

**XI SALÓN  
DIARIO LA CAPITAL**

OBJETOS DE DISEÑO CONTEMPORÁNEO  
**ROSARIO 2012**



**XI SALÓN  
DIARIO LA CAPITAL**  
OBJETOS DE DISEÑO CONTEMPORÁNEO  
**ROSARIO 2012**

XI Salón de Diseño : Diario La Capital / Fernando Farina ... [et.al.]. - 1a ed. - Rosario : Ediciones Castagnino/macro : Diario La Capital de Rosario, 2012.  
88 p. ; 23x21 cm.

ISBN 978-987-26457-7-9

1. Catálogo de Arte. 2. Diseño. I. Farina, Fernando  
CDD 708

### **Equipo editorial**

*Coordinación general*  
Laura Bartolacci y Mauro Guzmán

*Asistente*  
Hernán Rossi

*Gestión editorial y diseño*  
Georgina Ricci

*Correcciones*  
Gilda Di Crosta

*Fotografías*  
Lucía Bartolini

*Traducciones*  
Lennon, Interpretación & Traducción  
Marilyn Grandi

**Autoridades Municipales***Intendenta de la ciudad de Rosario*

Mónica Fein

*Secretario de Cultura y Educación*

Horacio Ríos

*Subsecretaria de Cultura y Educación*

Mónica Peralta

**Museo Castagnino+macro***Directora*

Marcela Römer

*Subdirectora Administrativa*

Alejandra Ramos

*Coordinación General*

Melania Toia

Florencia Lucchesi

*Coordinación Curatorial*

Nancy Rojas

*Coordinador Área Diseño*

Mauro Guzmán

*Coordinadora Área Editorial*

Georgina Ricci

**Fundación La Capital  
Consejo de Administración***Presidente*

Dr. Daniel Eduardo Vila

*Vicepresidente*

Don Orlando Vignatti

*Tesorero*

CPN Sergio Ceroi

*Vocales*Ing. Alfredo Vila, Dr. José Luis Manzano,  
Don Francisco de Narváez, Dra. Bettina  
Bulgueroni y Agustín Vila*Secretario General*

Dr. Leopoldo Moreau

*Director Académico*

Dr. José Luis Manzano

*Directora Ejecutiva*

Lic. Laura Bartolacci

*Directora Área Académica*

Lic. Carolina Pesuto

*Director Área Cultural*

Lic. Fernando Farina

*Consejo Honorario y Académico*Antonio Francisco Cafiero, Vicente Gastón  
Mutti, Julio Aurelio, Julio Donato Bárbaro,  
Oscar Lamberto, Sergio Berensztein, Aldo  
Ferrer, Marta Oyhanarte, Diego Giuliano,  
Dario G. Barriera, Roberto Cachanosky,  
Enrique Zuleta Puceiro, Alicia Inés  
Castagna, Gerardo Ramón Strada Saenz,  
Javier Etcheverry Boneo, Rodolfo Díaz,  
Iván Cullen, Roberto Igarza,  
José María Ghio

# **DISEÑAR PARA CONSTRUIR**

**Daniel Vila**

Presidente  
Fundación La Capital

El diseño es una apuesta al futuro. Es imaginarlo, pero también es proyectarlo, darle forma, construirlo. Por eso no es casual que desde Fundación La Capital hayamos elegido al diseño para realizar un concurso nacional. Todo lo contrario, ha sido y sigue siendo una decisión que se enmarca en programas más amplios.

La Fundación desarrolla importantes acciones culturales, académicas y sociales, como parte de un compromiso permanente con la situación que vive la ciudad y la región. Esa convicción nos lleva a preguntarnos permanentemente sobre cómo aportar en los diferentes ámbitos, promoviendo, convocando y asociándonos con todos aquellos que están en el mismo camino, movilizados por los valores que nos permiten proyectar un país mejor.

El diseño es un valor agregado, es la posibilidad de concebir y crear hechos y cosas que nos permitan vivir mejor, que impliquen contribuciones significativas, una herramienta para el desarrollo cultural, social y económico. El ingenio y las ideas suman, y premiarlos es una manera de incentivarlos. Por eso, a once años de la creación del Salón Diario La Capital reconocemos la imaginación, la inventiva, el trabajo y el compromiso de los creadores, que han respondido a este llamado y que con el paso de los años, con cada convocatoria nos permiten reafirmar que se trata de uno de los encuentros de diseño más importantes de Argentina.

Cada edición de este encuentro se ha repensado, tratando de ampliarse, de darle nuevos enfoques por los cambios de una disciplina que se renueva

continuamente, y porque el contexto se modifica y son distintas las situaciones que se deben atender. Por eso resulta satisfactorio ver que con cada cambio se multiplican las propuestas recibidas, y que se mantiene el excelente nivel de los proyectos.

Aun así, reconocemos que el diseño no ha sido trabajado suficientemente en el país. Por eso, insistimos, nos parece auspicioso que se haya construido un espacio de encuentro, de diálogo y de exposición. Asimismo, nos parece muy importante que el Salón se haya direccionado a ser como una especie de vidriera, generando una gran motivación tanto para los que ya han iniciado el camino de la creación hace tiempo, como para los que están terminando de descubrir una vocación. Por eso nuestro orgullo es que con el paso de los años no sólo se ha consolidado sino que se ha vuelto una referencia ineludible, un lugar de reunión y de debate. Un espacio donde conviven maestros con diseñadores que inician su camino.

En definitiva, no hacemos más que acompañar el crecimiento del país, convencidos de que es un momento de construcción, donde las diferencias son bienvenidas, y las contribuciones de todos permitirán imaginar una nación con más posibilidades. El trabajo y la colaboración de los distintos sectores son imprescindibles para seguir creciendo, y una vez más, reiteramos nuestra vocación de apoyar a quienes están a la vanguardia a la hora de concebir no sólo objetos de diseño contemporáneo sino todas aquellas propuestas que hagan de Argentina un país mejor.

# **EL DISEÑO EN EL MUSEO**

**Marcela Römer**

Directora,  
Museo Castagnino+macro

El trayecto de un producto a diseñar es casi similar al proceso de creación de una obra de arte contemporáneo. La concepción de lo que será un objeto de diseño, la forma que lo contendrá, no difiere en demasiado de lo que es pensar la práctica artística, considerado esto en el amplio sentido de sus posibles acepciones.

Hace más de una década, el Museo Castagnino+macro y la Fundación La Capital, conjuntamente, piensan que el diseño, en su extenso abanico, es una opción en donde el apoyo y el mecenazgo que se le pueda brindar incentivarán las producciones. De esta manera, se espera contribuir al desarrollo de este campo con altos índices de calidad en una mayor diversidad de opciones.

Con este objetivo, el Museo se ha arriesgado a coparticipar, extendiendo sus horizontes, en un proyecto que nuclea y favorece a todos los diseñadores de la ciudad. Me refiero específicamente al Centro de Diseño e Industrias Creativas –CEDIC–, desde donde se lanzaron las bases de este XI Salón Diario La Capital que estamos presentando en el Museo.

Así, diversas acciones de estímulo a esta disciplina pueden vislumbrarse de una manera más amplia en éste y otros proyectos, que procuran entrelazarse con el único propósito de hacer prosperar las perspectivas de la misma.

El Museo Castagnino+macro se ha propuesto construir dentro de su colección contemporánea un espacio destinado a las producciones de diseño, hecho que amplía la configuración de la contemporaneidad en horizontes insospechados. Las acciones tendientes a lograr acrecentar la colección hacen que nos sintamos orgullosos de poder ver cómo dialogan las diferentes piezas entre pinturas, esculturas o instalaciones de vanguardia. La idea específica de colección ha sido este año una de las coyunturas curatoriales que conforman una de las bases del Salón, donde los objetos participantes conviven con los que hoy ya son parte de colecciones de diseño.

