

*El acto de la creación. (Libro primero: el bufón)*¹

Arthur KOESTLER²

Traducción de Eva ALADRO

RESUMEN

Koestler enuncia en estos capítulos su célebre teoría tripartita de la creatividad, según la cual todos los campos creativos mantienen simetrías que conectan el mundo científico con la creación artística y con la invención cómica. El humor, según la celeberrima teoría de Koestler, es resultado de la confluencia de dos matrices de referencia bisociadas que se perciben simultá-

¹ Traducimos aquí los capítulos uno y cuatro de la primera parte del libro primero de «El acto de la creación», de Arthur KOESTLER (Londres, Hutchinson, 1964), dedicados al humor.

² KOESTLER, Arthur (Budapest 1905-Londres 1983). Nació en Hungría y estudió en la Universidad de Viena antes de dedicarse a ejercer el periodismo. Sus Memorias en cinco tomos —*Flecha en el azul; El camino hacia Mar; Euforia y Utopía; El destierro y La escritura invisible* (Alianza Editorial)— narran su azarosa vida hasta 1940. En el último tomo cuenta cómo el periódico inglés *News Chronicle* le envió como corresponsal destacado en el cuartel general de Queipo de Llano a finales de agosto de 1936, de donde tuvo que huir a Gibraltar a los dos días porque le acusaron de espía. Enviado a finales de 1937 a Málaga (donde presencia la rendición de la ciudad) es detenido, condenado a muerte e internado en una cárcel sevillana. Las experiencias de carácter místico en la prisión —de la que saldrá noventa y cinco días después gracias a una operación de canje— supondrán un giro decisivo en su vida, ya que modificarán su concepción del mundo y le llevarán a romper —meses más tarde— con el partido comunista. Posteriormente se dedicó a la novela y al ensayo. Se hizo famoso por su novela *Darkness at Noon* (1940), traducida como *El cero y el infinito*. La novela es un examen del peligro moral inherente a un sistema que sacrifica los medios a los fines, a través de la historia de un ex-bolchevique que se ve obligado a confesar, en las purgas estalinistas, crímenes que no ha cometido. Otras obras de esta época son *Los Gladiadores* (1939) y *Arrival and Departure* (1943). Entre sus ensayos, destacan *El Yogi y el comisario* y *Otros Ensayos* (1945), y la colección *The God that Failed* (1949) donde relata su desencanto del Comunismo. A partir de 1945, KOESTLER escribió en inglés, haciéndose ciudadano británico en 1948.

neamente o que abruptamente desembocan una en la otra. El doble significado o doble plano referencial es rasgo común a todos los campos de la creatividad y es fundamentalmente la base del juego humorístico.

ABSTRACTS

Koestler writes in these chapters his renowned theory of creativity, in which all creative activities have a link which connects scientific discoveries with artistic creations and comic inventions. Humour, in the consecrated theory of Koestler, is the result of the bisociation of two matrix of reference which are perceived simultaneously or that are displayed one from the other. Double significance or double reference plan is a common feature of all creativity tasks and is the basis of humoristic play.

Arthur Koestler erzählt in diesen berühmten Kapiteln seine Theorie der Kreativität indem wissenschaftliche Erscheinungen, kunstlicher Schöpfungen und Komödien und Humor vereinert sind. Humor, in diese sehr bekannte Theorie, resultiert aus eine doppel Assoziation der Ideen die in verschiedene sinnliche Matrize existieren, Ideen die man gleichzeitig betrieben kann. Zweideutigkeit oder doppel Referenz ist ein generales Merkmal der Kreativität und auch die Grundlage für Humor.

PALABRAS CLAVE: Creatividad, humor, matrices bisociadas, invención y descubrimiento, arte, ciencia.

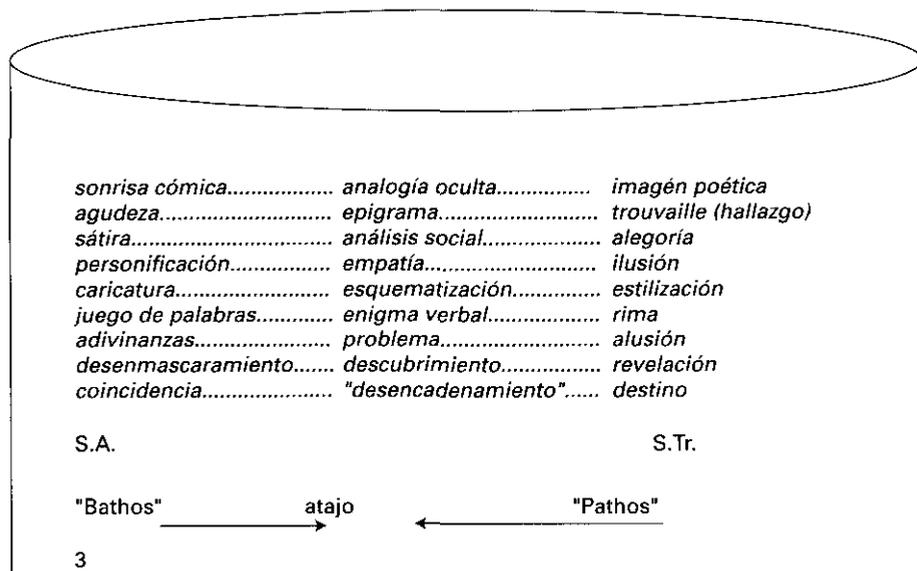
KEY WORDS: Creativity, humor, bisociation of matrix, invention and discovery, art, science.

LA LÓGICA DE LA RISA

Los tres cuadros del tríptico circular que mostramos en el frontispicio de esta obra indican los tres dominios de la creatividad que proyectan su sombra

Dedicó sus últimas obras a Ciencia, Creatividad y Misticismo. *El Acto de la Creación* (1964) es el libro más conocido de este período científico y filosófico, que explica los procesos de creación en ciencia y arte. Otras obras son *The Lotus and the Robot* (1960), estudio del misticismo oriental, *The Ghost in the Machine* (1967) que describe el efecto de la evolución en la estructura del cerebro humano, y *La Tribu Trece* (1976), controvertido estudio de los orígenes del pueblo judío. *Bricks to Babel* fue el último texto recopilatorio con comentarios del autor.

A comienzos de los años ochenta, KOESTLER sufrió leucemia y Parkinson. Él y su mujer Cynthia se quitaron la vida en 1983. (Datos tomados en parte de la *Enciclopedia Británica*, 1992, Chicago, y de las Memorias del autor.)



los unos sobre los otros desdibujando sus límites respectivos: el Humor, la Ciencia, y el Arte. La razón para este aparentemente perverso orden de disposición —el Sabio flanqueado por el Bufón y por el Artista a cada lado— se irá haciendo evidente conforme se despliegue nuestro argumento.

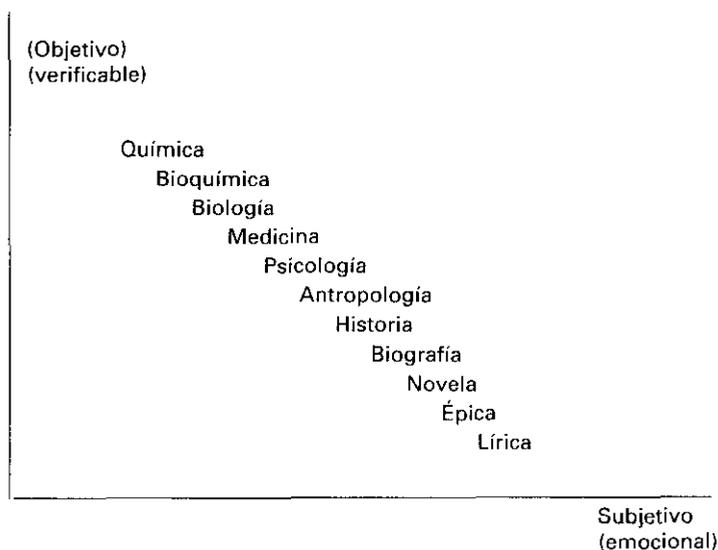
Cada una de las líneas de puntos que atraviesan el tríptico muestra un patrón de actividad creativa representada en los tres cuadros; por ejemplo, la comparación cómica, la analogía objetiva y la imagen poética. La primera se crea para hacernos reír, la segunda para hacernos entender y la tercera para maravillarnos. El patrón lógico de esta actividad creativa es el mismo en los tres casos; consiste en el descubrimiento de las similitudes ocultas. Pero el clima emocional es diferente en los tres cuadros citados: la risa cómica tiene un toque de agresividad; el razonamiento científico por analogía es emocionalmente distante, es decir, neutral, y la imagen poética es simpática o admirativa, inspirada por una emoción de tipo positivo. Intentaré mostrar cómo los tres tipos de actividad creativa son trivalentes: pueden ponerse al servicio del humor, de la invención o descubrimiento, o del arte; igualmente, conforme viajamos por el tríptico de izquierda a derecha, el clima emocional va cam-

³ «El Bufón» es la Primera Parte del texto «El Acto de la Creación», cuyo Libro Primero contiene también «El Sabio» (Segunda Parte) y «El Artista» (Tercera Parte). Todo el libro «El Acto de la Creación» pertenece a su vez a una Trilogía formada por los libros «Los Sonámbulos» y «El Fantasma en la Máquina», en los que analiza siempre el problema de la creatividad y desarrolla sus conocimientos sobre la condición humana.

biando por transiciones graduales, de agresivo a neutral o simpático e identificativo, o, por decirlo de otro modo, de una visión de la existencia absurda a una abstracta o a una trágica o lírica. Puede que todo esto parezca una sarta de gruesas generalizaciones, mas su función es meramente la de indicar de primeras la dirección que esta investigación va a tomar.

Los cuadros del diagrama han sido pintados en forma circular para indicar que no hay líneas divisorias claras entre ellos. La fluidez de las fronteras entre la Ciencia y el Arte es evidente, ya consideremos la Arquitectura, la Cocina, la Psicoterapia o la Historiografía. El matemático nos habla de soluciones «elegantes», el cirujano de una «bonita» cicatriz, el crítico literario de caracteres «bidimensionales». Se dice que la Ciencia se dirige hacia la Verdad, y el Arte hacia la Belleza; pero los criterios de verdad (como la verificabilidad o la refutabilidad) no son tan rígidos o limpios como tendemos a creer, y los criterios de belleza, por supuesto, aún lo son menos. Un vistazo al mapa siguiente indicará que podemos ordenar las provincias científicas y artísticas por vecindades en una serie que muestre un gradiente continuo de la «objetividad» a la «subjetividad», o de la «verdad comprobable» a la «experiencia estética».

