los padres cuando se dirigen a los niños pequeños.⁷

El “lenguaje infantil” expresa sentimientos positivos e indica un lazo emocional ya que, en nuestra cultura, es

un *idioma paraverbal* usado para dirigirse a los niños; habitualmente, niños por los cuales sentimos afecto. Tal interacción ocurre también entre humanos y animales.

El gato levanta su cabeza, entrecierra sus ojos y mira a la mujer, quien está acariciando su barriga mientras él tira del mantel con sus garras y lo abraza. ¿Qué, Julusia, no sabes lo que sucede? Mi pequeña dulzura⁸ (Descripción del video “Julian 4”).

Este tipo de lenguaje puede equivaler a la manera dulce de hablar y a acciones del tipo *amaeru* (Doi, 1982). Tales acciones ocurren en relaciones donde aparecen sentimientos de amor, devoción y lazos emocionales. El psicoanalista japonés Takeo Doi explica el fenómeno refiriéndose a la terminología desde el lenguaje japonés. La palabra *amae* significa dulce en japonés, mientras que *amaeru* significa “comportarse de manera dulce”. También significa ser indulgente o de comportamiento manso, fundamentalmente con los niños, pero también con los amantes, cuya conducta tendemos a disculpar; de hecho, un proceder indócil puede ser una forma de poner a prueba el vínculo y también de

⁷ El fenómeno del “lenguaje infantil” también fue observado por Goode (2007).

⁸ El “lenguaje infantil” también puede ser una forma irónica de dirigirse a un adulto.

confirmarlo. La indulgencia hacia tal comportamiento es muy importante y provocarla es una manera de mantener el lazo afectivo (Doi, 1982).

Abrazar, “hablar dulcemente” (*lenguaje infantil, amaeru*) y ser indulgentes nos permite crear un lazo emocional con un animal. La indulgencia se refiere, en este caso, a acciones que, en otras condiciones, serían inaceptables, pero que en una situación de un fuerte vínculo emocional son parcialmente ignoradas o aceptadas completamente.

Decimos con mi madre: ‘¡Ooo!’. Dice mamá: ‘¡Qué bonito!’. Mientras empuja su pata delantera Pantera (un gato) trata de tocarla de nuevo, ‘¡Qué lindas son tus patas!’ Yo digo: ‘¡Tú, pequeño gruñón!’” (Descripción de un fragmento del video “Pantera en el piso”).

El otro idioma cultural que indica que se trata a los animales domésticos como si fueran niños es acunarlos (*idioma no-verbal*; ver: Konecki, 2005a, pp. 143-152). Esto es especialmente visible cuando, mientras hablamos con los animales en nuestros brazos, se usa el lenguaje infantil:

¿Qué pasa, Bisiu? Oh, bonito, ¿qué hay ahí? Si, si.... Evidentemente, él quiere que lo alcen en brazos (Comentario del camarógrafo del video “Animal llevado

en brazos como si fuera un niño” durante la grabación, ver foto 1).



Foto 1: “Animal llevado en brazos como si fuera un niño”

4. Intencionalidad

Durante el día ocurren interacciones donde se adjudican ciertos sentimientos a los animales; por ejemplo, el “sentirse celoso” durante el juego:

‘¿Así que Bromista me espera aquí, celoso?’ –ella le tira un juguete de goma y luego habla con el perro: ‘Agarra, agarra, perrito celoso’. El perro está echado sobre la alfombra y comienza a lamerse la pata, entonces la mujer dice: ‘El gato ya se fue, así que te rindes’ (Del video “Julian 4”).

Aquí hay otro ejemplo de la intencionalidad que se atribuye tanto como intención y expresión al mismo tiempo:

Ella está acariciando al gato todo el tiempo y el animal está echado sobre sus pies frotándose contra sus piernas. Yo digo: 'Bueno, ya fue. Él está esperando a alguien'. La mujer dice: '¿Vamos gatito? Mi gatito.....vamos' (Datos de la investigación del autor).

En esa situación, el animal “expresa el deseo” de salir.

Las intenciones no se pueden entender sin el análisis de lo que está sucediendo a nivel de la interacción, la atribución de intención corresponde al lado opuesto de la expresión del otro involucrado en la interacción. Obviamente, todo se ubica dentro del marco de la antropomorfización de los animales domésticos por parte de los humanos (Konecki, 2005a; ver también Goode, 2007).

Frecuentemente ocurre que mientras el observador/investigador (estudiante participante del proyecto) describe la interacción grabada con la cámara, encuentra difícil no interpretar los gestos del animal. La *atribución de intenciones* (por ej., esperanza), sentimientos y reflexiones (por ej., felicidad, satisfacción) sucede permanentemente: “Un perro recibe una presa de pollo, lame sus labios y espera

más”. Yo digo: “¡Es el perro más feliz del mundo!”.

Sería extremadamente difícil entender lo que está sucediendo en cada interacción en particular con el animal doméstico si no aplicáramos la antropomorfización, que parece ser una herramienta altamente pragmática para el estudio (poniendo en términos humanos la realidad cotidiana).

También se adjudica a los animales la habilidad de *predecir* eventos, de *pensar*. El animal, de acuerdo al dueño, tiene una mente que le permite *adaptarse conscientemente a su entorno*. La *mente se vuelve* la base de la calificación de “*intencionalidad*”. “La mente” es la estructura que permite la ubicación de los animales en un mundo humano y, pragmáticamente, alcanza objetivos similares a aquellos que son alcanzados en la comunicación entre humanos.

La *intencionalidad* (conciencia del objeto; habilidad de darse cuenta de los objetos percibidos y asunción de la conciencia de los objetos percibidos en otras personas) en la comunicación con los animales domésticos es indispensable porque es una condición de la propia comunicación. La atribución de intenciones es una manera de tomar el rol del otro. Mitchell y Thompson (1991) llegaron a una conclusión similar: los participantes de un juego organizan sus



movimientos de ciertas maneras, las cuales se van adaptando entre ellas a lo largo del juego y éste se estabiliza mediante la aplicación de reglas de mutualidad entre los participantes. Si las formas de organizar el juego no son paralelas, los participantes se invitan a alterarlas pretendiendo no poder realizar una movida o rehusándose a continuar. Según los autores, organizan sus movidas con la intención de lograr un efecto en particular (Mitchell & Thompson, 1991). Sanders (1999) presenta una visión similar, asumiendo que tomar el rol del otro participante de la interacción es una condición necesaria para entender al otro y para la actividad colectiva. D. Goode (2007) no está de acuerdo con estos conceptos. Basándose en sus investigaciones empíricas, propone que mientras se juega con los animales es difícil interpretar intenciones o proyecciones en ellos. Los juegos son meros movimientos y gestos establecidos en condiciones determinadas. La definición de intención y conciencia es innecesaria para entender lo que ocurre entre los participantes. La secuencia de movimientos es producida *in situ* y no hay evidencia de que sea planeada o intencional (Goode, 2007; ver también las críticas de Sanders, 1999, por Goode, 2007, p. 136). Sin embargo, en nuestra opinión, la intención refiere a

movimientos y gestos en un futuro próximo, no a objetivos distantes definidos conscientemente para la construcción de proyectos. Las intenciones se refieren a estos movimientos y son interpretados por el movimiento precedente, ocurriendo así un intercambio que eventualmente llevará a una construcción social como el juego. El ajuste de los gestos ocurre de forma similar, lo que importa en este caso es la simetría del intercambio de gestos. Las intenciones sin un plan a largo plazo definen el juego como una forma social intencional. Además, aquel es el resultado de las experiencias almacenadas en juegos previos y que son usadas en los próximos juegos.

Sin intencionalidad sería difícil dirigirse al animal y hacer contacto, jugar, darle órdenes, etc., y sería imposible reconocer sus intenciones. La adjudicación de intenciones permite una interacción completa, logrando varias formas de intercambio, sin importar si la intención se da realmente como la imagina el humano. Lo que realmente importa es la función interaccional de la intención adjudicada en un contexto particular y es lo que permite el intercambio reflexivo en donde ocurre la intención adjudicada imaginada y la predicción de una reacción por la asunción de intenciones particulares.

5. Contacto físico

El contacto físico parece un elemento necesario para acercarse a los animales. En el hogar es una condición de aceptación mutua y posibilita las acciones colectivas y la comunicación. El contacto físico es una de las maneras más importantes de establecer y mantener contactos sociales (ver: Leathers, 2007), a la vez que una herramienta para anunciar las intenciones. Algunos fisiólogos definen el tacto como el único sentido, en tanto los sentidos restantes derivan de él, como una expresión de la estimulación de la piel, los músculos y los vasos sanguíneos (Leathers, 2007; Scott, 1973). La piel también actúa enviando información y, debido a sus funciones en el nivel subconsciente, no conlleva alteraciones asociadas a la influencia del grupo u otras clases de presiones del ambiente. El contacto físico y la proximidad sugieren un ansia de cercanía e inmediatez, si bien el acto físico de tocar puede requerir un contacto más cercano que el aceptable en lugares públicos (Leathers, 2007).

El espacio también puede comunicar ciertos significados; por ejemplo, podemos hacer saber de una fuerte necesidad de vinculación acercándonos a los otros. Las personas y los animales frecuentemente se ubican en

espacios transientes; es decir, directamente alrededor de nuestro cuerpo, y la distancia tiene, frecuentemente, el carácter de *distancia íntima* (entre 0 y 45 cm). El contacto físico tiene una función significativa en el desarrollo del ego y juega un rol relevante en la autoevaluación. El significado del contacto físico (la semántica del tocar) puede ser clasificado en cuatro tipos comunicativos fundamentales:

1. Contacto físico caracterizado por un afecto positivo (muestra apoyo, comprensión, inclusión, sentimientos);
2. Contacto físico por entretenimiento (indica apego o ira jocosos);
3. Contacto físico controlado (indica respeto, atención focalizada, réplica);
4. Contacto físico ritual (saludos, despedidas).

Más aún, el contacto físico tiene un significado comunicacional: puede tener una función de apoyo, que se conecta con el hecho de que es, efectivamente, un medio de comunicación emocional; puede tener la función de demostrar poder y dominación como, por ejemplo, el contacto físico agresivo (empujar, patear o una agresión física directa); puede mostrar “pertenencia”

como, por ejemplo, cuando dos personas se gustan mucho (ver más arriba).

