

2015-01-01

## La risa, el juego y la creatividad

Francisco Ramos Cuncanchún

*Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá*, [larisateatro@gmail.com](mailto:larisateatro@gmail.com)

Follow this and additional works at: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap>

---

### Citación recomendada

Ramos Cuncanchún, F.. (2015). La risa, el juego y la creatividad. *Actualidades Pedagógicas*, (66), 53-68.  
doi:<https://doi.org/10.19052/ap.3730>

This Artículo de Investigación is brought to you for free and open access by the Revistas científicas at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Actualidades Pedagógicas by an authorized editor of Ciencia Unisalle. For more information, please contact [ciencia@lasalle.edu.co](mailto:ciencia@lasalle.edu.co).

# La risa, el juego y la creatividad

*Francisco Ramos Cuncanchún*

Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia

*larisateatro@gmail.com*



*Resumen:* A partir de un trabajo de investigación desarrollado durante varios años sobre diferentes formas de producción y de manifestación de la risa, llevado a cabo mediante actividades en distintas universidades y espacios culturales del ámbito nacional e internacional, se llega a la conclusión de la importancia de la risa para la calidad de vida de las personas. Un componente fundamental identificado, siempre presente en las prácticas desarrolladas, corresponde al juego, y una de sus consecuencias naturales atañe a una disposición mental que abre la puerta hacia la creatividad. El resultado de este estudio se constituye en un aporte al proceso educativo, donde estas importantes características humanas deben reivindicarse y tener el espacio que merecen como camino en la formación integral de la persona.

*Palabras clave:* risa, juego, creatividad, educación.

Recibido: 16 de abril del 2015

Aceptado: 25 junio del 2015





## *Laughter, Games and Creativity*

*Abstract:* An investigation was performed over several years about the different forms of production and manifestation of laughter through a number of activities in different universities and cultural spaces in Colombia and abroad. As a result, it was concluded that laughter is very important for people's quality of life. An essential element that is always present in practice is the use of games, and one of its natural consequences concerns a mindset that opens the door to creativity. The results of this study contribute to the educational process, where these important human characteristics must be claimed and recognized as the path of a person's overall education.

*Keywords:* laughter, games, creativity, education.



## *O riso, o jogo e a criatividade*

*Resumo:* A partir de um trabalho de pesquisa desenvolvido durante vários anos sobre diferentes formas de produção e de manifestação do riso, realizado por meio de atividades em diferentes universidades e espaços culturais do âmbito nacional e internacional, chega-se à conclusão da importância desta para a qualidade de vida das pessoas. Um componente fundamental identificado, sempre presente nas práticas desenvolvidas, corresponde ao jogo, e uma de suas consequências naturais corresponde a uma disposição mental que abre a porta para a criatividade. O resultado deste estudo se constitui em uma contribuição ao processo educativo, onde estas importantes características humanas devem reivindicar-se e ter o espaço que merecem como caminho na formação integral da pessoa.

*Palavras chave:* riso, jogo, criatividade, educação.



## Introducción

**E**ntre las publicaciones más cercanas a este desarrollo investigativo, están los libros *Me río para enseñar* (Ramos, 2011), *Spare Joy, Spoil the Child* (Ramos, 2011) y *No despidas el presente* (Ramos, 2013). En este último se ha buscado mostrar la importancia de superar el pensamiento lineal y la estructura esquemática impuesta por la modernidad, en plena vigencia en la sociedad occidental actual. Esto, como alternativa para poder tener una experiencia del tiempo total, que se salga del esquema cronológico y de los motes que congelan y condenan las diferentes etapas de la vida ya transcurrida, como momentos carentes de existencia en la experiencia vital del individuo.

