UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
SECRETARÍA DE POSGRADO
CARRERA DE ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA PARA ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO

Seminario: “Heurística en la enseñanza del diseño ”
Segundo cuatrimestre 2016

Equipo docente: Dora Giordano, Mariana Figueroa, Mariel Alesso

---

Alumnos:

Anahí Pugliese (Diseño de Indumentaria y Textil. Materia: Diseño de Indumentaria I)
E-mail de contacto: pugliese anahi@gmail.com

Nataliya Balakyreva (Diseño Industrial. Materia: Taller de diseño Industrial I)
E-mail de contacto: nbalakyreva@gmail.com

Guillermo Napolitano (Diseño Industrial. Materia: Taller de diseño Industrial I)
E-mail de contacto: guillenapolitano@gmail.com

Trabajo final

Este trabajo trata de la composición de estructuras relacionales en la producción de distintos campos de diseño.

Introducción

Entendiendo el conocimiento como un constructo, la idea principal consiste en extender la problemática del péndulo cultural ampliando el mismo desde la observación y el análisis de diferentes disciplinas y campos, de recurrir a la imagen y sus características para conjeturar acerca de la existencia de un denominador común que atraviesa las disciplinas o la presencia de ciertas similitudes y ver el diálogo que se produce entre ellas y el sujeto.

Dora Giordano plantea que "la Heurística propone estrategias para comprender un tema en términos de problema mediante técnicas, o artificios de pensamiento." (Giordano, 2006). Por eso el acercamiento heurístico invita a trabajar con intelección, preguntarse, seleccionar, entrever, conectar y conjeturar. Como estrategia de conocimiento se busca plantear estructuras relacionales que conecten productos de arte y diseño: Diseño de Indumentaria, Diseño Industrial, Arte, Arquitectura de diferentes períodos y movimientos: Moderno, Posmoderno, Contemporáneo.

Nuestra idea está en trabajar con diferentes imágenes y Giordano la destaca como una técnica genuinamente heurística. Para la autora se llama “la estética” y consiste en “(...) relacionar con imágenes afines aquello que intuitivamente planteamos como una problematización.” (Giordano, 2006).

¿Qué similitudes y diferencias vemos? ¿Qué relación se construye con el sujeto y el contexto? ¿Qué elemento principal atraviesa todas las relaciones establecidas?

Movimiento moderno

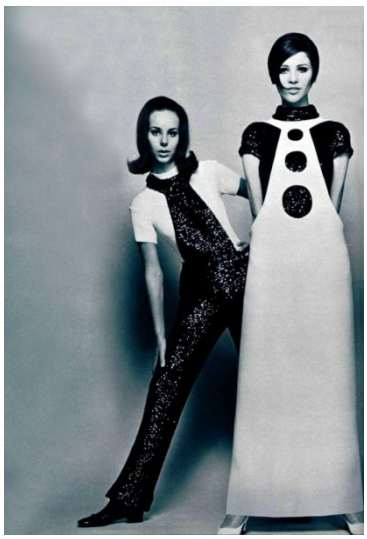
El péndulo cultural planteado por Dora Giordano, nos proporciona algunos elementos que corresponden al período moderno y que decidimos tomar para el presente trabajo:
Orden - Lógica compositiva - Estética de producto - Verdad - Pensamiento abstracto.

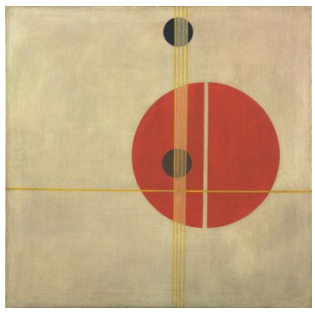
Además hemos detectado que el período dado se caracteriza por los siguientes elementos:

- Confianza en la razón, la lógica y el orden
- Idea de progreso
- Búsqueda de leyes, generalizaciones empíricas, explicaciones causales y concepción acumulativa de las ciencias
- La verdad es un atributo esencial presente, mas no evidente en la realidad. La praxis científica representa un esfuerzo sistemático para descubrirla.
- Pensamiento abstracto, técnico-científico-general, se enraíza en la objetividad de la realidad, actúa metodológicamente, se formaliza en ideas, conceptos, sistemas y legalidad. Métodos y datos verificables. Este último punto, en palabras de Breyer.

