

El pensamiento risueño y lo siniestro, las dos caras del autómeta

ECHAGUE, Leonard / Universidad de Buenos Aires-FADU-IEH lechague@dm.uba.ar

Eje: Puesta en valor del humor - Tipo de trabajo: ponencia

» *Palabras claves: risa – subjetividad – historia – técnica - sociedad - inconsciente*

> **Resumen**

Es el objetivo de este trabajo poner la atención en las posibilidades de un rescate de lo risueño como modo de pensamiento legítimo y eficaz en la era de la técnica, intentando mostrar sus potencialidades como forma activa de la elaboración político-social pública. Para ello se realizan recorridos temporales y conceptuales siguiendo las obras de Bajtín, de Freud y de Bergson al respecto, colocando sus sustancias teóricas en clave de las técnicas para que queden evidenciados (y elaborados) los modos en que se genera pensamiento y subjetividad. La tríada risueño-siniestro-autómeta constituye el eje del trabajo. Como conclusión se ofrecen algunos ejemplos de expresiones audiovisuales contemporáneas de lo tratado, además de plantear futuras líneas posibles de indagación sobre estos temas.

> **Presentación**

Es el objetivo de este trabajo poner la atención en las posibilidades de un rescate eficaz de lo risueño como modo de pensamiento cuyo lugar se fue perdiendo desde los comienzos de la modernidad, habiendo sido atinente a lo festivo y comunitario con amplio despliegue de lo corporal y lo gestual, constituyendo una de las principales formas activas de la elaboración político-social pública, aspectos tratados entre otros por Bajtín en algunas de sus obras. Ante la vigente actualidad de la técnica en relación con toda expresión cultural se plantea la importancia del despliegue de un pensamiento risueño, agregándose para tal planteo los temas del autómeta y de lo siniestro conformándose una tríada conceptual que permitiría acercarse de otro modo a estas cuestiones. Para entender las razones políticas de un pensamiento risueño puede remitirse a Bajtín (1987), y para el entendimiento de sus dinámicas tanto a Freud (1905) como a Bergson (2011) quienes otorgan a la comicidad, al chiste y al humor la calidad y los valores de elaboración mental sobre las realidades en juego reconociendo ambos autores el carácter de elaboración mental de lo puesto en juego en lo risueño, proponiéndose por lo presente también agregar el valor social a tales elaboraciones mediante extensiones teóricas. Y para enlazar mediante un hilo conductor común las

conclusiones de dichos autores se plantea legítimamente denominar a todas las prácticas que tienen como aspecto compartido central la provocación de risa, bajo el término de pensamiento risueño.

> **Técnica y cultura**

Quizás podrían indicarse a los comienzos de la modernidad como la época en que las técnicas utilitarias comenzaron a ampliar su campo de significaciones sociales integrándose a la cultura en general, camino que culmina en la actualidad donde dicha integración es casi plena. Quizás haya una notable deuda respecto de considerar a la técnica como condición culturalmente fundante y base de las progresivas construcciones sociales de las subjetividades en la modernidad, pudiendo plantearse un paralelo ascenso de la técnica como abstracción utilitaria dominante del mundo, a un correspondiente descenso de lo risueño festivo como pensamiento considerado de importancia. Cada paso de la arriba mencionada integración técnico cultural se acompaña de una ficción que facilita el otorgamiento de sentido a dicho paso. La vida humana y natural plenas son un problema para la visión tecnificada abstracta del mundo, pues lo vital no es previsible plenamente y puede incurrir en novedades desestabilizantes. Para enfrentar este problema aparecen ficcional y limitadamente diversas expresiones por medio de dispositivos o creaciones que intentan representar técnicamente a la vida, en particular al respecto se tienen a los autómatas como ficciones seductoras necesarias para la mecanización de lo humano creyendo así poder simplificar y predecir sus posibles devenires vitales. En función de esto anterior se hacen corresponder en doble vía automatismos técnicos y automatismos humanos, o de cómo lo técnico se incluye en lo humano y de cómo lo humano deviene técnico. En la historia se encuentran algunas expresiones largamente conocidas de dichos dispositivos o creaciones, pudiendo mencionarse "El Turco" autómatas jugador de ajedrez (Wikipedia, 2006), el Golem de Praga (Wikipedia, 2005), Frankenstein de Mary Shelley (Shelley, 2006), Olimpia de los cuentos de Hoffmann (Hoffmann, 2010), la autómatas de María en Metropolis de Fritz Lang (IMDB, 1927) entre otros ejemplos. También en numerosas comedias y dramas ya durante el siglo XX avanzado aparecen personajes con rasgos de (o representando) autómatas, muñecos o marionetas que cobran autonomía, siendo notable la excesiva profusión contemporánea de muertos vivientes o zombis que serían entes ex-humanos con características de autómatas en films o series de televisión, algunos ejemplos se referirán al final de este trabajo.