La preocupación es atender el derecho a la felicidad que tienen las personas, lo cual se hace posible mediante la disposición abierta desde los tres aspectos señalados: el *juego*, asumido desde una nueva forma de percibir el entorno y de autoperibirse, y que se operacionaliza en las formas de proceder no como un hecho aparte de la actividad diaria, sino incrustado en ella, para generar una transformación en la cotidianidad; la *risa*, que permite vivenciar la satisfacción, producto del rompimiento de los esquemas, y reduce a la insignificancia la trascendencia que abruma la existencia; y la *creatividad*, que consiste en el descubrimiento de lo inesperado, en la percepción de lo que es imperceptible a la experiencia sensorial ordinaria, y que genera una valiosa afirmación personal al permitir el disfrute de un pensamiento flexible y de una forma de actuar libre de coerciones.

## Risa, juego y creatividad

Para aproximarse a esta relación entre la risa, el juego y la creatividad, es necesario considerar la importancia que estas tres características humanas han tenido como manifestaciones sociales definitivas en la consolidación de diferentes culturas. Para ello, basta con pensar en la función y el significado que tienen las festividades para diferentes organizaciones sociales, en el papel que desempeña la diferencia impuesta por el placer de la competencia o en los descubrimientos generados a partir de las necesidades. Estas características, desplegadas a partir de la condición existencial, y aparentemente desarrolladas al margen del cumplimiento de la formalidad exigida por las reglas sociales, han posibilitado salirse de los anquilosamientos y los ordenamientos estáticos que han tendido a perpetuar un modo determinado de organización humana.

Y al ser tan decisoria la presencia de la risa, del juego y de la creatividad en la construcción social, su implementación no puede estar ausente, como ya se señaló, de los procesos educativos, pues su ejercicio contribuye al desarrollo de la persona. Por eso, en estos procesos se deben crear las condiciones para que el estudiante despliegue todas sus capacidades de acción, lo cual implica favorecer mucho más que el desarrollo del pensamiento. Como señala Vallejo (1998), hay que brindarle al niño la capacidad profunda de sentir, de conmoverse, de expresar y de realizar la transformación de sus percepciones, lo cual implica no solo la variación de la posición para la realización de estas y del enfoque de realidad concreto que ellas asumen, sino la ampliación misma del ejercicio sensorial.

Cuando hablamos de la risa, del juego y de la creatividad, nos ubicamos en el terreno afectivo de la persona, pues traspasamos el esquema de la lógica, que es el que le da coherencia al actuar del individuo con la regla social, y vamos al encuentro de la emoción. La comprensión de este hecho nos remite a la pregunta sobre la condición de la afectividad en el entorno educativo, en un mundo caracterizado por el imperio de la razón que instauró la modernidad. A este respecto resulta muy significativo el aporte de Taba (1974) sobre el reconocimiento de los sentimientos en el terreno educativo:

Mediante la mera enseñanza no es posible desarrollar ni los valores democráticos ni los sentimientos de tolerancia. [...] Los medios para alcanzar estos objetivos deben prever oportunidades para algún tipo de experiencia directa y

materiales que afecten los sentimientos. Resulta indispensable un empleo más consciente de la experiencia de los estudiantes, de la literatura y de otros materiales que reproducen la vida en todo su significado emocional y que expresan y afectan los sentimientos y los valores (p. 103).

Aquí es donde confluye esta necesidad con la risa, el juego y la creatividad, que resultan de gran utilidad para cumplir el propósito de vincular activamente la dimensión afectiva del estudiante en la formación. Para ello es necesario definir algunos de sus aspectos y sus relaciones, y a la vez establecer una concepción que, por fuerza, se aparte de cualquier intento de esquematización, de limitación o de confinamiento espacio-temporal de su ejercicio. Aquí, equiparando el ideal griego de vincular estrechamente la educación y la vida, decimos que la risa, el juego y la creatividad deben darse con la existencia, y no a pesar de esta, que exige la seriedad, la rigidez y el orden infranqueable.