Daros enumera las siguientes cuestiones acerca del período moderno:
1) La producción científico-técnica,
2) la burocracia en la administración del Estado moderno; y
3) el pluralismo cultural (matices del sentido y significado fragmentado de la vida, educación básica generalizada, predominio del pragmatismo).

Y agrega: *“Nos encontramos así con un predominio colonizador, violento, de lo funcional, lo pragmático, lo utilitario, lo rentable, lo procedimental, lo legal, que invade el terrenos que no son ya los de la economía y la burocracia.”*

Diseño de Indumentaria	**Diseño Industrial**
	
Colección: ‘era espacial’ / pret-a-porter (1966). *Por: Pierre Cardin.* En sus diseños, la geometría y el diseño simple resultaron muy novedosos, pero también funcionales y en sintonía con el recién establecido mercado *prêt-à-porter* de los años sesenta. En sus trajes se vislumbra una predilección por las formas circulares, las cuales fueron cuestionadas por los críticos, que lo acusaban de “ignorar la figura femenina en favor de los diseños abstractos”	*Producto: Tetera modelo MT 49. (1924).* *Por: Marianne Brandt (Bauhaus).* Con sus formas geométricas puras, así como clara distinción de partes y materiales el producto evidencia un orden y lógica compositiva. La abstracción está presente en sus formas e intersecciones, dejando ver la influencia del arte de László Moholy-Nagy el profesor destacado de Staatliche Bauhaus de aquel período, además de las teorías influyentes del momento en la escuela.

Arte	**Arquitectura**
	
Obras: "Segmentos de círculo" (1921) y "Q1 Suprematistic" (1923). *Por: László Moholy Nagy.* Las pinturas evidencian la claridad formal, representada por formas geométricas básicas, así como partes de las mismas, como círculos y sus	*Obra: Casa Rietveld Schröder. Utrecht, Países Bajos (1924).* *Por: Gerrit Rietveld (Grupo De Stijl).* La construcción muestra una composición asimétrica de planos horizontales y verticales que al mismo tiempo logra una relación equilibrada de

segmentos, líneas rectas, rectángulos y la intersección entre partes. El orden y la lógica compositiva juegan un papel crucial, y todo esto se acentúa con el uso del color.	partes y pureza formal, respondiendo a las ideas de neoplasticismo. Esta casa en Utrecht tiene una clara influencia de Mondrian no solo por fuera, como lo muestra la imágen, pero también por dentro con la distribución de espacio y uso de formas y colores.

El período posterior a la Segunda Revolución Industrial, la fuerte organización de obreros con creación de partidos de carácter obrero, movimientos sociales de izquierda, la Primera Guerra Mundial, la Revolución rusa y las vanguardias del comienzo de siglo XX, permiten generar un espacio necesario para el surgimiento de una de las escuelas de diseño más influyentes de todos los tiempos, la Bauhaus. Su nacimiento fue clave no solo para el mundo del diseño, sino también para los procesos político-sociales de Alemania y Europa. Su espíritu crítico y de compromiso con los movimientos de la izquierda le valieron un título de subversiva, además de críticas y amenazas. La racionalidad, la influencia del arte abstracto y del constructivismo ruso dominaban uno de los períodos importantes de la Bauhaus, lo que hace que la escuela se convierta en el escenario perfecto para generación de productos más racionales y de formas geométricas básicas. Uno de los ejemplos más claros de esto es la tetera de Marianne Brandt.

Estas influencias de la abstracción y formas geométricas puras pueden verse reflejadas en indumentaria. La moda requería un cambio importante respecto de los fines del siglo XIX y primera década del siglo XX. Esos cambios en la moda se dan a partir de la redefinición del rol y del espacio de la mujer en la sociedad y en la familia. Con los procesos de modernización, el desarrollo industrial y los cambios sociales la figura femenina empezó a ocupar cada vez más nuevos espacios. La mujer comienza a frecuentar teatros y cines, hasta clubes sociales, donde hasta el momento solo se admitía la presencia masculina. Así, la figura de una mujer que comienza a incorporarse al mundo laboral, la notable influencia del ballet ruso con sus trajes y posterior surgimiento de la figura de Coco Chanel, dieron paso para que los largos vestidos de corset ajustado y voluminosa falda se reemplacen por diseños de corte recto, menor volúmen y largo, permitiendo mayor libertad de movimiento en el cuerpo femenino y exponiendo a la vista las piernas, además de la destacada practicidad de las nuevas creaciones. Varias décadas después, la ropa de los 60’ marcó una nueva tendencia con el recién establecido mercado del pret-a-porter (listo para usar) rubro que logró la ‘democratización’ de la moda ya que permitió que grandes diseñadores de alta costura (rubro para el cual los diseños son exclusivos e irrepetibles) pudieran presentar sus colecciones fabricadas en serie y con talles estandarizados, de ahí que la moda se volvió recta y geométrica, como el ejemplo que traemos de Pierre Cardin, para que la manufacturación de las mismas fuera posible.