Debo agradecer a Fundación La Capital por estos once años de voluntario y enriquecedor acompañamiento constructivo de este paradigma conjunto, que no hace más que reflejar lo que pensamos y sentimos sobre nuestros sueños que estamos concretando.

# LOS LÍMITES, EL DISEÑO Y LA HISTORIA

Siempre sospechamos de los límites.

Reconozco que los que participamos de la realización del Salón, hicimos y hacemos de la pregunta sobre ellos una práctica (y cuando establecemos recorridos muchas veces los violamos).

El primer Salón Diario La Capital se realizó en 2002 durante una de las peores crisis que sufrió el país, en un momento donde había que pensar en reconstruir, en refundar, en reflexionar acerca de cuestiones tan "elementales" como el significado de una nación.

Surgió de un encuentro entre Fundación La Capital y el Museo Castagnino, en un intento de unir esfuerzos, de trabajar a partir de los aportes que cada institución pudiera hacer, en el convencimiento de que esa sociedad iba más allá de una contingencia, que se trataba de una reunión de voluntades y de compromisos, de establecer un vínculo que en la continuidad nos permitiera imaginar otros proyectos, inclusive, más ambiciosos.

Esa primera edición se vinculó a la bandera, seguramente por ser rosarinos (a veces es difícil para mucha gente que no es rosarina comprender lo que significa la bandera para nosotros), y también porque expresaba un sentimiento que de alguna manera se resume en los dichos de un vecino que en el desfile del 20 de junio de ese año llevaba orgulloso, junto a otros cientos, la bandera más larga del mundo. "Es lo único que me queda", dijo mientras se aferraba a ella. Y no era poco.

Fue un punto de partida. Un empezar en un tiempo donde muchas expresiones artísticas eran cuestionadas, porque las urgencias hacían sentir que prácticamente todo lo que no las atendiera era banal. Pero el Salón tenía otra perspectiva, comenzaba por reconocer y acompañar las problemáticas situaciones que se vivían en la ciudad y en el país, sin renegar de

**Fernando Farina**

Director Área Cultural,  
Fundación La Capital

la convicción del lugar que debía ocupar el arte. Hacerse preguntas sobre qué hacer en la crisis, buscar el lugar donde poder desarrollar una acción eficaz, cubrir un vacío, problematizar, fueron varios de los planteos que se desarrollaron y que con el paso del tiempo permitieron construir un lugar para hacer y decir de otra manera, para aportar algo que no hacían otros.

Poco después, como una continuidad lógica, la convocatoria para el primer Salón de Diseño significó introducir más interrogantes, al entrar en un terreno poco transitado en el país. Algo tan necesario y sin embargo, como decía, muy poco explorado. Hecho muy curioso si se tiene en cuenta la reconocida capacidad de nuestros creadores a la hora de proponer, de apropiarse y de transgredir, en definitiva: de crear a pesar de todas las limitaciones.

Ese Salón fue un lugar de verdadero encuentro, como si se hubiera estado esperando. El interés y la participación nos motivaron a consolidar un espacio, a buscar más interlocutores para poder comprenderlo, para poder transformarlo.

Pero ¿qué es el diseño? ¿Por qué el diseño y no el arte? ¿Se trata de disciplinas antagónicas?, ¿contradictorias?

Los campos se van construyendo, fijando sus reglas, definiendo sus planteos, sus legitimadores, su lógica y sus exclusiones. Sobre todo eso, la decisión de dejar adentro y afuera. Pasa en el diseño y tal vez más en el arte, que hace gala de su transformación y de su complejidad construida a lo largo de la historia. Acaso porque el arte reconoce sus límites y permanentemente los niega, los repensa y reflexiona sobre ellos en un tiempo extenso, mientras pareciera resguardarse en una supuesta inutilidad, en un lugar de innecesario, de excedente.

La diferencia entre el arte y el diseño ¿pasa por la oposición inutilidad versus funcionalidad? ¿Se trata realmente de una oposición?, ¿o tendríamos que pensar en variantes y reconocer que hay objetos inútiles funcionales y objetos funcionales inútiles, entre las tantas variantes? Entonces, ¿dónde aparecen estos supuestos límites?

No creemos que obligatoriamente el diseñador crea algo funcional y el artista no. Sospechamos que se puede diseñar sin sentido, que hay espacios y objetos supuestamente no funcionales que cumplen funciones importantísimas aunque no podemos definirlas y lo mismo pasa con el arte, o tal vez a esos espacios y objetos debamos llamarlos artísticos. Es difícil especificar si se trata de diseño o de arte. Y muchas veces, ni siquiera importa.

Es más, con el paso del tiempo, aprendimos que existen los diseñadores que aplican toda la racionalidad a la hora de concebir un modelo, pero también emocionales que no son muy conscientes sobre su hacer, y aquellos para los que poner el cuerpo en la obra es la forma de hacerla, así como los que violan los principios más elementales y quienes fijan su atención en una función social.

Esta suma de diferencias permite siempre nuevos abordajes. Por eso cada Salón es un encuentro distinto, es un aprendizaje y una apuesta a imaginar otros caminos. Es un proceso donde los límites siempre están en cuestión.

Pero también hay certezas, sabemos que el Salón se ha vuelto un referente ineludible, y que el encuentro es esperado por diseñadores y artistas de todo el país. Seguramente porque cada año se vuelve a abrir un espacio de diálogo, y surgen nuevas respuestas, a la vez que nuevas preguntas.

1.

**PoPi. Objetos impacientes**

Ingresa a la colección en 2005

Carteras y zapatillas intervenidas por pacientes de la Colonia Psiquiátrica de Oliveros (Santa Fe, Argentina) bajo la coordinación de Virginia Massau

2.

**Diseñáveral (Maximiliano Cifuni y Leandro Laurencena)**

Pertenecientes a la serie *Jugables*

*Urbano, Mini 4, Carguero, Dominguero*

Ingresa a la colección en 2007

Accesorios para escritorio: multilaminado de madera de guatambú, pintura nitrocelulósica, madera de palo blanco, aluminio esmaltado y o'rings de goma

3.

**Cecilia Richard**

Cubos articulados pertenecientes a la serie

*Joyería contemporánea*

Ingresa a la colección en 2006

Objetos de mano: chapa de plata 925, bisagras, caja lumínica

4.

**Tamara Lisenberg**

*Proyecto Bamboo*

Ingresa a la colección en 2011

Collar: bambú natural y plata 925

1.



1.



7.



2.



3.



4.



6.

5.

**Leo Battistelli**

*Salvavidas. Rescate de vajilla deformé*

Ingresó a la colección en 2010

Porcelana Verbano 360° C y sulfatos

6.

**Grandelin (Juan Manuel Ariño, Andrés Carpinelli y Juan Francisco Pes)**

*Andador Zuequito, Valija Tatu, Rodador Chiquito, Mecedora Vespa*

Ingresó a la colección en 2008

Maderas macizas, caucho y lacas al agua

7.

**Romina Lampert**

*Erre. Trude. Luminaria modular*

Ingresó a la colección en 2011

Tela de gabardina, cierre de aluminio desmontable, cinta al bies, cable de alimentación, portalámparas, bombilla de bajo consumo y ficha enchufe

8.

