

Humor y Diseño: curso electivo del Instituto Superior de Diseño.

Autor

Lic. Antonio José Berazaín Iturralde, antoniob@isdi.co.cu
Instituto Superior de Diseño (ISDi), Cuba

RESUMEN

Los actuales planes de estudio de las carreras que se estudian en el ISDi contemplan un tipo de asignatura llamada electiva, relacionada en general con manifestaciones del arte o temas afines.

En el presente trabajo se expone la fundamentación y la experiencia desarrollada a lo largo de varias ediciones de un curso electivo de Humor y Diseño para los estudiantes del ISDi.

A partir de la relación entre el Humor y el Diseño se estructura esta asignatura que pretende que los participantes adquieran los elementos teóricos esenciales sobre el humor y la creatividad, y desarrollen las habilidades necesarias para incorporar y canalizar el pensamiento creativo con sentido del humor en la actividad profesional de Diseño.

INTRODUCCIÓN

En Cuba los planes de estudio de las carreras universitarias se estructuran a partir de tres tipos de currículo: base, propio y optativo/electivo. En particular, las asignaturas electivas que pertenecen al currículo optativo/electivo tienen un carácter cultural, pudiendo ser cursadas por estudiantes de distintas carreras, relacionadas en general con manifestaciones del arte o temas afines.

Por otra parte, el Humor y el Diseño poseen aspectos comunes: son actividades creativas y de comunicación; son provocativos y críticos y requieren para su plena realización una amplia cultura general. Además, el humor se ha convertido en una herramienta importante en ciertas zonas del Diseño, amén de que un buen estado de humor es imprescindible para diseñar.

De ahí la pertinencia de instrumentar una asignatura electiva bajo el nombre de Humor y Diseño dirigida a estudiantes de las dos carreras que se cursan en el ISDi: Diseño Industrial y Diseño de Comunicación Visual.

Las asignaturas electivas.

En nuestro país los planes de estudio de las carreras universitarias se conforman a partir de tres tipos de currículo: base, propio y optativo/electivo. Existen normativas en cuanto a la proporción en tiempo que deben ocupar cada cual dentro de total de horas del currículo general.

El currículo base es el que debe desarrollar cualquier carrera, independiente de la provincia en que se estudie. El currículo propio recoge aquellos saberes que resultan más importantes en una zona del país, pudiendo diferir de otra.

Dentro del currículo optativo/electivo se encuentran las asignaturas optativas, que están relacionadas con la profesión, y en muchas ocasiones constituyen profundizaciones a temas tratados en los currículos base y propio. Se organizan dentro del horario docente y al estudiante se le ofertan varias opciones y él selecciona la de su preferencia. A partir de ahí, es una asignatura que debe cursar y aprobar.

Las asignaturas electivas tienen un enfoque hacia temas de cultura general, lo que permite que puedan ser cursadas por estudiantes de distintas carreras, relacionadas en general con manifestaciones del arte o temas afines. De esta manera contribuyen a desarrollar una cultura

general entre los futuros profesionales, sin la cual, la formación exclusivamente académica sería incompleta.

En los planes de estudios, las Comisiones de Carrera definen cuántas asignaturas electivas deben cursar los estudiantes para poder graduarse.

Asignaturas electivas en el ISDi.

El Instituto Superior de Diseño (ISDi) es el centro de Educación Superior encargado de formar a los profesionales del Diseño en Cuba, en dos carreras, Diseño Industrial y Diseño de Comunicación Visual.

Desde hace varios años se vienen organizando asignaturas electivas, pero en número insuficiente para la aspiración de que cada estudiante curse al menos dos electivas antes de graduarse. Apreciación de las Artes Visuales, Apreciación cinematográfica, Elaboración de papel manufacturado, Vida y obra de José Martí, Taller de locución, entre otros, son ejemplos de cursos electivos impartidos.

Una dificultad objetiva es que el ISDi no posee un claustro extenso de docentes en las especialidades de Humanidades que por su esencia son profesores capaces de desarrollar este tipo de materias.

Eso hace que el ISDi dependa de profesores contratados para enfrentar estas asignaturas que, además, por disposiciones del Ministerio de Educación Superior, deben ser graduados universitarios y con categorías docentes, lo que contribuye a complicar el tema.

De ahí la necesidad de potenciar entre los propios profesores del ISDi el asumir asignaturas electivas con el carácter que ya se ha señalado. Así surgió, a propuesta de autor de este trabajo, la electiva de Humor y Diseño.

No se contaba con antecedentes de una asignatura de ese tipo, tan solo la experiencia del autor de impartir un taller de Creatividad y Humor que le había permitido acopiar una copiosa bibliografía sobre humor y creatividad. También la experiencia, dentro de la asignatura Cultura Cubana, de ofrecer una conferencia sobre el humor en Cuba.