Un gradiente, por ejemplo, nos lleva de las así llamadas ciencias exactas como la Química a través de la Bioquímica y la Biología, luego pasando por la Medicina —que, ay, es una ciencia mucho menos exacta— hasta la Psicología, y de ahí a la Antropología y a la Historia, y atravesando la Biografía o la Novela biográfica caemos ya en el abismo de la pura ficción. Conforme nos



desplazamos por la curva en cuesta, la dimensión de «verificable objetividad» va disminuyendo progresivamente y la dimensión intuitiva y estética va creciendo. Una serie graduada similar nos guía desde la Ingeniería de la construcción a la Arquitectura y al Diseño de interiores, para llegar luego al híbrido «Artes y manualidades» y finalmente a las Artes de la Representación, aquí las dos variables de la curva podrían ser la «utilidad» en un extremo y la «belleza» en el otro. El interés de este juego está en mostrar que al margen de la escala de valores que elijamos para aplicar, nos movemos en un continuo sin límites definidos; no hay fronteras en las que termine la ciencia y comience el arte, y el *uomo universale* del Renacimiento fue ciudadano de ambas tierras.

Por el otro lado del tríptico, los límites entre los descubrimientos científicos y las invenciones cómicas también están diluidos, como el presente capítulo mostrará, aunque no lo parezca a simple golpe de vista. Que el Bufón es hermano del Sabio puede parecer una blasfemia, sin embargo nuestro lenguaje refleja su estrecho parentesco: la palabra inglesa para las agudezas cómicas, «witticism» se deriva de la palabra «wit» cuyo sentido original es «ingenio, inventiva». El Bufón y el Sabio viven ambos «de sus ingenios», y veremos cómo las adivinanzas del Bufón son una puerta trasera muy útil, en ocasiones, del taller de la originalidad creativa⁴.

EL REFLEJO DE LA RISA

La risa es un reflejo. La palabra reflejo, como dijo Sir Charles SHERRINGTON, es una ficción sumamente útil. Aunque difieran las más diversas definiciones y connotaciones según las diversas escuelas, nadie discutirá la afirmación —aunque haya sido de hecho el campo de batalla de la Psicología en los

⁴ La palabra inglesa «Wit» (ingenio) deriva de «witan», comprender, sus raíces se remontan del *videre* latino al *eidó* griego hasta el sánscrito *veda*, conocimiento. El alemán «witz» signifi- ca tanto chiste como agudeza, y proviene del verbo *wissen*, saber; *wissenschaft*, la ciencia, es palabra hermana de *Fürwitz* y *de Aberwitz*, que significan respectivamente presunción o descaro y broma. El francés nos da la misma lección semántica. *Spirituel* tanto puede significar agudo e ingenioso como profundo anímicamente; el verbo francés para divertir, *amuser*, proviene de la raíz *muse* (inspirarse, de acuerdo con las musas), y una observación ingeniosa es llamada un *jeu d'esprit* (juego del espíritu, literalmente), siendo una forma divertida o desali- ñada de invención. La palabra inglesa para Bufón «jester», tiene también un rancio abolengo. Las «chansons de geste» (nuestras canciones de gesta) tuvieron un papel esencial en la literatu- ra medieval del siglo XI al XV. Eran poemas épicos centrados en sucesos heroicos, y su nombre se deriva del latín «gesta»: hazaña, acción loable. Con el Renacimiento, la sátira tendió a reem- plazar a la épica caballeresca y en el siglo XVII la heroica «gesta» paso a ser la británica «jest» (sátira, pantomima).

últimos cincuenta años— según la cual existe un «reflejo» en la conducta de un organismo, algo parecido al mecanismo automático de una máquina, es decir, algo instantáneo, predecible y estereotipado por excelencia. También solemos aplicar al reflejo los calificativos «automático» e «involuntario» que aunque no gustan a algunos psicólogos, están implicados en la definición previa.

La risa espontánea se produce por la contracción coordinada de quince músculos faciales en un patrón estereotipado que va acompañado de alteraciones en la respiración. La siguiente es una descripción abreviada tomada del ensayo clásico de SULLY al respecto.

La sonrisa engloba un complejo grupo de movimientos faciales. Bastaría recordar al lector esos movimientos característicos de retracción y ligero levantamiento de las comisuras de la boca, la elevación del labio superior, que deja parcialmente al descubierto los dientes, la curvatura de los surcos entre las comisuras labiales y las aletas de la nariz (los surcos naso-labiales). A ello debe añadirse la formación de arrugas bajo los ojos, resultado también de ese primer movimiento...y el incremento del brillo en los ojos.

Estos cambios faciales son comunes a la sonrisa y a la risa, aunque en forma más violenta para la segunda, en la que los ojos pueden perder la segregación lacrimal que es lo que le da a los mismos el brillo o chispa en la sonrisa.

Podemos ahora pasar a la experiencia más vasta de la risa audible. Se ha sugerido que esta acción es fisiológicamente continua a la sonrisa...La conexión más o menos íntima entre la sonrisa y la risa puede comprobarse por la tendencia que muestra la amplia sonrisa con la boca abierta a comenzar los movimientos respiratorios de la risa. Como han indicado Darwin y otros, hay una serie de grados de la más sutil y decorosa sonrisa a la plena explosión de la carcajada.

...La serie gradual indicada aquí se produce, con mayor o menor rapidez, en la risa común...El reconocimiento de la identidad entre ambos fenómenos se evidencia en los usos del habla. Vemos en las lenguas clásicas una tendencia a emplear la misma palabra para ambas cosas... Claramente se aprecia en el caso del latín «ridere», que significa tanto sonreír como reír, la forma «subridere» es una rareza (italiano, «ridere» y «sorridere»; francés «rire» y «sourire», alemán «lachen» y «lächeln»).

Y ahora vayamos a las características distintivas de la risa: esto es, «la producción de series familiares de sonidos...»⁵

Pero todo esto ya no nos incumbe. Lo interesante es la continuidad en la escala que conduce de la débil sonrisa a la risa homérica, de acuerdo con los experimentos de laboratorio. La estimulación eléctrica del *cigomático mayor*, el principal músculo elevador del labio superior, a través de corrientes de intensidad variable, produce expresiones que van de la sonrisa al gesto abierto y

⁵ SULLY, J. (1902), *An Essay on Laughter*. London, Longmans, 1902.

hasta las contorsiones faciales típicas de la risa franca⁶. Otros investigadores han comparado las risas de bebés a los que se hace cosquillas y las risas de histéricos a los que las cosquillas se les habían comunicado por sugestión. De nuevo se muestra que el reflejo va creciendo sutilmente de una primera contracción facial débil hasta los paroxismos de sacudidas y congestiones, del mismo modo que el mercurio en el termómetro, puesto repentinamente bajo agua caliente, llega con rapidez hasta la zona marcada con rojo.

Estas gradaciones de intensidad no solo demuestran el carácter reflejo de la risa sino que al tiempo explican la rica variedad de sus formas, de la risa rabelaisiana ante un chiste picante a la rarificada sonrisa cortés. Hay además otras razones para esta variedad tan engañosa. Los reflejos no operan en un vacío, sino que están en mayor o menor medida conectados con grandes centros nerviosos, así, la risa civilizada rara vez es espontánea. La diversión puede fingirse o suprimirse, a una respuesta casi involuntaria podemos añadir a voluntad una risita discreta o una risotada leonina, y los hábitos adquiridos cristalizan frecuentemente esos reflejos amalgamados con fingimientos entre los rasgos característicos de una personalidad.

Además, las mismas contracciones musculares producen diferentes efectos según expongan una sarta de dientes de perlas o un agujero desdentado, dando lugar en cada caso a una sonrisa, una risa tonta o una mueca de desprecio. El humor también se sobreimpresiona con su propio patrón facial —de ahí la risa alegre, la sonrisa melancólica o la risotada lasciva. Finalmente, la risa o sonrisa forzada pueden usarse para comunicar a través de un lenguaje sónico convencional el placer o el engorro, la amistad o la irrisión. Nos ocuparemos en todo caso nosotros de la risa espontánea como una respuesta específica a algo cómico, tema sobre el que podemos concluir, junto al Dr. Johnson, «los hombres han sido sabios de muy diversas maneras, pero siempre se han reído de la misma forma».

LA PARADOJA DE LA RISA

Me he tomado tantas molestias en explicar que la risa, como he mostrado más arriba, es un reflejo, precisamente porque hay una paradoja que jalona el primer paso de nuestra investigación. Los reflejos motores, ejemplificados en los manuales, como la flexión de la rodilla o la contracción de la pupila, son respuestas relativamente simples y directas a estímulos igualmente sencillos que funcionan automáticamente en circunstancias normales, sin requerir la intervención de procesos mentales superiores; precisamente al permitir al or-

⁶ Discusión sobre el tema en el cap. posterior «Introspección y Observación».

ganismo que estos dispositivos de respuesta estereotipada compensen ciertas incidencias típicas, los reflejos constituyen dispositivos prácticos al servicio de la supervivencia. Pero ¿cuál es el valor de supervivencia de esas contracciones faciales de quince músculos diferentes unidas a ciertos ruidos a menudo irreprimibles? La risa es un reflejo, pero único en tanto no parece servir a fin biológico alguno, podríamos decir que es un reflejo de lujo. Su única función útil, según podemos colegir, es aliviar temporalmente las presiones de tipo utilitarista. En la evolución, cuando aparece la risa, un factor de frivolidad emerge en un mundo sin humor y gobernado por las leyes de la termodinámica y de la supervivencia del más fuerte.

Podemos plantear la paradoja de manera diferente. Nos parecerá razonable que ante una luz intensa la pupila se contraiga, o que al sentir el pinchazo de una aguja nuestro pie se retraiga, y en ambos casos tanto el «estímulo» como la «respuesta» son del mismo nivel fisiológico. Pero que una actividad mental complicada como la lectura de una página de THURBER cause una respuesta motora específica de tipo reflejo es un fenómeno alambicado que ha dejado pasmados a los filósofos desde la antigüedad.

Hay desde luego otras actividades intelectuales y emocionales que también provocan reacciones corporales —como fruncir el ceño, bostezar, temblar, y lo que se desee. Pero los efectos en el sistema nervioso de la lectura de un soneto de SHAKESPEARE, o del trabajo en un problema matemático, o de escuchar a MOZART son difusos e indefinibles. No hay una respuesta claramente predecible que nos indique que un cuadro de museo ha resultado «bello» a alguien, y sí hay una contracción facial predecible que nos dice que una caricatura le ha parecido «cómica».

