

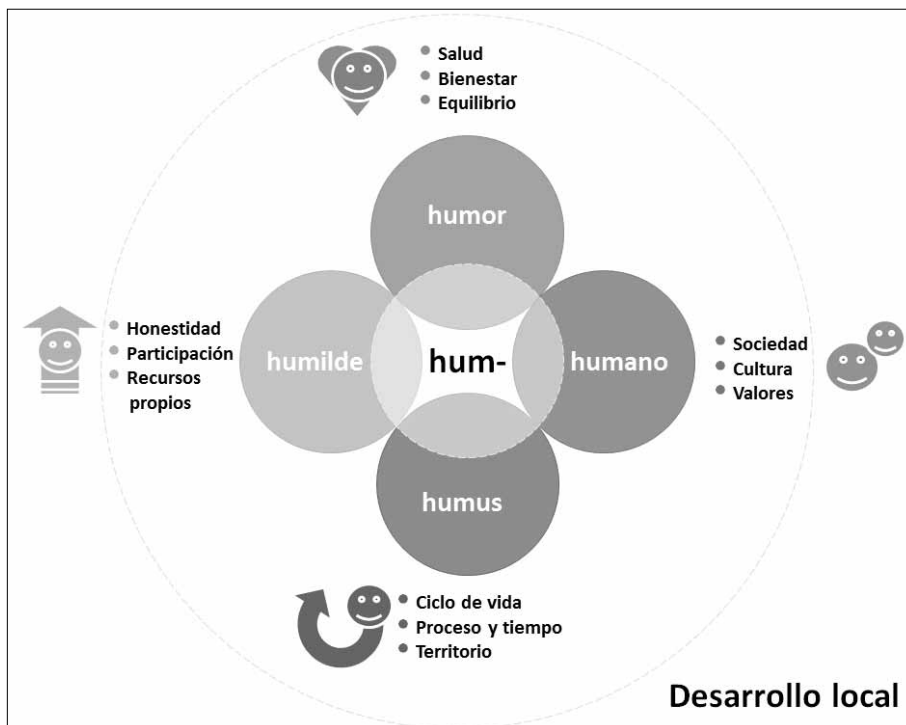
El humor como recurso en diseño para el desarrollo local: apuntes hacia un modelo de trabajo

CARLOS JIMÉNEZ MARTÍNEZ

Recientemente fui invitado a impartir el taller *El humor como recurso intangible en diseño para el desarrollo local*, en la primera edición de *ASSIST 2010: Internacional Summer School of Art and Sciences for Sustainability in Social Transformation*, que tuvo lugar en Gabrovo, Bulgaria. En las próximas líneas comparto con ustedes los hallazgos y reflexiones preliminares de este insólito proceso de aprendizaje comunitario y dinamización territorial. Alentado por diferentes agentes locales, a partir de la risa, el humor y la sátira como patrimonio intangible, la región pasó de ser la *Mánchester búlgara* a reconocerse internacionalmente como la capital búlgara del humor. Metamorfosis ésta, de la que se pueden extraer múltiples lecturas y comparaciones.

Hum...! Humor humano de humilde humus. Un recorrido histórico

Rescatando algunas pinceladas históricas y etimológicas, encontramos que humor, humano y humilde comparten la misma raíz indoeuropea, *ghom-* (*humus*), relacionada con lo fluido y la tierra. En la fisiología antigua y medieval, el humor se refería a cualquiera de los cuatro fluidos del cuerpo (sangre, flema, cólera y melancolía o bilis negra) cuyo adecuado balance se pensaba que determinaba la buena salud, (Hipócrates, siglo V a.c.) Posteriormente, Galeno (siglo II d.c.) buscó en los humores las razones fisiológicas de los diferentes estados de ánimo del ser humano, considerando que estaban influidos por la proporción de los diferentes humores. Esto le llevó a desarrollar una matriz de nueve temperamentos, que surgían a partir de la combinación de caliente/frío y húmedo/seco con los cuatro elementos —agua, aire, fuego y tierra—, dando lugar a caracteres como sanguinario, colérico, melancólico y flemático. La noción de “buen humor” estaba por tanto ligada a poseer una buena salud y un buen estado de ánimo. Umberto Eco por su parte, le otorga una especial relevancia en *El nombre de la rosa*. Aquí, el segundo *Libro de la Poética* de Aristóteles es ocultado celosamente por el clero, porque en él, la risa es elevada a un arte capaz de eliminar el miedo, de ejercer una función liberadora que