El mundo del arte de las primeras décadas del siglo XX da lugar al nacimiento y desarrollo de variados movimientos artísticos. Los significativos avances en el desarrollo de la fotografía colocan su cuota de influencia entre otras variables a la redefinición de las artes plásticas. Los movimientos artísticos surgen y se apagan en tiempos récord, desarrollando una constante redefinición del arte. Entre más de una docena de movimientos artísticos, la abstracción representada por diferentes artistas como Kandinsky, Malevich, Mondrian, Moholy-Nagy cobra una gran importancia estableciendo su fuerte presencia hasta los mediados del siglo XX. En la arquitectura del siglo XX, la influencia del racionalismo y la abstracción ha sido notoria, siendo ésta última el símbolo de la arquitectura moderna. Podemos notarlo en el ejemplo elegido, que es la Casa Rietveld Schröder en Utrecht.

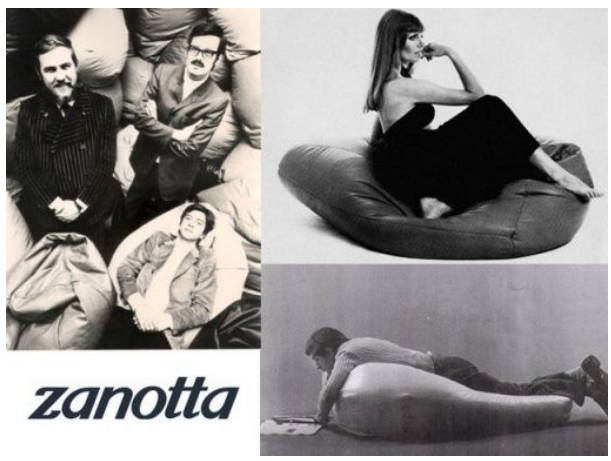
Dice Lipovetsky: *“la sociedad moderna era conquistadora, creía en el futuro, en la ciencia y en la técnica. Sus grandes ejes eran: la revolución, las disciplinas, el laicismo, la vanguardia”*
A través de este recorrido por diferentes obras del período moderno podemos observar la presencia de elementos como: orden, lógica compositiva, estética de producto, pensamiento abstracto que se reflejan en las disciplinas desde el arte y la arquitectura, hasta el diseño y la indumentaria.

Posmodernidad

Nuevamente, recurriendo al péndulo cultural seleccionamos algunos elementos que caracterizan el período posmoderno:
Desorden - Lógica experimental - Estética del collage - Opinión - Pensamiento concreto.

Destacamos que este período también se caracteriza por:

- Desconfianza hacia la razón, no existe la verdad, todo es relativo
- No hay progreso, el futuro no será mejor, probablemente sea peor.
- Diversidad de conocimientos, variadas visiones locales y contextuales
- La verdad es un proceso dialógico y dialéctico, es relativa, simbólica, interpretativa, depende del punto de vista de quien la practica, de quien la interprete, es abierta, siempre inacabada.
- Pensamiento concreto, poético-particular, se apoya en la subjetividad del individuo, acepta y estudia todos los momentos de la irracionalidad y la hondura del inconsciente y el imaginario, actúa espontánea y al azar. Se formaliza en la operativa de la imagen, intuición, emoción, sueño, ensoñación, voluntarismo. Estas últimas ideas tomadas de Breyer.