**María Gabriela Di Franco**

*Attenti'l cane (carritos)*

Ingresó a la colección en 2011

Perro rodante y gallina: géneros varios, cordones, bieses, madera, ruedas de goma y materiales de relleno (watta, vellón)



# EL DISEÑO COMO PATRIMONIO

En el proceso consciente de "fabricación y representación" de un patrimonio que define al llamado "nuevo museo",<sup>1</sup> el diseño ocupa un lugar significativo.

Desde fines del milenio pasado se habla de un "nuevo museo", diferente del tradicional porque jerarquiza el paradigma de la pluridisciplinariedad e incorpora las necesidades de la comunidad. Su función es ser un instrumento de desarrollo sociocultural que arrase con el mito de la homogeneidad.<sup>2</sup>

Acuñamos este término justamente por el enfoque interdisciplinario y ecológico de esta museología, que prioriza las relaciones entre el hombre y su medio ambiente natural y cultural. Una perspectiva que nos permite leer al diseño como parte del proceso de renovación del Museo Castagnino+macro.

La historia de esta entidad está atravesada radicalmente por las discusiones en torno a su colección, visualizada como una plataforma donde poner en juego consideraciones ideológicas y estéticas. Una de las más recientes fue la que indujo a la inauguración de un nuevo núcleo dentro del Programa de Incorporaciones, conforme con la ambición de formalizar la inscripción del diseño a nivel institucional. Esta acción fue impulsada en 2010, en el marco de la creación del área de Diseño Contemporáneo dentro del organigrama del museo.<sup>3</sup> Desde entonces, asumir la idea del diseño como patrimonio se ha convertido en una tarea pendiente.

**Nancy Rojas**

Coordinadora curatorial,  
Museo Castagnino+macro

1 Cf. Luis Alonso Fernández, "Museo, patrimonio y comunidad", en *Introducción a la nueva museología*, Madrid, Editorial Alianza, 2003, pp. 137-158.

2 *Op. cit.*, pp. 138-141.

3 Promovida y coordinada desde ese momento y actualmente por Mauro Guzmán.

Néstor García Canclini define al patrimonio no precisamente como "un conjunto de bienes estables y neutros, con valores y sentidos fijados de una vez para siempre, sino como un proceso social que, como el otro capital, se acumula, se reconvierte, produce rendimientos y es apropiado en forma desigual por diversos sectores".<sup>4</sup>

Esta concepción es útil para desplazar cualquier idea de colección ligada a un significado raso, partiendo del historial etimológico (del latín *collectio*: conjunto, reunión). En esta dirección, pretendemos abordar la colección no sólo como patrimonio material sino también inmaterial, natural y cultural.

Que esta, hoy llamada, Colección de Diseño Contemporáneo sea formulada en términos patrimoniales implica un profundo nivel de concientización respecto del patrimonio del museo y del lugar del diseño en el campo cultural argentino. El diseño se ha convertido en una de las disciplinas abordadas en los estudios recientes sobre industrias culturales en Argentina. Industrias que conjugan "creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, generalmente protegidos por el derecho de autor".<sup>5</sup>

Como parte de estas industrias, el diseño se presenta como un espacio de producción de *objetos*, pero también de contenidos intangibles, simbólicos,

destinados a satisfacer y promover demandas culturales, contribuyendo al mismo tiempo a la construcción de identidades.<sup>6</sup>

Estas características son las que hacen del diseño una práctica que puede ser observada y *museificada* para poner en foco los modos, las políticas y las labores existentes en el proceso de desarrollo cultural y social.

La Colección de Diseño Contemporáneo Castagnino+macro es pensada como un paradigma de este planteo. Actualmente se halla conformada por las piezas que desde 2005 hasta el presente, fueron premiadas en el Salón Diario La Capital y luego donadas por Fundación La Capital al museo. Tienen en común la iniciativa de responder a ciertas inquietudes del diseño desde el lugar de la emergencia. Son producciones regidas por un plan, un concepto, un proceso y un resultado. Algo que las convierte en proyectos debatidos entre la técnica, la estética y la innovación. Tres factores imprescindibles para visualizar a través de sus creadores, los diseñadores, las operatorias de construcción empleadas, las tendencias instauradas y los rasgos de singularidad e identidad logrados. Hoy estas piezas operan como basamento de un proyecto patrimonial que tiende a mostrar y poner en debate los parámetros visuales y conceptuales del diseño a nivel nacional. Asimismo, abren el camino para analizar el lugar histórico del diseño argentino como parte de los avances del mismo en el campo cultural internacional.

4 García Canclini, Néstor, "El porvenir del pasado", en *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Buenos Aires, Paidós, 2001, p. 187.

5 Cf. Fernando Arias, Gabriel Mateu, Liliana Moyano y Gabriel Rotbaum, "Las industrias culturales: su significación política, económica y social", en *Observatorio. Industrias Culturales de la Ciudad de Buenos Aires*, dossier *Economía y Cultura*, año 1, núm. 1, Subsecretaría de Gestión e Industrias Culturales de la Secretaría de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, octubre de 2004, pp. 30-37.

6 Cf. Sergio S. de Pietro y Pablo Hamra, "Definiciones y sentidos", en *Diseñar hoy. Visión y gestión estratégica del diseño*, Buenos Aires, Nobuko, 2010, pp. 21-36.

# ROMINA LAMPERT, RECUERDOS<sup>1</sup>

Guillermo Fantoni

Hace apenas un año, Romina Lampert obtuvo el Primer Premio adquisición por uno de sus objetos en el X Salón de Diseño Diario La Capital; un reconocimiento lo suficientemente significativo como para ser invitada a exponer sus trabajos en la nueva edición del certamen. El objeto premiado, una luminaria modular titulada *Trude*, es una suerte de corola que recuerda los sensuales artefactos modernistas como los diseñados por Guimard para alumbrar los accesos al metro de París. Aunque la obra de Romina está lejos de la exuberancia del esteticismo finisecular resulta sugestivo que al recordar su estadía en la Escola Massana de Barcelona, una capital emblemática del modernismo internacional, reparara no solamente sobre la frecuentación de las obras de Gaudí sino en la ciudad misma que evocó como "una fuente de inspiración y un gran estímulo para la creatividad". De todos modos, aunque la idea de crear un entorno exquisitamente bello sea un impulso poderoso y seductor más allá de la acotada coyuntura del fin de siglo, otros parecen haber sido los referentes más operantes a la hora de crear objetos que, sin renunciar a su potencial estético, resulten igualmente útiles en la vida cotidiana.

Una mirada sobre sus obras más representativas basta para descubrir en los contrastes de sus cuerinas verdes y magentas, azules y amarillas, violetas y naranjas, el cromatismo con temperatura de poster característico del arte pop; en los diseños con dientes y correderas metálicas que se deslizan entre telas oscuras, una prefiguración de las pinturas con bandas negras y plateadas de los minimalistas, y en los objetos herméticos y llenos de interrogantes que se arman y desarman a partir de una cinta continua, una puerta de acceso al universo del conceptualismo.

1 Romina Lampert fue la ganadora del Primer Premio Salón Diario La Capital edición 2011 con su proyecto *TRUDE. Luminaria modular*.

