

lidad-belleza en el diseño de objetos de uso posmodernos? Podemos, concluyendo sobre el pasado, conjeturar la siguiente hipótesis:

Hipótesis:

En el diseño de objetos de uso premodernos

Si lo-bello [*aptum*] es lo-verdadero [*verum*], y lo-útil [*utile*] es lo-bueno [*bonum*]; luego, la finalidad de lo-bello es trabajar para lo-útil y viceversa. Utilidad y belleza se encontraban unificados en los objetos de uso Premodernos. Tales objetos de uso eran fabricados por métodos artesanales.

En el diseño de productos de uso modernos

La finalidad de lo-bello-kantiano [entendido como belleza-adherente, puramente “subjetiva”, legalmente no-lógica] funciona exclusivamente para una estética-ornamental e inteligible [inmaterial, mental y elitista] teniendo una “finalidad sin fin”; en tanto que la finalidad de lo-útil [entendido como puramente “objetivo”, legalmente lógico] es trabajar exclusivamente para una funcionalidad racionalista [dado que lo-útil es lo-inteligible, dicotomizándose con lo-bello que es lo-sensible; ambos no dialogan entre sí]. Utilidad y belleza se encontrarán fragmentados o separados en los objetos de uso Modernos. Tales objetos de uso serán fabricados por métodos propios de la tecnología industrial [TaylorFordismo].

En el diseño de objetos/productos de uso posmodernos

La finalidad de lo-bello se ha transformado en lo-feo [kitsch o vaticinio de la muerte de la belleza, en los sectores más cultos; que según Calabrese es un “gusto” típico de nuestra época, en conflicto con otros gustos,

y no necesariamente gusto dominante]; trabajando para otro tipo de utilidad, funciona no-exclusivamente, aunque tiende a ello fundamentalmente como: una estética-sensible [material, corporal, popular -Pop] teniendo una “finalidad con un fin”: económico. Perry Anderson en Los orígenes de la posmodernidad rastrea el nacimiento y los alcances de la posmodernidad en el arte (al analizar el manifiesto arquitectónico de R. Ventury de 1971). En tanto que la finalidad de lo aparentemente inútil, se ha transformado irónicamente en lo lúdico-lyotardiano [y no justamente en inutilidad, ya que esta puede estar como un simulacro-baudrillardiano, que incluso nos permite pensar en un simulacro-premoderno, o deconstruido en un antilogocentrismo-derridiano]; trabajando para lo-feo y/o lo-bello-popular, funciona no-exclusivamente, aunque tiende a ello fundamentalmente como: un “antifuncionalismo” [si es juzgado racionalmente por el sentido moderno de “funcionalidad”]. Por lo que, la “utilidad” es difícil de hallar, pero de hecho está ahí: “en algún lado” con nuevos significados jugando y burlándose de la categorización moderna. En este sentido lo aparentemente inútil y lo-feo y/o lo-bello-popular dialogan entre sí [en un nuevo lenguaje, donde la utilidad ya no es asociado más a lo puramente inteligible, sino a ciertos aspectos de la desmesura emotiva pero en un simulacro Premoderno postcartesiano]. Utilidad y belleza se encuentran unificados de un modo fragmentado en los objetos de uso Posmodernos. Tales objetos de uso posmodernos serán fabricados por una mixtura de métodos artesanales + industriales [PostTaylorFordismo].

Ibar Anderson. Diseñador Industrial. Maestrando en Estética y Teoría del Arte.

Diseño y utopía en las sociedades contemporáneas. La obra de Andrea Zittel y Krzysztof Wodiczko

Silvia Berkoff

Las fronteras entre artes y diseños se vuelven cada vez más porosas, y el intento de establecer una separación entre ambos campos resulta artificial y forzado. Ya no es válido el estereotipo común del artista autónomo y alejado de la realidad, que crea sus obras con independencia del mercado. Al mismo tiempo, los diseñadores ponen en su obra un alto grado de subjetividad y de decisiones estéticas personales.

Durante las últimas décadas del siglo XX, el diseño se fue convirtiendo en una manifestación de bienestar y opulencia, que se puso al servicio del consumo, perdiendo las características transgresoras de las vanguardias. El diseño se dedicó a consagrar modelos impuestos por las grandes marcas, la publicidad y las modas. A través del arte y sus recursos, puede volver a convertirse

en una herramienta de utopía, en un espacio de redefinición que conecte los sueños con lo posible.