subvierte el orden establecido, invirtiendo así las relaciones de dominación. Permite la apropiación de las situaciones difíciles, favoreciendo el empoderamiento para convertirnos en agentes transformadores de la sociedad, empezando por nosotros mismos.

En conclusión, la etimología y la filosofía nos proporcionan las claves para formular la hipótesis del taller: el reto (“*hum...*” como onomatopeya que inaugura la curiosidad) de reconectar el humor (la salud, la risa, el bienestar, el equilibrio) con lo humano (sociedad, cultura, valores), lo humilde (procesos participativos horizontales, comenzar con los recursos propios, honestos) y el humus (territorio, tiempo del proceso, ciclo de vida); un modelo exploratorio de trabajo en diseño para el desarrollo local. (Fig.1)

Diseñando del vértice al vórtice

El diseño viene evolucionando desde un enfoque tradicionalmente centrado en la formalización objetual —vértice— a ampliarse hacia roles de facilitador y catalizador de procesos —vórtices— de innovación territorial y comunitaria. Como intérprete cultural, asume una cierta responsabilidad en la visualización y materialización de paradigmas emergentes del

Figura 1
Modelo de trabajo
4 hum-. Fuente:
C. Jiménez

bienestar. Podemos considerar el diseño para el desarrollo local como una actividad estratégica que interviene a diferentes niveles disciplinarios, para promover procesos de innovación sistémica a partir de los recursos territoriales existentes (Maffei y Villari, 2006). Esta aventura nos lleva a una nueva recuperación etimológica del sentido original de “la cosa” (*the thing*), entendida como “asunto, asamblea o ensamblaje” (*The Thing*) (Ehn, 2009)¹.

Así, el punto de partida para nosotros, constituidos como una comunidad creativa de práctica y aprendizaje mutuo, es el co-diseño de escenarios futuros deseables. La actividad del diseño entendida como un ensamblaje socio-material, dialéctico, un proceso que entronca con el acto de caminar, tema principal de la primera edición de ASSIST 2010.

El humor como un recurso local inmaterial

Los ciudadanos de Gabrovo se caracterizan por su singular sentido del humor. Son considerados

1 En inglés, este término era reconocido en torno al año 685 como “asamblea”, y su sentido como posesiones personales; “objetos”, “artículos”, aparecieron por primera vez en 1300. En las antiguas sociedades germánicas y nórdicas pre-cristianas, The Things eran las asambleas de gobierno formadas por las personas libres de la comunidad, en las que buscaban solución a las cuestiones de interés general

Extraído de “Anécdotas de Gabrovo” (1978)

Sus habitantes ...

- cortan el rabo a los gatos para que se cierre la puerta antes cuando entran y salen de las casas y así ahorrar calor. Por eso, el gato negro con el rabo cortado se ha convertido en un símbolo imperecedero de la ciudad de Gabrovo, presente en todas las celebraciones.
- colocan grifos en los huevos para dosificar la cantidad que necesitan y no más, para una sopa, ya que un huevo entero les resulta demasiado.
- por las noches, atan las manecillas de los relojes para pararlos y ahorrar engranajes.
- cuando invitan a gente a tomar té, calientan los cuchillos para que no se puedan servir mantequilla.
- cuando un visitante llega a Gabrovo lo reciben con un “Bien-venido” y “Bien-ido”.
- no compran frigoríficos porque no están seguros de que la luz se apague al cerrar la puerta.
- ¿por qué bailan en calcetines durante las bodas en Gabrovo? Para poder escuchar la música del pueblo vecino, Sevlievo.
- ¿por qué encienden y apagan la lámpara continuamente cuando están leyendo un libro? Para ahorrar energía mientras pasan las páginas.