Por tal motivo no resulta extraño que a la hora de dar cuenta de sus referencias estéticas más directas la artista cite a Josef Albers, quien instaba a sus alumnos de la Bauhaus a construir objetos tridimensionales a partir de simples hojas de papel de diario; a Jesús Rafael Soto cuyas instalaciones cinéticas invitan a sumergirse e interactuar en una densa red de tubos o al minimalista Sol Lewitt cuyas estructuras involucran al espectador en una actitud más mental y reflexiva que estrictamente sensorial. Respectivamente y en palabras de la artista, se trata de "alcanzar la máxima utilidad con los mínimos medios" en el primer caso, de jerarquizar "el dinamismo y la geometría" en el segundo y de exasperar la tensión entre "concepción artística conceptual" y "percepción visual" en el tercero. Pero paralelamente a estas referencias, está el recuerdo de algunas de sus realizaciones en instituciones de arte y diseño donde hizo los aprendizajes y las experiencias que finalmente la condujeron a definir el singular perfil de creadora que conocemos en el presente. Esto es, durante sus inicios en la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad de Buenos Aires, el desarrollo de una silla de cartón construida en una única pieza sin fragmentos y que a través de dobleces y encastres se podía armar y desarmar. Más adelante, en Betzalel, la Academia de Arte y Diseño de Jerusalén, la plasmación de un objeto completamente curvo y desprovisto de ángulos que se ajustaba al cuerpo humano, y luego una sucesión infinita de manchas reales de café, increíblemente idénticas, mediante las cuales convertía un accidente en una suerte de estampado.

Todos estos antecedentes, a veces tan curiosos como puntuales, permiten acercarnos a una obra que ha hecho de muchos de los procedimientos y cualidades

mencionados verdaderos fundamentos y constantes. Se trata de recurrencias aplicadas a objetos de diseño que tienen como material estético y prácticamente excluyente al cierre: un elemento compuesto por hileras de dientes y correderas metálicas utilizado frecuentemente en la confección de prendas y accesorios. "Como sistema de apertura o clausura, –dice Romina Lampert– el cierre ha sido siempre considerado únicamente por su funcionalidad en objetos y prendas de uso cotidiano. Mi apuesta consiste en generar una ruptura conceptual que no concibe al cierre sólo por su funcionalidad, sino como material principal de diseño y construcción. Esta inversión revela la existencia de un lenguaje propio del material, lo que abre, a su vez, un campo en el que surgen modos no tradicionales de construcción y nuevas fisonomías."

A partir de estos presupuestos, la artista transitó la frontera móvil entre el arte y el diseño, entre la construcción de piezas planas y tridimensionales, entre objetos que de un modo previsible cumplen funciones en la vida diaria u otros que, de una manera inefable, las contradicen o las trascienden. Así, desde su propia marca denominada Erre, generó carteras y mochilas, monederos y llaveros, contenedores con formas prismáticas y más recientemente lámparas modulares. Pero simultáneamente realizó intervenciones e instalaciones en lugares específicos, polleras y corsets, y objetos inclasificables y lúdicos que llamó "conceptuales". Se trata de un recorrido tan denso y aquilatado que hace pensar, quizás de un modo inevitablemente obvio, sobre la dificultad de los comienzos absolutos en el arte. Pero también, de un modo menos evidente, sobre cómo el arte contemporáneo recapitula productivamente sobre su pasado.

# **DISEÑO, AQUÍ, ALLÁ Y EN TODAS PARTES**

**UN GRAN PORVENIR, CON HISTORIA,  
GRANDES DESAFÍOS A FUTURO Y  
ASIGNATURAS PENDIENTES**

## **Anabella Rondina**

Profesora de la Carrera de Diseño Industrial de la Universidad de Buenos Aires y actual Gerente Operativa del Centro Metropolitano de Diseño, Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

La necesidad de incluir al diseño en los procesos de desarrollo de nuevos productos que pretendan ingresar al mercado compitiendo por innovación y alto valor agregado es evidente, ya que desde el panorama local estos son los factores que nos harán competitivos y nos permitirán entrar en el juego. Los bajos precios y la producción de commodities no son, claramente, lo nuestro.

Pero ¿es realmente clara esta necesidad para todos los actores de la cadena productiva? ¿Es visible para aquellos que deben y pueden tomar la decisión de invertir en diseño?

Es una asignatura pendiente que más empresas vean su gran valor y lo visualicen como una inversión y no como un gasto.

Nos encontramos en un contexto en el cual es aún difícil cuantificar su aporte a la economía, me refiero a explicarlo en términos de su contribución en números. Si bien se han hecho algunas mediciones a nivel local, los resultados son escasos y el tema se encuentra en pañales.

A falta de datos económicos, ¿de quién es el problema de la falta de visibilidad?

Desde el mundo de los diseñadores, podemos hacer algo más que quedarnos en el lamento de que las empresas no nos entienden, que no ven el gran valor del diseño o que lo subestiman, y que son ellos quienes deberían venir a contratarnos. Considero que el diseñador es quien mejor conoce las virtudes del diseño y, por lo tanto, debe ir a la conquista de estos territorios: ir en busca de la empresa, trabajar en forma interactiva con el sistema productivo.

## **POCO SABEMOS DE LA HISTORIA LOCAL, Y DE LA HISTORIA DEL DISEÑO, MENOS**

La historia de la industria nacional no siempre estuvo desvinculada del diseño. Revisando el pasado, hace más de medio siglo atrás, los que hoy se perciben como dos mundos desencontrados, el de la empresa y el del diseño, tenían una relación bien distinta, de gran concordancia el uno con el otro.

El diseño argentino tuvo una experiencia más que interesante en relación a su inclusión en el sistema productivo, especialmente en la década del 60, una de las etapas más prolíficas de la industria argentina. Seguramente no fue fácil, pero sí fue posible.

Basta con leer *Historia del CIDI. Un impulso de diseño en la industria argentina*, publicado por el Centro Metropolitano de Diseño, para entender cómo se fue dando esa relación. Allí se cuenta la historia del Centro de Investigación del Diseño Industrial del INTI, que funcionó desde 1962 hasta su cierre en 1988, en el cual, Pepe Rey, autor del libro, fue integrante activo. Esta fue la primera experiencia nacional de promoción del diseño sostenida en el tiempo. Su lectura debería ser obligatoria para todos aquellos que incursionamos en el mundo del diseño, ya que así nos daríamos cuenta que no siempre las cosas fueron como parecen ser hoy y que el diseño abarcó temas de los más diversos de producción industrial (desde equipamiento hospitalario y maquinaria agrícola, hasta cacerolas y guantes de goma, entre muchos otros).

Lamentablemente esa época fructífera se desmoronó a causa de la desaparición de la industria nacional provocada por la aplicación de políticas socio-económicas contrarias a la promoción de la producción local.

## **SURGE EL FENÓMENO DEL DISEÑO DE AUTOR**

Podemos decir que la falta de industria, por un lado, y la creación de las carreras de Diseño Industrial y Diseño Gráfico en la Universidad de Buenos Aires, por el otro, fueron la plataforma para la aparición de muchos emprendimientos liderados por profesionales del diseño que, no encontrando en el mercado laboral oportunidades para insertarse, dieron inicio al diseño de autor.

Este fenómeno, que tuvo un boom luego de la crisis de 2001, comienza a reflejarse en los medios como el surgimiento del diseño argentino, desconociendo la historia previa con que contaba la disciplina en relación a la industria y definiéndolo casi con exclusividad a lo generado bajo el modelo de la autoproducción. Este modelo fue adoptado por los diseñadores para el desarrollo de sus emprendimientos porque no encontraron otra vía posible para ver materializados sus proyectos. Las dificultades de la autoproducción son muchas. Para comenzar, gran parte de estos emprendimientos surgidos luego de la crisis de 2001 lo hicieron por necesidad de subsistir y no desde la convicción de sus proyectos. La mayoría abandonó rápidamente este camino al reactivarse el sector en el cual podían insertarse laboralmente. Solo quedaron los surgidos

desde la convicción, que a su vez se enfrentaron con el problema de la escala y la falta de financiación, e incluso con la escasa existencia de espacios en los cuales comercializar sus productos. Pero el problema más grave de todos posiblemente fue el desconocimiento de herramientas de gestión y negocios.