Diseño de Indumentaria	**Diseño Industrial**
	
Producto: abrigo de nylon “Hogar final” (1994) *Por: Kosuke Tsumura* “Hogar final” o “Final home” tiene más de cuarenta bolsillos, lo que sugiere que podría utilizarse como chaqueta de supervivencia para la vida urbana. Por	*Producto: asiento tumbona "Sacco". Italia (1969).* *Por: Piero Gatti, Cesare Paolini, Franco Teodoro.* "Sacco" rompe radicalmente con la estructura de un asiento conocido hasta ahora, formalmente rígido, con sus partes definidas y marcando la postura

ejemplo, si se rellenan estos bolsillos con papel de periódico, el abrigo se convierte en un cálido y portátil “hogar fuera del hogar”.	corporal. Este asiento-tumbona ofrece libertad para el cuerpo del usuario, adoptando cualquier posición y creando un ambiente informal. El producto refleja el desorden y la lógica experimental como algunas de características de la época posmoderna.

Arte	**Arquitectura**
Obra: "Bag" Radio (1981). *Por: Daniel Weil (Deconstructivismo).* ¿Obra de arte o un producto? resulta difícil inscribir esta producción en una categoría determinada. Si bien funciona como una radio, logrando funcionar como un producto, estéticamente comunica un desorden, un collage dentro de una contención transparente, emulando un cuadro, una pintura.	*Obra: Parc de la Villette. París, Francia (1982).* *Por: Bernard Tschumi. (Deconstructivismo).* Toda la configuración de este predio cultural-científico intenta ignorar principios básicos de la arquitectura: la composición, la jerarquía y el orden. Es uno de los ejemplos más importantes de deconstructivismo, que se caracteriza por fragmentación, distorsión, dislocación de estructuras y envolventes, manipulación a la tradición la horizontalidad-verticalidad, logrando un caos aparente y apariencia de partes no terminadas.

El período de tiempo que definimos como posmoderno lo podemos establecer a partir de ciertos hechos significativos que sucedieron, tales como la bomba atómica lanzada en Hiroshima, la crisis del petróleo, la caída del muro de Berlín, el Mayo Francés, el asesinato de Kennedy, la llegada del hombre a la Luna, entre otros.

Para empezar a definir este período podemos citar a Néstor Sexe quien señala tres hechos vinculados a tres configuraciones de sentido: *“La bomba atómica como la primera vez que la humanidad experimenta que puede desaparecer como especie. La crisis del petróleo como la comprobación de que la fuente energética de la racionalidad industrial puede acabarse, los recursos se pueden extinguir. La caída del muro de Berlín simboliza la caída de las ideología: el mundo ya no puede ser explicado con una u otra argumentación totalizadora, el futuro es incierto.”*

En materia de Diseño industrial, a mediados de los años sesenta, en Italia se formaron varios movimientos de contracorriente que tuvieron su mayor despliegue en los setenta, la época en la que en los Estados Unidos cobra notoriedad el movimiento hippie.

Elegimos un producto conocido como “Sacco”, que aparece a finales de los años 60’, el cual se considera un prototipo de antidiseño, porque pone énfasis en las necesidades del usuario y los aspectos comunicacionales del producto por sobre la función del mismo. Con su imagen, junto a las propuestas de otros grupos de la época, marca un período de florecimiento de antidiseño o diseño radical, que ha sido una respuesta al racionalismo del período anterior.

Dice Lipovetsky: *“la era postmoderna está obsesionada con la **información y la expresión**, donde todos podemos ser el locutor y ser oídos”*, donde el espectador es espectador y artista, también participa de la creación, el producto se completa cuando es usado y el usuario define la forma que tomará en ese momento, distinta a la anterior o posterior.
Algo similar sucede con esta obra de arte o producto que en apariencia se ve como un collage pero que finalmente termina cumpliendo la función de radio, nuevamente aparece la subjetividad como valor donde el artista es hacedor de su obra y de las reglas, no se rige por ningún discurso ni teoría solo por las reglas de su propia obra. Casualmente, otra de las características de este período es la declinación de los grandes discursos unificadores o totalizadores.

*“La expresión gratuita, la prioridad del acto de comunicación sobre lo comunicado, la indiferencia por lo comunicado, la comunicación sin objetivo ni público, el emisor se ha convertido en el principal receptor. Hay una necesidad de expresarse en sí, aunque sea para sí mismo, comunicar por comunicar, expresarse solo por el hecho de expresar, es decir, la **lógica del vacío**.”*
nuevamente en palabras de Lipovetsky

