

La transformación como estrategia morfogenerativa, mediada por tecnología digital.

LM

**DIRECTORA****Muñoz Patricia****INTEGRANTES**

D.I. Aversente Nicolás,
Bouzón Alejandro,
D.I. de la Torre Alejandro,
D.I. Evangelista Jorge,
D.I. Guglielmini Tomás,
Arq. Liljestrom Moira,
D.I. Mejías Damián,
D.I. Nerón Coiro Rocío,
D.I. Nóbrega Bernardo,
D.I. Ocampo Diego,
D.C.V. Pereyra Nora,
D.I. Rezk Analía,
D.I. Sanguinetti Marco,
D.I. Sequeira Analía,
D.I. Tregoning Axel,
D.I. Varela María,
Marecos Fernando,
Rabus Patricio.

ASESORES

Ortiz Patricio
Miri Facundo

La incorporación de los medios digitales a las disciplinas proyectuales ha ampliado sus posibilidades generativas, haciendo factibles formas que antes sólo podían existir como ideas. La informática ha propiciado el abordaje de configuraciones complejas en objetos de diseño industrial, como así también la reformulación de sus modos de conceptualización morfológica, generación, y materialización. El objetivo principal de este proyecto es profundizar el análisis de las conexiones entre el conocimiento morfológico y los medios digitales, realizado en el Proyecto UBACyT actualmente en curso y sus antecedentes; incorporando temáticas que se desprenden del tronco común de la relación estudiada y componen una totalidad de sentido en sus modos de abarcar y desarrollar los objetivos e hipótesis generales. Se pondrá énfasis en los aspectos vinculados a la variabilidad y la transformación en el diseño, ya sea como formas estáticas que se entienden como evoluciones o modificaciones de otras, o como configuraciones que incorporan efectivamente la posibilidad de movimiento. Se propone detectar los modos en que las tecnologías digitales amplían y modifican conceptualmente los conocimientos morfológicos existentes referidos a la identidad y la transformación, para integrarlos en la construcción de nuevas herramientas y recursos destinados a la actividad proyectual. La investigación se estructura en dos sub-proyectos. Uno se abocará a la exploración y conceptualización de la variabilidad y transformación que los medios digitales permiten incorporar al diseño, desarrollando los recursos conceptuales y operativos para hacer viable su uso intencional. Asimismo, se espera intervenir en configuraciones y acciones de transformación que solo pueden ser generadas y fabricadas por medios digitales, empleando herramientas de programación, que enriquecen la posibilidad de generar nuevas formas. El otro sub-proyecto abordará la relación entre medios digitales y transferencia. Se analizarán las posibilidades de implementación y capacitación en dos instancias: en la enseñanza y en la producción de pequeñas series de productos de interés social. Finalmente, se desarrollarán los elementos necesarios para comunicar los resultados de esta indagación, tanto en soporte virtual y/o material.

[recibe pasantes](#)patricia.munoz@fadu.uba.ar