Una función similar puede ser desempeñada por las reacciones visuales. El contacto visual significa empatía y cariño y el verse simultáneamente indica un deseo de interacción. El lenguaje de los ojos es el lenguaje de la emoción.

Todos los enunciados anteriores, que fueron formulados por psicólogos, se refieren a interacciones entre humanos. Los animales (interacciones entre animales y sus reacciones individuales) son considerados en esas descripciones cuando es necesaria la confirmación de, por ejemplo, una hipótesis que concierne a las interacciones entre humanos, como la importancia del contacto físico para la socialización y el bienestar mental (que también es importante en el proceso de crianza de los chimpancés). Mientras que la cercanía e intimidad en las relaciones entre humanos y animales es generalmente omitida y no se estudia psicológicamente, en nuestros análisis de las interacciones entre humanos y animales observamos los significados y funciones del contacto físico. El mismo es interpretado de manera similar por los humanos y también tiene un rol análogo en los animales. El contacto físico tiene lugar en numerosos contextos. Sin el contacto físico y otras reacciones no verbales o paraverbales (incluyendo las

vocalizaciones como el ronroneo, los gemidos, los chillidos, etc.) sería imposible comunicarse o permanecer en el mismo espacio con los animales.

En un hogar, el contacto físico es una condición necesaria para el desarrollo de actividades colectivas y la comunicación entre animales y personas (Konecki, 2005a). Existen numerosos contextos en los cuales ocurre el contacto físico con los animales. De hecho, la mayoría de las interacciones entre humanos y animales se basan en el contacto físico. Nosotros observamos frecuentemente besar a los animales y acariciarlos, aun cuando se encuentran atados fuera de la casa (ver más adelante, la instantánea extraída del video “Acariciando en la correa”, foto 2). También se habla con los animales. En este caso en particular, se menciona repetidas veces su nombre:

...Dino, Dino, Dino... Ven, Dino. Dino, Dino, dame un beso. Buen perrito, bueno, buen perrito, bueno. Dino, Dino, Dino (entonación más alta), vamos. Vamos (el perro se da vuelta con la cabeza mirando a la chica, moviendo su cola). ¿Qué, qué, qué, Dino? Dino, Dino (repetido con más ritmo). ¿Qué, qué? (se escuchan en el fondo el cacareo de una gallina y la risa del camarógrafo).



Foto 2: Instantánea del video “Acariciando en la correa”

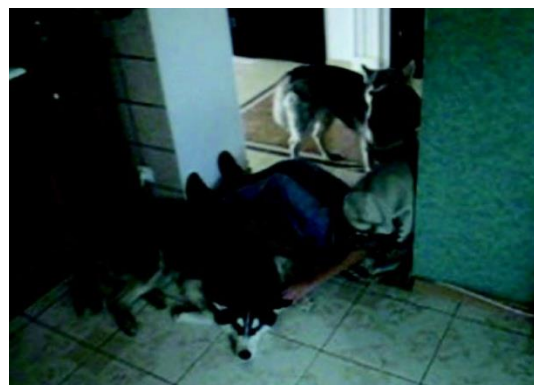


Foto 3: Instantánea extraída del video “Tocando a dos perros – una necesidad de simetría 1”

En uno de los videos podemos ver a un niño en el contexto del hogar acariciando a dos perros simultáneamente.

El tocar y acariciar a dos animales al mismo tiempo muestra que existe cierta necesidad interactiva de compartir las caricias y abrazos entre los dos perros. Todo lo mencionado previamente se relaciona con la comunidad de existencia entre humanos y animales que ocupan el mismo espacio. El orden emocional se establece mediante el contacto físico en una distancia íntima y con el espacio personal de los cuerpos tocando directamente el de los demás.

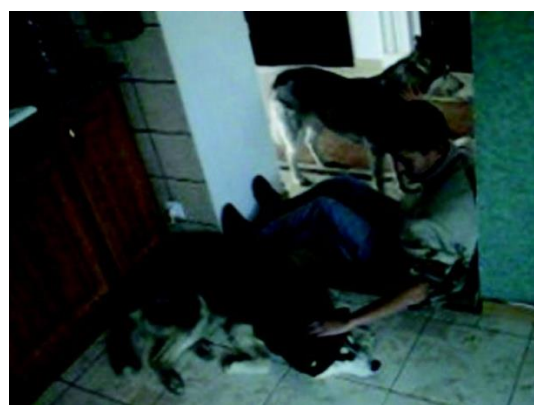


Foto 4: Instantánea extraída del video “Tocando a dos perros – una necesidad de simetría 2”

En la vida cotidiana de un hogar se presentan numerosos contextos para el contacto físico. Los *contextos del contacto físico* se refieren a: juegos, felicitaciones, expresión espontáneas de emociones, caminatas, peleas ficticias durante las caminatas, despedidas, bañarse juntos, dar de comer, llevar a dormir, despertar, reproches indulgentes, administrar medicamentos, establecer la forma de la

interacción—“negociaciones” (ya sea que estemos dando un saludo de bienvenida o despidiéndonos).

6. Jugar

El juego parece ser una forma particularmente importante de interacción y asociación en nuestras relaciones con los animales.⁹ Al observar en las grabaciones de video el comportamiento de animales interactuando con humanos y denominarlas “juego”, ¿cómo sabemos si lo que los animales están haciendo es jugar? Al interpretar las acciones humanas podemos sacar conclusiones en base a las respuestas, las expresiones faciales, los gritos, etc. Pero ¿cómo podemos tener la certeza de que los perros están jugando si ellos no lo expresan verbalmente, usando símbolos lingüísticos? Son los símbolos (lingüísticos y no verbales) utilizados por las otras personas los que importan y pueden mostrar una intención en particular. La intención del participante de

un juego es sometida a una “interpretación” o a la adaptación del otro participante. Una persona jugando con un animal definido como el “participante del juego” (por él/ella mismo/a y por el observador) da a entender que aquel también está jugando, ya que al participar de ciertas actividades acata las reglas de la secuencia de acciones y las repeticiones de intercambios de gestos, y muestra los signos de alegría característicos de los juegos (Bateson, 1972/2000).

Entonces, ¿qué es jugar? ¿Cómo se comunica la intención de jugar? *Jugar es la transformación del significado de ciertos símbolos que pueden tener un sentido alternativo directo pero que, cuando se ubican en un contexto y sistema particulares, cambian su significación.* Gregory Bateson describe una de sus experiencias en el zoológico:

Vi dos monos jóvenes jugando; es decir, involucrados en una secuencia interactiva en la que las acciones o señales unitarias eran similares pero no iguales a las de una lucha. Era evidente, tanto para el observador humano como para los monos participantes de la secuencia, que no se trataba de un combate (Bateson, 2000, p. 179, ver también: pp. 180, 182).

⁹ En nuestra investigación sobre las relaciones entre personas y animales domésticos en la región de Łódź (2002-2003), el 73 % de los encuestados dijo: “el animal juega con nosotros”. Es la más común de las categorías de comportamiento animal que aparece en los hogares (Konecki, 2005a). La misma situación ocurre durante las interacciones con animales domésticos (perros) en otros países. En los Estados Unidos, alrededor del 95 % de los dueños de perros declara jugar frecuentemente con ellos (ver Goode, 2007).

Existe algún grado de metacomunicación que transmite el significado “esto es jugar”. Si nosotros, las personas, sabemos que el juego consiste, por ejemplo, en “pretender” que estamos realizando una “secuencia de acciones” con un significado diferente a aquel indicado por los signos directos del comportamiento visual observado, entonces podemos aplicar la regla de la “transformación de significado” para entender situaciones de reacción animal. La regla de la “transformación de significado” parece universal. La transformación del significado de las reacciones en situaciones de juego entre animales se hace mediante la comunicación no verbal. Ellos son capaces de transformar el significado mediante “gestos fingidos que, de hecho, no son lo que parecen”. Por ejemplo, mostrar los dientes, morderse, atacar al cuello, arrancar la piel, no son gestos reales sino que simulan una pelea verdadera (lo que también incluye simular emociones como la agresión). También hay gestos de felicidad y de estimulación como saltar, lamer, echarse sobre la espalda (señal de sumisión), morderse, empujar, escapar, etc. (ver foto 5 y, adicionalmente, un video mostrando un fenómeno similar: <http://www.youtube.com/watch?v=78H8G2wpYN8&feature=related>).

La aprehensión de significados es posible porque todos los participantes del juego usan gestos mientras juegan y es el cuerpo el que muestra directamente, mediante la gesticulación y el contacto físico, que la *secuencia de gestos* es, en realidad, un juego.



Foto 5: Instantánea del video “Dos perros jugando, intencionalidad—intercambio gestual (la imagen indica el “ataque al cuello”)

Mientras se juega, el “intercambio de gestos” es importante y, usualmente, sucede mediante el contacto físico.¹⁰ Los animales mantienen la definición de la situación ya sea empujando, sometiéndose, permitiendo ser mordidos y luego, en un segundo, no dejándose morder, dándose vuelta y mirando fijamente o echándose sobre el lomo. La unilateralidad del comportamiento y la falta de respuesta y reacción por la otra parte afectan la

¹⁰El intercambio de gestos se parece a lo que los analistas de la conversación llaman “tomar turnos” (Laurier, Maze & Lundin, 2006; Rancew-Sikora, 2007; Silverman, 2007, 2001).

posibilidad de sostener la definición. Con el fin de completar el juego tiene que haber una conversación mediante gestos, a la manera del “tomar turnos”, donde puedan aparecer “pares adyacentes”.¹¹ En el juego animal descrito (ver el video) cuando, en cierto punto, uno de los perros ignora la propuesta de jugar que viene del otro perro (llevándose el palo), el intercambio de gestos no ocurre y es imposible de observar al juego como una actividad compartida. No es posible reiniciar el juego hasta que el otro perro responde mediante mordidas y alejamientos frecuentes del primer perro. El juego toma la forma de una lucha en la que se observa la “mordida al cuello” y el “desgarrar”, el empujar con las piernas para iniciar el juego, escapar y perseguir, y dar un empujón con el cuerpo. El ignorar al otro pone fin al juego en un nivel interaccional porque no se produce el intercambio de gestos que implica una “actividad conjunta” en donde la cooperación es esencial.