Esto de alguna manera permitió conceptualizar diversos aspectos, como son los mecanismos en el humor y las distintas modalidades del mismo.

El Humor y el Diseño.

Crear una nueva asignatura implica, ante todo, poder brindar una fundamentación de la misma. De hecho, este es un punto establecido en el formato de las asignaturas de la Educación Superior cubana. En nuestro caso, esta argumentación está dada en esencia por la relación que pueda existir entre el Humor y el Diseño.

La investigación realizada permite resumir la relación entre Humor y Diseño en los siguientes aspectos.

Tanto el humor como el diseño son actividades esencialmente creativas. Muchos mecanismos para generar soluciones de Diseño son los mismos que para generar una buena situación humorística. El destacado investigador sobre la creatividad, Edward de Bono, ha acotado: "el humor es, por mucho, la actividad más significativa del cerebro humano".

De hecho, la concepción de De Bono de lo que ha dado a llamar pensamiento vertical y pensamiento lateral ilustra muy bien el carácter creativo del humor y el diseño. Para De Bono, el pensamiento vertical es el pensamiento lógico con el cual se puede resolver problemas, pero sobre procedimientos ya establecidos. En cambio, el pensamiento lateral está asociado a la resolución de problemas de manera novedosa, sin responder a una secuencia lógica.

Estos saltos creativos o “laterales” responden a un proceso creativo donde la etapa de iluminación permite hallar la solución buscada.

La experiencia demuestra que estos saltos, al no seguir una secuencia lógica, no son repetibles. La historia del Diseño tiene ejemplos de los llamados “diseño de servilletas” donde el diseñador, en medio de un restaurante, tiene una idea que sabe que, si no la anota, no tendrá cómo volver llegar a ella.

Por otra parte, es común entre los humoristas comentar que se les ocurrió un chiste, pero al no apuntarlo, no tiene forma de recordarlo. Es un salto creativo casi imposible de reproducir. Muy distinto el caso a cuando se nos pierde un objeto en la casa que podemos encontrarlo si reproducimos nuestros movimientos de acuerdo a una lógica.

El humor y el Diseño son provocativos y críticos, y deben serlo porque ambos contribuyen al mejoramiento humano. La crítica es necesaria para cambiar las cosas.

En esencia, el Diseño es una actividad profundamente humana, que persigue mejorar la calidad de vida de las personas, en un ambiente más calificado, con objetos que le den comodidad, seguridad, eficiencia, confort, etc. Pero mejorar un mueble o el lobby de un hotel implica criticarlo. Esto, en tanto es sustitución de lo viejo por lo nuevo, en no pocas ocasiones trae conflictos y choque de intereses que el diseñador debe enfrentar.

Algo parecido ocurre con el humorista que utiliza el humor como un arma para combatir lo mal hecho. Al efecto, Carlos Ruiz de la Tejera, Premio Nacional del Humor 2006, siempre destacaba la imagen del Humor como “un látigo con cascabeles en la punta”, o la frase de Gógol, de “vamos a reírnos de las almas feas, y no de las narices feas”. Criticar a través del humor encierra igualmente sortear aguas turbulentas.

Tanto el humor como el Diseño requieren de una amplia cultura general para su buen desempeño.

Uno de los mecanismos que se utiliza en el proceso creativo son las asociaciones, o sea, vincular cosas que pueden estar en diferentes dominios del saber humano y de esa manera hallar una solución novedosa. En el diseño hay ejemplos: los autos de Fórmula Uno tienen un ala de avión invertida para lograr estabilidad. La fuerza de empuje que hace que un avión vuele, se utiliza aquí para presionar al auto contra el suelo. Soluciones como esas son fruto de una formación cultural amplia.

Igual pasa con el humor, muchas veces un buen chiste sale de asociar cuestiones aparentemente distantes, para lo cual el humorista debe tener un arsenal cultural importante, ser un ávido lector, estar al tanto de lo que piensa la gente, de la música, de las películas más importantes, etc. Un ejemplo es la siguiente imagen, creada por un estudiante del ISDi para este curso electivo y utilizada en un capítulo del programa “Vivir del cuento”. Hay un conocimiento previo de la obra de un clásico como Miguel Ángel. Su autor es el estudiante José Carlos Rodríguez.



Figura 1. La primera libreta. Autor: José Carlos Rodríguez

El Humor y el Diseño son actividades esencialmente comunicativas.

No solo comunica un producto de comunicación visual. Una silla, un auto, que son resultados de proyectos de diseño industrial también comunican (seguridad, comodidad, emociones) De hecho, hoy se habla de diseño emocional, y mucha de la publicidad subraya más que las prestaciones de un producto, la satisfacción espiritual que nos puede provocar. Hoy se promueve un auto no por la velocidad que alcanza o porque ahorre gasolina, sino porque nos permitirá “hacer realidad nuestros sueños”.