En cuanto a la risa, esta ha sido una manifestación humana con características sociales específicas en cada época. En la cultura griega se presentaba a través de las fiestas baconianas, que eran una oportunidad de expresión popular para celebrar la cosecha de la uva. En Roma, la expresión festiva se daba mediante las fiestas saturnales, que se valían de la mofa y la burla, ampliamente ejercidas en estruendosos carnavales populares, y correspondían a una continuación de las fiestas al dios Baco realizadas en Grecia. El arte del mimo fue tenido en alta estima por emperadores como Nerón, para quien la capacidad de producir risa se convirtió en una obsesión, hasta el punto de que hacía varios espectáculos en el circo romano, pero antes de presentarlos daba la orden a la guardia imperial de ejecutar a aquellos que no se rieran de sus acciones cómicas. Se dice que sus presentaciones eran tan prolongadas que durante estas se producían nacimientos y muertes naturales

Al inicio de la Edad Media, la risa fue considerada obra del demonio. La Iglesia, preocupada por dejar constancia en el sufrimiento, la condenó, hasta el punto de que se aplicaban severos castigos a los monjes que infligieran el precepto, y los juglares y los cómicos eran perseguidos y encarcelados.

La opinión que se tenía sobre la risa se vio afectada al celebrarse el año 1000 de nuestra era, pues la Iglesia había anunciado que ese año se destruiría el mundo. El sentimiento de tranquilidad al no llegar el Apocalipsis

produjo un resurgimiento de la risa que se manifestó en celebraciones realizadas todos los años, en las cuales la gente se lanzaba a las calles a hacer representaciones en las que el poder y lo sagrado eran ridiculizados. En estas se proclamaban públicamente las funciones básicas del ser humano: el comer, el embriagarse, el excretar y el copular. Las personalidades importantes eran presentadas con deseos sexuales y funciones escatológicas. Ante la acogida de este tipo de celebraciones, la Iglesia decidió reconocerlas, para que en ellas se promovieran personajes religiosos y se predicara el Evangelio.

El carácter abierto, estruendoso y sincero de la risa del carnaval popular de la Edad Media se vio apagado con el advenimiento de la Revolución Industrial, la cual, con el cambio de las relaciones sociales de producción, se encargó de aislar al ser humano, de confinarlo en el centro de producción y de destruir la expresión colectiva. La risa pública dejó de ser un placer producido y consumido colectivamente, y la ridiculización fue reemplazada por la ironía. De esta manera, las funciones vitales del ser humano fueron desterradas del terreno público, lo cual dio paso a la prudencia de la alusión verbal. Esta nueva condición obedeció al rechazo de la risa producido por el poder institucional, que encontró una forma de suspender el ocio y el relajamiento mediante la imposición de jornadas laborales de doce y catorce horas en las fábricas, de manera que las plazas y las calles del carnaval festivo fueron reemplazadas por la taberna nocturna para el obrero solitario.

De este comportamiento que redujo la risa al chiste individual, al apunte y a la burla periodística solo se libraron los comediantes y cirqueros, que en diferentes partes del mundo realizaban espectáculos en ferias organizadas para sorprender al público necesitado de distracción. Lo hacían con mezclas de humor, magia y representaciones sobrenaturales, donde podían continuar con algunas exageraciones y estruendos propios del carnaval. De esta tradición surgieron algunos personajes que le darían un monumental impulso a la risa, al constituirse en los protagonistas del cine mudo.

Posteriormente se desarrollaron comedias habladas en el cine, dibujos animados, espectáculos de televisión con risas pregrabadas, y ahora tenemos comedias de efectos especiales computarizados en tercera dimensión y superproducciones cómicas que parodian los géneros cinematográficos, los chistes en red, en correos electrónicos y en redes sociales.

## Los motivos de la risa

Como lo señaló Bergson (1996), el solo hecho de contemplar los gestos que la gente hace produce risa. Las caras reflejan diferentes expresiones: algunas aparecen como si estuvieran gritando, otras como si estuvieran a punto de llorar, otras como si fueran a empezar un regaño, otras como si estuvieran soñando; y los cuerpos terminan haciendo movimientos mecánicos y posiciones rígidas, imágenes que, sacadas de su contexto, se revelan como cómicas. Para él la risa es producto de la rigidez impuesta por las convenciones sociales, que contrasta con la flexibilidad de la naturaleza.