En otro video, donde la dueña de la perra juega al fútbol con ella (ver

también la instantánea del video de más abajo), observamos intencionalidad e intercambio de gestos. La dueña inicia el juego:

‘¿Estamos jugando, Misiu? Vamos Misiu, patear’. La dueña pretende patear la pelota en otra dirección. La perra sigue cuidadosamente los movimientos de su compañera y, rápidamente, corre detrás de la pelota hacia el sitio donde fue pateada. La perra atrapa la pelota pero la deja cuando la compañera humana se lo pide. Entonces, ella dice: ‘Arriba las piernas’ y patear la pelota de nuevo. La perra corre rápidamente y atrapa la pelota otra vez; la compañera humana dice: ‘Rápido, rápido, dame la pelota’... Cuando la perra entrega la pelota, la dueña pretende patearla otra vez (dice: ‘Ssh, ssh, ssh’ y se ríe), ella la observa y sigue sus movimientos con su cuerpo. Entonces, viene la patada, la pelota vuela y la perra la atrapa y la trae a su compañera, quien está aplaudiendo y grita: ‘Bravooo, bravo, vamos, otra vez... Ahora tu mami te la va a tirar. Cuidado, ¡salta!’ La perra salta y atrapa la pelota, la dueña aplaude.’ ¿Estamos jugando?’ La simulación de patear la pelota se repite. Pateada la pelota, la perra corre detrás de ella, la atrapa y se la trae a la dueña (al mismo tiempo que ésta aplaude y grita: ‘Bravo’ y se ríe). Entonces dice: ‘Estamos jugando. Missy, ahora te tiraré la pelota’ Tira la pelota y

¹¹ El “par adyacente” es un concepto desarrollado por los analistas de la conversación. Por ejemplo: pregunta-respuesta, saludo-saludo, llamado-saludo, cumplido-negación, acusación-defenderse, pedido-aceptación o negación, despedida-despedida, invitación-aceptación o rechazo de la invitación, orden-llevar a cabo la tarea o rechazarla (Rancew-Sikora, 2007; Silverman, 2007).

grita: '¡Rápido!? La perra atrapa la pelota y se la trae a la dueña mientras ésta aplaude y dice: '¡Bravo, bravo, bravo! Vamos, ¿estamos jugando?' (la dueña está mirando a la cámara). Aplaude y tira otra vez la pelota. La perra la atrapa y su dueña aplaude y ríe otra vez (Transcripción del video "Intencionalidad, juego, campo, intercambio gestual, juego-pelota").

La descripción anterior muestra claramente la importancia de la *repetición del intercambio de gestos*.¹² El simple intercambio gestual (pretender patear la pelota—observar al compañero y los movimientos de su cuerpo, patear la pelota—atrapar la pelota, pedir que devuelva la pelota—agarrar la pelota y dejarla) forma la asociación completa que llamamos jugar a la pelota. El ajuste mutuo de los compañeros de la interacción, a través del intercambio repetitivo de gestos, desarrolla *acciones conjuntas*, que, en este caso, denominaremos una asociación de juego. Aunque desde afuera el juego puede parecer poco interesante debido a las numerosas repeticiones, para los

participantes es atractivo y envolvente. Esto es confirmado tanto por las reacciones de la dueña (risas, palabras como “bravo” y aplausos) como las de la perra (concentración para atrapar la pelota, excitación general expresada por movimientos corporales rápidos).

La devolución de gestos es importante en todas las asociaciones posibles. Luego de patear la pelota tiene que ocurrir una devolución de gestos (reacción) como, por ejemplo, atraparla. Jugar es una acción conjunta (Blumer, 1969) en la cual la intención de participación mutua (múltiple) es excepcionalmente importante y tiene un carácter decisivo en la ocurrencia del fenómeno. La falta de respuesta, el *ignorar* la iniciativa, impide la “culminación” de la acción conjunta. Esto puede ser observado en el video “Ignorar” (ver la descripción del video más adelante y la foto 13).

“Una perra sigue a su dueña a la cocina, se sacude y entra. La mujer comienza a desempacar las compras y escucha que la perra entra a la cocina y le dice: '¿Qué tenemos aquí? ¿Mi perrita? Desapareció, supongo'. Ella se mantiene de espaldas a la perra sin prestarle atención. La perra se para detrás de ella, se sacude, olfatea y, como no obtiene respuesta, se va de la cocina hacia la entrada”. (Transcripción del video “Ignorar”).

¹² Ver también estos videos que muestran un fenómeno similar: <http://video.aol.com/video-detail/a-dog-that-can-play-football/2454173113>; <http://www.youtube.com/watch?v=CMjUT1qHb8Y>; <http://www.youtube.com/watch?v=eMv9LJxI74Q&feature=related>



En la descripción anterior del video uno puede observar otro tipo de interacción con intencionalidad en cual, mediante anuncios no verbales y gestos (también verbales, como el tono burlón al referirse al animal), la mujer indica la *intención de terminar con la interacción* con el animal. Tales gestos no verbales por parte de un humano pueden ser llamados *“ignorar con la intención de terminar la interacción”*. La mujer está ocupada desempacando las compras, no mira a la perra y se da vuelta. La perra está anticipando un cambio en la actitud de la humana. Espera, pero luego de un momento se sacude, olfatea y se dirige hacia el sillón. Esto se denomina *“aceptación de la intención de terminar la interacción”*. Observamos el intercambio de una serie de gestos que pueden ser llamados *“ignorar con intención de terminar la interacción”/ “aceptación de la intención de terminar la interacción”*. Estas dos series de gestos están conectadas y ocurren simultáneamente. Sin embargo, el ignorar también puede ser una táctica de negociación e indicar el deseo de comenzar otra asociación social.



Foto 6: Instantánea del video “Intencionalidad, juego, campo, intercambio de gestos, juego-pelota” (*“Estamos jugando, Misiu? Vamos Misiu, pateá”*)



Foto 7: Instantánea del video “Intencionalidad, juego, campo, intercambio de gestos, juego-pelota”



Foto 8: Instantánea del video “Intencionalidad, juego, campo, intercambio de gestos, juego-pelota” (atrapando la pelota)



Foto 9: Instantánea del video “Intencionalidad, juego, campo, intercambio de gestos, juego-pelota” (“arriba las piernas”)



Foto 10: Instantánea del video “Intencionalidad, juego, campo, intercambio de gestos, juego-pelota” (“Ssh, ssh, ssh”, y se ríe)



Foto 11: Instantánea del video “Intencionalidad, juego, campo, intercambio de gestos, juego-pelota” (La perra atrapa la pelota y se le alcanza a la dueña, entonces ella aplaude y dice: “¡Bravooo, bravooo, bravoo!” y: “¡Más, más!”)



Foto 12: Instantánea del video “Intencionalidad, juego, campo, intercambio de gestos, juego-pelota” (“Ahora Missy, te voy a tirar la pelota. Cuidado, ¡salta!”)



Foto 13: Instantánea del video “Intencionalidad, juego, campo, intercambio de gestos, juego-pelota” (continuación de la secuencia previa de gestos)



Foto 14: Instantánea del video “Ignorar”

El *juego* es la asociación social en la cual el intercambio mutuo de gestos es una condición fundamental y, de alguna manera, formal, para su ocurrencia. Esto es claramente visible en otro video que

muestra la interacción con una hurona (animal diferente del perro): el humano intenta atrapar al animal (que escapa y regresa), estira el brazo suavemente y deja que la hurona agarre entre los dientes uno de sus dedos y lo lama.

En el juego con la hurona también se observó la similitud con el juego con niños cuando, por ejemplo, arropamos, destapamos, volvemos a tapar, destapamos, etc. El dueño del animal hace la misma rutina. La repetición de la acción y la respuesta establece el juego.

Descripción del video: “La hurona: llevar a dormir y jugar”:

M (hombre, cuidador del animal) entra a la habitación por detrás de la hurona, que pasa sobre la cama. M se agacha y trata de atrapar al animal, que salta y se escapa. La hurona se esconde debajo de la cama cuando M trata de atraparla. Cuando M no está más agachado, ella corre hacia él y salta cerca de su pierna. M estira un brazo hacia ella, la agarra y la pone en la cama. M saca su mano derecha y la hurona salta y la atrapa por un segundo. La hurona agarra el borde de la manta. M rápidamente la cubre con la manta y luego la destapa. La hurona salta cuando M estira un dedo hacia ella. La hurona corre hacia el otro lado de la cama, se mueve unos pasos sobre el borde de la cama, entonces corre rápidamente hacia M, le atrapa la

muñeca de la mano derecha mientras se echa sobre su espalda. M sujeta su cola, suavemente le acaricia la piel y el animal le toca la mano con su nariz, lame y olfatea sus dedos. M levanta su mano, la hurona se levanta y salta hacia M, olfatea sus manos, y entonces salta de la cama y corre hacia el camarógrafo, olfatea sus pies y luego los muerde. El camarógrafo saca su pie, la hurona se aleja por un momento y, entonces, se acerca al pie. El camarógrafo se aleja a una distancia de un metro, la hurona corre hacia la esquina de la habitación.