buenos ahorradores y grandes negociantes debido tanto a las diferentes crisis históricas padecidas, como a los condicionantes de su entorno. Han aprendido a vivir con austeridad agudizando el ingenio, con el humor como filosofía de suficiencia y autosatisfacción. Su habilidad en el aprovechamiento de los mínimos recursos con la mayor eficiencia, ha generado un ingente patrimonio oral formado por chistes, historias y anécdotas. En el prólogo del histórico “*Anécdotas de Gabrovo*” (1978, ver Tabla), se cita al humorista Iliya Beshkov, para quien “*el humor es la circulación sanguínea de una nación* (). *Una nación que no ha creado su propio humor, no ha asegurado su derecho a la existencia*”.

Al igual que Sabadell en España, Gabrovo fue considerada durante décadas la *Manchester búlgara*, por el tipo de desarrollo industrial seguido. Actualmente, sin embargo, tras el hundimiento de la industria y los esfuerzos de terciarización de su economía², la ciudad es más bien reconocida como capital internacional del humor y la sátira. Esto se sustenta en la existencia de instituciones culturales de referencia como la *House of Humor and Satire*, cuyo lema es toda una declaración de intenciones; “*El mundo sobrevive porque ríe*”.

Tal vez sea la suya, una lección provechosa en un momento histórico en el que estamos asistiendo a una crisis derivada del agotamiento de recursos y erosión de valores, de la toma de consciencia del conflicto existente entre los límites físicos del planeta y nuestra cultura economicista del crecimiento *ad infinitum*. La cuál a su vez, está dominada por indicadores obsoletos en la evaluación del bienestar común y la calidad de vida (e.g., el PIB, ante la aparición de alternativas como el *Índice de Desarrollo Humano* o el *Happy Planet Index*).

No hay que caer tampoco en la ingenuidad de obviar que el humor y la risa como antesalas de la felicidad se han convertido en promesas insufladas por la cara más lúdica y amable del capitalismo. Ni negar que tal vez tengamos que acabar agradeciendo al *Instituto de la Felicidad* de Coca-Cola o a la *Teoría de la Diversión* (*The Fun Theory*) de Volkswagen, sus aportaciones al conocimiento de la compleja etología humana en relación al consumo.

Pero exploremos aquí sobre todo la sugerente idea de que el humor es un patrimonio cultural inmaterial. Puede ser intercambiado de manera gratuita, y alberga el potencial de generar

2 Las antiguas fábricas se están intentando convertir en centros de arte y cultura. Cabe destacar el Centro de Arte Contemporáneo Christo, como homenaje a este artista de fama internacional, nativo de Gabrovo.

bienestar sin consumir recursos materiales, ni generar residuos, fomentando la sociabilidad —una herramienta de *convivencialidad*, como le gustaría a Illich—. En este sentido, a lo largo del taller se experimentó la dimensión del humor como un recurso para la dinamización local en su dimensiones socio-materiales, tangibles e intangibles.

Metodología y proceso de trabajo

El taller se desarrolló en un marco de investigación-acción participativa, mediante una inmersión contextual profunda a lo largo de una semana. Paralelamente, los participantes —procedentes de 20 países— fueron identificando recursos endógenos revalorizables a través de unas fichas, considerando el humor como un eje estratégico, de acuerdo con los objetivos de la Municipalidad. Para reforzar este aspecto transversal, se analizó una amplia investigación previa de referentes, entre los que merece destacar:

Salud: estudio de la *Fundación Theodora* de payasos de hospital que demostró el impacto positivo del humor, tanto en los niños enfermos como en sus familias (Gasper et al., 2007).