Bajtín

Este autor (Bajtín, 1987) trata con la risa en tanto aspecto común en imágenes literarias carnavalescas de fiestas populares en el renacimiento como en referencias a lo medieval tardío, y en sus devenires en la Ilustración y en épocas posteriores. La risa es considerada como un pensamiento social activante tomando

el antecedente griego de Hipócrates respecto de lo saludable de lo risueño. Las elaboraciones risueñas incluían una especie de gramática paródica sobre normas establecidas (leyes jurídicas, textos religiosos, etc.) ya que mediante la risa se plantea una oposición a lo establecido oficialmente, promoviendo así el paso de lo temible a lo ridículo, siendo interesante la referencia a Jano bifronte respecto de la relación entre lo pasado y el futuro (rostro oficial y rostro popular) planteada por lo risueño. Bajtin señala que en el renacimiento se tomaba a la risa como un valor de concepción del mundo, lugar cultural que mutó a accesorio frente a un pensamiento pretendidamente serio al avanzar la modernidad. También se centra en la evolución y en las transformaciones que operaron sobre la obra de Rabelais y sobre sus críticas, desde el Renacimiento hasta pasada la Ilustración, haciendo notar que dicha obra pasó de ser considerada como ejemplo de un género literario mayor en el renacimiento a pertenecer a un género menor siglos más tarde. Burucúa (2001) en sus estudios sobre la sacralidad y la risa en la modernidad clásica realiza una notable observación sobre el estatuto risueño de una de las obras de Galileo, que es uno de los pilares de la ciencia moderna occidental, lo que enfatiza la importancia cultural general de lo risueño. En el siglo XVII se va imponiendo como pensamiento dominante aquel que privilegia como fundamentos la generalización, la abstracción, la tipificación y la clasificación, en la modelación del universo, la ilustración importa una tecnificación y en particular una mecanización del pensamiento. Este viraje hacia lo indicado como serio en la consideración valorativa de los pensamientos de las realidades sustrae a lo risueño su valor conceptual. Hay autores que desestiman la obra de Rabelais como es el caso de Voltaire, y hay otros que desvirtúan su obra haciéndola devenir abstracta o alegórica en sus interpretaciones críticas como en el caso de Victor Hugo, o en traducciones, o en nuevas versiones, y se lo hace o adaptando ilegítimamente, o rechazando el pensamiento risueño, de acuerdo con el nuevo pensamiento dominante de la Ilustración (Bajtin, 1987). Otro movimiento importante remarcado por Bajtín es el atinente a la sustracción de las potencias de pensamiento de lo risueño en la ilustración, pasando de la risa como elaboración sociopolítica efectiva que provee de renovación y regeneración de tejidos sociales a la sátira como negación reactiva. Concomitante con esto se señala la degradación de lo carnavalesco devenido distracción de las masas, es decir obstaculizando los pensamientos políticamente activos.