En el humor la comunicación es básica, por eso el funcionamiento de un chiste depende de los códigos adecuados. No puede apreciarse una parodia sin un referente previo.

De ahí que cualquier estudio serio del humor debe basarse en la semiótica, la lingüística y la retórica, cuyas figuras son parte de los propios mecanismos del humor y se emplean de igual modo en el Diseño.

El humor es un recurso para el Diseño.

Hay innumerables ejemplos de la utilización del humor en el diseño de comunicación visual. En diversos soportes de campañas publicitarias, ya sea carteles o spots para TV, el elemento humorístico juega un papel significativo. A continuación, una gráfica para promover un insecticida.



Figura 2. Promoción de un insecticida.

También en el Diseño Industrial se puede observar en productos que de alguna manera nos resultan graciosos, siendo un factor para decidirnos a su consumo. El cubierto para niños es un buen ejemplo.



Figura 3. Tenedor para niños.

Estar de buen humor es esencial para diseñar.

Como todo acto creativo, el Diseño requiere de una disposición personal, de un estado de bienestar, de una predisposición y motivación hacia la solución de un problema determinado. En otras palabras, es lo que conocemos como estar de buen humor, satisfechos con nosotros mismos, dispuestos a pensar. No son pocos los autores que recomiendan recursos como la meditación para lograr un estado adecuado para la creación.

Ya con esta fundamentación, se propuso la asignatura electiva Humor y Diseño.

La asignatura electiva humor y diseño

Se elaboró el programa de la asignatura electiva Humor y Diseño, para ser impartida en 7 clases. El objetivo general propuesto es lograr que los participantes adquieran los elementos teóricos esenciales sobre el humor y la creatividad, y desarrollen las habilidades necesarias para incorporar y canalizar el pensamiento creativo con sentido del humor en la actividad profesional de Diseño.

Los contenidos estarían agrupados básicamente en dos grandes temáticas: el humor y la creatividad. Anteriormente se explicó que la creatividad es un aspecto esencial y común al humor y al diseño, y si bien en el ISDi en diversas asignaturas se aborda el tema de la creatividad, a juicio del autor resulta insuficiente su abordaje en comparación con la importancia que tiene y merece.

Así, los contenidos quedaron de la siguiente manera:

Tema I: El humor. La relación entre Diseño y Humor. Aproximación histórica. El sentido del humor. Teorías sobre el humor. Mecanismos del humor. Modalidades del humor. Efecto del humor sobre la salud.

Tema II: La creatividad. Características de las personas creativas. Creatividad e inteligencia. Inteligencias múltiples. Inteligencia emocional. Pensamiento vertical y lateral. Técnicas del proceso creativo.

Profundizando en el tema dedicado al humor, se dan varias definiciones de humor y se explica el origen de la palabra, abordando la teoría de los cuatro humores de los griegos. Esto conduce a hablar del sentido del humor, tal y como lo empleamos en nuestro lenguaje cotidiano.

Posteriormente se trata la categoría estética de lo cómico y su relación con lo risible. También los aportes de Bergson y Freud para entender la risa y el chiste como fenómenos puramente humanos y las teorías sobre el humor más reconocidas: Incongruencia, Superioridad y Liberación de la tensión.

Presentar los distintos mecanismos del humor para encontrar una tipología de chistes ha sido complejo, donde se ha mezclado artículos de académicos con la experiencia empírica del autor y de otros humoristas. No obstante, existe un cuerpo teórico al respecto, perfectible, pero que sirve de punto de partida y al menos explica un grupo importante de situaciones humorísticas. Así, se destaca el doble sentido, los equívocos y la repetición.

Mención aparte merecen los llamados juegos de palabras, pues encierran figuras literarias y retóricas, como son los retruécanos, el oxímoron, metaplasmos, la metáfora, el símil, la combinación de palabras, la metonimia, la hipérbole, la antítesis, el absurdo, la sátira y la ironía.

Se introduce el concepto de chiste por omisión, la expresión corporal, incluyendo los gags audiovisuales. El sarcasmo se destaca como ejemplo de lo más bajo en la escala del humor.

Respecto a las modalidades del humor, se estudia una amplia gama, que va desde los refranes, los graffitti, el epigrama, el humor gráfico, la caricatura, los dibujos animados, el chiste (como historia corta contada), las imitaciones (dentro del humor escénico, el monólogo, el sketch, las parodias, las canciones originales, la fonomimia, hasta los estribillos picarescos de la música popular bailable.

En cuanto a la parte que aborda la creatividad, se siguen las ideas de Edward de Bono y de estudiosos del tema con Teresa Amabile y Mihaly Csikszentmihalyi. Al respecto, la literatura es amplia y asequible.