7. Otras asociaciones sociales

Las asociaciones sociales que describiremos a continuación constituyen formas sociales basadas en eventos cotidianos que requieren un intercambio de gestos (verbales y no verbales), cooperación y ajustes entre un mínimo de dos partes en interacción. El juego, descrito previamente, la expresión espontánea de emociones, el dar de comer, la administración de medicamentos, los agradecimientos, los saludos, etc., son ejemplos de asociaciones que ocurren en la vida cotidiana, en numerosos contextos (como el espacio doméstico) y grupos sociales (por ejemplo, la familia). Las mismas parecen dar forma a un orden interaccional y emocional que resulta, en consecuencia, un orden social. Cuando a

las asociaciones se les incorpora una organización interna, la jornada adquiere una estructura temporal más amplia que posibilita la repetición de acciones (día por día) enmarcadas en un cierto orden temporal-espacial. La categoría “asociaciones sociales” se desarrollará a través de la enumeración de sus propiedades y de la descripción teórica de estas cualidades que, empíricamente hablando, toman la forma de actividades específicas y situadas, basadas en un particular y adaptable intercambio de gestos en secuencias puntuales.¹³

¹³ El fenómeno descrito bajo el término “asociaciones sociales” se asemeja al de “órdenes vividos”, concepto desarrollado por el etnometodólogo David Goode (2007), al modo de Harold Garfinkel. Los “órdenes vividos” designan eventos particulares, reales y observados. Para la etnometodología, el adjetivo “vivido” significa que algo ocurre en un tiempo y un lugar específicos con participantes que interactúan entre ellos. Las formas generales de lidiar con estas situaciones — conversaciones, hacer cola en el mercado, jugar— pueden ser bien conocidas por los participantes pero la manera en que estos “órdenes” son logrados se decide en las situaciones puntuales. Consecuentemente, los detalles de las situaciones resultan relevantes. Los eventos más comunes poseen detalles muy particulares y por eso éstos deben ser explicitados y analizados minuciosamente (Goode, 2007). La semejanza del término “asociaciones sociales”, utilizado en nuestro estudio, con “órdenes vividos” es, sin embargo, aparente. En la definición de “asociaciones sociales” hacemos énfasis en la *adaptación* mutua entre los participantes de la interacción quienes, a través de una secuencia conocida e *intencional* de gestos y de una

7.1. Expresión espontánea de emociones

Todos los días ocurren situaciones de mutua y espontánea expresión de emociones cuando dueños o animales inician una cierta forma de contacto físico que busca señalar emociones positivas al compañero (generalmente son emociones positivas; no se observaron emociones negativas, si bien se pueden imaginar y conocer a través de los medios masivos de comunicación). La condición que posibilita tales expresiones es el estar dentro del mismo espacio del hogar. Los miembros de la familia habitualmente se encuentran entre sí al dirigirse a ciertos espacios, como la cocina o el baño. Los animales también tienen sus espacios/“cuchas”, en un vestíbulo o en las habitaciones que utilizan los miembros del hogar, como cocinas o dormitorios. Es común encontrarlos allí y, entonces, los saludos se convierten fácilmente en expresiones espontáneas de emociones.

La *mutua y espontánea expresión cotidiana de emociones* es claramente visible en el video “Besos y abrazos” (ver más abajo la instantánea del video):

adaptación emocional, desarrollan la acción conjunta. Además, estas acciones, al sumarse y entrecruzarse en el contexto espacial de la vida doméstica, dan lugar a un ser social más amplio que también realiza “acción conjunta” pero en un nivel diferente al de la familia.

Un perro está echado en su cucha del vestíbulo (¿pose sumisa?) y la dueña se arrodilla a su lado. Hay zapatos desparramados en el piso. La dueña toma la cabeza del perro y la besa a un costado, diciendo: ‘Estimado Señor’. Luego, ella se incorpora y el perro la mira. Ella le dice, tirando de sus orejas: ‘Te vamos a enviar a Marmurowa (la calle donde está el refugio de animales), a Marmurowa (lenguaje infantil), porque allí admiten a los perros tontitos’. Ella está acariciando al perro en la cabeza y, con la otra mano, en la panza. Luego, se levanta. (Transcripción del video “Besos y abrazos”).



Foto 15: Instantánea del video “Besos y abrazos”

Situaciones similares a la anterior ocurren frecuentemente en nuestras casas compartidas con animales. El contacto directo entre la dueña y el perro, basado en el contacto físico, induce la expresión directa de emociones. El perro muestra

total confianza al mirar directamente a los ojos de su dueña y al indicar sumisión. La mujer muestra total aceptación del animal al mimarlo (acariciarlo, abrazarlo, besarlo). Los mimos también indican cierta simetría en la expresión de emociones. La intención es la mutua aceptación emocional que, en consecuencia, crea y mantiene el vínculo.

7.2. Saludos

Con los animales domésticos, los saludos cumplen una función similar en la comunicación a la que presentan en las interacciones entre humanos. Establecer contacto luego de un tiempo (más o menos) prolongado de separación requiere una introducción y la gradual aceptación de la presencia del otro. Así, una vez que cada participante de la interacción acepta al otro o a los otros, pueden darse otras asociaciones sociales como, por ejemplo, jugar, comer, etc. El siguiente es un ejemplo del video “Saludos e intercambio de gestos”:

Una mujer de mediana edad entra al departamento. El perro oye la puerta abriéndose, corre hacia ella y comienza a dar saltos. Salta dos veces a las caderas de la mujer, quien estira su mano derecha y acaricia al perro saltarín mientras está en el aire. El perro se aleja

y va hacia la sala. La mujer se quita el abrigo y lo cuelga mientras sonríe al perro. En ese momento, el perro ve al camarógrafo y lo mira por unos segundos. De pronto, recuerda cuál es su principal objeto de interés y empieza a saltar otra vez. La mujer se dirige hacia la cocina pero, súbitamente, decide ir hacia el living de la casa. El animal la acompaña, saltando todo el tiempo, tratando de llamar su atención y ella le acaricia la cara un par de veces. La mujer se agacha, toma la cara del perro y la acaricia. Luego, se agacha un poco más, toma la cabeza del perro con las dos manos y comienza a besarlo (el ruido de los besos es claramente audible; esto dura, aproximadamente, 9 segundos). El perro se sienta por un momento pero enseguida se incorpora y empieza a saltar, moviendo la cola. La mujer deja de prestarle atención, se para y va a la cocina a desempacar las bolsas de la compra (Transcripción del video “Saludos e intercambio de gestos”).



Foto 16: Instantánea del video “Saludos e intercambio de gestos” (saludo mientras la mujer se quita el abrigo)

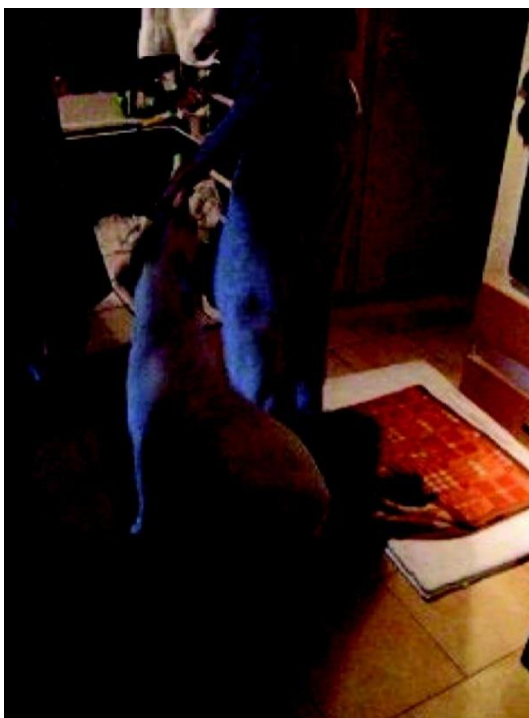


Foto 17: Instantánea del video “Saludos e intercambio de gestos” (continuación del saludo luego de quitarse el abrigo y mientras se dirige a la cocina)



Foto 18: Instantánea del video “Saludos e intercambio de gestos” (continuación del saludo: caricias y besos)

En el video descrito previamente podemos observar un “saludo” *mutuo intencional*: el perro salta hacia la mujer y ella trata de reintegrar su interés acariciándolo mientras cuelga su abrigo. Después, los saludos continúan a través de una comunicación no verbal (el perro salta, mira a su dueña que lo acaricia y lo besa). La situación presentada en el video muestra que si el saludo por parte del animal no es respondido “totalmente”

(acción simultánea), se produce una presión estructural del saludo en la cual, como un “par adyacente” (buenos días—buenos días), el contexto indica que el primer gesto necesita ser completado por otro gesto particular: el saludo debe ser respondido porque consiste, al menos, de dos gestos. Las dos partes ejecutan movimientos intencionales (dirigidos a alcanzar un objetivo puntual); en este caso, el perro inicia el intercambio. Ambas partes intentan habituarse a la otra y recibir aceptación de su presencia en el mismo espacio, así como también expresar emociones. Entonces, el saludo es una forma social que contribuye intencionalmente a establecer y mantener el contacto y, en consecuencia, a construir el vínculo. El compromiso emocional de las dos partes se expresa y confirma claramente mediante el contacto físico.

Luego de una ausencia por un período de tiempo prolongado, el saludo es, habitualmente, muy intenso y demostrativo (esto se observó en los videos que muestran saludos). En esta forma de asociación social resulta especialmente importante el “*intercambio de gestos*”. En efecto, el intercambio está conectado con diversos gestos que, por el lado humano, incluyen: tirar las orejas, acariciar, hablar al animal, y, por el lado perruno: saltar, saltar hacia el humano, lamer. Si el saludo dura más tiempo

(demasiado para un humano), la persona regaña al perro y trata de hacer que se comporte usando gestos o empujándolo suavemente para finalizar el saludo que, lentamente, se va transformando en juego. Si no hay reacción por parte del animal, entonces el humano se irrita y ocurre un rechazo definitivo que transforma el saludo en juego (ver el video previamente descrito). Observamos cierta negociación y esfuerzo por mantener la forma particular de la asociación.

¿Todos los gestos son elementos del saludo o del juego? Ambos tipos de asociación resultan difíciles de distinguir. Aunque el saludo dura menos y el juego, usualmente, más tiempo, éste último se caracteriza por un intercambio de gestos más prolongado, junto con signos de alegría y satisfacción de los participantes. Durante el juego y el saludo es importante intercambiar gestos amistosos, alentadores y “graciosos”. En consecuencia, desde un punto de vista formal es fácil transformar el saludo en juego, si bien para que ello ocurra debe haber una idéntica intención de ambas partes de la interacción. Si uno de los participantes ignora al otro, el intercambio de gestos y el comienzo del juego no resulta posible.

7.3. Alimentar

En el caso de los animales de compañía, el dar de comer es una rutina diaria para los dueños del hogar. Es una actividad que, si bien tiene gran importancia, es tan obvia que no suele ser considerada. Debido a su carácter común y a su repetición, se torna imperceptible y, sin embargo, el *alimentar* es una actividad emocionalmente vinculante para el dueño y para el animal. Como se dijo previamente, el alimentar ocurre diariamente y, además, suele ser precedido por una “conversación” con el animal que frecuentemente incluye palabras cariñosas:

‘¡Julus! Aquí estás, escurridizo. Vamos, hambriento, te voy a dar de comer’. El gato está en el piso de la cocina y mira a la mujer y al plato con comida mientras mueve su cola. ‘¡Vamos!’. La mujer deja la cocina y se dirige hacia otra habitación (donde están los platos de Julian); el gato la sigue y eleva el volumen de su maullido. Entran a la otra habitación, la mujer sostiene el plato a poca altura del piso mientras el gato se para en sus patas traseras, oliendo la comida. La mujer pone el plato en el piso y el gato comienza a comer inmediatamente (Transcripción del video “Julian 2”).