Por otra parte, Freud (2012) encontró que la risa corresponde al efecto de tres tipos de ahorros: el gasto de representación ahorrado, que corresponde a lo cómico; el gasto de coerción ahorrado, que corresponde al chiste; y el gasto del sentimiento ahorrado, que corresponde al humor. Su profunda investigación sobre el tema llegó a la identificación de diferentes mecanismos para burlar las imposiciones sociales en los planos intelectual, emocional y comportamental.

En cuanto al juego, este nos remite de manera directa a las dimensiones de fantasía y de imaginación. Es un elemento que aparece de manera temprana en la existencia de la persona. De acuerdo con estudios del campo de la psicología, como el de Winnicott (1972), el niño se recrea utilizando sus manos y sus dedos, en una etapa que él relaciona con la búsqueda de placer físico. Y luego de pasar por la etapa de los *objetos transicionales*, término utilizado por el autor para designar la zona intermedia entre el cuerpo y el objeto, el niño interactúa con los objetos. El autor no ubica el juego dentro del individuo ni fuera de él, sino en esta zona intermedia.

De este planteamiento para el proceso investigativo me ha resultado de gran utilidad comprender el carácter de ilusión que implica el juego, condición que lo hace posible, pues corresponde a la atribución de una facultad de la imaginación a un elemento de lo real. De esta manera, tanto el niño como el adulto pueden transformarse en otro personaje, pueden dotarse de fuerza o de valentía, pueden convertirse en héroes, pueden ejercer los roles que requiere la función en la distribución de la actividad lúdica, de la misma manera a como aceptamos que el actor que está representando a Hamlet efectivamente está viendo el fantasma de su padre o ha aniquilado a Polonio diciendo que lo ha confundido con un ratón.



Esto quiere decir que en la relación con el objeto que se da en el juego, la fantasía y la imaginación cobran una importancia fundamental, pues estas dos condiciones de la mente humana le permiten al niño, y a todos los seres humanos, atribuirle cualidades particulares a los objetos (que estos no poseen), desde luego con la claridad de que en la realidad estos objetos no tienen dichas cualidades.

Esta característica es la que Winnicott (1972) va a señalar como presente en la vida adulta para hacer posible la relación del individuo con el arte y la religión. Pero podemos agregar que no solamente para estos campos de la vida adulta, pues hay que decirlo con nombre propio: el adulto necesita jugar. No hay ubicarlo solamente en el campo del mito o de la estética para darle el reconocimiento a la cualidad de fabular mediante la fantasía o la imaginación.

## El juego

60 ■ En muchas funciones de la vida adulta, la subjetividad permite que los objetos de repente cobren vida para quien invoca que esto sea así. Y ello también se hace posible para quienes están en su entorno, es decir, para quienes aceptan el juego. Un aspecto importante por destacar del juego es su carácter social, aunque la interacción sea simplemente con el ordenador, pues esta implica de una manera expresa o tácita la presencia de un contendor. En otras palabras, el juego está inscrito en un ámbito cultural, como lo ha señalado Huizinga (2008).

Cuando no hay una sola forma de abordar la realidad, cuando se puede saltar el esquema rígido que señala solo un camino para percibir o para actuar, aparece el juego. Pero no por ello se niega el desarrollo de la actividad en la que la persona decide inscribirlo; de hecho, puede constituir el cumplimiento de una actividad social. Esto significa que puede abordarse la vida de otra manera, que se puede asumir la lúdica en la rutina cotidiana, encontrar nuevas dimensiones para las acciones físicas y mentales, darle un nuevo sentido, de acuerdo con la necesidad propia de satisfacción, al cumplimiento de las “obligaciones”.

Esta posibilidad la podemos identificar de manera seminal, y en el plano teórico, en el planteamiento de Huizinga (2008) según el cual las comunidades primitivas tienen el elemento lúdico en su ejercicio de la caza, en

la medida en que allí está presente la posibilidad de interpretar de diferentes formas su entorno natural.

