

01

Transmutaciones del diseño físico

La práctica del diseño en una realidad superpuesta

***Eje Investigación - Extensión
La gestión de la forma en la virtualidad*****CHIMENTO, Franco**Diseñador Industrial. Maestrando y becario doctoral.
chimentofran@hotmail.com**SANJURJO, Melina.**Diseñadora Industrial. Profesorado Universitario para Nivel Secundario y Superior. Especializanda. Jefa de Trabajos Prácticos, FAUD, UNMDP.
melinasanjurjo@gmail.com

Grupo de Investigación Diseño y Sociedad (Gidys), Centro de Investigaciones Proyectuales y Acciones de Diseño Industrial (CIPADI). Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Mar del Plata. Buenos Aires, Argentina.

resumen

Desde que el humano es humano, los objetos han poblado no solo nuestro espacio, sino también nuestra imaginación. En torno a ellos se han erigido técnicas, saberes y disciplinas, siendo el diseño de objetos, una de las áreas más prolíferas y preponderantes en el mundo contemporáneo.

Hoy los diseñadores se encuentran en un punto de inflexión, en donde los límites de lo tangible se desdibujan, en donde objetos materiales y virtuales se funden y transfiguran, llevándose por delante a las generaciones que se formaron íntegramente en una realidad matérica. La distinción entre lo real y lo virtual ha dejado de existir, hoy interactuamos en una superposición entre el mundo físico y el mundo virtual (Kuklinski, 2014). El aumento de los productos digitales, las redes sociales, el e-commerce, la crisis medioambiental por la sobreproducción de bienes y por último, la pandemia del Covid-19, nos han obligado a enfrentarnos con una realidad ineludible, el comienzo del fin del diseño en el mundo físico. El paradigma del diseño actual ha expandido los límites de la profesión, buscando cada vez más afrontar problemas abiertos, complejos e interconectados, en donde muchos han recurrido al pensamiento de diseño como una forma de obtener soluciones ante esta realidad (Dorst, 2019)

¿Hemos de aprender a soltar muchas de las prácticas sobre las cuales se erige el diseño actual? ¿Cómo ha mutado la forma del diseño en la intangibilidad? ¿Qué formas permanecen y cuales se transfiguran? En este trabajo buscamos explorar, algunas de estas interrogantes en relación a las transformaciones que se están dando actualmente en las formas de trabajo de los diseñadores marplatenses, y como esta nueva realidad superpuesta, no solo ha transformado las formas de los objetos y sus procesos, sino la misma relación con el origen y la pertenencia al territorio.

Palabras clave: DISEÑO, PROFESIONALIZACIÓN, VIRTUAL, ACTUAL.

Introducción

El presente trabajo deriva directamente de las inquietudes y discusiones resultantes de nuestra experiencia como profesionales en el ámbito del diseño, de nuestra percepción como docentes en la carrera de diseño industrial de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Mar del Plata, del contacto con emprendedores y jóvenes diseñadores y de nuestra participación en investigación en distintos ámbitos. Debido a estas experiencias conjuntas y diversas, creemos que la brecha que se presenta entre los perfiles profesionales propuestos por la academia y las formas de inserción auténticas de los diseñadores en el marco de Mar del Plata y la región, resultan en una temática de crucial abordaje. En este sentido, esta investigación representa un fragmento de un muestreo mayor, centrado en las transformaciones de los roles profesionales en Mar del Plata.

Sumado a esta condición de base, hace más de una década que venimos atravesando una transformación radical en el campo social, y por tanto también profesional, a causa de la integración del mundo a través de dispositivos y matrices virtuales, cambiando las formas en que nos relacionamos. Estos cambios provocan que la forma de pensar y hacer objetos se vea afectada de manera sustancial. Por tanto, la reflexión de la figura del diseñador en el ámbito argentino presenta un compromiso urgente por parte de los docentes e investigadores de la disciplina para su indagación y un replanteo acorde de las formas y perfiles de enseñanza.

Mucho se ha debatido respecto a los roles profesionales y las incumbencias de los diseñadores en la Argentina, sin embargo poca información podemos encontrar de las verdaderas expresiones de la práctica profesional en nuestra región.

La incapacidad de determinar las incumbencias profesionales en relación a la realidad local, ha llevado por un lado a comprender la práctica profesional de formas restringidas definidas por sub-disciplinas (producto, indumentaria, textil, gráfico, etc), y al mismo tiempo provocado que se pretenda que el diseño simultáneamente lo abarque y lo resuelva todo. Esta dualidad se vuelve insostenible particularmente en el contexto cambiante en que vivimos.