Durante la alimentación, se produce una antropomorfización y una asignación de sentimientos y sensaciones

al animal, tales como “deseo”, “admiración”, “satisfacción”, “felicidad” (ver más abajo la descripción del video “Alimentación” y la foto número 19 extraída de esa grabación, prestando especial atención a los ojos del animal). En la siguiente descripción de uno de los videos, la persona que alimenta al animal (estudiante y asistente de investigación) usa definiciones antropomorfizadoras y “adjudica intenciones” con el fin de entender la conducta del animal en el contexto de alimentación y también en el contexto más amplio del espacio doméstico para alcanzar “acuerdos”; es decir, un ajuste de acciones e intenciones:

La perra salta y se para en sus patas traseras esperando que yo tenga algo delicioso en mi mano, algo que pueda darle. No puede parar de saltar y, eventualmente, sus esfuerzos son recompensados. La perra se lame los labios y mueve la cola. Se escucha una conversación al fondo; puedo oír las palabras: ‘Tomek, hay un montón de piel de pollo para ella’. Los miembros del hogar guardan estas sobras especialmente para ella. Cuando Fiola nota la enorme y deliciosa pieza de comida en mi mano se para en sus patas traseras, se inclina hacia la alacena y busca ávidamente la comida. Yo digo: ‘¡Caramba, Fiolson!’ La mujer dice, ansiosamente: ‘Tomek, podría haber un

hueso', y otra persona responde: 'No, no hay ninguno'. La perra come un pedazo de pollo, se relame y espera más. Yo digo: '¡Es la perra más feliz del mundo!' La impaciente Fiola sigue saltando a mi alrededor y yo le digo: '¡Pide, pide!'. Quiero enseñarle a comportarse. La perra se queda quieta en posición suplicante por una fracción de segundo y luego vuelve a saltar, se para en sus patas traseras y recibe otro trozo de comida. Una feliz Fiola mueve la cola, se relame y se sienta, satisfecha. Luego, huele a su alrededor buscando más para comer (Transcripción del video "Alimentación").

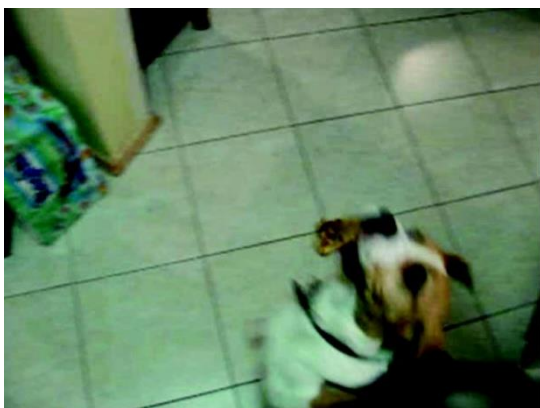


Foto 19: Instantánea del video "Alimentación"

7.4. Administración de medicamentos

Administrar medicamentos es otra forma de asociación en la cual el intercambio de gestos es claramente visible. También ocurren la manifestación de preocupación mediante el "lenguaje zalamero" y la

expresión de amor a través de besos. Al administrar medicamentos, podemos observar *una secuencia (proceso)*: primero, el dueño alienta al gato y, luego, le da el medicamento, tranquilizándolo durante y después del procedimiento. Esto se muestra en el video "Administración de medicamentos", en el cual observamos la interacción entre un humano y una gata (la transcripción del video fue realizada por el dueño del gato):

'Vamos, cariño, llegó la hora de la pastilla, vamos'. Se escucha el ruido de la pastilla saliendo de la caja. Pantera se sienta, se relame y mira. 'Vamos, pequeñita'. Se escucha el sonido de la pastilla cuando la divido en dos partes. Pantera me mira y trata de ver qué estoy haciendo. Le digo: 'Vamos', me levanto y Pantera maúlla. La agarro en brazos. Le digo: 'No tengas miedo'. Nos sentamos juntas en el sofá. La beso en la mejilla. Pantera maúlla. 'No llores, cariño, no tengas miedo' (Transcripción del video "Administración de medicamentos").

La frase: "No tengas miedo" se repite muchas veces con el fin de tranquilizar al animal antes de darle la pastilla.

Una posible consecuencia de la administración de medicamentos puede ser que el animal "se ofenda". Este es un tipo de asignación de intenciones al

animal que se traduce en el intento de explicarle que lo que se está haciendo es por su propio bien. Esta es la reacción del humano después de administrar el medicamento:

Le repito: '¿Estás enojada, no? Pero esto es por tu propio bien, hermosa'. Pantera se ubica detrás de un ramo de flores y me mira (Transcripción del video "Después de la pastilla").

En el último fragmento del video podemos observar el “trabajo emocional” llevado a cabo por el dueño después de administrar el medicamento (ver instantánea del video “Después de la pastilla”, foto número 20). La finalidad de este esfuerzo es tranquilizar al animal que está, aparentemente, afectado (reacciones visibles) por el procedimiento.

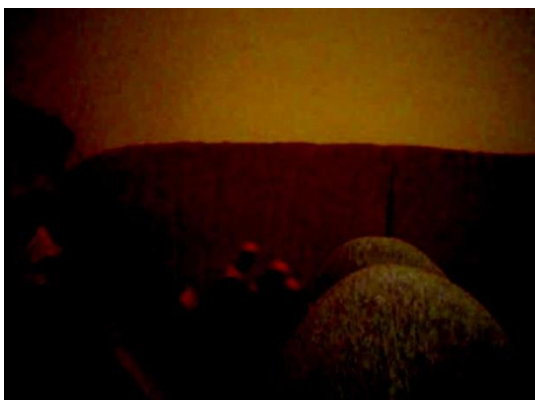


Foto 20: Instantánea del video “Después de la pastilla” (tranquilizando al animal)

7.5. Paseos

Los paseos son otra forma de asociación. Los dueños, que viven principalmente en ciudades, llevan a pasear a sus perros por los parques, las calles, los bosques, etc. (ver Laurier, Maze & Lundin, 2006). Estos paseos se asemejan a los de los padres con sus hijos. Está presente la preocupación por lo que los animales están haciendo cuando se alejan. Pareciera que durante las caminatas se constituye una “identidad común”, en tanto el propietario es percibido y categorizado como el mero elemento de un par y el animal es visto como inseparable de su relación con el dueño. En situaciones en las cuales, durante el paseo, ocurre el encuentro con padres y sus hijos pequeños, se espera que el dueño del perro (categoría que describe la identidad) asegure al animal (categoría que caracteriza la identidad “dueño del animal”) para impedir un posible ataque hacia los niños.¹⁴

¹⁴ Esta “identidad mutua” resulta particularmente visible en la relación entre un perro guía y una persona no vidente. Después del entrenamiento con el animal, una persona ciega cambia su identidad, pasando de “Yo” a “Nosotros”. El perro le asiste en cada situación, la persona es percibida conjuntamente con el animal y su apreciación del mundo físico ocurre gracias al perro, al sentir sus movimientos a través de la correa. La relación “perro guía—persona no vidente” se basa en la lealtad y la confianza y la incondicional aceptación de la ceguera por parte del perro. Más aun, el perro sufre numerosos inconvenientes al guiar a su dueño. Paradójicamente, al depender del perro la

Una de las principales funciones de los paseos es dejar que el animal alivie sus necesidades fisiológicas. En el video “Caminata, alivio de necesidades, caminata de una anciana” (cámara oculta) se observan tres personas con perros en un sendero en medio del césped, al frente de un edificio de departamentos:

Los perros caminan sobre el pasto. Una anciana lleva a su perro con una correa extensible. El animal va hacia el césped y alivia la vejiga (arqueando el lomo). La dueña no está mirando al animal, pero se detiene y, sin mirar, finge ignorancia de lo que está haciendo el perro (ver instantánea 21). La correa se estira hasta el límite (instantánea 22) porque la dueña sigue caminando y el perro se queda en un lugar; es recién entonces cuando ella mira a su mascota. Luego de que el perro alivie sus necesidades, la señora lo mira, verificando, de algún modo, su comportamiento (para estar segura de que la actividad ha finalizado [foto 23]) y, después de un segundo, regresa por el sendero (como si estuviera verificando si alguien notó que el perro

hizo sus necesidades [foto 24]).¹⁵ Luego de esto, el perro corre hacia su dueña y el paseo continúa. El perro husmea el pasto que está junto al sendero y se queda atrás, estirando, otra vez, la correa. La dueña se vuelve, el perro corre hacia ella y se adelanta, estirando la correa (Transcripción del video “Caminata, alivio de necesidades, caminata de una anciana”).



Foto 21: Instantánea del video “Caminata, alivio de necesidades, caminata de una anciana” (aliviando las necesidades naturales)

persona ciega gana independencia en el mundo exterior. Estas relaciones entre cuidadores y animales son denominadas por Good (2007) “un orden vivido” que define quién es quién en una relación particular. En la relación descrita, dos identidades se encuentran vinculadas en una “identidad mutua”.

¹⁵ En Lodz (Polonia), donde fue tomada esta película en 2007, los dueños de las mascotas están obligados por ley a recoger los excrementos que sus animales dejan en la vía pública, si bien esta reglamentación generalmente no se obedece.