El humor es el único dominio de actividad creativa en el que un estímulo de alto nivel de complejidad produce una respuesta masiva y claramente definida en el nivel del reflejo fisiológico. Esta paradoja nos permite entender esa respuesta como un indicador de la presencia de dicha cualidad escurridiza, la comicidad, que intentamos definir, como si fuera la reveladora aguja del contador Geiger ante la presencia de radioactividad. Y dado que lo cómico está relacionado con otras formas de creatividad más exaltadas, esta aproximación por la puerta trasera promete aportar algunos resultados positivos. Sabemos que de lo sublime a lo ridículo no hay más que un paso; lo curioso es que la Psicología no haya aprovechado este hecho y sus posibles beneficios a partir de la inversión de la dirección de dicho paso.

La bibliografía incluida en la obra de GRIEG *Psicología de la Risa y la Comedia* publicada en 1923 menciona trescientos sesenta y tres títulos de obras que tratan total o parcialmente el tema —de PLATÓN y ARISTÓTELES a KANT, BERGSON y FREUD. En el umbral del siglo XX, T. A. RIBOT reunía esos intentos formulando una teoría de la comicidad: «La risa se manifiesta en tan hetero-

géneas y variadas condiciones... que la reducción de todas esas causas a una sola sigue siendo una empresa muy problemática. Tras muchísimo trabajo en tan trivial fenómeno, el problema está aún lejos de explicarse completamente»⁷. Esta frase fue escrita en 1896, y desde entonces sólo dos nuevas teorías de importancia se han añadido a la lista: la obra *La Risa* de BERGSON y *El chiste y su relación con el inconsciente* de FREUD. Me referiré a ellas más adelante.

La dificultad reside evidentemente en la enorme variedad de situaciones que producen la risa, desde las cosquillas físicas a los titubeos mentales de los más diversos tipos. Intentaré mostrar que hay una unidad en tanta variedad, que el común denominador es un patrón específico y especificable de importancia esencial no sólo en el humor sino *en todas las formas de creatividad*. El bacilo de la risa es un organismo difícil de aislar, pero una vez bajo el microscopio resulta parecido a una levadura, a un fermento universal, igualmente útil para hacer vino o cerveza como para cocer el pan.

LA LÓGICA DE LA RISA: PRIMERA APROXIMACIÓN

Algunas de las historias que siguen se las debo a mi amigo el desaparecido John von Neumann, que tenía todas las dotes de un humorista, era un genio de las matemáticas y había nacido en Budapest.

Dos mujeres se encuentran en un supermercado del Bronx. Una parece encantada y la otra deprimida. La alegre pregunta:

«¿Qué te está devorando por dentro?»

«Nada»

«¿Alguna muerte en la familia?»

«¡No por Dios!»

«¿Preocupaciones de dinero?»

«No...nada de eso»

«¿Problemas con los niños?»

«Bueno, si tanto quieres saberlo, es por mi pequeño Jimmy»

«¿Y que le pasa?»

«Nada, que su profesor dice que debería verlo un psiquiatra.»

Pausa. «Bueno, bueno, se diga Edipo o Medipo, yo no me preocuparía mientras siga siendo un buen niño y queriendo a su mamá».

Freud cita el siguiente chiste en su ensayo sobre lo cómico.

⁷ RIBOT, T. A., (1896). *La psychologie des sentiments*. Paris, Alcan, 1896.

Chamfort cuenta la historia de un Marqués de la corte de Luis XIV que, un día entrando en el dormitorio de su mujer, la encuentra en los brazos de un obispo, y que se va tranquilamente a la ventana y se pone a bendecir a los vian-dantes que pasaban por la calle.

«¿Qué estás haciendo?» preguntó angustiada la mujer.

«Como monseñor está llevando a cabo mis funciones», replicó el marqués, «yo estoy cumpliendo las suyas».

Ambos sucesos cómicos, aunque aparentemente diferentes y distantes temporalmente hasta siglos, siguen de hecho un mismo patrón. La anécdota de Chamfort concierne al adulterio, y la podemos comparar con un tratamiento trágico de este mismo tema, por ejemplo en el Moro de Venecia. En dicha tragedia la tensión va creciendo hasta alcanzar el clímax en el que Otelo estrangula a Desdémona, y después se va produciendo una catarsis gradual (citando a ARISTÓTELES) en la que «el horror y la piedad llevan a cabo la purgación de las emociones» (vid. fig. 1, a continuación).

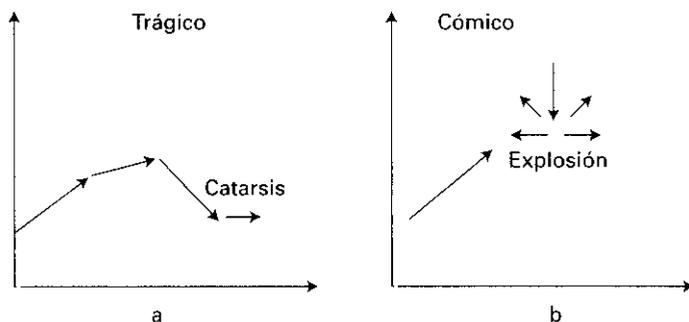


Figura 1.

En la anécdota de Chamfort, igualmente, la tensión va subiendo conforme avanza el relato, pero nunca alcanza ese clímax esperado. La flecha ascendente se rompe en un abrupto fin por la inesperada reacción del marqués, que desengaña nuestras expectativas dramáticas; surgiendo como de una puerta secreta que, por decir así, decapita el desarrollo lógico de la situación. La narración actúa como un canal que conduce el flujo de emoción; cuando el canal se ve agujereado, la emoción se dispersa como un líquido saliendo de una cañería rota, la tensión se ve repentinamente reducida y entonces surge la risa (fig. b de la ilustración).

He dicho que ese efecto se produce por la inesperada reacción del marqués. Sin embargo, lo inesperado no basta para producir una reacción cómica. El punto clave en la conducta del marqués es que es a la vez perfectamente

lógica e inesperada, pero con una lógica no usual en este tipo de situación. Es la lógica de la división social del trabajo, el *quid pro quo*, el toma y daca; pero en nuestras expectativas las acciones del marqués estarían gobernadas por una lógica o código de conducta diferente. Es el choque entre ambos códigos mutuamente incompatibles, entre los dos contextos asociativos, lo que hace explotar la tensión.

En la historia de Edipo encontramos un choque similar. La afirmación de la mujer alegre está dominada por la lógica del sentido común: si Jimmy es un buen chico y quiere a su mamá no puede haber nada malo. Pero en el contexto de la psicología freudiana la relación con la madre conlleva muy diferentes asociaciones.

El patrón subyacente en ambas historias es *la percepción de una situación o idea en dos marcos de referencia bien consistentes pero habitualmente incompatibles*, llamémoslos M1 y M2 (fig. 2). El suceso L, en el que ambos marcos se intersectan, se hace vibrar simultáneamente a dos longitudes de onda diversas, como si dijéramos. Mientras esa situación inusual dure, L estará asociado no únicamente a uno de los marcos de referencia, sino *bisociado* a ambos dos.

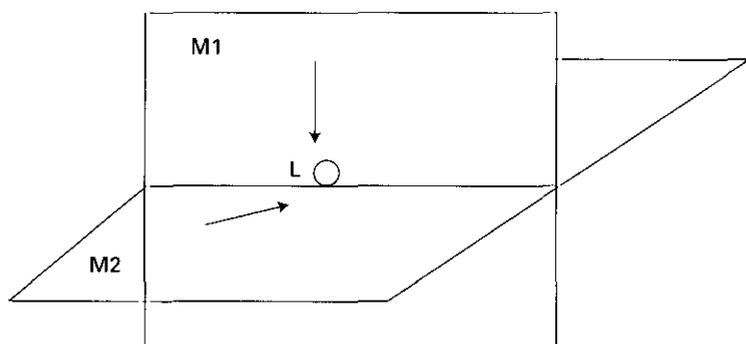


Figura 2.

He acuñado el término *bisociación* para distinguir entre las rutinas habituales del pensamiento que transcurren en un sólo «plano» y el acto creativo que, como intento demostrar, opera siempre en más de un sólo plano. El primero de estos actos puede calificarse de mentalmente simple, y el segundo de mentalmente doble, un estado transitorio de equilibrio inestable en el que el balance de emoción y pensamiento se ve alterado. Las formas que este desequilibrio adopta en los campos de la ciencia y el arte se comentarán más adelante; primero debemos comprobar la validez de estas generalizaciones en otros campos de la comicidad.

En los tiempos en que Jun Hultes era el héroe de los pobres y los solitarios, alguien con mala intención le informó: «parece que alguno de sus segui-

dores ha cambiado de chaqueta». «Imposible», respondió Huites, «ninguno de ellos tiene chaqueta para cambiar».

En los felices días de *La Ronde*, un resplandeciente pero arruinado oficial austriaco intentaba obtener los favores de una cortesana conocida. Para deshacerse del inesperado perseguidor, ella le explicó que, ay, su corazón ya no estaba libre. Él cortésmente respondió «Mademoiselle, nunca aspiré yo tan alto.».

«Arriba» está bisociado con dos contextos, uno metafórico y otro topográfico. La chaqueta se cambia primero metafórica, y luego literalmente. En ambos chistes el contexto literal evoca imágenes visuales que agudizan el choque.

Un preso jugaba a las cartas con sus guardianes. Descubrieron que hacía trampas y le echaron de la cárcel a patadas.

Esta venerable frase fue citada por primera vez por SCHOPENHAUER y desde entonces ha ido rodando por la literatura cómica hasta nuestros días. Puede analizarse con una sola frase: dos reglas convencionales («a los delincuentes se les castiga con la cárcel» y «a los tramposos se les castiga echándolos del juego») cada una de ellas consistente, chocan en una situación dada —igual que chocaba la ética del *quid pro quo* y la del matrimonio en la anécdota de Chamfort—. Pero indiquemos que las reglas en conflicto estaban meramente *implicadas* en el texto; al hacerlas explícitas he destruido el efecto cómico de la historia.

Poco después del fin de la guerra mundial una afirmación memorable apareció publicada en un artículo de la revista *Vogue*:

«Belsen y Buchenwald han puesto fin a la moda de la mujer esquelética, al culto a la desnutrición»⁸.

Aunque es escalofriante, resulta gracioso en cierta manera, precediendo los chistes negros propios de la última década. La idea de la muerte por desnutrición está conectada en forma bisociada con un contexto trágico y otro profundamente trivial. La siguiente cita de la revista *Times* pulsa una cuerda afín:

Versión Revisada. En la primera página del número navideño del *Boletín Católico Universal*, periódico diocesano de Cleveland, apareció este titular a ocho columnas:

«—Ha nacido un niño en Belén.

Felicidades, Dios-felicidades, María-felicidades, José».