Necesitamos entonces plantearnos interrogantes en torno a la práctica misma y aquellos que la desempeñan:

¿Cómo ha mutado la forma del diseño a causa de estas transformaciones? ¿Qué formas permanecen y cuales se transfiguran? ¿Qué prácticas han surgido en el campo del diseño local actual como consecuencia?.

En este estudio ofrecemos una aproximación a lo que algunos diseñadores hacen realmente. Para esto hemos seleccionado una serie de casos representativos de diseñadores en ejercicio profesional activo que se han insertado al mercado laboral en los últimos cinco a diez años. El núcleo central de este estudio se basa en un análisis de estos

ejercicios, entendiendo como la práctica, y por tanto los proyectos y su aproximación a los objetos ha mutado a causa del impacto intensivo del diseño en ámbitos virtuales - digitales.

Crisis y mutación digital

El diseño como forma de pensar y transformar mundos presentes, posibles y futuros se encuentra ligado a las formas de hacer y de concebir. Esto quiere decir que es una práctica creativa pero ligada a una episteme (Foucault, 1966), a una forma de pensar en un marco temporal-espacial. Este sistema de interpretación condiciona los modos de entender el mundo y aprehenderlo en un tiempo determinado. En este sentido, el diseño se encuentra condicionado como cualquier otra acción humana por este sistema de interpretación, reconociendo en este los límites propios tanto de su acción como de su enunciabilidad.

La producción de bienes, y por tanto el diseño como disciplina que modela estos bienes, se encuentra de forma neurálgica ligada a la manera en la como sociedad pensamos maneras de adaptar el mundo con el fin de satisfacer los deseos de los individuos. De esta forma, el diseño es un reflejo palpable de las transformaciones en este marco interpretativo por ser simultáneamente consecuencia de la satisfacción del deseo. En un sentido amplio podríamos entonces entender al diseño como el conjunto de transformaciones que ejercen los seres humanos para materializar las formas de satisfacción de ese deseo.

Debido a este vínculo entre diseño y deseo, se produce una mutación

constante en el objeto de incumbencia del diseño mismo. Esto hace que el diseño sea sumamente susceptible a las transformaciones sociales y que se adapte con una necesidad voraz.

Durante el siglo XX, estas transformaciones se encontraban particularmente vinculadas a las capacidades productivas de los dueños del capital. De esta forma, la cultura de la producción industrial incitó un fenómeno de especialización del acto de diseñar y, simultáneamente, promovió la concentración de la voz productiva, limitando a la mayoría de los seres humanos a ser consumidores de una noción de realidad concebida por otros, para la satisfacción de sus fines hedonistas particulares (Repetto y Cortes, 2020). Estas lógicas derraman en las formas de concebir la enseñanza de la disciplina. En el caso de las universidades nacionales argentinas, como en él de muchos otros países, esta lógica se refleja en las composiciones curriculares basada en una división por categorías industriales rígidas. En el caso de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Mar del Plata por ejemplo, esta se estructura, si bien bajo un título único de Diseño Industrial, en orientaciones de Indumentaria, Textil y Producto entre las cuales rara vez se producen cruces. Sin embargo, la democratización que supusieron el auge de las tecnologías digitales no solo permitió descentralizar procesos productivos y desdibujar los límites entre las áreas, sino que descompone incluso la misma necesidad de objetos físicos.

El diseño concebido en este antiguo marco de la producción en masa, las grandes fábricas, las tendencias rotativas y la misma acción de “poner la cosa en el mundo” se encuentra hoy más que nunca en crisis. Poner algo en el mundo implica contaminar, implicar la explotación, implica el agotamiento de recursos y representa por tanto un paradigma obsoleto, en un marco que cada día le admite menos.

El cambio de sistema de interpretación al que tal vez nos estemos acercando, provoca formas diferentes de componer objetos. Este diseño pos industrial parece partir entonces de esta consciencia mutante de la realidad, un entorno artificial que demanda una nueva cultura que encuentra en sus espacios la manera de mantener la dignidad una existencia más rica y compleja más allá del consumo. Diseñar el futuro implica operar sobre las variables presentes a partir del ejercicio de imaginar escenarios posibles humanos o más allá. Aquella que hoy es nuestra actividad principal podría mutar o no por acción de las nuevas tecnologías, y es por ello que validar esta forma de pensamiento permite ejercitar nuestra capacidad de proyectar y extendernos.