Los entrecruzamientos de las artes con los diseños y la arquitectura plantean una multiplicidad de visiones, y amplían enormemente el campo de acción de los profesionales de estas áreas, donde pueden unirse contenidos estéticos, sociales y políticos.

Existen dos artistas contemporáneos que han elegido caminos muy distintos para un mismo objetivo: diseñar objetos, artefactos y viviendas que permitan a los habitantes de las ciudades contemporáneas vislumbrar una vida mejor.

Andrea Zittel dirige sus creaciones al ciudadano común de clase media. Krzysztof Wodiczko se ocupa de los marginados, los *homeless*, los inmigrantes.

Andrea Zittel

La noción de dualidad es fundamental en la obra de Andrea Zittel. Sus proyectos artísticos investigan la relación entre conceptos como: el sí mismo y el otro, trabajo y ocio, arte y comercio, libertad y restricción.

La artista investiga este tema a través del diseño y construcción de espacios de vivienda y trabajo, muebles, accesorios y prendas de vestir.

Andrea Zittel nació en 1965, en California, EEUU, y estudió artes en la Universidad de San Diego y en la Escuela de Diseño de Rhode Island, donde obtuvo el título de Master en Bellas Artes.

Después de su graduación, se mudó a Nueva York, donde su diminuto departamento le inspiró la creación de un solo mueble que cubriera todas sus necesidades básicas, ahorrando espacio. Esto la condujo a reflexionar hasta qué punto el medio ambiente y las posesiones de los individuos reflejan sus creencias y modifican comportamientos. A partir de allí, su arte se basó en investigaciones sobre el medio urbano y las rutinas de la vida cotidiana.

Creó un equipo de trabajo bajo la denominación de Servicios Administrativos A-Z, nombre que refiere tanto a sus iniciales, como a su aspiración de cubrir con sus producciones todas las necesidades básicas del habitante de la ciudad.

Uno de sus primeros diseños fueron las Unidades de Vivienda. Son estructuras simples y compactas, que contienen todo lo básico para la vida cotidiana: cocinar, dormir, lavarse y guardar las posesiones indispensables. Estas estructuras se pliegan sobre sí mismas y se cierran como un armario, lo que hace posible su traslado y relocalización en otro sitio.

Una versión aún más simple de este diseño son los Compartimientos Celulares, cuyo aspecto exterior refiere a las estructuras cúbicas, en unidades repetidas, de los artistas minimalistas.

Tomando como base estas ideas, Andrea Zittel investigó diseños de casas rodantes y espacios de trabajo. Esto la condujo al proyecto de Vehículos de Evasión: diminutas casas rodantes que permiten al usuario aislarse y hacer un viaje interior, ambientando el espacio a su gusto con sus objetos favoritos, música, iluminación, etc.

Con la creación de las Propiedades de Bolsillo, Zittel da un paso más y abandona la rigurosidad minimalista para diseñar un espacio orgánico y lúdico: pequeñísimas islitas artificiales flotantes, sobre las cuales ubica una vivienda de forma irregular y un espacio de tierra que rodea y cubre el habitáculo. Esta tierra puede ser convertida en jardín o diminuta huerta por el usuario. De esta forma, la artista pretende dar al individuo la posibilidad de tener un espacio propio autónomo, lejos de la especulación inmobiliaria y las aglomeraciones de las grandes ciudades.

Otras de sus creaciones incluyen prendas de vestir cómodas y sencillas que pueden ser usadas durante toda una estación del año, y con agregados muy simples se adaptan a distintas ocasiones. También, una fibra natural rústica, que puede ser tejida con los dedos o prensada para formar un material con el cual se realizan prendas sin costuras. Una pieza de vajilla básica funciona como plato, bol, frutera, taza, etc., haciendo innecesario poseer una serie completa de objetos de cocina. Las mantas A-Z sirven como frazada, alfombra, mantel o cortina.

Actualmente, la artista se encuentra investigando la realización de paneles y bloques de pulpa de papel para revestir viviendas.