⁸ Citado en la columna «Esta Inglaterra» del *New Statesman and Nation*, enero 1946, 5 de diciembre.

Aquí los dos marcos de referencia son el sagrado y el más vulgarmente profano. Una versión técnicamente más pulida, si es que tratamos la blasfemia, es la respuesta que apareció, si mal no recuerdo, en el *New Yorker*:

«Queríamos una niña»

Todos los chistes anteriores son ejemplos de un tipo que tiene un solo punto culminante. Las formas más elevadas de humor sostenido, como la sátira o el poema cómico, no se basan en un sólo efecto sino en una serie de explosiones menores en un estado constante de diversión suave. La fig. 3 indica lo que ocurre cuando una narración humorística oscila entre dos marcos de referencia, por ejemplo, la fantasía romántica de Don Quijote, y la picardía graciosa de Sancho Panza.

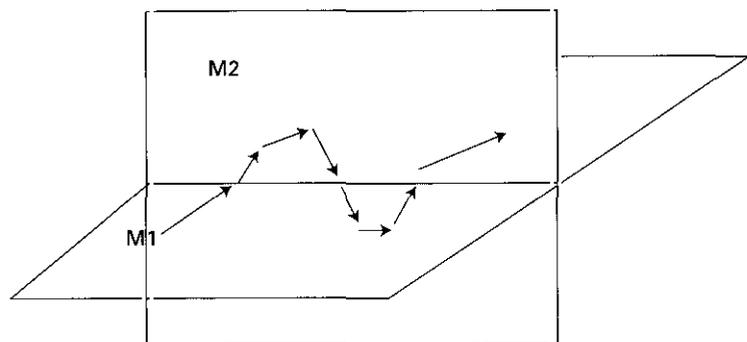


Figura 3.

MATRICES Y CÓDIGOS

Pondré a prueba la paciencia del lector con unas páginas de especulación psicológica para introducir un par de conceptos asociados que tienen un papel central en este libro y son indispensables para todo lo que sigue. Me he referido en varios momentos a los dos planos que se intersectan en las figuras descritas, denominándolos «marcos de referencia», «contextos asociativos», «tipos de lógica», «códigos de conducta» y «universos de discurso». De aquí en adelante usaré la expresión «matrices del pensamiento» (y «matrices de conducta») como fórmula para uniformizar dichas expresiones. Uso la palabra *matriz* para denotar cualquier habilidad, hábito o talento, cualquier patrón de conducta organizada gobernada por un «código» de reglas fijas. Ilustremos con unos ejemplos de diversos niveles ese concepto⁹.

⁹ Uso la palabra «matriz» de un modo que resulta algo difícil de explicar. Inicialmente utilicé las expresiones «campo» y «marco», pero «campo» es demasiado vaga y «marco» demasiado rígida. Matriz se deriva de la raíz latina para el útero y figuradamente significa cualquier molde

La araña común suspende su tela de tres, cuatro o como mucho doce puntos de apoyo, dependiendo del terreno en que se halla, pero traza siempre hilos radiales que se intersectan con los laterales en ángulos iguales, de acuerdo con un código de reglas fijo que está indicado en el sistema nervioso de la araña; y el centro de la telaraña está siempre en el centro de gravedad. La *matriz* —la habilidad para tejer telas de araña— es flexible, puede adaptarse a las condiciones ambientales, pero las reglas del código deben cumplirse y ponen un límite a esa flexibilidad. La elección por la araña de los puntos de apoyo adecuados es un asunto de *estrategia*, que depende del entorno, pero la forma completa de la tela será siempre poligonal, determinada por su código. El ejercicio de una habilidad siempre se halla bajo el control dual de a) un código fijo de reglas (sean innatas o adquiridas por aprendizaje), y b) por una estrategia flexible, guiada por indicadores del entorno, por «el terreno que se pisa».

Por mor del contraste el siguiente ejemplo me lleva a una matriz de alto nivel de pensamiento verbal. Hay un juego en el que cada jugador escribe en un papel los nombres de todas las ciudades que se le ocurran cuyo nombre empiece por una letra determinada, por ejemplo la «L». Aquí el código de la matriz se define por la regla del juego, y los *miembros* de la matriz son todos los nombres de ciudades que empiezan con la L, que el participante en cuestión pueda recordar o no. La tarea ante él es rescatar de su memoria esos nombres. Hay varias estrategias para hacerlo. Una persona puede imaginar un mapa geográfico y buscar en él las ciudades con la letra L procediendo en una dirección determinada, por ejemplo de oeste a este. Otra puede repetir para sí las sílabas La, Le, Li, Lo, como si pulsara un diapason, esperando que sus circuitos de memoria comiencen a vibrar en respuesta (Lincoln, Lisboa, etc). Su estrategia determina qué miembro de la matriz aparecerá en escena, y en qué orden. En el caso de la tela de araña, los miembros de la matriz son las diferentes sub-habilidades que intervienen en la habilidad general de tejer la tela, como la secreción del hilo, su atadura a los extremos, la medición de los ángulos. De nuevo el orden y modo en que entrarán en acción estará determinado por la estrategia, sujeta a las «reglas del juego» establecidas por el código que determina el tejido de la telaraña.

Todo pensamiento coherente es equivalente a un juego con una serie de reglas. Por supuesto, puede darse, que jugando al juego de las ciudades y acor-

o patrón dentro del cual se desarrollan o forman cosas, o en las que se genera su tipo. El ejercicio de cualquier habilidad o actividad está por tanto moldeado por una matriz. En matemáticas, las matrices son disposiciones horizontales de número capaces de las formas de magia más variadas, pueden transformarse sin perder su identidad, por tanto, son a la vez «flexibles» y «estables». También se asocian las matrices a una constante que se denomina «determinante», y que permanece inalterable ante dichas transformaciones. Pero la analogía entre el determinante de la matriz y nuestro «código» es demasiado vaga y en más de un aspecto lleva a confusión.

dándome de Lagos y después de Lisboa me sienta repentinamente tentado a dejarme llevar por agradables recuerdos de una noche pasada en el Pavillão Chinês de esa ciudad. Pero eso sería «abandonar el juego», y para no hacerlo debo volver inmediatamente a Lourdes. Deslizarse de una matriz a otra es lo que caracteriza al sueño o a estados similares; en las rutinas del pensamiento disciplinado sólo una matriz está activa en cada momento.

En los test de asociación verbal el código consiste en una sola orden, por ejemplo, dar «nombres opuestos». El tema se da con una palabra de estímulo, por ejemplo «grande», y automáticamente salta la respuesta «pequeño». Si el código hubiera sido «sinónimos», la respuesta hubiera sido «alto» o «gigante», etc. Los test de asociación son simplificaciones artificiales de los procesos de pensamiento; en el razonamiento real los códigos consisten en más o menos complejos conjuntos de reglas y subreglas. En el pensamiento matemático, por ejemplo, hay gran cantidad de códigos especiales, que gobiernan diferentes tipos de operaciones; algunos de ellos están jerárquicamente ordenados, por ej. la suma, la multiplicación, la función exponencial. Sin embargo las reglas de estos muy complejos juegos pueden representarse con símbolos «codificados»: X , $+$, Y , o $x.y$, $F(x)$, etc., cuya visión automáticamente «desencadena» la operación adecuada, igual que la lectura de un compás en una partitura de piano desencadenará toda una serie de complejos movimientos de los dedos. Las habilidades mentales como las operaciones aritméticas, las habilidades motoras como tocar el piano o mecanografiar un texto, tienden a convertirse con la práctica en automáticas, en rutinas pre-establecidas, que son «desencadenadas» por «señales codificadas» en el sistema nervioso, igual que el entrenador usa el silbato para hacer que el animal lleve a cabo sus tareas.

Este será quizás el lugar oportuno para explicar por qué he elegido la palabra «código» como una de las claves en la teoría presente. La razón es precisamente su bonita ambigüedad. Por un lado significa un conjunto de reglas que deben obedecerse, como el Código de la Circulación o el Código Penal; y, al mismo tiempo, indica que opera en el sistema nervioso a través de «señales codificadas» —como el alfabeto Morse— que transmiten órdenes en un tipo de «lenguaje secreto» comprimido. Sabemos que no solamente el sistema nervioso, sino todos los órganos de control en el organismo operan de esta forma (empezando por el embrión, cuyo «código genético» contiene toda la información relativa al individuo futuro. Pero esa información no está en forma de una imagen microscópica del hombrecito dentro del núcleo celular, sino que está «codificada» en un tipo de alfabeto de cuatro letras, en el que cada letra está representada por un tipo diferente de molécula química en una larga cadena, vid. libro II, I).

Volvamos a las habilidades cognitivas. El razonamiento matemático está gobernado por reglas específicas de juego, la multiplicación, diferenciación,

integración, etc. Igualmente, el razonamiento verbal está sujeto a reglas específicas: podemos discurrir sobre la derrota de Napoleón en Waterloo «en términos» de a) su significado histórico, b) la estrategia militar, c) la situación de su hígado o d) la constelación de los planetas. Podemos llamarlos «marcos de referencia» o «universos de discurso» o «contextos de asociación» expresiones que usaré para evitar la monótona repetición de la expresión «matriz». Los chistes de la sección anterior pueden describirse todos como colisiones entre universos de discurso, o intersección de marcos de referencia, o confusión de contextos. Pero debemos recordar que cada una de esas expresiones se refiere a patrones específicos de actividad que, aunque flexibles, son gobernados por un conjunto de reglas fijas.

Un jugador de ajedrez que mira un tablero vacío con una única torre en él no verá el tablero como un mosaico uniforme de cuadrados blancos y negros, sino como un tipo de campo magnético con líneas de fuerza que indican los posibles movimientos de la torre: así, el tablero se ve pautado.

Cuando pensamos en «matrices» o «códigos», es útil tener en mente esas figuras. La *matriz* es el patrón que representa el conjunto de posibles movimientos. El *código* que gobierna a la matriz puede expresarse en ecuaciones matemáticas simples que contengan la esencia del patrón en una forma comprimida, «codificada», o puede expresarse a través de la palabra «diagonales». El código es el factor fijo e invariable en una habilidad o hábito, y la matriz es su aspecto variable. Las dos palabras no se refieren a entidades diferentes, sino a *aspectos* diferentes de la misma actividad. Cuando nos sentamos frente al tablero de ajedrez nuestro *código* son las reglas del juego que determinan qué movimientos se permiten, y la *matriz* es el total de posibilidades a elegir entre ellos. Finalmente, la elección del movimiento real entre la variedad de los permitidos es una cuestión de *estrategia*, determinada por el terreno en que se juega, por el «entorno» de los ajedrecistas que se enfrentan. Hemos visto que el efecto cómico se produce por el choque repentino de matrices incompatibles, para un ajedrecista experimentado el movimiento de una torre como si fuera un alfil es decididamente «gracioso».