El elemento central del carácter social del juego es la tensión que se crea, la cual incita a los participantes a tomar riesgos, aun cuando está presente la opción o de ganar o de perder prestigio. Como señala Huizinga (2008), el aumento de la tensión involucra más al jugador, que olvida que se encuentra sujeto a unas reglas. Esto nos aproxima al concepto de *flujo* acuñado por Csikszentmihalyi (1990): esa acción de plenitud que, en determinadas ocasiones, encuentran los individuos cuando se enfocan de manera total en una actividad, logran que su yo se funda con el entorno, sienten desaparecer la sensación del paso del tiempo, tienen una meta clara y se sienten formando parte de algo mucho más grande a su propia existencia.

La competencia como elemento esencial del juego, junto con la tensión, independientemente de la recompensa, es una fuente inmensa de placer, porque el individuo puede interactuar y medir así sus propias capacidades. En esta competencia aparecen como componentes esenciales, como lo señala Huizinga (2008), las reglas mediante las cuales se hace un acuerdo mutuo que termina siendo un proceso de cooperación que se contrapone a la luchas que se desarrolla; es decir, se da la presencia necesaria de estos dos elementos contrapuestos.

Esta visión excluye la posibilidad de asumir de manera lúdica cualquier situación en la que no exista un acuerdo, aunque se preservan unas normas generales de comportamiento de la sociedad; sin embargo, nos encontramos con que cotidianamente se están realizando bromas, juegos verbales, parodias, creación de apodos, etc., en una atmósfera de juego consolidado en espacios laborales como las oficinas.

El juego, considerado recurso expresivo de una sociedad, tiende a limitarse en la sociedad occidental solo al plano de la infancia, contexto en el cual es legítimo, a condición de ser reconocido como una especie de entrenamiento para la vida laboral. En esta dirección se han orientado, en gran medida, los estudios de diferentes autores; no obstante, desde la investigación señalada sobre la risa, el juego resulta ser un elemento de expresión imprescindible en cualquier etapa, como garantía para tener una mente abierta y unas buenas condiciones humanas en general, ya que este permite el encuentro de nuevos desarrollos perceptuales, expresivos y creativos.

La percepción oficial de rechazo o indiferencia frente al juego obedece a que ha sido un elemento no valorado positivamente, en la medida en que

no tiene un resultado material; sin embargo, en los contextos productivos se empezó a implementar desde finales del siglo veinte de manera utilitarista, cuando se propusieron diferentes alternativas de reingeniería humana, con el convencimiento de que en tanto los trabajadores vivieran más estados emocionales satisfactorios y positivos, se iban a generar mejores procesos productivos.

## La creatividad

En cuanto a la creatividad, esta corresponde a un momento particular del darse cuenta de algo que hasta entonces ha estado presente, pero que permanece oculto. Para desarrollarla es necesario tener la mente libre de hábitos impuestos, los cuales establecen caminos repetitivos que se siguen de manera permanente frente a cualquier situación. En la presencia de la creatividad, la necesidad cumple un papel muy importante, como señala Ayala (2005):

62 ■ Esta surge como una respuesta a las necesidades del ser humano, primero en la invención de armas y utensilios para la sobrevivencia, y luego en el desarrollo de un lenguaje como medio para comunicarse. Esta última invención lleva a la creación de nuevas formas de manifestación de la realidad, lo cual contribuye a su transformación (p. 124).

Esta facultad humana no puede ser desarrollada a voluntad por el individuo, pero se pueden generar predisposiciones que la favorecen. El director de teatro ruso I. Sudakov (1970) señala cómo el proceso creativo tiene resortes principales conscientes delimitados. Plantea que para el caso del desarrollo de la creatividad escénica, se debe partir de tener un conocimiento exacto del aparato físico y mental. A su juicio, la condición fundamental para la creatividad es la predisposición orgánica hacia el trabajo, buscar llegar a la simplicidad del comportamiento físico concreto.