Se brindan varias definiciones de creatividad, ante la idea generalizada que es un constructo, por lo que tiene tantas acepciones como autores. Se reconocen las características de la creatividad y de las personas creativas dadas por la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.

De igual forma se tratan las etapas del proceso creativo, y los tipos de bloqueos que pueden afectarlo. La relación entre inteligencia y creatividad es esencial, por lo que se le dedica un aparte en la asignatura.

El resto del tema descansa en exponer las ideas de De Bono sobre el pensamiento vertical y lateral y su relación con el humor. Se finaliza con una presentación de las técnicas de creatividad más utilizadas, como son la tormenta de ideas y las analogías.

El sistema de evaluación consiste en la presentación de una propuesta de Diseño con sentido del humor. En las últimas ediciones se ha tomado como base para el ejercicio de evaluación que sea una parodia, con muy buenos resultados.

A lo largo de todas las clases, se ilustraron cada uno de los conceptos vertidos con chistes, imágenes o audiovisuales. La vinculación del humor con el Diseño se realizó de igual forma a lo largo del curso.

Resultados obtenidos

La asignatura comenzó en el curso 15 -16, tras una convocatoria, con carteles provocativos colocados en los murales del ISDi. Desde entonces, se imparte en dos oportunidades en cada curso, con promedio de unos 30 estudiantes en cada ocasión

La mayoría de los estudiantes opta por la modalidad de carteles, pero también se han movido por la fotografía y los audiovisuales. No obstante, la mayor calidad estuvo en los carteles, al punto que tres de ellos fueron premiados en el salón de Humor Gráfico del Festival Nacional del Humor Aquelarre 2016.

Estos dos carteles son los trabajos finales de los estudiantes Marcos Luis Fando y Luis Miguel Retureta, respectivamente.



Figura 4. Cono. Autor: marcos Luis Fando **Figura 5. Bati-Dora. Autor: Luis Miguel Retureta.**

A continuación, imágenes de los trabajos de las estudiantes Arlenys Arocha y Laura Patricia Vilorio.



Figura 6. Los tres mosquiteros. Autora: Laura Patricia Vilorio.

Figura 7. Arañas. Autora; Arlenys Arocha.

Los siguientes trabajos de los estudiantes Catherine Fernández y Migdelys Peña son ejemplos de parodias de marcas muy conocidas.



Figura 7. Mercedes... ¡Ven! Autora: Catherine Hernández. Figura 8. Red Blue. Autora: Migdelys Peña.

CONCLUSIONES

En indagaciones realizadas a los participantes de Humor y Diseño, se concluye que la asignatura tiene buena aceptación, y que en el contexto del ISDi, es una electiva pertinente.

Por supuesto, cuatro ediciones para una asignatura es solo un comienzo, máxime cuando no hay referentes anteriores y se aborda una temática en que las opiniones están muy divididas.

Se ha logrado una base bibliográfica suficiente para poder incorporar más elementos de semiótica y lingüística, cuestión que hay que madurar para aumentar el rigor del curso sin perder su frescura y asequibilidad.

De igual manera, aunque se ha reunido una cantidad importante de imágenes y audiovisuales, que en ediciones posteriores se podrá incrementar, de manera que existan ejemplos tanto nacionales como internacionales para ilustrar cada uno de los temas expuestos.

Finalmente, no se descarta la posibilidad de en un futuro escribir un texto que recoja los fundamentos de humor y creatividad que aborda la asignatura, cuya utilidad puede rebasar a los estudiantes del ISDi, para incluir a humoristas en ejercicio o a todo aquél interesado en el humor o la creatividad.

BIBLIOGRAFÍA

- Berazaín A. (2012) Creatividad y Humor. Ponencia presentada en el evento teórico ¿Piensas ya en el Humor?, Festival Nacional del Humor Aquelarre, La Habana.
- Berazaín A. (2015) Peña La Resak: reír es algo muy serio. Ponencia presentada en el evento teórico ¿Piensas ya en el Humor?, Festival Nacional del Humor Aquelarre, La Habana.
- Casares J. (2002) Concepto de humor. En: Cuadernos de Información y Comunicación. No.7 pp 169-187.
- De Bono E. (2000) El pensamiento lateral. Manual de creatividad. Argentina: Editorial Paidós.
- Foster, T.R. (2002) 101 métodos para estimular la creatividad. España: Editorial Deusto.
- Ministerio de Educación Superior (2007) Resolución No. 210/07. Reglamento para el Trabajo Docente y Metodológico en la Educación Superior.
- Pinto M.R. (1992) La influencia del humor en el proceso de comunicación. Tesis doctoral. España: Editorial de la Universidad Complutense de Madrid.
- Ponti F. (2011) Siete estrategias de creatividad, en Pasión por la innovación.