

ÍNDICE

PRESENTACIÓN , por Llorenç Guilera	13
PRÓLOGO , por Gemma Gómez	15
INTRODUCCIÓN	19

PRIMERA PARTE: ADAPTACIÓN A UTOPIA

1 LUGAR-NO LUGAR DE LA CREATIVIDAD	25
Presentación de ideas básicas	25
2 UTOPIA	29
Función del tiempo, tiempo de la función	31
Mitos y consumo	37
Enter@dos	40
3 CREATIVIDAD LTD.	43
4 ARTE	49
Mitos	53
Arte y política	56
Destinos varios	59
5 CREATIVIDAD POSTERGADA	65
Copias creativas	69
Copia y Aura	71
6 CHERCHEZ L'ÉCOLE!	75
Resonancias	78
Ejercicios para una desadaptación	86

SEGUNDA PARTE: ENCUENTROS CREATIVOS ENTRE ARTE Y DISEÑO

7 ¿OCUPAR O CREAR LUGARES Y OBJETOS?.....	93
8 RAY KAIZER EAMES.....	99
9 JUEGO DE CONEXIÓN.....	101
Primer juego.....	101
Primera versión.....	101
Estado 1. Primera versión.....	102
Primer juego. Segunda versión.....	103
Sin Lugar-Singular.....	104
Antecedentes históricos.....	112
10 REFLEXIONES ACERCA DEL PROCESO ARTÍSTICO Y DEL DISEÑO A TRAVÉS DE ALGUNOS OBJETOS SEDENTES.....	119
1ª Modalidad morfológica.....	120
2ª Modalidad semántica.....	120
3ª Modalidad extensional.....	121
Antecedentes gráficos de la 1ª Modalidad morfológica: Ray Kaizer y Charles Eames.....	121
Presentación del primer exponente: Ray Kaizer Eames.....	122
Color, espacio, objetos.....	126
Presentación del segundo exponente: Charles Eames.....	129
Presentación del tercer exponente: Daniel Yacubovich.....	133
Presentación del cuarto exponente: Silvia Phillbrick.....	135
REFLEXIONES FINALES.....	139
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	141