





## **TP 1 - ¿QUE ES LO NUEVO?**

Andreallo Renata

Aroca Obregon Catalina

Boitano Josefina

Pilorge Maria Cecilia

Urbani Delfina



**ETERFLUJO:** Consumo líquido, efímero e intangible en la era digital

## ¿QUÉ ES LA IMAGEN?

La imagen corresponde a la San Babila Digital Store Experience de Fiorucci, presentada en marzo de 2025.

Este proyecto recupera la tienda de la marca en Piazza San Babila, Milán, cerrada en 2003. La reapertura no fue física, sino **digital**, a través de una activación de realidad aumentada.

Para acceder, las personas debían escanear un código QR colocado en la plaza. Al hacerlo, ingresaban desde su celular a tres salas virtuales interactivas. Cada sala recreaba parte del archivo y la estética pop característica de Fiorucci.

La imagen muestra uno de esos escenarios: cintas transportadoras con patitos de goma, luces de camerino y una cortina amarilla. En el centro, una remera aparece como pieza protagonista, presentada casi como objeto artístico. La foto fue producida y difundida por el equipo oficial de la marca como material de comunicación. Más que vender un producto, el objetivo era crear una experiencia inmersiva, efímera y sensorial, a medio camino entre instalación artística y marketing.

# FICCIÓN TANGIBLE

anzuelo emocional

La tendencia hacia lo lúdico como lenguaje visual y **experiencia de consumo** se expande al **universo intangible** del presente digital, donde el espacio se navega, se habita **fugazmente** y se disuelve. En un contexto saturado de estímulos, emerge una pulsión emocional: volver a jugar. Como un acto consciente de **evasión y reinterpretación de los rituales de consumo, ahora reconfigurados en territorios etéreos**.

Las estéticas se vuelven **hipervivas, animadas, casi líquidas**. La función pierde peso frente a la atmósfera sensorial. El espacio comercial es ahora un performance digital en el que el usuario se mueve como **avatar**, espectador y producto, atrapado en una narrativa que existe solo mientras él la habita.

En este escenario, lo lúdico funciona como un anzuelo emocional para un sujeto hiperconectado y sobreestimulado, que busca micro-refugios en mundos efímeros donde puede “**jugar a ser**” sin consecuencias tangibles. Este proyecto ofrece una **ficción, coreografiada** en el tiempo y el código.

Ahí está la paradoja contemporánea: mientras la tecnología avanza hacia lo preciso y lo eficiente, lo lúdico digital apuesta por lo efímero, lo sensorial y lo espectacular, habitando un territorio intangible pero profundamente humano.

## **PREPOSICIONES RECTORAS**

Territorios que se navegan como sueños y se disuelven como humo.  
Coreografiar un escenario donde el recuerdo es el protagonista emocional.  
Diseñar ficciones que sobrevivan a la realidad y se instalen en la pantalla.

## **PREPOSICIONES LATENTES**

El deseo se construye en la tensión entre permanencia y disolución.  
La infantilización del consumo como estrategia de seducción.  
El consumo como espectáculo que desplaza el valor funcional. MMM VER

## PARTIDO MORFOLOGICO

La tendencia “ficción tangible” se organiza a partir de la repetición de formas geométricas simples dispuestas en composiciones simétricas. La lógica formal responde a una gramática de módulos repetidos, donde la escala varía pero se mantiene correspondiente a la humana.

La materialidad y las texturas se sostienen en superficies lisas y brillantes, que intensifican la cromática saturada y complementaria.

Este recurso potencia el carácter pop y vibrante.

El resultado es un lenguaje formal pop-escultórico: repetición, frontalidad, cromatismo y volumetría sencilla que, al combinarse, producen un entorno lúdico y espectacular.

## PARTIDO MACROFORMATO

La morfología de la tendencia, traducida en conceptos mayores construye un espacio que se entiende como escenario inmersivo y efímero: La repetición geométrica deviene en ritualidad y coreografía, reforzando la idea de performance; la frontalidad se transforma en condición teatral, en la que el usuario asume el rol de espectador y avatar. El cromatismo saturado deja de ser solo color para convertirse en anzuelo emocional, capturando la atención y generando deseo.

Se plantea al espacio como una ficción tangible que ofrece un refugio sensorial frente a la sobrecarga digital: un territorio temporal donde lo lúdico funciona como estrategia de seducción y el consumo se experimenta como espectáculo. En este nivel, la forma ya no es solo un conjunto de volúmenes, sino un discurso sobre lo efímero, lo inmersivo y lo espectacular, que condensa el valor de la experiencia en la intensidad de un instante.

"JUGAR A SER"

UNIVERSO INTANGIBLE



AVATAR



HABITAT  
FUGAZ



FICCIÓN COREOGRAFIADA

FOG ARQUITECTURE 2024



BENEFIT COSMETICS NOV 2024

STUDIOKNOB 2025



ANDREW FOOTIT 2024



KITCHEN COSMO 2025



JEFFREY GIBSON 2025



GRAZFO DESING -2024 LAGOINHA ORLANDO 2024



JACK SACHS 2024



GABRIEL FONTANA 2025



NEON 2024

TEAM B/O 2025



AYAKO ROKKAKU 2025



KEFF JOONS 2025



ÉMELINE ROCHENT 2025



MAGDIEL LOPEZ 2024



QUAYOLA 2025



LUCY SPARROW 2025



TOGUNA WORLD 2025



CYRIL LANCELIN - 2025



ENESS DIC 2024



PAOLA PIVI 2025



TINA TOULI DESIGN. 2025





Pantone 7479 C

Pantone 395 C

Pantone 2995 C

Pantone 2038 C

Pantone 212 C

Pantone 395 C

## USUARIO ESTETICO

El consumidor característico de esta tendencia es un adulto joven que se mueve con naturalidad entre lo físico y lo digital. Vive en ciudades densas en estímulos y sobrecargadas de información, lo que lo lleva a buscar espacios donde pueda pausar la rutina y sumergirse en experiencias sensoriales y ficcionales.

Su interés por lo lúdico responde a una necesidad consciente de evadir, reinterpretar y gamificar lo cotidiano. Se siente atraído por entornos efímeros, híbridos y cuidadosamente diseñados, donde la funcionalidad es secundaria frente a la atmósfera, el color y la narrativa visual.

Este individuo valora lo intangible: la vivencia, la inmersión, la estética que puede habitar temporalmente. Prefiere propuestas que sean memorables y únicas, aunque no perduren más allá del instante. Se reconoce como parte activa de la experiencia y asume que el consumo puede ser un acto performático, un juego de identidades en el que lo que se compra no es solo un objeto, sino un fragmento de ficción.

Su universo estético bebe de la cultura pop, el diseño digital, los videojuegos y las instalaciones artísticas. Busca sensaciones intensas, colores saturados, geometrías simples y un toque de absurdo, elementos que le permitan vivir, aunque sea por un momento, en un escenario que contradiga la lógica pragmática del día a día.