Energía: *Play-pump* es un parque infantil que aprovecha la energía generada por los niños al jugar, para bombear y almacenar agua para la comunidad. Sudáfrica, 1996

Urbanismo: Christian Nold propone *San Francisco Emotion Map*, una cartografía de los diferentes estados emocionales de la ciudad en función de los diferentes barrios.

Paisajismo: *Urbanarbolismo* propuso la reforestación participativa lúdica con “*La batalla verde*”, adaptando la técnica de arcilla con semillas (*nendo-nango*, de M. Fukuoka), a la fiesta de la popular tomatina.

Turismo: A. Müller propone un *souvenir* holandés consistente en un bulbo de tulipán envasado en una caja de excrementos de vaca, convirtiendo así el residuo en recurso.

Desarrollo comunitario: *Smiles per hour* mide las sonrisas por hora de los barrios, como indicador para mejorar la salud y bienestar de sus residentes (Port Phillip, Australia).

Enterramiento: en el cementerio Alegre de Sapanta (Rumanía), existe la costumbre de crear epitafios que resaltan aspectos jocosos del difunto, escritos en primera persona.

También se analizaron algunas muestras de la cultura material local que se acercaran al modelo propuesto de humor humano de humilde humus. Para abreviar, incluimos aquí una muestra de artesanía, hecha por alfareros del cercano Parque Etnográfico de Étara y que forma parte de los



Figura 2
Artesanía local
humorística.
Fuente: Casa del
Humor, Gabrovo

fondos de la Casa del Humor (Fig.2). Podemos ver desde una taza para no mojarse el bigote al beber, tazas de café para invitados (que se separan por la mitad), cucharas soperas con un agujero en medio, o jarras engañosas; altas pero con muy poco fondo para que su capacidad de albergar líquido sea mínima.

Para que el tránsito de la fase de análisis a la síntesis trascendiera del plano racional y privado, se introdujeron dinámicas grupales desinhibidoras, propias del clown y del teatro que resultaron clave para predisponer corporal y emocionalmente a los participantes al trabajo en clave de humor (Fig.3). La multitud de propuestas generadas, desde las más concretas e inmediatas hasta las más estratégicas a largo plazo, se recogieron en un gran mapa, geo-referenciadas y clasificadas por ámbitos (movilidad, salud, residuos, educación, espacio público, energía, etc.) para ser finalmente expuestas en el centro de arte municipal, dentro de la fase final de devolución comunitaria, donde fueron debatidas con la ciudadanía.

A vueltas con los hallazgos

Proponer un modelo de trabajo en desarrollo local desde la perspectiva del diseño, basado en estos *4 hum-*, no deja de ser un divertimento intelectual sustentado en precarias evidencias. Pero así ha de ser, si pretendemos mantener vivo el afán exploratorio del pensamiento divergente. Concluimos aquí con un sencillo ejemplo de ejercicio de análisis colectivo, que realizamos siguiendo el modelo de trabajo propuesto, proyectándolo hacia un escenario deseable de futuro. Lo aplicamos al ámbito de la activa artesanía local de Gabrovo, uno de los campos que se pretenden potenciar en su relación con la cultura, el humor y el turismo. Bajo el neologismo políglota de “*soulvenir*” (*alma que está por*



Figura 3

Fases del proceso de trabajo: dinamización grupal, debate de propuestas, pasacalles y devolución comunitaria.
Fuente: C. Jiménez.