Freud

Freud escribe obras en donde trata específicamente con lo risueño, una sobre el chiste (Freud, 1905) y otra sobre el humor (Freud, 1927) y también tiene un trabajo en donde trata específicamente con lo siniestro (Freud, 1919), a lo que se agregan variadas referencias en las que desarrollan conceptos que fundamentan de múltiples modos las dinámicas psíquicas que atañen a lo risueño y a lo siniestro. Freud (1919) en su obra sobre lo siniestro u ominoso realiza un notable recorrido acerca de los significados de la palabra alemana que lo define, "Unheimliche", que remite a lo "in-familiar" es decir aquello que considerado

familiar deviene desconocido e incierto repentinamente, provocando angustia y desesperación. Freud no enlaza explícitamente lo siniestro con el tema de lo risueño (en sus modos de chiste, comicidad o humor). Además Freud (1919) desestima la importancia del automatismo respecto de lo siniestro u ominoso al analizar el cuento de Hoffmann (2010) donde también es notable que no enfatice la relación entre lo mecánico y lo risueño. Para Freud lo siniestro involucra inhibición y carga de energía psíquica y en algunos casos participa claramente el automatismo de repetición, frente a esto, en lo risueño, inversamente se tienen descargas placenteras de energía psíquica, las que según Freud (1905) se tramitan de formas diferentes en el chiste, en la comicidad y en el humor. La relación entre automatismos conductuales con la compulsión a la repetición, queda evidenciada en la descripción de un juego infantil reiterativo en otra de sus obras (Freud, 1920). Bergson, reconocido pero de ideas no atendidas por Freud, toma al automatismo como base para el fenómeno de lo risueño (Bergson, 2011). Aquí se plantea en pos de una posible utilidad tanto efectivamente creativa como efectivamente crítica tomar a los temas de lo risueño, lo siniestro y al automatismo de repetición cómo enlazados para intentar aportar a tal objetivo, es decir, que en tanto referencias a Freud se agregan otras articulaciones posibles a las establecidas por este autor. La relación que el propio Freud establece entre las dinámicas psíquicas del chiste, y por extensión, de la comicidad y el humor, con la dinámica de los sueños, habilitan además otras referencias de interés dentro de su cuerpo teórico, por ejemplo los pares correlativos siniestro-Tánatos y risueño-Eros, que en la teoría corresponderían a extensiones de las dinámicas psíquicas de los sueños de angustia y de los sueños reparadores respectivamente. Respecto de la repetición y las tramitaciones energéticas psíquicas se correspondería con lo recién referido como, la repetición con gasto de inhibición-angustia por retención de energía, y, repetición con ahorro de inhibición-placer por descarga de energía. Lo anteriormente especificado para lo risueño y lo siniestro habilita la presente propuesta de relación entre repetición y automatismo, es decir entre una dinámica psíquica y una cualidad tomada de las técnicas modernas. Tomando en cuenta las dualidades correlativas respecto de Eros y Tanatos, podría considerarse que se establece una situación siniestra cuando se da un pasaje de Eros a Tanatos, y lo risueño cuando se da un pasaje de Tanatos a Eros, dejando en claro que ambas posiciones serían caras de una misma moneda o ambas caras de Jano bifronte, deidad citada tanto por Bajtin (como se ha mencionado más arriba) como por Freud (1905) en sus desarrollos sobre pensamiento risueño.

› ***Lo risueño, la técnica y lo social***

Ya Durkheim (2005) refiere a la sociología como el estudio del pensamiento social que excede en sus dinámicas y lógicas a la comprensión del mismo por el pensamiento individual. Los diversos medios técnicos de comunicación social operan claramente desde principio del siglo XX en dicho campo del

pensamiento social y, más aún, a través de tecnologías algorítmicas con las que ya puede operarse sobre tal pensamiento. Para el sujeto individual los modos del pensamiento social son desde invisibles hasta incomprensibles. Una de las propuestas de este trabajo es entender estas cuestiones desde una extensión hacia lo social de algunos conceptos y posturas psicoanalíticas con el objeto de promover que se intenten acciones productivas, por ejemplo comunicacionales, que puedan operar en el campo del pensamiento social y ello con foco en lo risueño. Freud en varias de sus obras refiere a lo risueño poniéndolo en clave de su concepto de formación del inconsciente (al lado de los actos fallidos y los sueños) por lo que justamente en su despliegue invisible al yo generan situaciones incomprensibles para el mismo. El propio Freud señala el estatuto social de los hechos risueños aunque no aborda tal término con propia especificidad social sino que lo reduce a lo individual y en clave de elucidación mediante la técnica psicoanalítica privada. Aquí la extensión social de conceptos psicoanalíticos propuesta tiene apoyatura en los aspectos técnicos culturales, remarcando que técnica y cultura son términos que viene integrándose inescindiblemente desde principio de la modernidad estando en la actualidad ya aunadas en grado máximo. El tema del autómeta es clásico dentro de la dupla técnica y cultura remitiendo a varios momentos de la historia de la modernidad como se lo ha referido más arriba. Desde la propia teoría freudiana, y analizando las dinámicas psíquicas propuestas, se considera natural proponer la oposición risueño-siniestro y su entendimiento a través del concepto de autómeta o de automatismo. La técnica sería un articulador entre los planteos psicoanalíticos de risueño y siniestro promoviendo una extensión conceptual para ello. Dicha extensión incluye las obras de Bergson sobre la risa que enlazan variados conceptos y situaciones tratadas también por Freud y sus relaciones con lo técnico cultural.