Los proyectos de Andrea Zittel reflexionan sobre “la diferencia entre ser consumidor y ser ciudadano”. En su opinión, el consumidor se encuentra en una relación de dependencia, limitándose a productos ya hechos, que a su vez implican ideologías y estilos de vida que se le imponen. Un ciudadano, en cambio, puede crear soluciones que vayan más allá de las opciones existentes y ubicarse en una posición empoderada en la estructura social. Al mismo tiempo, al cubrir sus necesidades cotidianas con objetos básicos, sale del circuito del consumo compulsivo, concentrando su energía y su deseo en su esencialidad como ser humano.

Krzysztof Wodiczko

Nació en Varsovia, Polonia, en 1943. Estudió Diseño Industrial y Artes Visuales en Varsovia. Vivió luego en varios países europeos, Canadá y EEUU. Se define como “artista nómada”.

Durante la Segunda Guerra Mundial, él y su madre se salvaron de la persecución nazi gracias a amigos no judíos que les prestaron auxilio. Desde entonces, se identifica con la figura de los sobrevivientes: marginados, *homeless*, inmigrantes.

Desde su triple rol como artista, diseñador y profesor de arte, Wodiczko se ha propuesto dismantelar el discurso del poder, oculto tras el diseño, la arquitectura y el urbanismo de la ciudad contemporánea. Sus proyectos de vehículos y artefactos se basan en las necesidades para la supervivencia de los marginados en las grandes urbes.

En 1998 recibió el Premio Hiroshima por su contribución como artista a la paz del mundo. Actualmente dirige el Grupo de Diseño Interrogativo del MIT (Massachusetts Institute of Technology).

Su proyecto más conocido es la serie de Vehículos Críticos. Uno de ellos es un carrito para *homeless*, diseñado originalmente para la ciudad de Nueva York. Inspirado en los carritos de supermercado que suelen llevar estas personas, el vehículo tiene espacio para llevar objetos personales y para recoger latas y papeles, puede desplegarse para dormir dentro, y hasta lleva incorporado un recipiente de metal que puede llenarse con agua, para lavarse. También diseñó un carrito para cartoneros en el marco del proyecto Arte/Cidade, en San Pablo, Brasil.

Estos diseños sólo han sido producidos en forma experimental, ya que obviamente, el sector a quien van dirigidos no tiene poder adquisitivo. Su concepto es el de “diseño interrogativo”, un diseño cuestionador, que no resuelve necesidades, sino que las expone a los ojos de una sociedad que preferiría ignorarlas.

El *homeless*, con su carrito se vuelve visible, ocupa un espacio activo en la ciudad.

“Quizás el origen de la cuestión es cómo el diseño es definido por diseñadores profesionales y cómo lo es por artistas. El diseño puede ser una intervención que expone necesidades, pero que no necesariamente las resuelve. Tiene un componente interrogativo, explorativo, produce inquietud en la sociedad”, dice Krzysztof Wodiczko.

Su objetivo es presionar a los sectores de poder para que se busquen soluciones políticas o económicas, o por lo menos, cambiar la percepción del público frente a determinadas situaciones. Persigue la utopía de ver el momen-

to en que este tipo de proyectos se vuelvan innecesarios. Dentro de la serie Instrumentos se destaca el Xenobáculo: un artefacto cuya forma recuerda a los báculos utilizados antiguamente por los peregrinos. Está destinado a ser usado por inmigrantes de países no desarrollados en grandes ciudades del mundo industrializado. Posee en su parte superior una pequeña pantalla con parlante, donde aparece la imagen de la misma persona que lo lleva, relatando su historia y testimonios sobre su realidad cotidiana. La idea es atraer la atención de los transeúntes, quebrar su indiferencia hacia el extraño. En lugar de pasar de largo, se detendrán unos minutos a ver y escuchar, quizás como primer paso hacia la comunicación.

Krzysztof Wodiczko se considera un mediador social, mezcla de activista y antropólogo urbano. El artista define así su trabajo: "Las estrategias del arte público y no oficial son el objeto de mis ensayos socio-estéticos, y el espacio público constituye su territorio y su apuesta."

Las obras de estos dos artistas no son, por ahora, objetos posibles de ser producidos en forma masiva. Los diseños de Andrea Zittel se fabrican para coleccionistas, colegas artistas y amigos. De los proyectos de Krzysztof

Wodiczko, han sido producidos algunos prototipos experimentales.