A finales del siglo XX se empieza a hacer realidad la toma de conciencia acerca del gran problema de la contaminación del medio ambiente. Dentro de este contexto Tsumura presenta su abrigo que posee más de cuarenta bolsillos, los cuáles pueden ser llenados para cubrir distintas funciones, una vez más nos encontramos ante la importancia de la presencia del individuo para completar la obra.
Según Lipovetsky: *“La **lógica individualista** con “el derecho a la libertad” se instala en las costumbres y en lo cotidiano. El proceso de personalización surgió como el fin de la edad moderna y la unión de las esferas de la vida social; lo que nos permite hablar de una sociedad postmoderna.”*

La fragmentación, lo particular que se dilata y se agrega a otro particular, es otra de las características de la era posmoderna. Es el fin de los conceptos cerrados, absolutos, categóricos. Este concepto lo encontramos en la obra de Bernard Tschumi, Parc de la Villete en París, que es uno de los ejemplos más importantes del deconstructivismo, caracterizado por transgredir las leyes tradicionales de la arquitectura, donde la naturaleza y lo artificial conviven en un estado de reconfiguración y descubrimiento constante.

Pero lo que sucedió con las ideas expresión, subjetividad, hedonismo e individualismo sostenidas por dicho período fue que el sistema terminó absorbiendo todo, no hubo cambios reales. La sociedad de consumo, extendida por los medios masivos de comunicación, terminó tomando como propias todas estas ideas.
Reforzando esta última idea Lipovetsky señala al respecto: *“...puede notarse una **nueva era de consumo** que se extiende hasta la esfera de lo privado; el consumo de la propia existencia a través de la propagación de los mass media.”*
“...cuanto mayores son los medios de expresión, menos cosas se tienen por decir, cuanto más se solicita la subjetividad, más anónimo y vacío es el efecto.’”

Contemporaneidad

En este período el péndulo cultural nos acerca los siguientes elementos:
Complejidad - Lógica de sentido* (lógica relacional y lógica referencial) - Estética de proceso - Verosimilitud - Pensamiento relacional.

*Lógica de sentido (relación sujeto - objeto - contexto): La relación entre sujeto y objeto va a estar atravesada por el contexto de significación y el marco valorativo desde el cual se posiciona cada uno.

Otras de las características que resaltan en el período contemporáneo son:

- Convertir todo en acción y proceso y no en sustantivos.
- Globalidad que significa conexión desde la localidad, constelación de diversas localías, integración global de las localías por interacción entre lo diverso. No como un juego de oposiciones, sino como un estado de tensión entre la localidad y la globalización. Como sostiene Dora Giordano.
- Pensar en términos de esquemas, el conocimiento se da cuando cada individuo encuentra la manera de salir de ese esquema construyendo su propia trama conectiva a través del pensamiento complejo.
- Lo transdisciplinar como base del conocimiento global.

Diseño de Indumentaria	**Diseño Industrial**
Producto: Kinematics dress (2014). *Por: Design studio Nervous System* El vestido se caracteriza por su elegancia y simplicidad, una forma compuesta que no requiere fijaciones y es usable directamente fuera de la impresora. El empleo de una estructura modelada compleja compuesta de 2.279 paneles triangulares y 3.316 bisagras del todo-imprime como una sola pieza, el vestido señala un futuro prometedor para la moda prêt-à-porter. proporciona una manera de convertir cualquier forma tridimensional en una estructura flexible, utilizando la impresión 3D. Cinemática combina técnicas de la geometría computacional con la física de cuerpos rígidos y personalización.	*Producto: Prótesis 3D a medida (2012).* *Por: Bespoke Innovations.* Este ejemplo muestra una de la serie de prótesis fabricadas por Bespoke Innovations. El foco está en ofrecer un producto completamente personalizado, con las características anatómicas de la otra pierna de la persona, sus gustos y valores identitarios representados a través de combinación de formas, materiales y texturas. La prótesis ya no se esconde, sino se exhibe, se muestra, tomando protagonismo en el cuerpo del individuo. La complejidad y la estética de proceso se convierten en dos pilares importantes en esta clase de productos.

Arte	Arquitectura
Obra: Sin nombre ni fecha precisa. *(Street Art, Graffiti).* *Por: Banksy.* *Obra: Sin nombre ni fecha precisa.* *(Ilustración).* *Por: Steve Cutts.* El arte ya no está solamente en un museo, ni pertenece a unos pocos. Estos ejemplos muestran la postura crítica del arte contemporáneo, así como su masificación. El arte sale a las calles, se publica y se replica vía Internet para ser accesible en cualquier rincón del mundo. La importancia radica en el mensaje y no en la autoría.	*Obra: Wangjing SOHO.Beijing (2014)* *Por: Zaha Hadid Architects.* Este ejemplo, creación de Zaha Hadid y su equipo es sin duda una representación no solo del estilo inequívoco de Zaha, pero también de la arquitectura y diseño contemporáneo. Creado a través de un diseño paramétrico, ofrece una arquitectura nueva, con un proceso de creación totalmente diferente, logrando formas orgánicas que destacan entre las construcciones prismáticas.