Virtualidad - Actualidad

Para poder repensar el diseño desde una mirada que contemple las transformaciones contemporáneas, uno de los principales cambios de percepción que se debe abordar es la comprensión de que lo virtual, no es contrario a lo que entendemos por la realidad. Esto tiene una importancia considerable en la forma de concebir a los objetos y el impacto que estos tienen en dicha realidad. Entender las posibilidades

cambiantes del diseño y su forma, implica la comprensión de las dimensiones que entran en juego a la hora de diseñar en estos nuevos marcos en donde se mixtura lo virtual con el plano físico. Para esto nos valemos principalmente de algunos conceptos fundamentales de la teoría de Gilles Deleuze, entendiendo su particular versatilidad para precisar estos fenómenos.

Según Deleuze la realidad se encuentra definido por el binomio actual-virtual, en donde encontramos una distinción ontológica. Deleuze presenta esta relación de visión recíproca en *Diferencia y repetición* (1968), según la cual lo virtual y lo actual se adhieren en una relación de influencia mutua en la producción de la realidad.

Lo actual corresponde a lo molar, es decir, al conjunto de cosas que percibimos, medimos y conocemos científicamente y que en términos generales entendemos por la *realidad*. Sin embargo, esto no constituye todo aquello que es *real* para Deleuze. Cuando oímos la palabra virtual, pensamos en cosas como la realidad *virtual*, es decir, los entornos digitales simulados, calcos o representaciones de cosas que existen en el *mundo actual*. En este sentido lo virtual se opone a lo real, como algo que no es real. Sin embargo para Deleuze lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual. Como explica Dale Clisby (2016) en el abordaje de estos términos de Deleuze, lo “actual” es lo que se nos aparece en la realidad espacio-temporal.

“ El planteo que realizamos aquí, radica en que, el diseño de objetos en el contexto contemporáneo, se encuentra cada vez más circunscripto a un marco de virtualidad cada vez más dinámico a partir de la migración que implican las transformaciones en la práctica del diseño a partir de las tecnologías contemporáneas, de una realidad actual, a una cada vez más virtual. ”

Si tomamos cualquier objeto, digamos por ejemplo una valija, esta es un objeto *actual*. Sin embargo, la valija es el resultado de un conjunto de transformaciones de una forma original surgida de la idea de general tal valija. Al momento de diseñarla se plantearon por ejemplo sus dimensiones, la estructura y composición de las partes, etc. Estas transformaciones se reproducen de manera iterativa hasta llegar tal vez a materializaciones parciales, renders, maquetas y prototipos.

Si lo actual es la valija, lo virtual, por otra parte son el conjunto de desarrollos posible de esta, es decir los diferentes estados posibles del objeto actual. Pero lo virtual no implica solamente las formas posibles que la valija pudo tener, sino también las que tendrá. Supongamos que esta valija se pudiese adaptar, que se le pudieran cambiar las ruedas, extender la manija, agregar o quitar compartimentos. Todas estas otras formas son *formas virtuales*.

En este caso, las formas de la valija existen como la solución a un

problema, quizás, “¿cómo llevamos las pertenencias de una persona de un lugar a otro?”. Este problema existe independientemente de las varias formas *actualizadas* que la valija pudo y podrá adoptar.

Por supuesto, hay muchas maneras de transportar pertenencias, una de las cuales es usar una valija como contenedor. Sin embargo, como bien sabemos, hay muchas formas diferentes que esa valija podría adoptar. De este modo, el problema virtual puede ser actualizado en modos que varían dependiendo del uso de una variedad de técnicas y materiales.

De esta manera lo virtual no equivale a lo no-real, ambos objetos son verdaderos, son reales, solo que no interactúan en mismo plano espacio-temporal. Esto tampoco implica que estos son excluyentes entre sí sino todo lo contrario. No hay objeto puramente actual puesto que, todo actual se rodea de una niebla de imágenes virtuales, aún en los objetos no digitales. Lo virtual a ojos de Deleuze invade todas las relaciones de los objetos que componen la realidad, puesto que forma parte de la misma matriz de la realidad. Simultáneamente debemos entender la relación entre estos dos estados como una de movimiento. Las cosas de la realidad están en “un proceso de actualización”, es decir, un movimiento desde lo virtual hacia lo actual.

En este sentido hay una dimensión de virtualidad en todo aquello que compone nuestra realidad inscripta en un proceso de actualización constante. El planteo que realizamos aquí, radica en que, el diseño de objetos en el contexto contemporáneo, se encuentra cada vez más

circunscripto a un marco de virtualidad cada vez más dinámico a partir de la migración que implican las transformaciones en la práctica del diseño a partir de las tecnologías contemporáneas, de una realidad actual, a una cada vez más virtual.