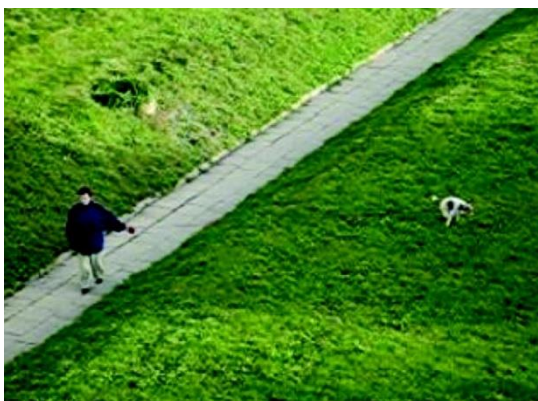


Foto 22: Instantánea del video “Caminata, alivio de necesidades, caminata de una anciana” (tirando de la correa)

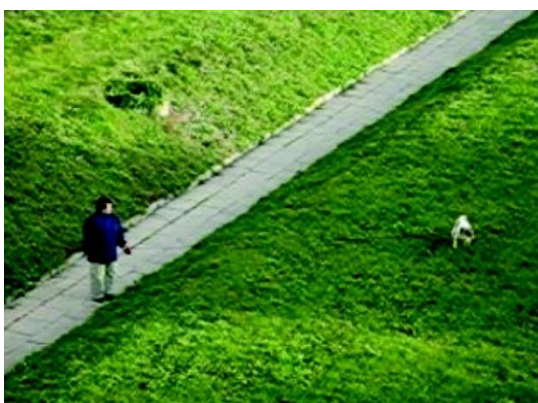


Foto 23: Instantánea del video “Caminata, alivio de necesidades, caminata de una anciana” (mirando al perro)



Foto 24: Instantánea del video “Caminata, alivio de necesidades, caminata de una anciana” (regresando por el sendero)

Como vemos, los paseos relacionados con el alivio de las necesidades fisiológicas requieren de coordinación y de la utilización de gestos por parte de ambos participantes de la interacción. Observamos un intercambio de gestos: el perro camina por el pasto—la dueña finge ignorar lo que él está haciendo; la dueña se detiene—el perro hace sus necesidades; el perro estira la correa—la dueña se vuelve y mira al perro (controlando); la dueña regresa por el sendero—el perro corre hacia ella. Todos estos intercambios de gestos forman una entidad de asociación interna armoniosa, que perdura en el tiempo y que tiene un propósito particular.

Durante las caminatas también ocurren el “juego” y el “entrenamiento” por parte de los dueños. Las asociaciones no sólo se suceden unas a otras en el tiempo sino que también se entrecruzan y se superponen. A veces es difícil separar el juego del entrenamiento (o del saludo) porque éste se presenta en forma de juego, aunque el propósito del dueño/“entrenador” sea enseñar al animal una secuencia particular de acciones como, por ejemplo, traer una rama a su mano (ver fotos 25, 26 y 27, extraídas de

un video de cámara oculta). La única evidencia de que la situación es de “entrenamiento” (obviamente, de tipo amateur) es el refuerzo de la reacción deseada dando comida al animal. La finalización del entrenamiento está marcada por la colocación de la correa en el collar del perro.



Foto 27: Instantánea del video “Caminata, juego, entrenamiento, contacto físico”

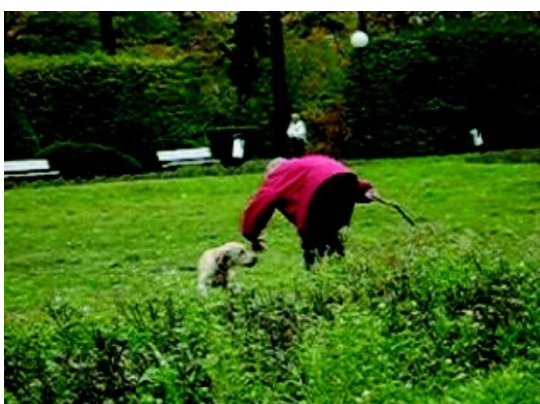


Foto 25: Instantánea del video “Caminata, juego, entrenamiento, contacto físico”



Foto 26: Instantánea del video “Caminata, juego, entrenamiento, contacto físico”

También se producen “peleas durante los paseos” (ver foto 28, extraída del video “Paseos, identidad conjunta”) en las que animales que no se conocen o, incluso conocidos entre sí, se atacan. Los dueños reaccionan con gestos similares a los de los padres en una situación de pelea entre niños: gritan, llevan a un lado y agarran al perro, e interpretan estos gestos (verbalmente o no, disculpándose, discutiendo, ignorándose entre sí, dándose vuelta y alejándose).

Las peleas construyen, al mismo tiempo, un vínculo social y una “identidad mutua” a nivel emocional cuando, por ejemplo, alguien protege a un animal de otro que lo está atacando en presencia del dueño/cuidador.



Foto 28: Instantánea del video “Paseos, identidad conjunta”

7.6. Castigo

El castigo a los animales también es una forma de asociación presente en la vida cotidiana de las familias con mascotas. Con los niños, el castigo es un elemento de disciplinamiento. Con los animales, la situación es similar, pero adquiere un patrón particular. El castigo tiene, a menudo, un carácter indulgente, divertido y suele expresar sentimientos positivos.

“¿Qué pasa, mi chico malo, eh? Gato malo, ¡ven rápido! ¡Ven aquí!” (Video “Castigo 2”):

Atardecer. El gato salta sobre la mesa y empieza a golpearla y rascarla. Mi mamá entra a la habitación. Se escucha el sonido del TV al fondo.

El gato está tumbado sobre un costado, arriba de la mesa, agarrando el mantel, todo arrugado, entre sus patas. Una mujer entra a la habitación y empieza a

hablar al gato, inclinándose sobre él: ‘¿Por qué agarraste mi mantel? ¿Qué hiciste? ¿Tu señora trabaja duro y tú lo arruinas? ¡Fuera de la mesa, rápido!’ El gato mira todo el tiempo a la mujer, sacudiendo la cola pero sin moverse de lugar. ‘¿El gato está enojado? ¡Esfúmate!’ Le da una palmadita a Julian en su cabeza y él se pone de espaldas, levanta las patas y empieza a maullar. La mujer sigue hablándole: ‘¡Fuera de aquí! ¡Abajo!’. El gato bufar y la mujer golpea su cabeza con el dedo, diciendo: ‘¡Ah, me estás mostrando las garras!’ El gato, ahora apoyado sobre la panza, mira a la mujer. Ella dice: ‘Gato malo, abajo. ¡Rápido!’, y acomoda el mantel sobre la mesa. Pero el gato se pone de costado, coloca sus garras en el mantel y agita su cola mientras maúlla a todo volumen. La mujer intenta acariciarlo pero él está maullando otra vez y aparta su cabeza. En la habitación también hay un perro que mueve su cola y mira a la mujer, quien se dirige otra vez al gato: ‘¿Qué quieres?’ La mujer deja la habitación y llama al gato: ‘Ven aquí, te daré un sachet [de leche]. ¡Vamos!’ El gato aun está sobre la mesa, mirando hacia la puerta. (La mujer me pregunta desde la cocina si hay un sachet. Le respondo que sí). Escuchamos la puerta de la heladera abriéndose, el gato se incorpora y mira hacia la puerta. Se queda quieto por unos segundos y entonces, repentinamente, pega un salto y corre a

la cocina. La mujer lo llama: '¡Julus! Aquí estás, escurridizo. Vamos, hambriento, te voy a dar de comer'. El gato está en el piso de la cocina y mira a la mujer y al plato con comida mientras mueve su cola. '¡Vamos!'. La mujer deja la cocina y se dirige hacia la otra habitación (donde están los platos de Julian); el gato la sigue y eleva el volumen de su maullido. Entran a la otra habitación, la mujer sostiene el plato a poca altura del piso mientras el gato se para en sus patas traseras, oliendo la comida. La mujer pone el plato en el piso y el gato comienza a comer inmediatamente (Transcripción del video "Julian 2").

En la situación previa, el "reproche indulgente" ocurre en una secuencia particular. El gato, tendido sobre la mesa, arruga el mantel y la cuidadora trata de que baje al piso. Como no logra hacerlo utilizando su voz como aliciente, decide convencerlo con comida. La situación y asociación social de *castigo* se transforma en *alimentación*.

El uso de lenguaje infantil indica la expresión de emociones positivas hacia el animal, por lo que *el reproche con utilización de lenguaje infantil es indulgente*, y dirigirse a los animales de manera "dulce" (*amae*) es un signo del lazo emocional existente entre el dueño y el animal. ("¿Por qué agarraste mi mantel?

¿Qué hiciste? ¿Tu señora trabaja duro y tú lo arruinas? ¡Fuera de la mesa, rápido!").

En el video "Saludo, castigo, caricias, campo, lenguaje infantil" también observamos el "reproche indulgente" (ver más adelante la foto número 29):

La dueña saluda a su perro (un alsaciano) al llegar a casa; lo besa mientras aun está en la puerta. Luego, entra y los saludos continúan, le pide al perro que le dé una pata. Éste está muy excitado y corre por el patio, cerca de la dueña, saltando. El perro deja salir de la casa a un segundo perro (un mestizo pequeño), quien también quiere saludar. '¡Ven aquí!', lo invita la dueña. El primer perro ataca al segundo y la dueña grita: '¡Rambo, no saltes! ¡Rambo!' Se dirige hacia el otro perro con voz dulce: 'Ven, cariño'. El mestizo corre hacia ella y salta. La mujer lo abraza. Luego de un momento, el alsaciano salta impetuosamente entre ellos. Ella le dice al mestizo: '¡Ven con tu señora! ¡Vamos, ven, cariño!' El alsaciano mordisquea al mestizo. La cuidadora grita al alsaciano con voz un poco ronca: '¡Rambo! (trata de acariciarlo en el lomo pero él se corre rápidamente; ver foto 29) ¡Rambo!' Entonces, llama otra vez al mestizo: 'Ven Mijalu (?), ven precioso, ven con tu señora, ven'" (Transcripción del video "Saludo, castigo, caricias, campo, lenguaje infantil").

En este caso, el castigo es más bien suave y recuerda al reproche de un padre a sus hijos cuando uno está celoso de otro.



Foto 29: Video “Saludo, castigo, caricias, campo, lenguaje infantil” (intento de acariciar al perro)

7.7. Establecer una forma de interacción

Cuando los animales tratan de negociar con los humanos para lograr un objetivo, se presenta la situación de “establecer una forma de interacción—negociar”. Por ejemplo, cuando quieren comer mientras los miembros de la familia están en la mesa; es decir, quieren comer junto con la gente. Al olfatear y mirar fijamente al objeto deseado o sus alrededores cercanos, tratan de persuadir a los integrantes de la familia para que les den comida. Por otra parte, los humanos tratarán de distraer al animal usando juguetes u otros trucos; por

ejemplo, incitándolo a jugar o, simplemente, ignorándolo¹⁶ (Video “En la cena—negociaciones”).