La contemporaneidad es un período que presenciamos de manera dinámica y que puede establecerse a partir de hechos icónicos como la caída de las torres gemelas en Nueva York, el desarrollo de la ciencia en el área de la biogenética o las constantes guerras ‘’de turno’’ que suceden en los países menos desarrollados, y que traen por consecuencia una migración masiva de personas en estado de emergencia: los refugiados.

Al respecto tomamos de referencia al sociólogo y filósofo polaco Zygmunt Bauman, quien introdujo la idea de modernidad líquida o tardía. Bauman escribe sobre sus consecuencias en los individuos, concretamente aumentando sentimientos de incertidumbre y una privatización de la ambivalencia. Se trata, para este autor, de una dinámica caótica donde una persona puede cambiar de una posición social a otra de manera fluida.

Citando a Bauman, *“…El nomadismo deviene un rasgo general del hombre líquido moderno, mientras fluye a través de su propia vida como un turista, cambiando estilos, sitios, trabajos, cónyuges, valores y a veces más - como su orientación política o sexual- excluyéndose de las redes tradicionales de contención’”*. El resultado es una mentalidad normativa con énfasis en el cambio más que en la permanencia, en el compromiso provisorio más que permanente (o "sólido"), que puede dirigir a la persona hacia la prisión de su propia creación existencial.

Desde lo objetual la contemporaneidad trae consigo un desarrollo tecnológico complejo y productos de avanzada. La impresión 3D, actualmente en auge en casi en todo el mundo, ofrece soluciones especiales y únicas que se enfocan en la personalización casi absoluta del producto, tomando rasgos físicos, biológicos y de identidad de la persona. En este contexto surgen prótesis especiales externas e internas, producidas para un individuo determinado, tal es el caso de los ejemplos arriba mostrados en los campos del diseño.

El avance de las nuevas tecnologías también ha contribuido al desarrollo del diseño paramétrico en arquitectura, que consiste en recurrir a algoritmos en medios computacionales para crear diferentes posibilidades formales, rompiendo con los recursos tradicionales de la arquitectura. Además el rol de software se desplaza de la herramienta de representación para ser una herramienta de diseño y creación.

En el arte se plantean vínculos en una trama compleja e inestable, las redes sociales conectan de manera instantánea a un mundo globalizado que busca reinterpretarse a cada segundo, con una mirada crítica que busca sacar al arte de los museos: la calle es el nuevo medio del artista, su conexión con la nueva realidad, que trata de contrastar con la abundancia de pantallas de nuestro propio mundo virtual.

Así surgen nuevas miradas, nuevas posiciones que ponen en quiebre nuestra sociedad de consumo, haciendo valer nuestra cultura en términos de valor desde el localismo.
“...el potencial está en los medios productivos locales, en los materiales y en la diferenciación, como huella del origen. Aún así, es posible inscribir nuevos conceptos de la cultura global en el diseño local, a través del tamiz que convierte lo extraño en potencial propio.” (Dora Giordano).

Nos encontramos así ante una realidad más compleja y transformadora, donde el diseño es una expresión de lo local que va mucho más allá del objeto, las diversas disciplinas se entrelazan en un conocimiento global que se potencia desde lo transdisciplinar, buscando la esencia desde la diferenciación y la profundización del proceso cultural que nos interpela en la actualidad.

Reflexiones finales

Luego del análisis de los tres períodos presentados a través de los objetos de diseño y las obras de arte seleccionadas, damos cuenta de que ningún elemento debe ser desechado a través del tiempo, ya que cuando se introduce un cambio a nivel político-social-económico éste modifica al anterior pero no lo elimina sino que construye algo nuevo, una nueva manera de ver y de pensar. La diferencia de enfoque nos permite comprender la cultura en términos de construcción de vínculos, como señala Dora Giordano.