En el trabajo creativo teatral, él señala que participan las técnicas interna y externa de actuación. En cuanto a la técnica interna, se parte de considerar que la base de todo acto elemental es la apariencia de deseo o de necesidad. Dado que las acciones y los pensamientos están sujetos a la voluntad, la persona debe proponerse tener una experiencia interna, y así llegar a ejecutar la acción bajo el impulso del momento. Para lograr esto,

debe asegurar la posesión de sí mismo, lo cual requiere desarrollar los *procesos de atención y objeto*, de *sentido de verdad* y de *adaptación*.

En cuanto a *la atención y el objeto*, debe desarrollar la capacidad de apoderarse de la atención propia y dirigirla hacia el objeto requerido, para que la acción se desarrolle como un reflejo y se evite que la voluntad ceda por cualquier estímulo irrelevante. La atención debe ser entrenada para captar las cosas con rapidez y muchos objetos al mismo tiempo. La naturaleza de la acción varía con el cambio de objetivo, que en cada momento de la acción es muy preciso y favorece la adquisición de un sentimiento íntimo del objeto. Lograr la creación depende de la capacidad de impedir que se alojen en el cerebro cosas ajenas al objeto.

*El sentido de verdad*, en el caso del teatro, consiste en el control ordinario ejercido en la ejecución de un acto. Para alcanzar esta condición hay que desarrollar ejercicios que entrenen los sentidos y la memoria, que mantengan siempre la conciencia de sí mismo y desarrollen la capacidad de concentrar la atención.

El tercer aspecto, *la adaptación*, se entiende como la ejecución de cada acción de una manera específica, de acuerdo con las circunstancias vitales en que esta se produce y según las motivaciones internas que tiene el personaje, lo cual da la originalidad y el carácter específico que la hará aparecer como única.

En relación con la técnica externa como proceso necesario para el desarrollo de la creatividad en el teatro, Sudakov (1970) plantea que esta considera en primer lugar *el cultivo de la libertad muscular y la lucha contra la tensión*. La persona debe comprender de manera plena la tarea que va a desarrollar, pues si intenta resolverla sin comprenderla, todos sus músculos trabajarán al mismo tiempo y el resultado será un colapso.

De esta manera, un obstáculo que debe superarse para desarrollar la creatividad es liberarse de la tensión muscular, para lo cual se pueden aplicar dos métodos: el primero consiste en desarrollar una tarea física que se debe comprender muy bien, ejecutándola mediante acciones físicas simples, lo cual le permite a la persona darse cuenta del gasto de tensión necesario para su ejecución; el segundo es el de la realización de ejercicios frecuentes que estén dirigidos hacia la relajación de los músculos. El autor establece que el trabajo creativo es posible cuando se realiza de manera simple y libre, con tranquilidad, e invirtiendo la mínima energía requerida, pues cualquier carga adicional hace que se efectúe un trabajo innecesario.

El anterior ejemplo traído del teatro ruso nos muestra cómo la creatividad y su desarrollo ha sido motivo de estudio y de práctica. Aunque en diferentes momentos de la historia humana su presencia y su comprensión han sido decisivas, solo hasta el siglo XX empezó a teorizarse sobre ella. Berriozabal (1952) concebía la creatividad como una forma de manifestación del talento, al cual consideraba como una capacidad superior del ser humano. De esta manera buscaba demostrar que el talento proviene de una conciencia superior.

La primera concepción sobre creatividad presentada con carácter científico se dio en el discurso pronunciado por J. Guilford en la Asociación Americana de Psicología en los años cincuenta, en el cual destacó la importancia de considerarla como una categoría dentro de los estudios y las investigaciones de la ciencia psicológica (Fernández, 1982).

Desde esta perspectiva se concedió un valor especial a la creatividad y se consolidaron teorías como la *factorial*, que tiene en cuenta el proceso creativo a partir de factores intelectuales, al considerar diferentes características del individuo. Se destacan aquí planteamientos como el de Guilford sobre el pensamiento divergente, que al complementarse con el pensamiento convergente produce operaciones relacionadas (Fernández, 1982). Por otra parte está la teoría neuropsicofisiológica, que enfoca la creatividad en el campo biológico y atribuye su existencia y desarrollo a diferentes procesos que se dan en el cerebro.