Sin embargo, tienen una importancia enorme, en cuanto conectan a artistas y diseñadores con sus aspiraciones de transformación, con la esperanza de contribuir a una vida más justa y más humana para personas de distintas clases sociales y diferentes orígenes.

Estos ejemplos son sumamente valiosos para estudiantes y jóvenes profesionales. Son estímulos para no renunciar a sus sueños y a sus ideales, en el difícil camino de insertarse en el complejo mundo laboral contemporáneo.

Como dice magistralmente Rubén Cherny:

"Porque el proyecto no es sólo lo que es. Es también el lugar de la ilusión. Cuando proyectamos, hay algo más allá que nos fascina y, cada vez que creemos alcanzarlo, se nos escapa. Porque el proyecto no es sólo lo que es, sino lo que todavía no es. Lo que puede llegar a ser. Se apoya sobre un hueco, es una inminencia. Es Alicia que sueña con el Rey Rojo que está soñándola. El proyecto es un Aleph."¹

Notas

1. FOROALFA. Arquitecto Rubén Cherny. "El instante creativo 2". www.foroalfa.com

Narrativa y creación en el diseño. La escritura de cuentos en la universidad

Marcelo Bianchi Bustos

La propuesta de trabajo

"Cada vez que un contador de cuentos toma la palabra, parece que el mundo parte de cero y su auditorio se instala en la ignorancia para, al ir escuchando, ir aprendiendo, ir entendiendo. Ciertamente el contador de cuentos tiene en ese momento el mundo en sus manos. La realidad se va esfumando mientras él desarrolla el relato y ofrece esa otra realidad donde se producen hechos extraordinarios, donde casi siempre se rompen las barreras del tiempo y se superan las limitaciones de la vida" (Puértolas, 1999: 117).

La frase de S. Puértolas que he seleccionado para el epígrafe es extremadamente útil para comenzar a pensar en el tema de la escritura de cuentos en la universidad y su relación con la creatividad. Este resumen es fruto de algunas reflexiones en torno a una experiencia pedagógica que vengo desarrollando desde hace cuatro cuatrimestres en la materia Comunicación Oral y Escrita de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. La misma consiste en el trabajo a partir de diversas actividades de escritura de textos narrativos (cuentos) con el fin de desarrollar la creatividad. Dentro de un número importante de objetivos que persigue esta asignatura, hay dos que merecen especial atención. El primero de ellos tiene que ver con la corrección de los posibles problemas de escritura con los que ingresan los alumnos a la universidad y el segundo con el uso de la lengua escrita para la expresión. Pensando en éstos y

considerando la vinculación de la materia con las carreras de diseño, elaboré una propuesta vinculada con la producción de cuentos debido a la importancia que tienen los mismos para demostrar la creatividad, la posibilidad de ser el autor de esos otros mundos posibles, de historias que tal vez no tienen sentido en el mundo de lo real pero que sí lo adquieren en el de la ficción. Si bien los alumnos han sido escritores de cuentos en los otros niveles del sistema educativo lo que se les pide es una nueva mirada sobre el tema a fin de poder utilizarlos en la creación. El primer paso a realizar en el proyecto fue el armado de grupos de alumnos y la elección, por parte de ellos, de un tópico que le daría un marco coherente a los cuentos de los distintos integrantes de cada equipo. Una vez superada esta instancia de negociación, hubo que comenzar a repensar la importancia y el lugar de la narrativa. Como señalan muchos autores, narrar es relatar un(os) hecho(s) que se ha(n) producido a lo largo del tiempo. La narración fija las acciones que se producen en el devenir temporal, relacionadas con unos sujetos y encaminadas a un determinado desenlace. El que narra evoca acontecimientos conocidos, sea porque los ha vivido personalmente, sea porque, sin ser testigo presencial, configura el relato como si los hubiera presenciado y de forma verosímil tiene que hacer participar al lector como espectador casi presente en los sucesos que relata. Como tipo textual, posee una serie de elementos que constituyen la esencia misma del cuento son: la acción, es decir lo que sucede realmente; los personajes y el ambiente en que tiene lugar dicha acción.

Para poder realizar textos de calidad hubo que trabajar con la idea de que en toda narración es fundamental que pase algo. Eso que pasa es la acción y está constituida por los acontecimientos que van sucediéndose a