Consideremos a un pianista interpretando una pieza que conoce de memoria. Tiene incomparablemente más ámbito de estrategia (el tempo, el ritmo, el fraseo) que la araña que teje su tela. Un músico que traspone una afinación a una nota diferente o que improvisa variaciones sobre la misma, tiene incluso mayor libertad; pero siempre se verá limitado por las reglas que dominan la escala diatónica o cromática. Las matrices varían en flexibilidad desde las más automáticas y reflejas, que permiten pocas opciones estratégicas, hasta las de casi ilimitada variedad; pero todo pensamiento y conducta coherente está sometido a un código de reglas especificable al cual debe su carácter de coherencia— incluso aunque las funciones del código estén en niveles parcial

o totalmente inconscientes de la mente, como ocurre generalmente. Un pianista de bar puede tocar durmiendo o mientras charla con la camarera; teniendo puesto el piloto automático, como si dijéramos.

PERSUASORES OCULTOS

Todo el mundo puede montar en bicicleta, pero nadie sabe cómo lo hace exactamente. Ni siquiera los ingenieros y fabricantes de bicicletas conocen la fórmula para contrarrestar la tendencia a caer con la manipulación del manillar de manera que «para un ángulo dado de desequilibrio la curvatura de cada brazo es inversamente proporcional al cuadrado de la velocidad con la que el ciclista avanza»¹⁰. El ciclista obedece a un código de reglas que es especificable, pero que él no puede especificar; podría llevar en su matrícula el dicho de PASCAL, «le coeur a ses raisons que la raison ne connaît pas», O, dicho de otro modo más abstracto: los controles de una habilidad funcionan bajo el nivel de conciencia en que dicha actividad tiene lugar. El código es un persuasor oculto.

Esto se aplica no sólo en nuestras actividades viscerales o musculares, sino también a nuestra habilidad para percibir el mundo en torno nuestro de manera coherente y plena de sentido. Levante su mano izquierda unas diez pulgadas, la otra doce, y luego apártelas de la visión ocular; le parecerá que miden lo mismo, aunque la imagen retiniana de la mano izquierda es dos veces el tamaño de la derecha.

Trace en el espejo empañado del baño la silueta de su cara con el dedo (se consigue fácilmente cerrando un ojo). Le sorprenderá comprobar que la imagen que parecía del tamaño real es la mitad de su tamaño, como una cabeza reducida de un trofeo de caza. Una persona que se aleja no nos va pareciendo enana, como debería; un guante negro parece igual de negro a la luz del sol que en la sombra, aunque no debería ser así; cuando vemos una moneda inclinada ante los ojos, su proyección retiniana es la de una elipse más o menos aplanada, y sin embargo seguimos concibiéndola como un círculo, porque *sabemos* que es un círculo, y cuesta cierto esfuerzo verla como un objeto elipsoidal. Ver es creer, como dice el refrán, pero también la inversa es cierta: conocer es ver. «Incluso las más elementales percepciones», escribió BARTLETT¹¹, «tienen carácter de construcciones inferenciales». Pero el proceso de inferencia que controla la percepción, trabaja inconscientemente. Ver es una habilidad en parte innata y en parte adquirida en la infancia primera. Los códigos selectivos operan sobre el input, no sobre el output. Los estímulos

¹⁰ POLANYI, 1958, *Personal Knowledge*, London, Routledge and Kegan Paul, p. 50.

¹¹ BARTLETT, F., *Thinking*. London, Allen and Unwin (1958).

que afectan a los sentidos proporcionan solamente la materia prima de la experiencia consciente, la «confusión floreciente y zumbante» de William JAMES; antes de llegar a la consciencia ese input es filtrado, procesado, distorsionado, interpretado, y reorganizado en una serie de puntos fijos en varios niveles del sistema nervioso; pero el proceso mismo no es experimentado por la persona, y las reglas de juego que controlan ese trabajo son desconocidas para ella.

Los ejemplos que he citado se refieren a las así llamadas «persistencias visuales» que nos permiten reconocer que el tamaño, brillo, y forma de los objetos son los mismos aunque la imagen retiniana cambie constantemente, «creando un sentido» a partir de nuestras sensaciones. Todas las personas con visión normal las poseen y con ellas tienen la estructura básica a partir de la cual se construyen más personales «marcos de percepción». Una manzana tiene distinto aspecto para PICASSO que para el frutero porque sus matrices visuales son diferentes.

Volvamos de nuevo al pensamiento verbal. Cuando una persona discurre, digamos, sobre la pena capital, puede hacerlo en términos de su «utilidad social», o su «moralidad religiosa» o en términos «psicopatológicos». Cada uno de esos universos de discurso está gobernado por un conjunto de reglas, algunas de las cuales operan en forma consciente, y otras en forma inconsciente. Las últimas son creencias axiomáticas y prejuicios que se dan por sentados y están implicados en el código. Profundamente implicadas y ocultas entre las palabras, están las reglas de la gramática y la sintaxis. Éstas han sido aprendidas no de los libros sino «de oído», igual que el gitanillo aprende a tocar el violín o la guitarra sin conocer la notación musical. Así cuando emprendemos una conversación ordinaria, no solamente los códigos gramaticales y sintácticos, sino los códigos de cortesía y del sentido común funcionan inconscientemente, y aunque funcionaran en consciencia, sería extremadamente difícil definir las reglas que determinan nuestro pensamiento. Para hacerlo necesitamos los servicios de los especialistas, semánticos y lógicos del lenguaje. En otras palabras, hay menos diferencia entre las rutinas del pensamiento y las de montar en bicicleta de lo que a nuestra autoestima le gustaría creer. Ambas rutinas están gobernadas por códigos implícitos de los que apenas somos conscientes, y que somos incapaces de especificar¹².

¹² Los conceptos duales de matriz y código los elegí con un ojo puesto en la Psicología y el otro en la Fisiología. Sus implicaciones teóricas en este amplio contexto se discuten en el Libro II. El lector versado en Psicología experimental recordará términos ya conocidos como los de la escuela de Würzburg *Aufgabe* (lo que viene dado), *Einstellung* (expectativa), *Bewusstseinslage* (situación consciente), y sus relativos anglosajones «determining tendency», «expectancy» «task», «schema» y «set». Recordará también que J. J. GIBSON en su célebre artículo (cit. en HUMPHREY, 1951, p. 105), recoge más de cincuenta significados para la palabra «set». Espero mostrar cómo «matriz» y «código» son conceptos a la vez más precisos y de mayor validez general, que «set» o «Aufgabe».

HÁBITO Y ORIGINALIDAD

Sin esos códigos indispensables caeríamos de la bicicleta, y el pensamiento perdería su coherencia, como cuando sus códigos de razonamiento normal quedan en suspenso en el sueño. Por otro lado, el pensamiento que pertenece a una sola matriz tiene obviamente sus limitaciones. Es el ejercicio de una habilidad más o menos flexible, que sólo puede realizar tareas de un tipo ya producidas en experiencias previas, y es incapaz de una tarea original y creativa.

Aprendemos asimilando experiencias y agrupándolas en esquemas ordenados dentro de patrones estables que presentan unidad en su variedad. Estos elementos nos permiten afrontar eventos o situaciones aplicándoles las reglas más apropiadas para ellos. Las matrices que pautan nuestra percepción, pensamiento, y actividades son condensaciones de aprendizajes convertidos en hábitos. El proceso comienza en la infancia y continúa hasta la senilidad; la jerarquía de matrices flexibles con sus códigos fijos —desde las que gobiernan el crecimiento de las células hasta las que determinan su mapa genético, constituyen esa criatura de hábitos en mil capas a la que podemos llamar Fulanito. Cuando al Duque de WELLINGTON le preguntaron si estaba de acuerdo en que la costumbre era la segunda naturaleza del hombre, respondió: «¿Segunda? ¡Y diez veces más que la primera!».

Los hábitos tienen variados grados de flexibilidad; si se repiten con frecuencia sin cambio en las condiciones, en un entorno monótono, tienden a hacerse rígidos y automáticos. Pero incluso una camisa de fuerza no deja de ser una camisa de fuerza aunque un paciente no pueda librarse de su atadura. El conductismo, escuela dominante en la psicología contemporánea, se inclina a tener una visión del hombre que lo reduce a la condición de paciente, y la *condición humana queda en un automatismo condicionado*. Yo pienso que esta visión es deprimentemente cierta en cierto nivel. El argumento de este libro parte precisamente del punto en que esa idea deja de ser veraz.

Hay una manera de escapar a nuestras más o menos automáticas rutinas de pensamiento y de conducta. La primera, por supuesto, es sucumbir al sueño y a los estados de ensoñación donde se suspenden los códigos del pensamiento racional. La otra es también una vía de escape, del aburrimiento, el estancamiento, las prédicas intelectuales o la frustración emocional, pero un escape en la dirección opuesta, que viene señalada por el espontáneo resplandor de la iluminación que nos muestra una situación o suceso familiar a una luz nueva, y que produce una respuesta nueva ante él. El acto bisociativo conecta dos matrices de experiencia previamente desconectadas; nos hace «comprender lo que es estar despierto, viviendo en diferentes planos al mismo tiempo» (por citar a T. S. ELIOT, un poco fuera de contexto).

La primera vía de escape es una regresión a niveles más primarios y primitivos de ideación, como vemos en el lenguaje de los sueños; la segunda es un ascenso a nuevos y más complejos niveles de evolución mental. Aunque aparentemente opuestos, los dos procesos mostrarán su íntima conexión.

HOMBRE Y MÁQUINA

Cuando dos matrices de percepción o intelecto independientes interactúan, el resultado (espero demostrar) es tanto una *colisión* que termina en risa, como una *fusión* que provoca una nueva síntesis intelectual, o bien una *confrontación* en la experiencia estética. Los patrones bisociativos que encontramos en cualquier campo de la creatividad son trivalentes: es decir, un mismo par de matrices puede producir efectos cómicos, trágicos o intelectualmente comprometedores.