64

## Relación entre la risa y la creatividad

En el desarrollo de mi investigación pude identificar aspectos sobre la forma como se favorece la creatividad mediante el ejercicio de la risa. Teniendo en cuenta la observación de Bergson (1996) de que la risa corresponde a una momentánea anestesia del corazón, aparece como un factor fundamental el relajamiento que se genera en el individuo, a partir del cual hay una disposición mental importante para dar cabida a nuevas percepciones.

De esta manera, la risa produce una liberación de la atención hacia las necesidades cotidianas, y ello posibilita la percepción de elementos no evidentes de la realidad; suspende las coerciones, lo cual permite que aflore la imaginación; despoja el cuerpo momentáneamente de los hábitos, y de esta manera pone al descubierto, mediante su manifestación física, la expresión sincera de la persona; produce cruces mentales que llevan, a partir

de su reflexión, a valorar el paso del pensamiento asociativo a corrientes de pensamiento inesperadas. Finalmente, la risa otorga un sentido de control que reduce lo trascendental a lo cotidiano, y de esta manera, sorprendentemente, las limitaciones que tiene la persona se convierten en recursos a favor de sus propias acciones y de su propia expresión.

Una referencia importante para el estudio de la risa ha sido el filósofo inglés Arthur Koestler (1962), quien estableció la estrecha relación que existe entre la risa y las funciones creadoras de la mente. Está convencido de que “una investigación del tipo específico de la actividad mental que interviene en la creación de los estímulos cómicos nos llevará siempre al corazón mismo del proceso del pensamiento creador” (p. 30). Su investigación lo lleva a concluir que los procesos mentales para la producción de la risa, así como para la creatividad y el descubrimiento científico, tienen características similares. En la explicación de la forma como se dan los procesos creativos, parte del planteamiento de tres presupuestos:

- a. “La noción de los campos operativos, es decir, modos plásticos de pensar y obrar, organizados según reglas selectivas nacidas del hábito y adaptables a situaciones que varían dentro de ciertos límites” (p. 12). Estos campos operativos son los que hacen que una persona siga un curso específico de pensamiento frente a una percepción particular, o bien, que tenga un comportamiento previsible ante una situación determinada.
- b. La noción de bisociación, es decir, la correlación simultánea de una experiencia en dos campos operativos independientes. Afirma al respecto:

Las adaptaciones rutinarias son asociativas, es decir, se mueven dentro de los límites del campo apropiado, mientras que las adaptaciones originales como los logros creadores en el arte o los descubrimientos, y también algunos aspectos de los sueños se basan en procesos bisociativos. [...] La bisociación arranca a la mente de su nebuloso trotar asociativo por los gastados caminos del hábito, agrega una nueva dimensión a la sensación y el pensamiento, y motiva un estado de percepción profundizado he intensificado (Koestler, 1962, pp. 12, 101).

Pero la posibilidad de este proceso solo se da cuando se rompen los hábitos de pensamiento y de conducta, gracias a la fuerte presión que ejerce un impulso bloqueado. A este respecto plantea Koestler (1962):

Lo cómico se produce cuando se da la bisociación de dos campos operativos (estos pueden ser de carácter emocional e intelectual, o perceptual y mental) en un concepto empalmador, que es parte de ambos, de manera que al debilitarse la concentración que avanza por un campo específico de la conciencia, la corriente de pensamiento salta a otro cauce gracias al efecto de alguna conexión asociativa que ha sido inhibida previamente. [...] De esta manera encuentra que “la rotura bisociativa de un campo puede servir simplemente a los propósitos de un efecto cómico; puede servir a la tendencia efectiva del pensamiento para vagar de campo en campo a lo largo de nexos de empalme de menor resistencia; pero puede, por el contrario, significar una partida revolucionaria de moldes tradicionales de pensamiento, una síntesis creadora entre dos campos, entre aspectos hasta entonces desconectados del mundo de los fenómenos: en otras palabras, puede entrar al servicio de la creación artística o del descubrimiento científico (Koestler, 1962, pp. 59, 63).