De esta manera el diseño actúa cada vez más dentro de una dimensión ajena al tiempo y al espacio de lo actual. Este marco se rige como espectro en donde la virtualidad deleuziana permanece como el campo integro de las posibilidades, pero que de esta forma se actualizan gradualmente y no necesariamente de forma concreta. Esto quiere decir que ciertos objetos conservan su grado de virtualidad al punto que no se encuentran completamente definidos o actualizados. Esta condición de la virtualidad latente de los objetos produce nuevos marcos en la gestión y gestación de la forma.

Esta dimensión virtual a su vez altera y fracciona nuestra realidad en el ejercicio del diseño mismo. Los espacios virtuales-digitales de comunicación intensificados por el aislamiento social, fragmentan los espacios de trabajo. Esto interviene de forma neurálgica en cómo el diseño mismo se produce y genera nuevas virtualidades/posibilidades, así como nuevas actualizaciones/restricciones.

Los casos presentados a continuación, están ordenados en el que creemos es un espectro progresivo de una composición virtual del diseño, yendo de dinámicas de gestión y forma con procesos de actualización más estáticos, hasta otros en donde lo virtual y la

constante actualización cumplen un papel predominante.

Diseño físico deslocalizado

El primer caso que abordamos es el de un joven diseñador que trabaja en el marco local justamente en el diseño de valijas, en la gestión de proyecto e ideación de producto. Su trabajo se desempeña en el marco de la empresa emergente de valijas Plevó, oriunda al menos en principio, de la ciudad de Mar del Plata. Esta empresa nace ya de por sí sumamente vinculada a lo digital-virtual, siendo que sus primeras líneas de productos se llevaron a cabo a partir de dos campañas de financiación por Crowdfunding. En este sentido la empresa entiende desde un principio la cualidad potencial del objeto como elemento virtual. Esta lógica de preventa ya deja entrever que el producto en sí, si bien conlleva un alto grado de diseño y desarrollo industrial, se apoya considerablemente en la representación. De esta forma el objeto existe antes como posibilidad que como elemento físico.

En sus proyectos el equipo de diseño aborda diferentes resoluciones a partir de la incorporación de funciones y dispositivos tecnológicos. Para esto, Plevó ha logrado instaurar un modelo de diseño y producción que ya se viene gestando hace algunas décadas en el marco de la globalización vinculado a la producción deslocalizada. Esto hace que tanto la empresa como el producto no tenga un marco territorial definido. De esta manera, los distintos sectores de diseño y gestión del proyecto se fragmentan, teniendo por un lado un núcleo de diseño e ideación ubicado en Mar del Plata, Argentina, pero al mismo tiempo otros dos

núcleos, uno de gestión de producción en China y otros de comercialización en Estados Unidos. En consecuencia, el objeto es ideado y desarrollado en el dialogo de estos espacios y una actualización simultánea desde diferentes tiempos.

En principio parece como sí el objeto existiese más desde su representación, desde la imagen, que desde su expresión física. Podemos observar esto principalmente en la comunicación, la cual se realiza a través de renders (imágenes y videos) e incluso en maquetas y prototipos para la producción fotográfica (ya que las imágenes que se presentan en la comunicación no son objetos acabados sino prototipos). Durante un tiempo esto incluso nos llevó a preguntarnos si estos objetos realmente existían, o si ya se encontraban en producción. Sin embargo, esta duda que poseíamos incurría en un error de entendimiento de la naturaleza de lo real la cual ya hemos explicado. El objeto *existe*, previamente a su fabricación, desde la representación y termina de concretarse, de actualizarse una vez constituido íntegramente en el mundo físico, es decir, una vez sale de producción. De esta manera el caso de Plevo nos permite observar una primera forma en que lo virtual afecta las formas de comprender y concebir el diseño, y cómo este afecta desde su comunicación hasta su diseño. Al no estar completamente **actualizado** en su forma física acabada, como es en el caso de las campañas de crowdfunding, estos objetos pueden cambiar, mutar y variar según requerimientos tanto técnicos como estéticos a partir de permitir un diálogo más fluido entre los diseñadores y la realidad. Incluso una vez que el objeto es puesto en fabricación, el objeto

mantiene una dimensión de virtualidad, una condición de posibilidad, pues luego de este lanzamiento de producto, como muchos productos de alta tecnología, este es mejorado y alterado en términos de componentes y detalles.