Pero más allá del análisis de casos concretos y la relación que se establece con sus respectivos contextos, nuestro interés reside en reflexionar sobre **la simbiosis entre las disciplinas y su profundización reflexiva**. Breyer sostiene que "....la mente humana y su desempeño no se puede acomodar o encerrar en una única o globalizada unidad funcional. (...) que más bien se abre un abanico de "modos de pensar" (...)."
El autor nos habla del laberinto como una representación del conocimiento que Heurística permite recorrer en búsqueda de posibles salidas y nos explica que "Los caminos son diversos: partimos de la complejidad de lo real, seleccionamos factores significativos, descubrimos eventuales relaciones, construimos estructuras provisionales o interpretamos "realidades" posibles sobre lo real."

Entonces cabe preguntarnos **¿Hacia dónde va nuestro recorrido epistemológico o cuáles son esos posibles caminos que ayuden a concebir un conocimiento más profundo?**

Tomando una de las ideas de Foucault acerca de la moral, el autor nos habla del principio de innovación el cual propone buscar en nuestras reflexiones aquellas cosas que nunca han sido pensadas o imaginadas. Desde este lugar hemos elaborado tramas conectivas para dar cuenta de las distintas relaciones entre el objeto, el sujeto y el contexto, en términos de comunicación y conexión entre lo diverso.

Desde el diseño, la disciplina que nos convoca, **nos encontramos ante una nueva realidad más compleja y transformadora, ya no pensamos en términos del objeto sino de todo el mundo que lo rodea, nuestro rol es más comprometido y esta tendencia a lo transdisciplinar nos hace preguntar** ¿Cómo interactuar con un mundo en constante cambio? Un mundo donde la tendencia es a lo instantáneo.

Sin duda el péndulo sigue su movimiento y como espectadores emancipados buscamos la forma de mantener ese estado de tensión acerca de lo que observamos que nos convoca a saber, pensar y hacer con ello.

Bibliografía

Bess, M. (1980). *El poder, los valores morales y el intelectual.* Entrevista a Michel Foucault. Recuperado de: http://enseñarlapatagonia.com.ar/sitio/2016/10/28/entrevista-a-michel-foucault-el-poder-los-valores-morales-y-el-intelectual/

Bauman, Z. (2002). *Modernidad Liquida*. Fondo de cultura económica.

Breyer, G. (2007). *Heurística del diseño.* Buenos Aires: Ediciones Fadu. Nobuko.

Daros W. R. (2015). *Tres enfoques sobre el pasaje de la Modernidad a la Posmodernidad.* Rosario: UCEL.

Fiell, Ch.& Fiell P. (2006). *Design handbook: concepto, materiales, estilos.* Colonia, Alemania: Taschen.

Giordano, D. (2006). Por qué nos convoca la Heurística. En H. Pellicer (Moderador), *1° Jornadas de Heurística* (pp.7-11). Centro de Heurística, SICyT FADU UBA. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Buenos Aires, Argentina.

Giordano, D. (Diciembre 2010). Diseño en la problemática cultural, entre globalidad y localismos. En *Diseño 25 años. Revista de la Universidad del Azuay.* (Nº53), pp.159-168. Cuenca, Ecuador.

Guasch, A.M. (2000). *Los manifiestos del arte posmoderno.* Madrid: Ediciones Akal.

La colección del Instituto de la Indumentaria de Kioto. (2006). *Moda. Una historia desde el siglo XVIII al siglo XX*. Alemania: Taschen.

Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío: ensayo sobre el individualismo contemporáneo.* Barcelona: Anagrama.

Sexe, N. (2001). *Diseño.com*. Buenos Aires: Paidós.

Sitios web:

[Obras de arte urbano de grafitero Banksy. Combina su singular estilo con humor negro, sarcasmo, imágenes logradas y mensajes políticos de alto impacto]. (s.f.). n/a. Descargado de http://www.banksy.co.uk/

[Obras de Ilustración de Steve Cutts. Sus satíricas y grotescas ilustraciones se enfocan en la crítica de la sociedad actual.]. (s.f.). n/a. Descargado de http://www.stevecutts.com/

[Obras correspondientes al diseñador Kosuke Tsumura]. (s.f.). n/a. Descargado de http://www.kosuketsumura.com/

[Cronología de diseños de Pierre Cardin]. (s.f.). n/a. Descargado de http://pierrecardin.com/designer

[Proyectos correspondientes al estudio de diseño Nervous System]. (s.f.). n/a. Descargado de: http://n-e-r-v-o-u-s.com/