Vamos a tomar un primer ejemplo con el «hombre» y la «máquina». Una de las tretas favoritas en el tipo de humor tosco es explotar el contraste entre estos dos marcos de referencia (o entre los dos relativos «mente» y «materia»). El digno director del colegio que se agacha para sentarse en su sillón y que se cae al suelo es percibido simultáneamente en dos contextos incompatibles: la autoridad se ve desbancada por la ley de la gravedad. El salvaje que se dirige irónico al tótem esculpido diciéndole «No seas tan orgulloso que te conozco desde que eras palmera» expresa la misma idea: la *hybris* de la mente, la terrena materialidad del cuerpo. Las variaciones de este tema son infinitas: el resbalón sobre una piel de plátano, el sargento mayor atacado de diarrea, Hamlet con hipo, los soldados marchando como autómatas, el pedante que se comporta como un robot, el loco que hierve su reloj y escucha el huevo como si oyera su maquinaria. El destino sigue produciendo chistes prácticos que desinflan la dignidad, intelecto, o presunción de la persona demostrando su dependencia de funciones corporales muy elementales o de leyes físicas, degradándolo así a la categoría de autómatas. Al mismo fin llega la técnica inversa de que los artefactos se comporten como humanos: sombreros que escapan de la cabeza o las manos de su poseedor como si tuvieran calculada malicia, máquinas que se vengan de los hombres o les hacen bromas.

En el libro de Henri BERGSON sobre la risa este dualismo de la mente sutil y la materia inerte («lo mecánico que recubre lo viviente») se utiliza para explicar todas las formas de comicidad, mientras que en la teoría presente se aplica sólo a una variante entre otras. Sorprendentemente, BERGSON no vio que cada uno de los ejemplos podía ser trasladado de la experiencia cómica a la trágica o a la puramente intelectual, basándose en el mismo patrón lógico,

es decir, en el mismo par de matrices bisociadas, con un simple cambio de clima emocional. El hombre gordo que resbala y se cae en el suelo helado puede ser una figura cómica o una trágica, según la actitud del espectador esté dominada por la malicia o la piedad: un colegial guasón se reirá ante el espectáculo, mientras que una anciana sentimental se sentirá más propensa a llorar. Entre ambos se sitúa el equilibrio emocional del médico, que puede sentir a la vez diversión y compasión, pero cuyo interés primero será comprobar si ha habido alguna lesión. Así la figura de la escena puede situarse en cualquiera de los tres escenarios del tríptico. Don Quijote cambia gradualmente de lo cómico a lo absurdo si, en lugar de considerar sus engaños con condescendiente arrogancia, me interesan sus causas psicológicas, y se convierte en una figura trágica si la curiosidad distante se torna identificación simpática, si reconozco en el triste caballero a mi igual que lucha contra molinos. Los personajes típicos de la farsa, el tonto, el avaro, el tartamudo, el jorobado, el extranjero, resultan cómicos, inteligentes, o trágicos según las actitudes emocionales diferentes que despierten en los espectadores de las diferentes edades, culturas o humor.

Lo «mecánico recubriendo lo viviente» simboliza el contraste entre las aspiraciones espirituales del hombre y su sujeción más que sólida a las leyes de la física y la química. El humorista y el payaso se especializan en trucos que aprovechan las fuerzas mecánicas de la gravedad y la inercia para desacralizar la humanidad. Pero Ícaro, también, como el invitado a cenar cuyo coche ha chocado, es víctima de la situación cómica; los dioses no estropearon su carro, pero le fundieron las alas. Si bien este último apela a emociones más elevadas que el anterior, la estructura lógica de las dos situaciones y su mensaje es el mismo: estemos donde nos imaginamos que estamos, siempre nos vemos sujetos a la ley física igual que cualquier otro ser de barro. Este mensaje en un sitio es cómico y en otro trágico. La diferencia radica en el diferente carácter de las emociones implicadas (malicia en el primer caso, admiración compasiva en el segundo); pero también en el hecho del que el primero de ambos marcos produce una colisión que hace explotar la tensión, mientras que en el segundo la contradicción permanece yuxtapuesta en confrontación trágica, y la tensión genera una lenta catarsis. La tercera alternativa es la reconciliación y síntesis de ambas matrices; su efecto no es la risa, ni las lágrimas, sino el despertar de la curiosidad: ¿cómo recubre lo mecánico a lo viviente? ¿cómo la aceleración del organismo se produce, o cómo le afecta la gravedad cero?

De acuerdo con BERGSON, las principales fuentes de la comicidad son los atributos mecánicos de inercia, rigidez, y repetitividad que dominan la vida; entre sus ejemplos favoritos está el hombre-autómata, la marioneta de hilos. Sin embargo, si la rigidez en contraste con la flexibilidad del organismo fuera

risible por sí misma, las estatuas egipcias o los mosaicos bizantinos serían los chistes más graciosos jamás vistos. Si la repetición automática de la conducta humana fuera causa necesaria y suficiente de comicidad, nada sería más divertido que un ataque epiléptico, y si nos quisiéramos reír bastaría con poner el oído cerca del corazón que late con su monótono tic-tac. Si «nos reímos cada vez que sentimos que una persona es una cosa»¹³, nada sería más divertido que un cadáver.

De hecho, cada uno de los ejemplos cómicos de Bergson puede trasponerse, como sobre un eje horizontal, en el tríptico, a los paneles de la ciencia y del arte. El *homme-automate* a la vez máquina y ser humano, tiene su trasunto lírico en Galatea —la estatua de marfil que construyó Pigmalión, y que Afrodita convirtió en viviente, y a la que SHAW llevó al campo cómico. El análogo trágico es la leyenda del homúnculo de Fausto, el Golem de Praga, o el monstruo de Frankenstein; sus orígenes se remontan a Jehovah fabricando a Adán a partir de la *adamah*, palabra hebrea para tierra. La transformación inversa —la vida convertida en mecanismo— tiene la misma rica variedad: el pedante cuya esclavitud al hábito ha reducido a autómatas es cómico porque lo despreciamos; el neurótico compulsivo no lo es porque nos sorprende e intentamos comprenderle; el paciente catatónico, congelado en estatua, es trágico porque nos inspira pena. Y de nuevo volvemos a la mitología: la mujer de Lot convertida en estatua de sal, Narciso convertido en flor, la pobre ninfa Eco languideciendo sin que de ella quede más que la voz, y sus huesos convertidos en rocas.

En el panel medio del tríptico el hombre-autómata es el concepto focal, o más bien bifocal, de todas las ciencias de la vida. Desde su concepción las ciencias han tratado al hombre tanto como mente como máquina, igual que el humorismo. Los PITAGÓRICOS veían el cuerpo como un instrumento musical cuyas cuerdas del alma debían tener su tensión adecuada, y todavía nos referimos a este marco de referencia corporal cuando hablamos del «tono muscular» o describimos a una persona como «de carácter temperado». El mismo enfoque bifocal se aprecia en la teoría hipocrática de los «humores» —que son tanto líquidos corporales como estados del espíritu—. Y las palabras *spiritus* y *pneuma* son ambiguas en su doble significación de soplo o aire y ánimo. El concepto de *catharsis* se aplica, y aún hoy en día es así, a la limpieza ya sea del alma como de los trajes sastre. Sin embargo, si yo hablara en serio de la halitosis del alma, de los laxantes mentales, o a una crisis nerviosa la llamara una hemorragia sonaría absurdo porque estaría haciendo explícitas ciertas ambigüedades implícitas para ponerlas maliciosamente de manifiesto, estaría mostrando la clara distancia entre dos marcos de referencia que los

¹³ BERGSON, *Le rire* (1916), p. 59.

griegos intentaron integrar de modo tentativo, en una visión psicosomática que todavía nuestro lenguaje refleja.

En la ciencia moderna se acepta hablar de los «mecanismos» de la digestión, la percepción, el aprendizaje y la cognición, etc., dándole una importancia mayor o creciente al aspecto autómeta del binomio hombre-máquina. La tendencia mecanicista de la Fisiología llegó a su culminación al comienzo del siglo XX con la afirmación «el hombre es una máquina» el título programático de un famoso libro de James LOEBB; tal frase fue asumida por la Psicología conductista, prominente en los países anglosajones en el último medio siglo. Incluso un genial naturalista como Konrad LORENZ, cuyo *Anillo del Rey Salomón* ha deleitado a millares de lectores, se sintió conminado a afirmar que entender que NEWTON o DARWIN eran autómatas era la única concepción correcta para «el investigador inductivo que no cree en milagros»¹⁴. Todo depende, por supuesto, de lo que uno considere milagro: GALILEO, el prototipo ideal del «investigador inductivo» rechazó la teoría de KEPLER de que las mareas eran inducidas por la luna considerándola una «fantasía ocultista»¹⁵. El clima intelectual creado por esas actitudes ha sido glosado por Cyril BURT, al tratar el «Concepto de Conciencia» (otra «fantasía ocultista» que ha sido censurada por los conductistas del vocabulario científico): «el resultado, como un observador cínico se vería tentado a pensar, es que la Psicología, habiendo primero vendido su alma como una ganga y después anulándose su propia mente, es que se ha perdido toda consciencia y así afronta un período indefinido»¹⁶.

He tratado con extensión el ejemplo favorito de BERGSON sobre lo cómico dada su importancia en la obra del pensador francés. La dualidad hombre-máquina ha sido epitomizada en un sentido lacónico en la frase «el hombre consiste en un 90% de agua y un 10% de minerales», frase que podemos considerar, según el gusto, como cómica, intelectualmente curiosa, o trágica. En el primer caso sólo tenemos que pensar en una caricatura de un hombre grueso bajo el sol africano, que se funde como un pudding; en el segundo, pensemos en el «investigador inductivo» inclinado ante su tubo de ensayo, en el tercero, en un puñado de polvo.

Debemos citar brevemente otros ejemplos del caso BERGSON sobre hombre y autómeta. Las marionetas en su versión más ingenua del guiñol serían *cómicas*; el teatro sofisticado de títeres es una forma tradicional de *arte*; y los modelos y esqueletos artificiales usados en diferentes ramas de la *ciencia* y la tecnología, desde los maniqués de los sastres a las maquetas anatómicas de

¹⁴ LORENZ, K. L., en WHITE, L. L. (ed), *Aspects in Form*, (1951), pp. 176-8.

¹⁵ DE SANTILLANA (ed.), *The Crime of Galileo*, Chicago Univ. Press (1953), p. 469.

¹⁶ Br. J., *Psicología* (1962), 5<3, 3, p. 229.

las facultades de medicina, de los miembros artificiales de ortopedia a los robots que imitan el sistema nervioso (como las tortugas electrónicas de Grez WALTER) son científicos. En el sentido *metafórico* la marioneta de hilos es un eterno símbolo, cómico o trágico, del hombre en las manos del destino —ya sea manejado por los dioses o por sus propios cromosomas y glándulas. En la zona neutral entre comedia y tragedia los filósofos incansablemente se esforzaron en reconciliar dos aspectos en conflicto de la marioneta humana: su experiencia de la voluntad libre y la responsabilidad moral por un lado, y los hilos del determinismo, religioso o científico, por el otro.