Este campo de creación deslocalizada del espacio-tiempo actual se encuentra presente en la matriz misma de la empresa. Previo incluso a la pandemia de covid-19 el equipo de diseño ya sostenía una modalidad de homeoffice parcial a través de plataformas como Slack, con una vinculación digital entre el área de diseño (Argentina) y de producción (China) que permitiría en principio intuir que los cambios ocasionados por el aislamiento social no serían trascendentes. Sin embargo, la virtualidad impuesta por la pandemia supuso otras complicaciones. Desde un punto de vista de diseño decidieron poner parte de su trabajo en pausa, particularmente las instancias de chequeo y comprobación, entendiendo que ciertas sutilezas aún son muy difíciles de comunicar desde este tipo de plataformas digitales. Según lo que mencionan los diseñadores, la tridimensionalidad del objeto es incapaz de evaluarse por completo por imágenes siendo que la vinculación en un espacio común y compartido todavía es más fluidas para las instancias de desarrollo y no son aún completamente reemplazables por otros medios. El intercambio y el trabajo a distancia es posible gracias a que el equipo se formó y trabaja en proximidad, con un alto grado de confianza y comunicación. Por este motivo se hace necesario que de manera constante y rotativa alguno de sus integrantes se desplace a los centros de producción como las distintas fábricas de China.

En este sentido estos objetos necesitan de interacciones y comprobaciones que todavía se encuentran ancladas a la experiencia *actual*, y si bien encuentran grados de virtualidad mayores que otros objetos de diseño tradicionales, este tipo de objetos híbridos entre lo físico y lo virtual aún se encuentran limitados en su capacidad de actualización. Esta capacidad es incluso abordada a partir del trabajo de sistemas con componentes modulares, entendiendo que la transformación tecnológica o el mismo uso pone en riesgo a sus objetos de volverse obsoletos. Uno de estos casos es el sistema de ruedas, las cuales son completamente removibles y reemplazables, teniendo los clientes la posibilidad de comprar packs de recambio para reemplazar piezas desgastadas o rotas.

Aún así, el objeto una vez acabado pierde parte de su flexibilidad de adaptación. En el momento en que el objeto es fabricado, producido, su capacidad de transformación se desacelera y por tanto esta posibilidad latente de cambio se reduce. Estos límites sin embargo, se pueden superar al desintegrar la condición matérica de los objetos en el mundo físico, y dejar su cuerpo dentro del plano de lo virtual-digital.

Objetos digitales y actualización

El objeto desde su construcción como representación, cómo imagen, permite entonces formar parte de un orden que va de esa posibilidad virtual a su constitución actualizada. Sin embargo el objeto físico se encuentra limitado por esta capacidad de actualización la cual se ralentiza y solidifica a medida que se suceden los pasos desde la idea

original hasta el objeto final. Sin embargo, en los últimos años ha ido en aumento desarrollo de productos que se mantienen dinámicos en su capacidad de actualizarse, de mutar constantemente cambiando su integridad.

Estos “objetos digitales” se encuentran en el campo de los desarrollos de interfases y diseño de experiencias de numerosas empresas tecnológicas en crecimiento, varias de las cuales tienen sede en la ciudad de Mar del Plata. El producto digital permite justamente, actualizaciones progresivas. Una versión determinada o actualizada, no se encuentra acabada de la misma manera que se encuentran las valijas del caso anterior. El producto incluso luego de que ha sido adquirido por el cliente, tiene la capacidad de mutar en función de las condiciones de posibilidad inmanentes en el mismo. De esta manera la forma del producto no es estática, sino dinámica. Esto nos permite evidenciar de manera mucho más visible y concreta otro de los puntos fundamentales del pensamiento de Deleuze, a saber, que la identidad no se define por una esencia, es decir, una condición anterior del objeto, sino de una multiplicidad producto de un conjunto de diferencias (Deleuze, 1968). El producto digital no es una versión u otra, sino las múltiples versiones de ese mismo objeto a través de la cadena de transformaciones que se producen entre lo actual y lo virtual.

La producción de este campo genera una diferencia radical en el pensamiento de la forma y del objeto en sí, puesto que implica el contemplar estas posibilidades y entender como es que esté objeto

podría cambiar en el futuro y, por tanto, dejar esos caminos para el cambio abiertos a la transformación.

Como segundo caso entrevistamos específicamente a un diseñador industrial recibido de la orientación de diseño de productos miembro del equipo de trabajo de la empresa Making Sense, abocado al diseño de interfases. Si bien la empresa posee oficinas en Mar del Plata, sus clientes se sitúan en diversas partes del mundo, particularmente en Estados Unidos. En este campo desarrollan principalmente aplicaciones y productos digitales que se relacionan directamente con la experiencia de las personas, desde mejorar el tratamiento de niños con autismo para mejorar la colaboración entre padres y personal de la salud, hasta herramientas para facilitar la comunicación entre oficiales de policía en situación de crisis para mejorar la seguridad pública.