Fiola, inadvertida, está parada cerca de la silla y olfatea el territorio. Nadie le presta atención. La perra sabe que no conseguirá comida de la mesa pero aun espera que alguien cambie la regla. Mira la mesa llena de comida. Le digo a mi hermana que aleje a Fiola. Cuando la perra escucha su nombre, primero, se muestra excitada, pero Weronicka acaba con su entusiasmo rápidamente. Le dice ásperamente a Fiola que se vaya. La triste perra se ubica detrás de la silla a regañadientes. Abatida, olfatea el piso. Meteusz entra en la habitación y la perra renueva sus esperanzas que, rápidamente, se desvanecen. Después de un rato, Weronicka se levanta de su silla y eso desorienta a Fiola. Otra vez crece la esperanza de comer algo que no sea alimento deshidratado para perro. Pero la perra es ignorada y, eventualmente, excluida de la cena familiar (Transcripción del video “En la cena—negociaciones”).

¹⁶ Para más información acerca de “ignorar” ver también sección 6.

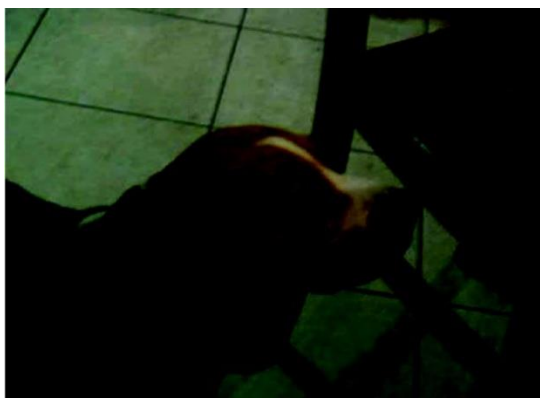


Foto 30: “En la cena—negociaciones”, video 3 (mirando hacia la mesa)

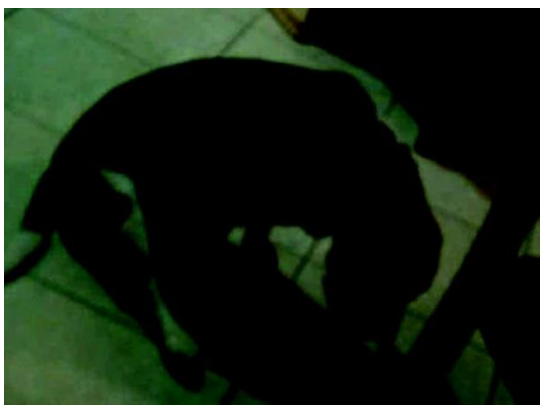


Foto 31: “En la cena—negociaciones”, video 3 (Le dice ásperamente a Fiola que se vaya. La triste perra se ubica detrás de la silla a regañadientes. Abatida, olfatea el piso)

7.8. Llevar a dormir

Otra forma de asociación social es “llevar a dormir”. Usualmente, esta expresión hace referencia al hecho de poner a dormir a los niños, quienes, cuando están cansados, son arrojados y acariciados por sus padres que los llevan a la cama mientras les hablan suavemente con “lenguaje infantil”. Mimar a los niños

antes de dormir es una forma aceptada de llevar a dormir. Con los animales domésticos se aplica la misma secuencia de acciones.

La secuencia de gestos conectados con el llevar a dormir es claramente visible en el video “Llevar a dormir y jugar—la hurona”.

M (hombre, cuidador de la hurona) arroja a la hurona sosteniéndola en su palma derecha, la acaricia y le habla (no podemos oírlo). La hurona no está durmiendo; sus ojos están abiertos y no se mueve. M la toma del cuello, acomoda la cabeza y la coloca en la otra mano (todas estas acciones se realizan con un ritmo lento y tranquilizador). El hombre pone su dedo cerca de la cara de la hurona por un segundo. El animal se lame los labios. El hombre le agarra suavemente la cola, pone a la hurona en la palma de la otra mano y la lleva al cajón. La hurona le da la espalda y se interna en el cajón, plegando su cola. Luego de un momento, M cierra el cajón (Transcripción del video “Llevar a dormir y jugar—la hurona”).

El video de la hurona también muestra una serie similar de acciones conectadas con la forma de asociación que denominamos “llevar a dormir”. Un animal cansado es acariciado suavemente y, eventualmente, puesto a dormir en un

cajón, que es lugar donde ella descansa. Cada acción es realizada de manera lenta y “tranquilizadora”.¹⁷

La otra cara de la moneda es “despertando al animal”, cuando se lo rasca y acaricia suavemente, mientras se quitan las mantas y se le habla para estimularlo y, eventualmente, despertarlo y levantarlo de la “cama”. Este también es un ritual doméstico relevante que simula la forma (los gestos) utilizados para despertar a los niños pequeños (ver el video “Mi hurón Piko despertándose y mi conejo Sam” en: <https://www.youtube.com/watch?v=hCpPLjCHqOA>).

8. Conclusión

Todas las formas de asociación incluyen y muestran la regla del intercambio de gestos. Es una regla universal que vincula a los sujetos de la interacción dispuestos a entrar en cualquier tipo de asociación social. Cada gesto da lugar a otro gesto, constituyendo así pares particulares de

¹⁷ Ver también el video “Hurón durmiéndose” en: <https://www.youtube.com/watch?v=dMB-Fj61o6U&mode=related&search>.

Existen numerosos sitios web, películas y fotos que ilustran el comportamiento de animales domésticos en situaciones variadas. La visualización de relaciones entre humanos y animales es una forma habitual de presentar los intereses, sentimientos o hobbies propios: la propia identidad también en la Internet.

gestos y, en consecuencia, se crea una secuencia completa de ellos que es, a menudo, más larga que solo un par o unos pocos pares. Conjuntos de secuencias de gestos configuran una forma de asociación social. La regla del intercambio de gestos es la condición para la construcción de cualquier asociación social y, por ende, posibilita la formación de vínculos emocionales y formas de acción colectiva (familia—hogar) y, eventualmente, de una especie de “identidad familiar”.

El intercambio de gestos en la forma de “pares adyacentes”, discutido previamente en el artículo, permite mantener cierta interacción y orden emocional y organizacional en el hogar. Un lazo emocional se constituye y mantiene a través de gestos como los saludos y la *expresión cotidiana espontánea de emociones* en los contactos con los animales. Con el fin de mantener en el hogar un balance entre la distancia y la cercanía excesivas (ver Sheef, 1990, p. 4, quien usa el término “diferenciación”), se recurre a la “*ignorancia con la intención de finalizar la interacción*” que, habitualmente, concluye con la “*aceptación de la intención de finalizar la interacción*”. La intencionalidad de las acciones puede encontrarse en la devolución de gestos (como en un “par adyacente”) que, juntos, vinculan la intencionalidad de las dos partes de la

interacción y generan cierta combinación subjetiva contextual de gestos mutuamente abarcadores, los cuales, eventualmente, construyen una forma de contacto social; por ejemplo: “saludo” o “ignorar con la intención de finalizar la interacción”.

Al ir finalizando la escritura de este artículo, y a partir del análisis de nuestros datos, planteamos una *primera tesis*: saludar, jugar, alimentar, administrar medicamentos, llevar a dormir, expresar emociones espontáneamente, reprochar indulgentemente son todas formas de asociación con un orden interno y, a través de tal orden, se construye la estructura no verbal de los enunciados humanos que, con la repetición en el tiempo y el ajuste mutuo, generan lazos emocionales entre los miembros del hogar (ver apéndice 1).

Estas asociaciones están basadas en la comunicación no verbal y en el contacto físico. En este tipo de comunicación, observamos frecuentemente un “intercambio de gestos” que consiste de varias reacciones que son las respuestas a los gestos ocurridos previamente. El contacto físico se entremezcla con el intercambio de gestos y posibilita la aceptación mutua de humanos y animales viviendo en el mismo espacio. Es una manera de aceptar la comunicación y de crear y mantener una

comunidad emocional mediante, por ejemplo, saludos, juegos o dando de comer. Esto sucede de esta forma porque los intercambios son acompañados por emociones que pueden apreciarse en signos no verbales y paraverbales y en enunciados y vocalizaciones de humanos y animales. Es la construcción de un “marco familiar” para las relaciones que implican el encuentro de dos especies animales, personas y animales domésticos, en las cuales estos últimos son habitualmente considerados como miembros de la familia y como niños (ver Belk, 1996; Cain, 1983, 1985; Carmack, 1985; Flynn, 2000; Foote, 1956; Konecki, 2005a; Raupp, 1999). Este “marco familiar” debe ser mantenido día a día a través del intercambio y ajuste de gestos y de las asociaciones particulares que se convierten en una unidad y una comunidad de acción más amplia; es decir, una acción conjunta (Blumer, 1969). En este caso, la acción conjunta más amplia es el “hogar—familia”.

La *segunda tesis* es la conclusión de la investigación. En el intercambio interactivo y adaptable de gestos se forma la identidad familiar de los animales domésticos y de las personas que forman parte del hogar.