Los emprendimientos que continúan en pie, que se afirman y crecen, comienzan a tener más claro su perfil, a diferenciarse unos de otros, a especializarse y a trabajar en temas específicos como el reuso, generando alianzas con cooperativas, con artistas, o diseñando localmente para producir globalmente. Otros profesionales desarrollan dos unidades de negocios en paralelo: por un lado brindan servicios de diseño a empresas y por el otro desarrollan líneas propias de productos.

Muchas iniciativas importantes, como el certamen que desde hace más de una década organiza Fundación La Capital de Rosario, son la plataforma que posibilita la visibilidad del fenómeno del diseño de autor y dan respuesta a la falta de espacios de comercialización para estos emprendimientos. La exposición que estos concursos generan es para muchos la puerta de entrada a los canales de comercialización, basta recorrer las calles de Rosario para ver en las vidrieras de una gran cantidad de locales los productos que el Salón pudo identificar. Es necesario acompañar estas iniciativas para que continúen y se instalen en el tiempo, y que los diseñadores esperen las nuevas convocatorias para lanzar sus nuevos productos, como sucede en otras partes del mundo. A la vez, es necesario capacitarlos, ayudar a que su creatividad no quede sólo reflejada en la idea que a lo sumo se convierte en prototipo,

sino que los productos se fabriquen en un marco económico lógico, el cual permita al emprendedor vivir y crecer con su empresa y no sólo sobrevivir y morir en el intento.

El diseño de autor puede convertirse en un fenómeno económico sólido, en paralelo al desarrollo de empresas que generan otro tipo de productos a mayor escala.

### **LA MEJORA EN LA FORMACIÓN, UNA ASIGNATURA PENDIENTE Y CLAVE PARA EL FUTURO**

La formación proyectual con que cuentan los profesionales es excelente, pero si el diseñador quiere hacer carne en el trabajo con empresas o formar la propia, es indispensable mejorar la formación con que cuentan en aspectos tales como la gestión y los negocios.

Para trabajar en una empresa, es ineludible interactuar con otras áreas, entender sus puntos de vista y estar preparados para negociar. Esto es imposible hacerlo sin un conocimiento del lenguaje del otro que, en la mayoría de los casos, conoce de negocios.

Lo mismo sucede si el diseñador decide armar su propia empresa. Con una formación proyectual impecable, pero sin conocimientos de gestión, economía y negocios, no será eficiente a la hora de definir una estrategia, un plan comercial o hablar simplemente del precio de sus productos.

Actualmente, en estos campos, podemos decir que, sencillamente, el diseñador carece de conocimientos. Teniendo en cuenta que los cambios en el contexto

se dan de manera cada vez más vertiginosa, es evidente que deben formarse profesionales atentos a detectar y, en lo posible, anticipar estos cambios, con flexibilidad para adaptarse, dispuestos a trabajar en un marco de excelencia, sin soberbia y en equipo. Éste es el perfil que finalmente prosperará, ya sea bajo el modelo del diseño de autor o brindando servicios de diseño a la industria.

No existe el Dios empresario ni el Dios diseñador, pero a veces existen demonios en ambos bandos. Para cambiar la relación a futuro, debemos entender que todos somos humanos, que precisamos del otro para desarrollarnos, con humildad. Necesitamos ser más humanos y entendernos mutuamente, y si es con diseño, aún mejor.

# **DISEÑO: PARADIGMAS EN PUGNA**

**Mónica Pujol Romero**

Co-Directora del Área de Diseño de la Facultad de Arquitectura  
Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario

El desarrollo y la consolidación del Salón Diario La Capital en los últimos diez años y el lugar que el diseño ganó dentro del mismo, no es casual. Acompaña la expansión que tuvo en el espacio social y público –que se dio de modo aluvional, antes que sistemático–, tomando características tan amplias como difusas con el nacimiento del nuevo siglo. El Salón hace visibles las principales líneas y tendencias que hoy atraviesan e interpelan al diseño, reflejadas en la profusión, diversidad y riqueza que convoca. Por eso es importante reconocer, en la edición de una muestra de esta magnitud, la oportunidad para la reflexión y ampliación de las categorías que configuran este campo.

Aparentemente son infinitas las producciones de diseño que pueblan nuestro mundo, no sólo para los diseñadores, especialistas y críticos, sino también para los usuarios. No es posible posar nuestra mirada en un objeto, comunicación o servicio de nuestro entorno que no haya sido diseñado. Sin embargo, el lugar protagónico –e incluso mediático– que hoy ocupa el término “diseño” va más allá de su presencia en nuestra cotidianidad. Se puede distinguir de algún modo un código de competencias compartidas entre diseñadores y usuarios. Pero lejos de la claridad que podría acompañar esta afirmación, podemos decir que nunca fue tan difuso y amplio el uso de dicho concepto, y aun así afirmar que esta dilatación del término ha constituido una red fecunda, que recorre con potencia de manera transversal nuestra sociedad. Iniciado el siglo XXI, el diseño no necesita defender su legitimidad. Ha generado un ámbito de discusión y debate, en el cual se entrecruzan diversas posiciones delineadas con mayor o menor precisión, cuyas temáticas se vinculan tanto a la preocupación por el

carácter del diseño o a los modos de desarrollarlo, como a la propia metamorfosis, al compás de dos grandes cambios: el llamado “fin” de la modernidad y el vertiginoso avance tecnológico.

Estamos en un momento inmejorable, en el que se abre ante nosotros un campo de fuerzas compuesto de pensamientos, acciones, prácticas y producciones (muchas veces en tensión irreconciliable), que reclaman para sí el nombre de diseño. El Salón da la posibilidad de no negar esta puja, sino más bien de incorporar la riqueza que proponen los distintos paradigmas que se ponen en juego, los cuales son un poderoso motor para el crecimiento exponencial de un campo que apenas se vislumbra.

En principio podemos identificar tres posiciones que responden a muy distintos orígenes, pero que conforman el horizonte de esta disciplina.

La primera posición, quizás la más tradicional, es la que surge de la relación entre arte e industria, situando al diseño como un arte aplicado a las necesidades de las producciones en serie.

La segunda, ubica al diseño en concordancia con la innovación y el adelanto tecnológico.

La tercera, tal vez la más actual, es la que lo coloca en correspondencia con el tejido social como un potente instrumento de mejoramiento de la calidad de vida de la población y su desarrollo.

De cada una de estas concepciones surgen distintos tipos de producciones, modos de circulación, objetivos y modos de validación. Además es importante afirmar que no constituyen campos homogéneos. En cada una de ellas advertimos pujas internas, que lejos de invalidarlas, las enriquece.

El primer enfoque, donde el diseño se emplaza entre el arte y la industria –a veces como un arte aplicado o

funcional, otras como un lenguaje de élite–, no por ser el más conocido es el de menor complejidad. Aquí el foco está puesto en el objetivo y en las características de sus producciones, en la vinculación con el usuario. Si bien parece sencillo, cada uno de los términos de estas relaciones está puesto en duda, sin ir más lejos la sola noción de “producir” hace explotar el concepto que, hasta hace poco, se tenía de usuario y, por ende, el objetivo de las producciones. Algunas preguntas dan cuenta de los conflictos que podemos encontrar en el interior de este campo: ¿el diseño es solucionar problemas desde el manejo de competencias técnicas y disciplinares teniendo como objetivo la eficiencia?, ¿es sumar calidad estética y formal a la producción industrial para incluirlas en los códigos estéticos y simbólicos de época?, ¿es sorprender y ampliar el repertorio de los usuarios desde una producción creativa? En nuestro entorno habitual, se manifiestan constantemente las distintas acciones en las que interviene este enfoque.