Este diseñador menciona particularmente el parecido del procedimiento metodológico en él abordaje entre productos físicos y productos digitales. De sus testimonios así como de las entrevistas con otros diseñadores en este campo, se puede entender que los criterios y las decisiones con las que el diseñador debe operar son en muchos casos, las mismas en las que se debe incurrir al diseñar. Al final de cuentas el diseño del objeto implica entender las necesidades de los sujetos y las posibilidades que el objeto puede otorgar. Sin embargo, la capacidad virtual de estos objetos requiere de manera implícita el ser capaz de prever las interacciones entre este y el sujeto casi desde una visión premonitoria ¿Cómo se logra esta visión futura? A partir de un conocimiento detallado

de las acciones humanas, sus intereses y deseos. Esto nos remite al principio, entender lo virtual y su capacidad de actualización implica comprender las dinámicas por las cuales opera el deseo de las personas que interactuarán con los objetos.

De esta forma la actualización, forma parte de la misma lógica de pensar y consolidar estos objetos que pertenecen casi enteramente a un mundo digital, posibilitando la interacción a través de dispositivos físicos en donde se diseñan y configuran las interfases. Los objetos físicos poseen tiempos de gestación y transformación sumamente largos, pero gracias al sustento digital, la posibilidad de lo virtual y el deseo del sujeto se acercan, permitiendo no solo opciones más personalizadas, sino también más inmediatas.

Sin embargo, estas experiencias todavía se encuentran lejos de lograr una actualidad, un aquí y ahora completas a causa de su carente materialidad. En este sentido algunos objetos funcionan como configuraciones pre-digitales desmaterializando la producción, pero conservando el objeto físico.

Producción desmaterializada

El tercer caso que analizamos es el de una Diseñadora industrial con orientación textil también recibida en la UNMDP, quien se desempeña en la gestión de su marca propia, realizando desde el diseño y el desarrollo de producto, hasta la venta y la distribución. De manera paralela ofrece servicios de diseño y asesoramiento para otras marcas abordando el

diseño estampas, ilustraciones y de identidad gráfica entre las que se encuentran Ver Apasionadas, Cherrola, Coca lencería, Minicoca y Mujeres Viajeras entre otras. Para estas trabaja siempre desde una fuerte anclaje local. Entre sus tareas se encuentra sumamente abocada a la producción de contenido para redes, el cual realiza para marcas propias y marcas de terceros.

Desde sus redes habla no solo diseño, sino de problemáticas actuales, promueve valores, como una vida mas simple y amigable con el medio ambiente. Propone de esta manera un producto expandido vinculado a un contenido y una preocupación social realizando diversas acciones como charlas con diseñadores locales desde diversas plataformas. En su discurso plasma el deseo de satisfacer una inquietud pública.

Conforma de esta manera un producto que se compone tanto del objeto como del conjunto de interacciones que este genera, la imagen del objeto y sus proyecciones virtuales como sistemas de valores asociados a una construcción comunitaria y un sentido de pertenencia. Se construye de esta manera alrededor del objeto una comunidad que se desarrolla también en un marco digital. El agregado del producto se encuentra más en ese universo construido que en el objeto en sí.

Simultáneamente dada la pandemia de covid-19, comenzó a vincular su trabajo a la plataforma online Flash Cookie, la cual realiza merchandising "on demand", encargados de la gestión, producción y distribución. La plataforma permite crear al artista/diseñador una tienda propia en donde

cargar sus diseños, llenando previamente unos formularios específicos para cada uno de los productos en donde se incluye toda la información referente a estos. Esto configura las posibles aplicaciones de sus productos, es decir sus posibilidades virtuales, incluso especificando los lugares en donde no desearía que estos fueran usados.

De esta manera la plataforma ofrece y promociona los productos, posteriormente en el momento de la compra estos se producen garantizando la fabricación instantánea con maquinaria de impresión de vanguardia que puede abastecer imprimiendo hasta 2000 ítems por día en diferentes soportes (textiles, papelería, calzado). Esto implica que los artistas no tienen que stockearse con un lote mínimo y que por tanto los productos se actualizan solo en el momento de la compra bajo solicitudes y deseos específicos. Por su parte los consumidores no tienen mínimo de compra para mandar a producir. Para los consumidores implica una experiencia distinta ya que se involucran en cada paso del proceso tomando decisiones que influirán en la apariencia final del producto.