Figura 4

Juego de café "rácano", para dos personas. A la derecha, Lucy, explorando sus posibilidades expresivas.
Fuente: C. Jiménez.

llegar) creado para la ocasión, los participantes seleccionamos una muestra popular, como este juego de café para invitados. Y éstas fueron algunas de las apreciaciones (ver figura 4):

Humor: ofrece una lectura inesperada, un hallazgo que no se le presuponía ahí -alotopía,

Referencias

- Ehn, P. (2009) "Design Things and Living Labs. Participatory Design and Design as Infrastructuring". En *Multiple Ways to Design Research. Research cases that reshape the design discipline. 5th Swiss Design Network Symposium*. Lugano, 12-13 de Noviembre.
- Furtounov, S., Prodanov, P (sel.). (1978). *Gabrovo Anecdotes*. Sofia Press, Illustrated by Boris Dimovski. Prólogo de Spass Gergor.
- Gasper, E. A., Prudhoe, G. & Weaver, K. (2007). "Does clowning benefit children in hospital? Views of Theodora Children's Trust clown doctors". *Journal of Children's and Young People's Nursing*, 1(1), 24-28.
- Illich, I. (1973). *Tools for conviviality*. New York: Harper & Row.
- Maffei, S. & Villari, B. (2006) "Designer as a Learning Enabler for Strategic Design Processes in Local Development". in *European Cumulus Congress Proceedings*. Oslo.
- Marchioni, M. (2007) *Comunidad, Participación y Desarrollo. Teoría y metodología de la intervención comunitaria*. Madrid: Editorial Popular.
- Scharmer, C. O. (2009) *Theory U: Leading from the Future as It Emerges. The Social Technology of Presencing*. Massachusetts Institute of Technology (MIT)

según Grupo μ . Porque desafia a la rutina de las convenciones y tipologías asumidas, pero sin frivolidades; en el sentido de equilibrio, de un "buen balance de los fluidos", recuperando la acepción de la fisiología medieval. Es decir, el humor como salud; el objeto no limita todas sus opciones. No cierra todas las puertas posibles al modo de utilizarlo. Caben funciones atribuidas que traspasen y ofrezcan nuevos escenarios de interrelación (Fig. 4. Ver a Lucy).

Humano: está hecho a mano. Se perciben las huellas dejadas por la persona que puso algo de sí misma para conseguir esto. Representa a todo un gremio de oficios mantenido durante siglos en el territorio; es una extensión de mis manos. Tiene la virtud de albergar, de contener un fluido que interactúa con mi cuerpo. Su concavidad halla mi convexidad para complementarlo y viceversa; el objeto es la excusa de una invitación para unir al menos a dos personas, a compartir un alimento físico como acompañamiento a un alimento para el alma -"soul"-: historias, ideas, sentimientos. Desencadena una experiencia cuya plenitud solo se alcanza de manera compartida.

Humilde: invita al uso cotidiano, a integrarse en el sistema de objetos doméstico. No impone su presencia ni exige esfuerzos innecesarios para su utilización; porque hay un reparto equitativo de la acción que propone y del alimento que contiene.

Humus: está hecho de arcilla, un material reciclable que permite cerrar el ciclo y devolverlo a la tierra -siempre de la manera adecuada-. Tanto el material como el sistema productivo es de origen regional; es un producto de consumo interno, presente en muchos hogares de Gabrovo y no únicamente enfocado al turismo, desligado de su realidad cotidiana.

En definitiva, ¡Salud!, es decir, ¡Humor!

Carlos Jiménez Martínez es profesor y director del Departamento de Producto e Interiores de la Escuela Superior de Diseño ESDi (Universitat Ramon Llull). Sus principales líneas de investigación son el ecodiseño y el desarrollo local comunitario. Ha promovido programas de investigación-acción participativa como Campus Guía y PROCEDER. Es licenciado en Bellas artes con ampliación de estudios en la Norwich School of Design, DEA y CAP en Didáctica de las Artes Plásticas. Posgraduado en Ecodiseño por la UAB/ Elisava-UPF. Ha recibido reconocimientos como el Certamen de Jóvenes Artistas de Tenerife y el Premio de Investigación en Ecodiseño Fundación César Manrique.