

Título del Artículo: Diseño y Utopía en las Sociedades Contemporáneas. La obra de Andrea Zittel y Krzysztof Wodiczko

Autor: Silvia Berkoff

Tipo de Artículo: Resumen

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 islas 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 momento 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

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