Este tipo de formato expresa estas capacidades de transformación del diseño desde una existencia virtual hasta su actualización. En la charla que tuvimos con la diseñadora, esta observa que la pandemia trajo consigo una mayor demanda de sus productos, de la mano de usuarios que se conectan con sus habitar y los objetos que los rodean, comentando que a su alrededor surgieron muchos proyectos de personas que aprovecharon la situación de encierro para conectarse con

sus deseos, planificar y finalmente materializarlos. Por último rescata de estos tiempos la necesidad de generar comunidad a través del diseño y su camino a seguir es implicarse cada vez más en acciones solidarias.

Diseñar en el campo del conocimiento

El cuarto caso analizado, es el de una Diseñadora industrial de orientación textil, también recibida en la FAUD-UNMDP quien se desempeña como becaria de investigación durante 3 años y es desde hace unos años Ayudante graduada en la cátedra de Diseño textil de esta misma facultad. Actualmente se encuentra trabajando como diseñadora freelance en una empresa de Ingeniería Electrónica. Define su perfil profesional como una fusión entre lo académico (docente/investigadora) y su experiencias en el ámbito productivo local.

En esta empresa trabaja junto a un grupo interdisciplinario en donde la mayoría provienen del campo de la ingeniería, poniendo en común su experiencia para el desarrollo de productos y servicios enfocados en diferentes sectores profesionales.

Actualmente la empresa se encuentra desempeñándose en el área de textiles inteligentes, puntualmente diseñando una prenda que en un principio fue pensada para monitorear los signos vitales y cambios en el cuerpo en los deportistas de alto rendimiento. Sin embargo a causa de la pandemia actual, esta idea se está adaptando a otros requerimientos derivados de este contexto. La necesidad de llevar un control de la salud se intensificó al encontrarse en el público general un interés por cuidar de

sus seres queridos limitados por el aislamiento social.

A lo largo del proceso su rol como diseñadora fue cambiando según las necesidades del producto. En un principio se la contactó para estar encargada de la materialización de prototipos textiles, desde un lugar específicamente técnico. Más tarde se fueron sumando otras incumbencias al descubrir sus capacidades de inserción como diseñadora pudiendo aportar nuevas formas de pensar y producir productos en aquel formato de ideas e intangibles. En ese momento ella introduce su mirada desde la experiencia de usuario entendiendo que lo planteado hasta el momento era poco amigable e intuitivo con el usuario abordando de esta manera el diseño de la interface de la aplicación con la que el usuario interactúa para reportar los datos obtenidos. Finalmente pasaría a estar encargada de proporcionar una mirada integral que iría desde la comunicación del producto hasta gestionar el sistema productivo entendiendo como traducir los datos a fichaje técnico para poder obtener los prototipos y realizar las pruebas de calce, como también los primeros tests de uso.

Sin embargo a todo esto, objeto final que la empresa y ella como diseñadora producen no es la aplicación, o la interfase, sino que su producto principal se ancla en el desarrollo del Know How. De esta forma no comercializan productos sino ideas para que otros las produzcan. La actualización del objeto de esta manera se desplaza fuera de las tareas de diseño de la empresa, para pasar a formar parte de otros sistemas diversificados. El diseño de esta manera interviene directamente en la

configuración de las posibilidades virtuales del conocimiento para la constitución de objetos actuales futuros.

Conclusiones

Las formas que lo virtual posibilita están, para bien o para mal, cambiando las formas en que debemos pensar e interactuar con los objetos, alterando la forma misma en que se construyen las experiencias. Estas formas de relacionarnos con el medio y cómo se llevan a cabo los procesos de pensamiento y diseño son inéditas y radicales a tal punto que alteran la misma percepción de la realidad.

El desarrollo de formas de pensar y hacer diseño es indispensable para abordar los escenarios futuros. En principio el cuestionamiento de las formas de diseñar, las formas en que se enseña, piensa y produce diseño es urgente.

En este sentido creemos que nos debemos al menos, observar y pensar y reinventarnos desde la aceptación de una realidad que ya ha dejado en gran medida las viejas formas del "diseño industrial", pues en muchos casos ha perdido la misma esencia de la noción fabril de la industria. El diseño hoy puede encontrarse en empresas, pero también en individuos gracias a la disponibilidad de herramientas que posibilita el campo de lo virtual.

De la misma forma que estos objetos, los diseñadores deben conservar su capacidad de mutación, mantener un horizonte abierto de

posibilidades virtuales. El diseñador del hoy ha de ser más holístico, dinámico e inquieto que nunca. Las formas estáticas, categóricas y divididas de los sistemas industriales tradicionales difícilmente pueden cubrir el mundo emergente de nuevos campos que se aparecen para la aplicación del diseño. Estas formas de pensar y hacer deben incorporarse y desarrollarse por ende también en los espacios educativos, a partir de desarrollar conocimientos que le permitan a los futuros profesionales desarrollar herramientas que les sirvan en el mundo real, y permitiéndoles construirse como sujetos activos y flexibles para el desarrollo de sus habilidades.