La segunda de las posiciones es la que presenta al diseño como sinónimo de innovación y pone el acento justamente en el diferencial del pensamiento proyectual: la construcción de futuro. Ya sea desde la producción de tendencias, o desde la reformulación de procedimientos o materiales, como en la construcción de escenarios futuribles, desde este punto de vista trabaja con la aceptación de complejidad, asumiendo la incertidumbre para dar un salto cualitativo. En esta perspectiva, el rango de las producciones es amplio y diverso. Puede abarcar desde la identificación de nuevos problemas hasta desarrollos de nuevos materiales, prácticas, tecnologías, productos o servicios. Dicho de otra manera, esta concepción no tiene como finalidad

diseñar objetos para resolver problemas concretos, ni para usuarios definidos, sino procesos de cambio que evolucionen en el tiempo y que modifiquen la definición de las dificultades. Muchas veces sus producciones parecen parciales o críticas, sin una utilidad inmediata, pero no pueden omitir redefinir el problema abordado.

Brasil fue pionero en América Latina cuando, en su Plan Nacional de Diseño a fines de los años 70, ubicó al diseño como sinónimo de innovación y, seleccionando las empresas beneficiarias del programa por su capacidad en ese aspecto, produjo un instrumento de análisis organizacional, enfocado en las condiciones contextuales necesarias para generar cambios.

Desde esta concepción, en nuestro país el diseño ocupa un lugar en el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva, que se refleja en los premios anuales de INNOVAR y también en el pedido que le hiciera a DISUR (Red Académica de Carreras de los Diseños), en 2009, de una propuesta para un Programa de Diseño en su seno.

La tercera posición concibe al diseño como actor social, con el objetivo puesto en la inclusión de los distintos grupos sociales y el mejoramiento de la calidad de vida de la población. Aquí es entendido como la capacidad de producir institucionalización y reivindica su lugar en el tejido organizacional. Por eso, sus acciones deben incluir la consideración de todos aquellos aspectos que hacen a la construcción social de los sujetos, en términos de producción y reproducción ideológica (según los casos) y de la articulación con las variables que lo inscriben en un tiempo y un espacio particulares. Esta perspectiva se hace presente en el Salón Diario La Capital en la

categoría de Proyecto para el mejoramiento de la Calidad de Vida.

En este nuevo siglo, a sólo diez años de lo que fuese la revolución tecnológica que transformó radicalmente al diseño, corriéndolo a la inmaterialidad de lo que pareciera ser un proyecto, hoy es reconocido como factor de desarrollo social en todo el mundo globalizado, siendo una herramienta para la construcción de valor simbólico que incide no sólo en la plataforma de identidad sino en la conformación de propuestas y estrategias productivas. El exponente claro de este nuevo posicionamiento es el Programa de la UNESCO para la Diversidad Cultural, que, desde 2001, registra en el territorio la presencia de factores que propicien su emergencia como factor de desarrollo. Redes y territorios que potencien capacidades en la región son su objetivo. Esta posición también se manifiesta en la presencia cada vez mayor de Centros de Diseño (CMD, CEDIC, etc.) y de planes de diseño municipales, provinciales y nacionales (como los presentes en Rosario, Mendoza, Córdoba, Buenos Aires, Ministerio de Industria, MINCyT e INTI, entre otros).

La fecundidad de un campo de conocimiento se revela por su capacidad no sólo de abrirse a tareas prácticas inéditas, sino por su posibilidad de incidir en el modo de pensar las cuestiones, anticipándose a las mutaciones que la realidad en la cual se despliega le impone. Por eso la preocupación por el carácter del diseño, sus modos de acción, sus articulaciones con la ciencia y la técnica, por un lado, y con el arte por otro, o como factor de desarrollo social, creció de manera exponencial impulsado por los requerimientos académicos.

Por mi parte, considero que no hay avance de esta disciplina sin un desarrollo del pensar sobre el diseño (ni único, ni exclusivo, pero sí "insistente"), que se apoye en su práctica. Esta necesidad de la teoría –o de marcos teóricos generales– con la cual establecer una plataforma para el análisis crítico y la base o espesor para situar la reflexión operativa, es ineludible para fortalecer las instancias de formación profesional que ofrezcan perspectivas integradas de las diversas posiciones en relación al diseño, en interacción con las prácticas.

Todo está en discusión. Todo está en marcha. De nosotros depende hacerlo.

## JURADO DE SELECCIÓN

### **Mónica Pujol Romero**

Directora del Departamento de Diseño de la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño, UNR

### **Dolores Navarro Ocampo**

Creadora de la tienda PuroDiseño

### **Anabella Rondina**

Directora Operativa del Centro Metropolitano de Diseño, Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

### **Adriana Cortese**

Estudio TRIDIMAGE

### **Mauro Guzmán**

CEDIC + Museo Castagnino+macro

### **Juan Ignacio Forcen**

Nosten

## JURADO DE PREMIACIÓN

### **Marcela Römer**

Directora del Museo Castagnino+macro

### **Gerardo Glusman**

Talleres Chicago e Interio

### **Arturo Grimaldi**

Arquitecto

### **Diana Cabeza**

Estudio CABEZA

### **Wustavo Quiroga**

Centro Cultural España en Buenos Aires

**2012**

# KRETHAUS

De líneas puras y contemporáneas, la **silla Nido** representa con elegante síntesis el espíritu de toda la colección.

Madera fueguina para la estructura, patas y respaldo, laca poliuretánica para el asiento. Su sencillez y estética austera no la convierten en un objeto hierático, sino todo lo contrario, se presenta cálida, familiar y hasta cómica. Las botas en laca poliuretánica aportan ese tinte lúdico, de animación y personificación, propio del universo de los niños: la silla tiene patas y esas patas tienen botas.

La **mesa Nido** es quizás la pieza más neutra y elegante de la colección. Pensada para estar acompañada por sus respectivas sillas o en soledad, su carácter formal no compite con el de la **silla Nido**. Pero incorpora un par de *gadgets* que la convierten en una pieza clave del mobiliario: vasito para lápices (en algodón tejido) y un banderín distintivo desmontable.

[www.krethaus.com](http://www.krethaus.com)

## Set de mesa y silla Nido

Lenga patagónica y laca poliuretánica  
Mesa 60 x 48 x 60 cm, silla 30 x 61 x 32 cm



Mesita de noche con cuerpo en madera patagónica natural con interior en laca poliuretánica blanca, gris o rosa. De personalidad única y adorable simpleza. Forma parte de la colección **Nido**, que debe su nombre a una palabra que remite a recuerdos intensos, imágenes y emociones, ecos de un lugar a donde siempre queremos volver.

#### **Mesita de noche**

Lenga patagónica y laca poliuretánica  
45 x 42 x 55 cm



La **biblioteca Carlota**, iluminada por el modernismo, es el lugar ideal para guardar libros, juguetes y todo lo que necesitamos que esté al alcance de los más pequeños. Cuerpo y estantes en lenga patagónica natural, y parantes en laca poliuretánica blanca, gris o rosa. Es contemporánea, amable y adorable.

**Biblioteca Carlota**

Lenga patagónica y laca poliuretánica  
130 x 130 x 30 cm



Elegante escritorio en madera patagónica natural, con botitas y apoyo de trabajo en laca poliuretánica blanca, negra, gris o rosa.