Bergson

Bergson desarrolla la temática de los risueños tratando circunstancias acaecidas tanto en la realidad social como representadas escénica o gráficamente. Pueden puntuarse algunos tópicos tratados por este autor en su obra al respecto (Bergson, 2011). En las situaciones risueñas se establecen automatismos que imitan a la vida o, de otro modo, se da que lo mecánico es amoldado a lo vivo, refiriendo con esto al contrapunto, rigidez vs. movilidad viviente, o a la contraposición yuxtapuesta, humano vs. mecánico. Esto anterior es expresado como movimientos corporales humanos que devienen involuntariamente mecánicos. Desde una perspectiva estético social Bergson hace notar que los movimientos corporales en la vida social tienen formas que poseen gracia y liviandad, pareciendo que la gravedad no los afectase, pero al apartarse de ello, los movimientos pasan a estar determinados por la inercia, el automatismo y la rigidez, lo que los torna risueños pues entonces las personas se asemejan a cosas, en algunos aspectos. Este autor realiza un recorrido exhaustivo de situaciones risueñas y plantea ideas en general teóricas de gran interés y de un alcance que excede el tema específico de su obra. Pero para seguir acotando sus ideas al tema del presente

trabajo se señalarán algunos conceptos comunes a la obra de Bergson y la de Freud. En primer lugar, la indicación que Bergson realiza respecto de la inconsciencia para el participante de la situación risueña respecto de las razones de las risas provocadas, lo que se corresponde con la ubicación que Freud otorga a los hechos risueños (chistes, humor y comicidad) como formaciones del inconsciente que dejan al yo del sujeto desposicionado respecto de su situación. En segundo lugar, el señalamiento de lo infantil como estadio del humano en el cual lo risueño se despliega con más amplitud, espontaneidad y naturalidad, cuestión que sirve como referencia para el entendimiento del tema, en atender esto coincide con Freud respecto de su obra sobre el chiste. En tercer lugar, acerca de los juegos infantiles de reiteración a los que Bergson coloca como fuente de referencia de las repeticiones reiterativas de escenas risueñas, lo que remite al relato de Freud (1920) acerca de un juego de repetición mecánica que realiza un niño a partir de lo cual desarrolla el tema de la repetición inconsciente. En cuarto lugar, la relación, entre lo risueño y sus dinámicas, con, los sueños y sus dinámicas, llamando la atención la referencia de Bergson al ensueño mecánico que se da en la situación risueña. En quinto lugar, Bergson plantea una lógica de la imaginación que se asemeja de algún modo a las lógicas de las dinámicas del inconsciente de Freud. En sexto lugar, también Bergson, como Freud, señala a lo risueño con características sociales, por ejemplo de grupo humano que puede participar entendiendo las situaciones risueñas, aunque desde distintos abordajes de lo social. Estas coincidencias o correspondencias entre los tópicos planteados tanto por Bergson como por Freud justifican también la propuesta de relacionar risueño, siniestro y automatismo.