Hemos entonces de aportar al desarrollo de sujetos capaces de afrontar estos medios acelerados y fluidos, los cuales siguen siendo abordables desde la comprensión de nuestras necesidades humanas, por lo menos por ahora.

Referencias bibliográficas

Acaso, M. (2017). *Educación disruptiva + educación artística. Desaprender a investigar para desaprenderlo todo.* Recuperado de: <http://www.mariaacaso.es/desaprender-investigar-desaprenderlo/#more-1841>

Dale Clisby (2015). *Deleuze's Secret Dualism? Competing Accounts of the Relationship Between the Virtual and the Actual*. Parrhesia, 24, pp. 127-49.

Deleuze, G. (1988). *Diferencia y repetición.* Amorrortu. Logique du sens, Paris, Minuit, 1969.

Dorst, K. (2019) *Design beyond Design, "Diseño más allá del Diseño"*. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, no. 5, Issue 2, Pages 117-127. ISSN 2405-8726.

Foucault, M. (1966). *Les mots et les choses*. Editorial Gallimard.

Gonzalez Ochoa, C y Torres Maya, R (2012) *Diseño y Consumo en la sociedad contemporánea*. Editorial Designio.

Kuklinski, P. H. (2014) *Opportunity Valley. Lecciones <aún> no aprendidas de treinta años de contracultura digital*. Outliers School.

Repetto, A y Cortes, E (2020) *Diseño de futuros para transformar el presente*. Editorial Extendidos Libro digital, PDF. ISBN 978-987-86-4888-0.

Breve CV de autores

Franco Chimento

Diseñador industrial recibido de la Universidad Nacional de Mar del Plata e investigador en diseño. A través de una beca estudió en la Universidad Federal de Minas Gerais (UFMG) en Brasil. Es estudiante del Doctorado en Artes de la UNLP y de la Maestría en Diseño orientada a la Estrategia y Gestión de la Innovación por la UNNOBA.

Actualmente es Becario doctoral con foco en la investigación de metodologías asociadas a la incorporación de rasgos culturales entre diseño y territorio. Anteriormente se desempeñó como becario de Investigación estudiante vinculado a la innovación social y cultural y su impacto en contextos vulnerables. (2015-2017). Como docente ha trabajado en la carrera de Diseño Industrial de la UNMDP con designación de cargo en las cátedras de Sociología (2015), Taller Vertical de Diseño de Producto

(2015-2018), Taller Vertical de Diseño Textil (2019) y Proyecto de Graduación Textil (2019-Actualidad). Desde 2018 trabaja como diseñador y consultor para marcas y emprendedores.

Se ha desempeñado como voluntario en Fundación IDA (Investigación en diseño argentino. (Noviembre, 2019 -Marzo, 2021) y actualmente como Gestor Patrimonial del área de Diseño de producto e Industrial en la misma. Su trabajo como diseñador ha sido premiado en el concurso Design Tok&Stok (São Paulo, 2016), expuesto en Proyecto Deseo por FAIMA (Bs As, 2018), en la subasta DesignxLife por The Art Design Lab, (París, 2020) y seleccionado en el concurso Nacional INNOVAR en múltiples ocasiones.

Melina Sanjurjo

Diseñadora Industrial, FAUD. UNMdP. Desarrolla su carrera docente de manera ininterrumpida desde el 2010 en el Área Proyectual, empezó a trabajar en el Taller Vertical de diseño textil como adscripta, dos años se desempeñó en segundo y a partir de 2012 y hasta 2018 en el nivel cuatro, como Ayudante Auxiliar. A partir de 2019 como jefe de trabajos Prácticos.

Tiene el título de profesor secundario y superior por Universidad FASTA. Ha participado en proyectos de Extensión de la FAUD-UNMdP, vinculados con el emprendedurismo así como participado en congresos y jornadas vinculadas a la enseñanza del DI. En el año 2012 inicia su marca de marroquinería de diseño de autor, en la cual trabaja hasta el 2016. Se declara bordadora, una actividad que comenzó en momentos de ocio y terminó siendo una pasión. Sus inquietudes están puestas en el hacer y

01.

Transmutaciones del diseño físico

La práctica del diseño en una realidad superpuesta

Cuaderno semántico #2

en él experimentar la superficie textil. Actualmente esta haciendo una especialización en Diseño de Indumentaria y Joyería en la Facultad de Artes de La Plata.