Este escritorio acompaña cualquier ambiente de nuestra casa, ya sea el espacio de los más chicos, el playroom o aquel rincón dedicado a la concentración. De líneas simples y diseño contemporáneo, cuenta con un lapicero de puro algodón tejido a mano y con un estante inferior, al cual se le podrán sumar accesorios, tanto un revistero como unos boxes de guardado en chapa doblada color blanco y negro.

**Escritorio Smart**

Lenga patagónica y laca poliuretánica  
120 x 100 x 90 cm



Adaptable a cualquier edad, desde los 2 hasta los 12 años, y a partir de allí todo el tiempo que queramos ser sus dueños. Para los más pequeños se utiliza un colchón de 90 x 170 cm acompañado por 3 cajas guarda juguetes a los pies. A medida que van creciendo, estos cajones se retiran para dar lugar a un colchón de 190 cm de largo. Cuerpo en lenga patagónica natural y boxes en laca poliuretánica en colores blanco, gris o rosa. Fácil de amar, de líneas puras y livianas.

**Cama Nido**

Lenga patagónica y laca poliuretánica  
200 x 112 x 96 cm



# LUCIANA GONZÁLEZ FRANCO

Línea de bancos individuales inspirados en las fiestas latinoamericanas tradicionales: el Rey Momo es considerado el Señor del carnaval.

Para su fabricación se reutilizan carretes de cable de descarte cubiertos por un tejido elástico que oculta la estructura a modo de disfraz, generando un producto lúdico, lleno de color y movimiento.

## Banco Momo

Carreteles de cable de descarte y elásticos de colores  
28 x 35 x 28 cm

[www.lucianagonzalezfranco.blogspot.com.ar](http://www.lucianagonzalezfranco.blogspot.com.ar)



Julieta Rolandelli

# GOANO

La creación de una vajilla especial para la Patagonia acompaña el gran crecimiento que acontece en la región y en particular su gastronomía turística, otorgándole valor agregado a sus platos típicos en la oferta gourmet internacional.

La línea de **Vajilla Gastronómica Goano**, incluye plato de sitio, plato principal, plato de entrada, cazueta o plato hondo y salsero. Cada pieza es individual y diferente al resto. Apiladas generan un todo y si bien los utensilios son diferentes y responden a funciones diversas, la organización de los mismos conforma la volumetría general de manera armónica.

Se combinan materiales con el objetivo de aportarle a la vajilla tradicional de porcelana un elemento identitario de la Patagonia: la madera.

Formalmente, se trabajó la analogía de la montaña y desde el plano semántico se reforzó la noción de "capas" que se suceden aludiendo a la nieve. De esta manera el sistema parte de una visión integral, donde un volumen es segmentado a distintas alturas mediante planos alabeados, generando así los distintos elementos funcionales.

[www.youtube.com/watch?v=1H9pwariIlo](http://www.youtube.com/watch?v=1H9pwariIlo)

## Vajilla Gastronómica Goano

Porcelana y madera de lenga  
33 x 11 x 33 cm



Eric Franco

# MAGARI STUDIO

**Ovillo** es una pieza que se desprende de la rigidez tradicional de los muebles, tratando de generar un lenguaje cálido y emotivo que remita a las formas orgánicas. El caos ordenado de alambres da forma a este sillón ideal para el relax y el esparcimiento.

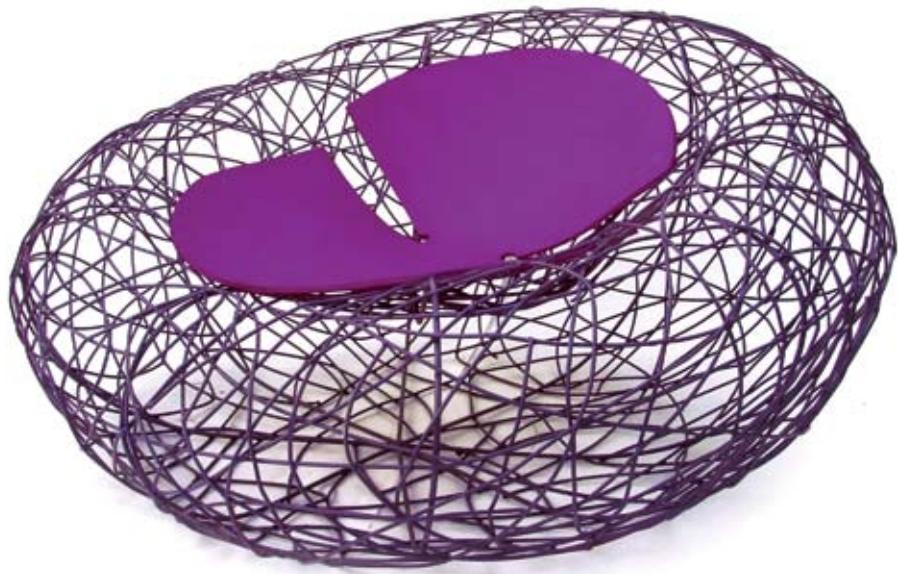
Con su diseño orgánico y translúcido se buscó que se integre en el espacio natural de los jardines, sin quebrar la armonía pero creando un acento de color en el mismo.

Este sillón para exterior fue pensado no solamente como mobiliario, sino además como objeto de decoración debido a su particular forma y construcción.

## Sillón Ovillo

Alambre de hierro de 4 mm de diámetro  
y pintura epoxi  
110 x 55 x 105 cm

[www.magaristudio.com.ar](http://www.magaristudio.com.ar)



# ERNESTO TORRIANO

**Haiku** es una silla liviana de descanso breve, propuesta para espacios de recepción-contract. Está diseñada bajo la premisa de convertir cuatro patas de la tipología tradicional en tres, y ser íntegramente manufacturada en madera recuperada maciza. Además es apilable y totalmente desarmable, lo que facilita su embalaje para su distribución y exportación.

Nace a partir de concretar una de las alternativas personales dentro del marco del proyecto 3x3x4 Curepy, para la empresa Silday - Paraguay (dirección técnica: Arq. Jorge Jury), que incluye además a otros diseñadores nacionales. La realización de esta experiencia tiene como fin la vinculación e intercambio profesional para diseño y producción, alineada a las tendencias actuales de comunicación y generación de valor. Responde al *brief* "una silla de tres patas o leída como tal, en materiales tradicionales", y tiene la intención de aportar una pieza de cierta calidad y viviandad visual, en una variante estructural y formal muy particular. Si bien se han autoproducido prototipos, el proyecto sigue en curso, por lo que se espera seguir su desarrollo, a fin de definir producción y comercialización.

La posibilidad de vincular asiento, pata delantera con respaldo y patas traseras, sin travesaños de refuerzo a través de un nexo-herraje interno, permite optar por diferentes materiales en las piezas de recubrimiento (aluminio en este caso) acorde al contexto, así como posibilita futuras modificaciones al tipo o altura de respaldo.

[www.coroflot.com/torrianoe](http://www.coroflot.com/torrianoe)

## Haiku, silla de recepción (proyecto 3x3x4 Curepy)

Algarrobo (patas), mara o cedro reutilizado (superficies), vínculos en acero, recubrimientos en aluminio, tornillería M6  
53 x 67 x 55 cm (armada)



# JOAQUÍN ORDOÑEZ

El **perchero Luc** está realizado en madera contrachapada curvada, el mismo presenta rasgos únicos de calidad y diseño, la terminación es pareja en su perfil, visualizando las capas del contrachapado, en forma homogénea y bien marcada. Asimismo incorpora formas que derivan de su función, tiene varias alturas, para diferenciar las prendas y adaptarse a distintas alturas de usuario, sus soportes son redondeados y anchos, así cuida la ropa sin marcarla. Es liviano y puede ser transportado por cualquier adulto. Está enchapado en madera natural reconstituida, viene en varios colores y texturas, paraíso natural, wengue rayado, roble, floreado, haya rayada, etc. Ocupa poco espacio, sin invadir el contexto. Su criterio estético radica en no responder a una moda o estilo determinado, su forma está derivada de su función, su peso es de 7,5 kg.