El hombre de arena

Este cuento de Hoffmann (2010) inspira a Freud (1919) para pensar algunos aspectos de lo siniestro u ominoso y se desarrolla sobre unas fantasías infantiles del protagonista que le provocan terror ante el personaje de un visitante que queda asociado al "hombre de arena" el que ciega a sus víctimas, y sobre las vicisitudes de un juego de seducción amorosa entre el protagonista y Olimpia que aparenta ser una mujer resultando ser un autómata. Es de interés hacer notar, como lo hace una de las protagonistas, el corte onírico del relato en el cual no quedan definidos los aspectos de realidad y de fantasía, pudiéndose enlazar los devenires de las situaciones y de los personajes a la idea que Shakespeare (1925) pone en boca de Próspero en su obra "La tempestad" acerca de que lo humano está constituido por la sustancia de sus sueños, siendo de interés que Freud no atiende este aspecto con la importancia que merece, como tampoco lo hace con las situaciones risueñas de este cuento de Hoffmann. Otros aspectos de importancia del cuento lo constituyen las obsesiones y seducciones irresistibles que arrastran al personaje a incluirse en situaciones, o siniestras, o ridículamente risueñas relativas al "hombre de arena", o a la autómata Olimpia respectivamente, en este último caso quedaría expresado literariamente el tema del automatismo inconsciente de repetición, aunque no es atendido por Freud en este sentido. En los hechos sociales en los

que participa la autómatas Olimpia quedan ejemplificados de un modo claro los aspectos bergsonianos de lo risueño en tanto conductas asimilables a mecanismos (Bergson, 2011), y ello se manifiesta en los modos de bailar y de hablar de la autómatas, lo que provoca situaciones ridículas y risueñas. Otro punto de vista que ampliaría el tratamiento de Freud sobre el cuento es respecto de lo visual y los ojos pero en relación con lo técnico, recordando que la visión perceptual de la modernidad madura, la que es base de la concepción moderna del mundo, queda técnicamente definida por las construcciones de la perspectiva y otros hechos relacionados como el telescopio de Galileo. Respecto de esto último, en el cuento se narran avistajes de la autómatas a través de prismáticos e, inversamente, del requerimiento de ojos humanos para la visión de los autómatas de lo que se encargaría el "hombre de arena" que sería su proveedor. En esta última mencionada inversión se daría una especie de antropomorfización de los autómatas que requerirían partes humanas para su funcionamiento y ello indicaría condiciones de los modos de tramitación cultural de la técnica especificadas en las ficciones creadas, cuestión ya mencionada como doble vía humano-técnico más arriba. En lo anteriormente tratado se evidencia el encadenamiento entre risueño y siniestro a través de la técnica moderna.

Algunos ejemplos contemporáneos o de épocas recientes

Hay numerosos ejemplos de construcción de escenas risueñas en producciones de cine o de series de televisión, y más actualmente memes, que apelan al automatismo de repetición como enlace risueño-siniestro.

1- Amnesia Addams - En un episodio de la serie "Los Locos Addams" hay un interesante ejemplo de como una situación siniestra provocada por un movimiento técnico fallido, provoca la pérdida de memoria y desreconocimiento de todo aquello que era familiar hasta hace un momento, y ello es mostrado de modo risueño para los terceros observadores (IMDB, 1964).

2- Jaime robot - En algunos episodios de la serie "Super Agente 86" actúa un personaje de autómatas de forma humana llamado Jaime que se mueve y habla con rictus mecánicos que lo hace identificable risueñamente como robot. Lo siniestro (variando un paralelismo con la Olimpia de Hoffmann) aparece al enamorarse este robot de Octavia que es otra autómatas, además de aparecer en sus sufrimientos por no ser reconocido igual que los humanos (IMDB, 1965).

3- Trumpet Boy Meme - Es un meme que circuló hace pocos años por Internet donde muestra el acoso sobre una joven por parte de un molesto trompetista. La repetición mecánica reiterativa y ciega torna a la situación siniestra para la joven, sin embargo se establece para cierta población de redes informáticas como risueña (Knowyourmeme, 2018).