Como una variante extrema del motivo de la marioneta tenemos al payaso de muelle que sale de su caja, símbolo de la repetitividad mecánica y cabezona, pero también de la indestructibilidad y de la vida. Su opuesto es el monstruo legendario al que cada vez que le cortamos un tentáculo le crece otro, o la vieja en el sueño del estudiante Raskolnikof que, a cada golpe de hacha sobre su cabeza, se vuelve y se ríe en su cara. En las ciencias biológicas el payaso del muelle es una figura familiar, representada por todos los procesos de tipo tensión-extensión —como los movimientos musculares, epilépticos, los procesos gestuales del reino animal, cuyo mensaje simbólico activan los hilos de la locura absoluta o el tierno amor de nuestros patrones de conducta innatos.

DEL HUMOR AL DESCUBRIMIENTO

EXPLOSIÓN Y CATARSIS

Los chistes más primitivos despiertan emociones crudas, agresivas o sexuales a través de una mínima cantidad de ingenuidad. Pero hasta la más basta de las risas en que dichas emociones explotan contiene siempre un elemento adicional de admiración por la inteligencia del chiste, y también de satisfacción por la propia inteligencia mostrada al comprender ese chiste. Llamemos a ese ingrediente adicional de admiración y auto-congratulación, la gratificación intelectual que el chiste nos ofrece.

La satisfacción supone siempre la existencia previa de una necesidad o apetito. La curiosidad intelectual, el deseo de comprender, se derivan de una necesidad tan básica como el hambre o el sexo: es el impulso exploratorio (vid. Libro Dos). Ese impulso hace que el ratón busque el camino en medio del laberinto del laboratorio sin que se le haya ofrecido una recompensa, y es en el campo humano un impulso primario hacia la investigación y la exploración. Su naturaleza «desinteresada» o «distante» —que hace que los científicos se queden absortos y se olviden hasta de sí mismos siguiendo los derrote-

ros de la naturaleza— viene a menudo combinada con la ambición, vanidad y competencia. Pero esas tendencias autoasertivas deben verse restringidas y sublimadas para que se den las más espectaculares recompensas en tan lentas y pacientes tareas. Sin duda hay maneras más directas de afirmar el propio ego que con el análisis del ácido desoxirribonucleico.

Cuando yo denomino a la invención o descubrimiento el arte más «neutral» emocionalmente hablando, no implico con dicha neutralidad la ausencia de emociones, es decir la apatía, sino que en él hay una combinación equilibrada de motivaciones sublimadas, mezcla en la que se limita la autoasertividad a realizar la tarea, y las otras tendencias a la especulación espontánea sobre los Misterios de la Naturaleza se ven igualmente sometidas a los rigores de la verificación objetiva.

Vamos a ver que existen dos caras que se manifiestan emocionalmente en el instante del chiste, y que reflejan la polaridad de las motivaciones. Una de ellas es la triunfal explosión de la tensión, que se ha convertido en redundante de repente, con la solución del problema, como si saltáramos del baño y saliéramos corriendo a la calle gritando: ¡Eureka! En segundo lugar, hay un lento desvanecerse de la revelación, una catarsis gradual de emociones autotrascendentes, que se deleita contemplativamente en la verdad que el descubrimiento ha revelado, y que es muy cercana a la experiencia de la belleza de los artistas. El grito de Eureka es la explosión de energías que necesitan una salida, dado que la finalidad para la que se crearon ya no existe; la reacción catártica es un despliegue interno de un tipo de «sentimiento oceánico» que lentamente va saliendo al exterior. El primero es causado por el hecho de que «yo» he hecho un descubrimiento; el segundo, por el hecho de que una vez hecho ese descubrimiento queda al descubierto una fracción de infinito. El primero tiende a producir un estado de agitación física con la risa; el segundo tiende a la quietud, al «enterramiento» de las emociones, y en ocasiones a un pacífico rebotar de lágrimas. Discutiremos más adelante las razones de este contraste; por ahora, recordemos que fisiológicamente hablando las tendencias autoafirmadoras operan a través del sistema masivo simpático-adrenalínico, que galvaniza al cuerpo con actividad, en tanto que las tendencias autotrascendentes no constan de un mecanismo de reflejo similar y sus manifestaciones corporales son punto por punto opuestas a las del primer fenómeno: el pulso y respiración se ralentizan, los músculos se relajan, el organismo entero tiende a la tranquilidad y a la catarsis. Así, el tipo de emociones de esta clase está desprovisto del momento inercial de las reacciones de miedo o rabia que a menudo quedan fuera de juego con el razonamiento; sino que las emociones participativas no se disocian del pensamiento. La rabia es inmune a la comprensión; el amor del tipo autotrascendente se basa en la comprensión, y no puede separarse de la misma.

Así el impacto de una sorpresa repentina y bisociativa que obliga a la razón a hacer una pirueta, tiene un efecto doble: parte de la tensión adquiere una forma separada y explota, mientras que otra parte remanente va desapareciendo lentamente. Los símbolos siguientes:

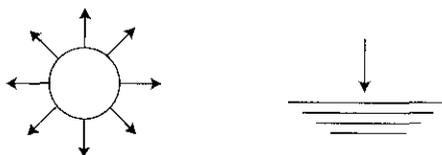


Figura 6.

muestran los dos modos de descargar la tensión: la *explosión* en la tendencia agresivo-defensiva, y la *catarsis* gradual o «enterramiento» en las emociones participativas.

«COGER EL CHISTE» Y «SOLUCIONAR EL PROBLEMA»

La manifestación dual de emociones en el momento del descubrimiento se refleja en una escala menor y trivial en nuestras reacciones a un chiste inteligente. El deslumbramiento placentero de admiración y satisfacción intelectual, que lentamente va desvaneciéndose, refleja la reacción catártica, mientras que el impulso autocongratulatorio, débil eco del grito de Eureka, proporciona un voltaje a la carga original que se detonó con la risa: la «repentina gloria» (como HOBBS la llamó) «que sale de nuestra propia eminencia».

Dejemos de nuevo a nuestra imaginación navegar por el tríptico de las actividades creativas, de izquierda a derecha. Podemos hacerlo tomando un atajo de un ala a la otra, de lo cómico a lo trágico o a lo sublime; o alternativamente, podemos seguir las transformaciones graduales que llevan de la izquierda al panel central.

En el extremo izquierdo de este continuo —el extremo infrarrojo del espectro de la emotividad— encontramos el chiste práctico, el chiste obsceno, el humor cochino de los niños, todos ellos con su carga agresiva, sexual o escatológica (que puede en parte ser inconsciente); y con una estructura lógica tan obvia que para «coger el chiste» se requiere el mínimo de esfuerzo intelectual. Dicho en una fórmula, podemos pensar que la ratio A:I —siendo A la emoción cruda, e I el estímulo intelectual— está claramente inclinada hacia A.

Conforme nos desplazamos en el cuadro hacia la derecha, esa ratio cambia y se ve finalmente invertida. En las formas más elevadas de comedia, sátira e ironía el mensaje aparece en términos implícitos y oblicuos; el chiste asume

gradualmente el carácter de epigrama o adivinanza, y la máxima ingeniosa desafía a nuestro ingenio:

«El Psicoanálisis es la enfermedad de la que finge ser el remedio»

«La Filosofía es el abuso sistemático de una terminología especialmente inventada para ese fin».

«La estadísticas son como el bikini. Lo que revelan es sugerente. Lo que ocultan es vital».

O la descripción de una virgen por Heine:

«Su cara es como un palimpsesto —detrás de las letras góticas de los monjes textos sagrados se esconde medio borrado el poema erótico pagano».

La cruda agresión de un chiste práctico se sublima en la ingeniosa malicia; la sexualidad grosera en erotismo sutil. Curiosamente, si de la última cita sobre la virgen no hubiéramos mencionado al autor, Heine, lo cual suscita expectativas inquietantes, y en cambio lo hubiéramos relacionado con una novela de D.H. LAWRENCE, probablemente al lector le hubiera parecido una descripción más poética que maliciosa —un atajo de un extremo al otro del cuadro, de lo menos a lo más. Imaginemos, en cambio, que la observación está tomada de un tratado de psicoanálisis jungiano, y se nos tornará la emocionalmente neutral ilustración de cómo «los arquetipos se proyectan en nuestra percepción».

En casos como éste la escritura de la descripción, o la pintura del paisaje, puede permanecer inalterada, y su transformación de cómica a poética o a intelectualmente reveladora depende enteramente de la actitud subjetiva del receptor¹⁷. De todos modos, la correspondencia entre las líneas de los tres paneles del cuadro indica la existencia de *patrones* generales de creatividad. Así, conforme nos movemos del humor grosero hacia la zona neutral, encontramos la *disociación sonido y significado ejemplificada primeramente en el juego de palabras*, después en los juegos verbales que van del crucigrama al desciframiento de la piedra de Rosetta, y finalmente a la aliteración, asonancia y rima. El tema *mente-materia* lo hallamos expresado en formas innumerables en los tres paneles, y cada una de sus variaciones, como las marionetas de guiñol y los títeres, son a su vez trivalentes. La *personificación* se usa tanto en comedia como en tragedia; y en medio de ambas el médico con su mascarilla, el cura ensotado del confesionario, el psiquiatra haciendo de padre, todos personifican un poder o persona ajenos a sí. El espejo deformado, que subraya un

¹⁷ Esto es válido igualmente para la pintura. El mismo desnudo de RUBENS puede suscitar diferentes respuestas en un colegial, en un crítico o en una monja. En la National Gallery de Viena se podía ver antes una espléndida «Leda» de la escuela veneciana, que llevaba la siguiente inscripción «Nackend Weib von Böser Gans Gebissen» (Chica Desnuda Mordida por Ganso Furioso).

aspecto y minimiza otro se usa tanto en la *caricatura* como en los esquemas y diagramas científicos; cuando Claudia, en *La Montaña Mágica*, ofrece a su amante una placa de rayos X de su pecho como recuerdo, difícilmente sabremos en qué parte de nuestro cuadro situar la escena. Tampoco podemos trazar una línea exacta entre la sátira social y el descubrimiento sociológico: *Animal Farm* y *1984* enseñaron más a una generación entera sobre el totalitarismo que toda la ciencia académica junta. Un último ejemplo:

En 1960 una anécdota en forma de diálogo imaginario circuló en los países satélite del Este:

«Dime, camarada, ¿qué es el Capitalismo?
La explotación del hombre por el hombre.
¿Y el Comunismo?
Justamente al revés».

El doble sentido de «al revés», en el que parece indicarnos un significado opuesto que resulta ser igual, es decir, la misma explotación sólo que a manos de distinta horda, arroja una luz nueva, aguda, sobre un problema complejo; tiene la misma capacidad de iluminación repentina que un epigrama de VOLTAIRE.