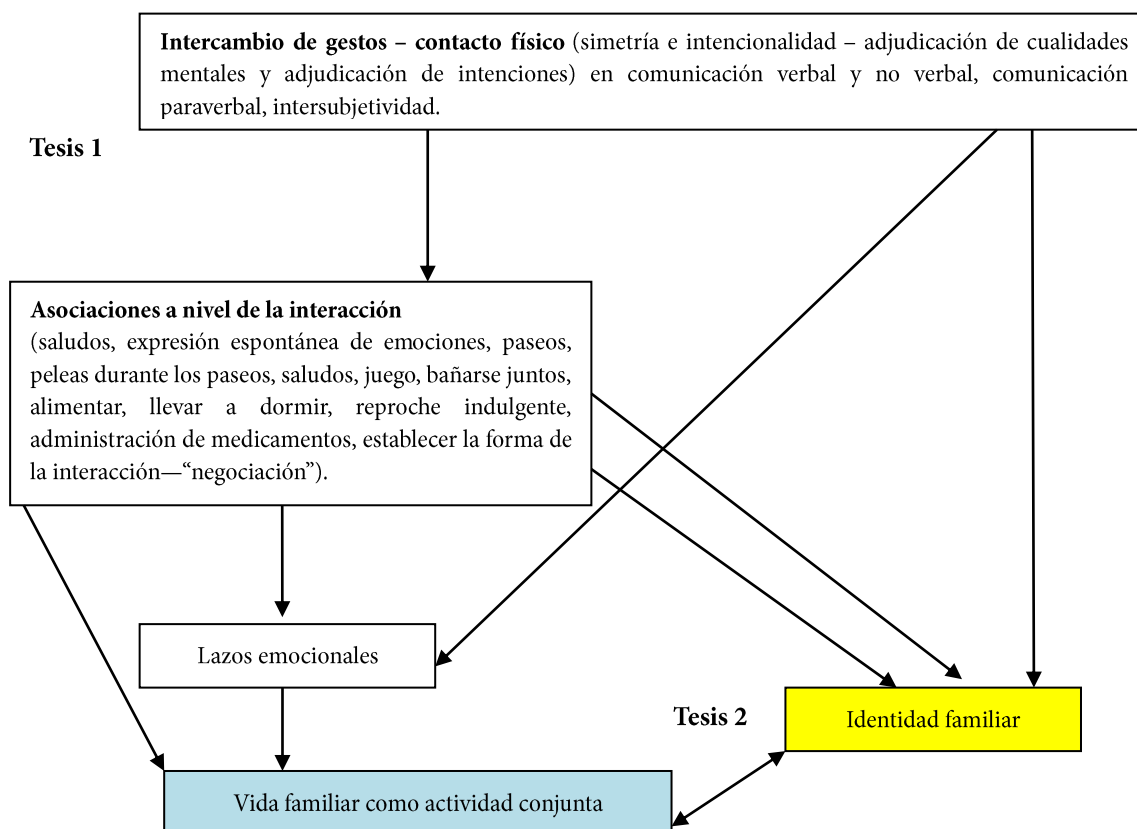
En los paseos, las peleas durante los paseos, las visitas al hogar donde viven los animales, el cuidador es considerado

como una parte de una unidad que forma con el animal que está junto a él y viceversa. Este “yo” se refleja en la formación de un cierto tipo de identidad individual, la identidad de dueño de un animal, pero también en el mismo animal, al cual se atribuye una identidad que es “estar junto con” un dueño particular (identidad mutua). El intercambio de gestos (contacto físico, besos, abrazos, mimos, caricias) observado por los otros y declarado de manera verbal o no verbal por los participantes de la interacción es una forma de confirmar la relación; es decir, la conducta cotidiana observable fortalece y confirma las relaciones entre humanos y animales domésticos (ver las instantáneas extraídas de los videos). El intercambio de gestos genera asociaciones sociales tipificadas particulares que, a su vez, indican la existencia de un lazo emocional entre los participantes de tales asociaciones. Este lazo emocional resulta característico de ciertas formas de coexistencia social, tales como la familia o los grupos de amigos. Si es esta la definición de los marcadores de asociación percibidos y el lazo emocional entre dueños y animales, aparece entonces un sentimiento particular de identificación entre dos (o más) participantes de la interacción y se crea una identidad común en interacciones

repetidas a lo largo de un período de tiempo.

La observación a nivel interaccional del fenómeno descrito en el párrafo anterior (intercambio adaptable de gestos) resultaría imposible sin el uso de grabaciones de video y el análisis detallado del material. La observación y diferenciación de estos gestos sutiles (contacto físico), su secuencia y su significatividad en la vida cotidiana muestran cuán importante puede ser el rol de la sociología visual en la investigación cualitativa y el trabajo de campo. En relación a la minuciosa estrategia de análisis desarrollada a través de la aplicación de la metodología de la teoría fundamentada, la estrategia de la sociología visual constituye un “*par metodológico*” que permite examinar los rudimentos del orden social y, lo que es más importante desde la perspectiva del sociólogo, cómo se construye un vínculo social.

Apéndice 1: Formación de lazos emocionales e identidad a través del intercambio de gestos



DATOS DE VIDEO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Acariciando en la correa”

“Administración de medicamentos”

“Alimentando”

“Animal llevado en brazos como un niño”

“Besos y abrazos”

“Caminata, alivio de necesidades, caminata de una anciana”

“Caminata, juego, entrenamiento, contacto físico”

“Castigo 2”

“Después de la pastilla”

“En la cena—negociaciones”

“Ignorando”

“Intencionalidad, jugar, campo, intercambio de gestos, juego—pelota”

“Julian 2”

“Julian 4”

“La hurona—llevar a dormir y jugar”

“Mi hurón Piko despertándose y mi conejo Sam”

“Pantera en el piso”

“Paseos, identidad conjunta”

“Perros jugando, intencionalidad—intercambio de gestos”

“Saludo, castigo, caricias, campo, lenguaje infantil”

“Saludos e intercambio de gestos”

“Tocando a dos perros—una necesidad de simetría”

KRZYSTOF TOMASZ KONECKI

Profesor Titular de Sociología de las Organizaciones y Vicedecano de Investigación Científica en la Universidad de Lodz, Polonia. Editor de la revista *Qualitative Sociology Review*. Dirige la sección de Sociología Cualitativa e Interaccionismo Simbólico de la Asociación Polaca de Sociología. Sus áreas de investigación comprenden: el interaccionismo simbólico y la sociología interpretativa, la sociología visual, la cultura japonesa, las relaciones entre animales humanos y no humanos, la investigación del yoga y las prácticas de meditación, la cultura y el simbolismo organizacionales, la identidad organizacional y la imagen corporativa, el desarrollo sustentable, la sociología contemplativa.

Bibliografía

- Bateson, G. (1972/2000). *Steps to an ecology of mind*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Belk, R. (1996). Metaphoric relationship with pets. *Society and Animals*, 4(2), pp. 121-145.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism. Perspective and method*. Berkeley: University of California Press.
- Cain, A. (1983). A study of pets in the family system. En A.H. Katcher & A.M. Beck (Eds.), *New perspectives on our lives with companion animals* (pp.72-81). Philadelphia: University of Pennsylvania.

- Cain, A. (1985). Pets as family members. *Marriage and Family Review*, 8(3/4), pp. 5-10.
- Carmack, B. J. (1985). The effects of family members and functioning after the death of a pet. En M.B. Sussman (Ed.), *Pets and family* (pp.149-162). New York: Haworth.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing grounded theory: A practical guide through qualitative analysis*. London: Sage.
- Doi, T. (1982). *The anatomy of dependence*. Tokyo: Kodansha.
- Flynn, C.B. (2000). Battered women and their animal companions: Symbolic interaction between human and nonhuman animals. *Society and Animals*, 8(2), pp. 99-127.
- Foote, N. N. (1956). A neglected member of the family. *Marriage and Family Living*, 28, pp. 213-218.
- Glaser, B. (1978). *Theoretical sensitivity*. San Francisco: The Sociology Press.
- Glaser, B. & Strauss, A. L. (1967). *Discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Chicago: Aldine.
- Goode, D. (2007). *Playing with my dog Katie. An ethnomethodological study of canine-human interaction*. Purdue University Press.
- Heath, C. (1997). Using video: Analysing activities in face to face interaction. En D. Silverman (Ed.), *Qualitative research: Theory, method and practice* (pp.183-200). London: Sage.
- Knoblauch, H. (2004). Die Video-Interaktions-Analyse. *Sozialer Sinn*, 1, pp. 123-138.
- Knoblauch, H.; Schnettler, B.; Raab, J. & Soeffner, H. (Eds.) (2006). *Video analysis: Methodology and methods. Qualitative audiovisual data analysis in sociology*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Konecki, K.T. (2000). *Studia z metodologii badań jakościowych. Teoria ugruntowana*. Warszawa: PWN.
- Konecki, K.T. (2005a). *Ludzie i ich zwierzęta. Interakcjonistyczno-symboliczna analiza*

- społecznego świata właścicieli zwierząt domowych*. Warszawa: Scholar.
- Konecki, K.T. (2005b). Wizualne wyobrażenia. Główne strategie badawcze w socjologii wizualnej a metodologia teorii ugruntowanej. *Przegląd Socjologii Jakościowej*, I(1), Pobrany Miesiąc10, Rok 2007. Disponible en: http://www.qualitativesociologyreview.org/PL/Volume1/PSJ_1_1_Konecki.pdf Consultado el 22 de agosto de 2008.
- Laurier, E.; Maze, R. & Lundin, J. (2006). Putting the dog in the park: Animal and human mind-in-action. *Mind, Culture & Activity*, 13, pp. 2-24. Disponible en: <http://www.era.lib.ed.ac.uk/handle/1842/2303> Consultado el 7 de agosto de 2008.
- Leathers, D. (2007). *Komunikacja Niewerbalna*. Warszawa: PWN.
- Liberman, K. (2004). *Dialectical practice in Tibetan philosophical culture: An ethnomethodological inquiry into formal reasoning*. Lanham, Md.: Rowman & Littlefield Publishers.
- Mitchell, R.W. & Thompson, N.S. (1991). Projects, routines, and enticements in dog-human play. En P.P.G. Bateson & P.H. Klopfer (Eds.), *Perspectives in human ethology* (pp.189-216). New York: Plenum Press.
- Rancew-Sikora, D. (2007). *Analiza konwersacyjna jako metoda badania rozmów codziennych*. Warszawa: Trio.
- Raupp, C. (1999). Treasuring, trashing or terrorizing: Adult outcomes of childhood socialization about companion animals. *Society and Animals*, 7(2), pp. 141-159.
- Sanders, C. (1999). *Understanding dogs: Living and working with canine companions*. Philadelphia: Temple University Press.
- Scheff, T. (1990). *Microsociology. Discourse, emotion and social structure*. Chicago: The University Press.
- Scott, B. (1973). *How the body feels*. New York: Ballantine.

Silverman, D. (2001). *Interpreting qualitative data. Methods for analysing talk, text and interaction*. London: Sage.

Silverman, D. (2005). *Doing qualitative research. A practical handbook*. London: Sage.

Silverman, D. (2007). *A very short, fairly interesting and reasonably cheap book about qualitative research*. Los Angeles: Sage.

Strauss, A. & Corbin, J. (1990). *Basics of qualitative research*. London: Sage.

Suchar, C. (1997). Grounding visual research in shooting scripts. *Qualitative Sociology*, 20(1), pp. 33-55.