› ***Algunos temas pendientes de posible interés***

Hay un aspecto que recorre el tema del valor y eficacia del pensamiento risueño desde las épocas tratadas por Bajtin hasta en presente actual, y es acerca del carácter público o privado de lo risueño. Claramente como se muestra, en aquellas épocas de los comienzos de la modernidad lo risueño tenía carácter público y por ello poseía potencia social de comprensión del presente y de proyección a futuro. La ilustración, como lo hace ver también Bajtin, se plantea como una puesta en juego de tales características originales de lo risueño, pero de modo desvirtuado quedando relativamente anuladas tales potencias. Una pregunta natural sería acerca de los destinos que sufrió el pensamiento risueño al perder o desvirtuarse su carácter público. ¿Se redujo a una práctica privada acaso (de familia o grupo político cerrado)? Por simple observación de la presente actualidad queda claro que dentro de los círculos de poder institucionales se despliega el pensamiento risueño, justamente para poder elaborar novedades que no queden atrapadas en abstracciones paralizantes, pero también lo risueño habilita aquí a lo satírico, lo denigratorio y lo decadente. Pero todo esto no pertenece al ámbito de la discusión pública vital sino a ámbitos privados de diferentes calidades. Ahora algo más grave sucede en los ámbitos de las redes sociales informatizadas en las que se despliegan diversas modalidades del pensamiento risueño, y algunas de ellas con claros enlaces a lo siniestro por sus contenidos, en donde se establecen discusiones con notable número de participantes pero todo ello sigue siendo privado, ya que las distribuciones y asignaciones de participantes y temas a grupos de discusión son manejadas algorítmicamente según condiciones establecidas por los propietarios de tales sistemas de redes, quedando nuevamente lo risueño capturado por las determinaciones de las técnicas utilitarias como lo fue en la ilustración. Quizás una salida fuera hacer que tales sistemas pasasen a ser públicos y con decisión de los participantes respecto de los modos técnicos de asignación de pertenencias a grupos o elección de temas, es decir que quede informada, y sea manejable públicamente, la distribución real de poblaciones con determinadas posiciones o ideas. Quizás ello fuese una forma de intentar retornar a los orígenes, tratados por Bajtin, de la potencia del pensamiento risueño público.

Bibliografía

Bajtín, M. (1987). La cultura popular en la edad media y en el renacimiento. Madrid, Alianza.

----- (1989). Teoría y estética de la novela. Madrid, Taurus.

Bergson, H. (2011). La risa. Buenos Aires, Godot.

Burucúa, J.E. (2001). Corderos y elefantes. Madrid, Miño y Dávila.

Durkheim, E. (2005). Las reglas del método sociológico. Buenos Aires, Colihue.

Freud, S. (1905). Obras Completas: Tomo VIII. Buenos Aires, Amorrortu.

----- (1919). Obras Completas: Tomo XVII. Buenos Aires, Amorrortu.

----- (1920). Obras Completas: Tomo XVIII. Buenos Aires, Amorrortu.

----- (1927). Obras Completas: Tomo XXI. Buenos Aires, Amorrortu.

Hoffmann, E. T. A. (2010) El Hombre de Arena. Buenos Aires, GARGOLA.

Shakespeare, W. (1925). La tempestad. Madrid, Imp. del Asilo de Huérfanos del S. C. de Jesús.

Shelley, M.W. (2006). Frankenstein o el Prometeo moderno. Buenos Aires, Colihue

Fuentes electrónicas

IMDB (1927). Metrópolis. Informe del film en línea: <https://www.imdb.com/title/tt0017136/> (consulta 5-07-2021)

IMDB (1964). La familia Addams. Informe de la serie y episodio en línea, y video:
<https://www.imdb.com/title/tt0057729/> https://www.imdb.com/title/tt0832978/plotsummary?ref_=tt_ov_pl
<https://www.dailymotion.com/video/x7ym0lu> (consultas 5-07-2021)

IMDB (1965). Superagente 86. Informe de la serie en línea y video: <https://www.imdb.com/title/tt0058805/>
<https://www.youtube.com/watch?v=-tlo3MWcp9Q> (consultas 5-07-2021)

Knowyourmeme (2018). Trumpet Boy Meme. Informe del meme en línea y video:
<https://knowyourmeme.com/memes/trumpet-boy> <https://www.youtube.com/watch?v=PFt2ztp2Obc>
(consultas 5-07-2021)

Wikipedia (2005). El Golem. Artículo enciclopédico en línea: El Golem <https://es.wikipedia.org/wiki/Golem>
(consulta 5-07-2021)

Wikipedia (2006). El Turco. Artículo enciclopédico en línea: https://es.wikipedia.org/wiki/El_Turco
(consulta 5-07-2021)