Casos límite similares son los rompecabezas, las paradojas lógicas, los juegos matemáticos. Incluso los problemas de ajedrez puede ser a la vez ingeniosos y divertidos si contienen cierta repentina revulsión de la lógica, un giro irónico, o una afrenta al sentido común ajedrecístico; el experto sonreirá, o reirá abiertamente cuando vea la solución, y la tensión se desvanecerá. Su risa puede significar «Qué tonto soy de no haberlo visto» o bien «Qué listo soy», etc. Distinguir entre esas posibilidades es cuestión bizantina, pues el proceso básico es el mismo: la tensión se disocia de su finalidad original y encuentra una vía de escape alternativa. Cuando la cuerda de guitarra es tocada suena un sonido vibrante precisamente por la misma razón.

Pero esa tensión ya no es comparable a las emociones suscitadas por los tipos más primarios de humor. El reto intelectual, que en el chiste barato tenía una parte subsidiaria, es ahora dominante, la ratio A:I es justamente la inversa. Puede que haya vanidad o competencia en dicho reto intelectual, pero están sublimadas y compensadas por una absorción y olvido de sí ante el problema.

Conforme cruzamos la fluida frontera que nos lleva al cuadro central del tríptico, la cuestión de «coger el chiste» se convierte en la cuestión de «solucionar el problema». Y cuando estamos en ese campo ya no reímos ruidosamente como ante las patochadas del payaso, sino que la risa se vuelve una risa divertida, después la sonrisa de admiración, que refleja el equilibrio armónico de opuestos, la repentina gloria y brillo sereno de la satisfacción intelectual.

LA CREACIÓN DEL HUMOR

Hasta aquí hemos hablado de los efectos del humor en su audiencia: lector, oyente o espectador. Volvamos de las reacciones del consumidor a los procesos que tienen lugar en la mente del productor, el inventor del chiste, el creador del humor.

El humor depende primariamente del efecto sorpresa: el choque bisociativo. Para causar sorpresa el humorista tiene que tener sus dotes de originalidad —la habilidad para romper las rutinas estereotipadas del pensamiento. El caricaturista, el satirista, el escritor de humor absurdo, e incluso el experto humorista operan siempre en más de un sólo plano. Tanto si pretenden comunicar *un contenido social como si solamente desean entretener, deben proporcionar sacudidas mentales, producidas por la colisión de matrices incompatibles. Para cada situación o tema dado deben conjurar a un intruso apropiado o inapropiado que proporcione esa sacudida.*

El primer colegial al que se le ocurrió serrar las patas de la silla del maestro debió ser un genio (esta práctica era frecuente en mis días escolares en Hungría). Teniendo sus vías de liberación de la agresividad fuertemente obstruidas por la dura disciplina, debió trabajar bajo gran tensión creativa hasta encontrar la solución original de su problema. Quizás una observación casual, como la caída de la manzana para NEWTON, pudo proporcionarle el nexo para diferentes marcos de referencia, convirtiendo al objeto de su resentimiento en masa sujeta a la tracción gravitatoria. Ahora lo único que tenía que hacer era trasladar el campo de operaciones de una matriz bloqueada M1 a una matriz auxiliar M2. Si esto parece irrisorio recordemos que la teoría de BERGSON sobre el humor se basa en esa única faceta del mismo.

En toda forma de ingenio malicioso hay una tendencia agresiva funcionando que, por una razón u otra, no se ve satisfecha por la vía usual de razonamiento, violencia física o invectiva directa. Llamo matriz «bloqueada» a aquella cuyas reglas del juego resultan inaplicables ante la situación o problema actual, cuando ninguna de las formas de ejercitar esa habilidad, por muy adaptable y plástica que sea, nos conduce al objetivo deseado. El joven oficial del ejército vienés en el chiste mencionado, que devuelve a la cortesana su pretencioso tono, está en la misma posición que el escolar frustrado: no puede replicar «Bájate del trono, lo único que te interesa es la pasta», sin caer con ello en el castigo a la vulgaridad. El Marqués de Chamfort no puede asesinar al obispo, sería una imperdonable falta de *savoir faire*. PICASSO no puede decirle al tratante que es un necio aburridísimo incapaz de distinguir un KOKOSHKHA de un KLEE; eso sería grosero.

Pero ¿cómo descubren la inspirada respuesta que salva la situación? Parece una cosa sencilla, pero si la psicología supiera la respuesta no tendría sentido escribir este libro.

En un primer paso advirtamos un hecho trivial: el desplazamiento mental del soldado, desde un plano metafórico hasta uno literal indica un fenómeno ya descrito: el *desplazamiento de la atención* de un rasgo aparentemente irrelevante —en este caso de las connotaciones poético-sentimentales del corazón de una dama, a su concreta posición espacial—. (Recordamos que WILDE usó un efecto de desplazamiento similar para otro fin en «Cómo sino a través de un corazón roto...»). El Marqués consigue su objetivo, matar con el ridículo, transfiriendo la atención de la claramente patente observación de que el obispo está usurpando sus *privilegios*, hasta un aspecto lateral irrelevante, que está haciendo la *tarea* de otro; como si el tema de la disputa sobre competencias de los sindicatos de los caldereros y barrileros fuera simplemente quién de los dos hace el agujero.

Así, en alguno de los casos descritos la solución aparece a través de un «pensamiento colateral», el desvío de la atención a un rasgo de la situación, o aspecto del problema, previamente ignorado o sólo presente en el límite de la conciencia. El humorista parece dar con él por casualidad, o más probablemente, guiado por una intuición indefinible. Este hecho nos da una primera aproximación a los procesos inconscientes que intervienen en el acto creativo. El logro del humorista, representado en el diagrama esquemático de capítulos previos, es un ejercicio de pura geometría intelectual: «Construya dos planos inclinados con un ángulo dado y genere dos curvas que se intersectan en tal punto». De hecho, sin embargo, el acto bisociativo, en el humor como en otras ramas de la creatividad, depende en varios grados de importancia de los procesos inconscientes o en el umbral de la consciencia. La luminosa observación de Picasso sin duda se inspiró en un proceso tal. Por otro lado, el dibujante de historietas mediocre u otro profesional artesano del humor operará principalmente con las mismas matrices familiares, fijándose en un ángulo dado, gobernado por las reglas del juego, y su tarea se limitará a divisar nuevas conexiones —similitudes de palabras, imágenes, o gestos— para producir la parodia. Es un tipo mecanizado de técnica bisociativa, que tiene también sus practicantes en la ciencia y en el arte.

PARADOJAS Y SÍNTESIS

Hay un contraste obvio entre las reacciones emocionales del creador y del consumidor: la persona que inventa el chiste o la idea cómica raramente se ríe del proceso. La tensión creativa con la que trabaja no es del mismo tipo que la que se crea en la audiencia. El humorista está entregado a un ejercicio intelectual, a una acrobacia mental; aun cuando esté motivado por la inquina más acerba debe destilar y sublimar esta última. Una vez que da con la idea y

construye la estructura lógica, el patrón básico del chiste, usará los trucos del oficio, el suspense, el énfasis, la implicación, para modelar las emociones del público, para hacerle explotar en risas cuando el mecanismo sorpresa haga efecto sobre ellos.

Puede que el humorista experimente él mismo sorpresa al entrar en contacto con la idea, sobre todo si se ha generado en el inconsciente. Pero hay una diferencia básica entre el choque impuesto desde el exterior y el choque casi autoadmirativo interior de este último. El humorista ha solucionado su problema al unir dos matrices incompatibles en una síntesis paradójica. Su público, por otro lado, ve sus expectativas truncadas y su razón convulsa por el impacto de una segunda matriz tras la primera; en lugar de fusión hay colisión; y el caos mental que sigue favorece que la emoción, desertada por la razón, explote en risas.

Tal divorcio mental no se da en el humorista, no tiene nada de qué reírse. Como mucho puede que en el momento de inspiración dé un golpe a la mesa y diga: «Ya lo tengo». Pero la tensión creativa que se atenúa con esos gestos menores, símbolos de victoria, de oposición vencida, es de naturaleza sublimada, muy diferente a las más primitivas emociones que la risa masiva evacua en el público. El contraste se ve más claro aún en las ocasiones en las que una persona no consigue hallar la solución a un rompecabezas o enigma, y siendo consciente de ello, comienza a golpear no la mesa sino su obnubilada cabeza. La tensión redundante se revela en un gesto simbólico de autocastigo, de nuevo la salida para energías que estaban sujetas a una tarea intelectual, y que optan por los canales de menor resistencia propios de la risa.

Cuando más difícilmente sugerentes y más implícitos sean los chistes, más se asemejará la reacción del receptor a la del productor, cuyo esfuerzo intelectual el primero trata de recrear. Cuando la agudeza se transforma en epigrama, y la broma en reto mental, ya no es necesario el reflejo adicional de las emociones primitivas, y las formas de evacuar la tensión son más individualizadas y sofisticadas: la risotada homérica es superada por el grito agudo de ARQUÍMEDES o por el santo entusiasmo de KEPLER.

El acto creativo del humorista consiste en producir una fusión momentánea de dos matrices habitualmente incompatibles. El descubrimiento científico, como veremos más adelante, puede describirse de forma muy similar, como la permanente fusión de matrices mentales previamente consideradas incompatibles. Hasta el siglo XVII la hipótesis copernicana del movimiento terrestre era considerada obviamente incompatible con el sentido común y la experiencia; por ello, era tratada como una broma pesada por la mayoría de los contemporáneos de GALILEO. Uno de ellos, famoso ingenio, escribió: «Las disputas del Signore GALILEO han terminado en humo de alquimista. Aquí se-

guimos nosotros, con los pies en la sólida tierra, y no volamos en ella como si fuéramos hormigas sobre un globo»¹⁸.

La historia de la ciencia abunda en ejemplos de descubrimientos a los que se dio la bienvenida con risas porque parecían ser la unión de cosas incompatibles, hasta que dicha unión proporcionó sus frutos y la alegada incompatibilidad resultó ser simple prejuicio. El humorista, por otro lado, deliberadamente escoge códigos discordantes de conducta o universos de discurso bifurcados para exponer las incongruencias ocultas cuando el choque se hace explícito. La invención cómica plantea la paradoja, y el descubrimiento científico la resuelve.

Pero aquí de nuevo hallamos, en vez de una clara línea divisoria, una transición continua. Las paradojas de Aquiles y la tortuga, o del mentiroso cretense, han hecho cosquillas durante milenios a filósofos y matemáticos produciéndoles esfuerzos creativos, y la máxima de JUVENAL, *Si Natura negat, facit indignatio versum* (si la naturaleza lo niega, la indignación lo hará verso) sigue siendo tan verdad como siempre.

¹⁸ DE SANTILLANA, 1953, p. 24.