- c. El tercer presupuesto es el del desequilibrio en los sistemas orgánicos que están siempre bajo tensión y que lleva al conflicto entre las tendencias de conducta autoasertivas (agresivo-defensivas) y auto-trascendentes (integradoras). Aclara esto:

66



Estas tendencias opuestas no expresan ningún dualismo metafísico, como el Eros y el Tánatos de Freud, sino procesos de polarización observables en varios niveles de la escala de la evolución. [...] Las conductas auto-asertivas se dan cuando el individuo se afirma frente a su entorno, es decir, se distancia y se diferencia de este. De otra parte, la auto-trascendencia se da cuando se tiene conciencia del yo como integrante de un todo funcional más elevado (Koestler, 1962, pp. 12, 123).

Para él la creatividad, como forma de autotrascendencia, hace posible la integración entre el artista y el público. Al respecto afirma: “Ya sea alguien que escucha un cuento o el visitante de una galería, en todos los casos sus procesos mentales son ecos que vuelven a crear los del productor. Su *carga emocional* refleja la tensión creadora del productor” (p. 252).

## En conclusión

A partir de los diferentes planteamientos y hallazgos sobre la risa, el juego y la creatividad, se puede afirmar que estas son características humanas

en las que se acentúa *la actividad autónoma de la persona*, quien asume una diferencia frente al esquema y las ideas fijas para encontrar nuevos caminos de comportamiento, liberado de la dependencia de las situaciones sociales o naturales. En el despliegue de dichas características humanas se produce un enfoque de los recursos mentales y físicos hacia el enriquecimiento de la imaginación, de manera que salen del campo perceptual de la persona recuerdos y sensaciones irrelevantes para su disposición positiva. Se produce así un desenvolvimiento al margen de estructuras lineales, pues la libertad del pensar y del actuar no reconoce las coerciones impuestas por las reglas de la formalidad social o de la rigidez mental.

Como se puede observar, durante el ejercicio de la risa, del juego o de la creatividad están presentes una ampliación y un enriquecimiento de la percepción con sus consecuentes implicaciones en el plano del pensamiento y de la acción. Finalmente, hay que señalar que con el ejercicio de estas características humanas, la persona tiene la capacidad de llevar a un alto nivel de conciencia los diferentes estados emocionales que experimenta, de manera que vive una condición excepcional de su cotidianidad en la cual puede tomar el control pleno de sus percepciones, sus pensamientos y sus acciones.

## Referencias

- Aragón, A (2005). Consideraciones históricas y algunas teorías acerca de la naturaleza de la creatividad. En *Desarrollo de la creatividad*. Perú: Fondo Editorial Universitario.
- Bergson, H. (1996). *La risa*. México: Porrúa.
- Berriozábal, M. (1952). *El Talento bajo todos sus aspectos y relaciones*. Madrid: Nicolás de Castro y Palomino.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. Nueva York: Harper Collins Publisher.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *El flujo de la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós
- Csikszentmihalyi, M. (1993). *The evolving self*. Nueva York: Harper Collins Publishers.
- Freud, S. (2012). *El Chiste y su relación con lo inconsciente*. Barcelona: Alianza.



- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens: el juego y la cultura*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Koestler, A. (1962). *Insight and Outlook*. Buenos Aires: Emecé.
- Ramos, F. (2011a). *Me río para enseñar*. Bogotá: Ántropos.
- Ramos, F. (2011b). *Spare Joy, spoil the child*. Bogotá: Ántropos.
- Ramos, F. (2013). *No despidas el presente*. Bogotá: Ántropos.
- Sudacov, I. (1970). El trabajo del actor en actuación. En *Actuación*. México: Diana.
- Taba, H. (1974). *Elaboración del currículo*. Buenos Aires: Troquel.
- Vallejo A. (1998). *La formación integral a través del arte*. Bogotá: Magisterio.
- Winnicott, D. (1972). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gránica.