[www.joaquinordonez.com.ar](http://www.joaquinordonez.com.ar)

## **Perchero Luc**

Madera de contrachapa de guatambú  
curvada a alta presión y chapas de madera  
natural  
42 x 170 x 38 cm



Lucía Molina y Romina Coletta

# TUNA

Proyecto de creación de objetos a dúo

**Aguapé-irupé** es un objeto de formas simples y materiales cálidos, basado en el encanto y la potencia de lo natural. Pretende evocar un bioambiente dentro del hogar, no lejano sino en el que vivimos, el litoral y sus ríos.

**Aguapé-irupé** es un producto interdisciplinario desde su inicio. Se realizó a dúo y desde dos miradas y materiales diferentes: la cerámica trabajada por Lucía Molina y el textil confeccionado por Romina Coletta.

Es un producto hecho a mano, con tecnología primaria: energía humana. Está realizado con materiales nobles y técnicas ancestrales.

**Aguapé-irupé** apela a los sentidos del usuario, mediante relaciones visuales y táctiles, opacidad y brillo, densidad y ligereza, lisura y textura. Pretende una mirada hacia la naturaleza, las formas orgánicas, lo sutil, lo bello.

## **Aguapé-irupé**

Cerámica y materiales textiles (lana, algodón, fieltro, seda)  
60 x 10 x 53 cm



**Cuenco-sello** es un objeto realizado a dúo; desde dos miradas y materiales diferentes. Está realizado íntegramente con cerámica blanca por Lucía Molina. El textil trabajado por Romina Coletta si bien no aparece físicamente ha dejado su huella, su sello en la cerámica.

**Cuenco-sello** es un objeto de forma simple y orgánica que se presenta mediante un contraste entre lo visual y lo táctil. Es quizá el objeto que mejor sintetiza el cruce de disciplinas y materiales.

**Cuenco-sello**  
Cerámica blanca  
14 cm x 7 cm x 14 cm



Leonardo Puppo

# MESTIZO DISEÑO

Descendiente de los perros mestizos, **Rawe** es un banco concebido para espacios interiores, un complemento que permite ser ubicado en livinges, pasillos y pies de camas, que invita a sentarse acompañado.

De apariencia robusta, **Rawe** está constituido por una estructura metálica totalizadora tipo bastidor, en la cual se monta un tablero de madera natural, generando una discontinuidad en sobre relieve que evidencia su plano de asiento. En sentido inferior de dicho bastidor, nacen cuatro "mangas" metálicas, de marcado ángulo, en las cuales se "enfundan" sus extremidades que forman sus patas de madera natural de zoita.

[www.mestizodiseño.com.ar](http://www.mestizodiseño.com.ar)



## Rawe

Caño de acero estructural, sección rectangular 30 x 60 mm, madera natural de zoita y timbó colorado y recubrimiento acrílico-automotriz  
100 x 41 x 35 cm

# NANA GONZÁLEZ

**Fairy tales little ladies** es una serie de personajes clásicos de cuentos, en su mayoría mujeres, formadas a través del ensamblaje de distintas piezas de porcelana. Objetos de uso cotidiano, pintados y superpuestos que dejan de cumplir su función principal (ser un mero utensilio) para convertirse en parte de estas pequeñas mujercitas... Caperucita, la Bella Durmiente, Cenicienta, Gretel, entre otras.

[www.nanagonzalez.blogspot.com.ar](http://www.nanagonzalez.blogspot.com.ar)

**Fairy tales little ladies**  
Tazas de café, platitos, taza chocolatera,  
cucharitas, saleros, teteras de porcelana  
15 x 7 x 7 cm c/u



# LUCIO TRAFICANTE

Con **Mate amigo** cada usuario tiene la posibilidad de elegir el tipo de mate que lo identifique dentro de su grupo de amigos o, también, regalar a un amigo aquel que lo defina. Conjugando diferentes materiales, texturas y colores, junto a nuevas morfologías, se puede obtener una variedad casi infinita.

El mate, uno de los productos más característicos de la sociedad argentina, es uno de los más faltos de diseño. Abundan por doquier modelos autóctonos y tradicionales que responden casi siempre a estéticas muy similares. **Mate amigo** es el primer paso para renovar conceptualmente el enfoque habitual de este producto, en un intento de romper con el paradigma de que lo característico de la identidad se obtiene de mirar hacia atrás en el tiempo. El objetivo, en el futuro, es ampliar la variedad de formas, colores y materiales para lograr una mayor cantidad de tipos representativos de los posibles usuarios de este producto, acompañado cada uno con el packaging adecuado.

[www.luciotraficante.com](http://www.luciotraficante.com)

## **Mate amigo**

Madera maciza de zoita torneada, madera misionera semidura, de buena presentación parda, sin nudos, proceso de hidrolaqueado semimate (no tóxico), bombilla de acero inoxidable pulido semimate  
Marilyn: 15,5 x 11 x 11 cm; Curly: 10 x 10,5 x 10,5 cm; MJ: 21,5 x 5,5 x 5,5 cm; Arnold: 14 x 10,5 x 10,5 cm



Leandro Manuel Laurencena y Maximiliano Ezequiel Cifuni

# DISEÑAVERAL

**Tecno** consiste en una serie de productos de mobiliario, cuyo diseño está basado en un sistema constructivo desarrollado por Diseñáveral, que presenta varias ventajas.

Todas las piezas pueden ser unidas por encastres, sin uniones mecánicas ni pegamento y sin empleo de herramientas. Además se trata de un producto "monoambiental", sustentable en su producción y al momento de su deposición, al no mezclar componentes y materiales de distinta naturaleza.

Por otro lado, el conjunto de partes de un mueble puede ser embalado en un volumen que es el 30% del volumen del producto armado, lo que optimiza el gasto de energía para su transporte desde el productor hasta el punto de venta. A su vez, cada pieza del mobiliario está diseñada para que su producción se realice con un 50% o 60% de material utilizado en otros productos de su categoría.

## Mobiliario Tecno

Melamina con base MDF (reconstituido de madera con melanina)  
Mesita Auxiliar: 67,5 x 45 x 67,5 cm; Mesita Ratona: 89 x 42 x 89 cm; Estantería chica: 116 x 130 x 29 cm

[www.diseñáveral.com](http://www.diseñáveral.com)



El ecoacrílico es un material desarrollado por Diseñaveral. Consiste en un subelaborado a partir de desechos de acrílico, de lo que se obtiene una placa de dimensiones variables, con una medida máxima de 40 x 40 cm. La placa resultante posee características mecánicas y estéticas notables, como la de semitransparencia, propia del material primario; otras, son emergentes del proceso de reconstituido, como la de resistencia estructural basada en el entramado particular del scrap y la textura de su superficie.

Las empresas manufactureras de acrílico producen gran cantidad de desechos y de placas defectuosas, producto de la limpieza de las matrices de colada para la elaboración de las mismas. Estas dos fuentes de desechos dejan a disposición un volumen importantísimo de material, difícil de reciclar y que inevitablemente se convierte en basura.

La placa de acrílico reconstituido toma este material desecharido como base de su producción. El mismo es fraccionado y dispuesto de acuerdo a un orden particular, conformando una trama de tiras de scrap, que luego es calentado en un horno y sometido a presión en una prensa.

El resultado es una placa de espesor parejo, superficie texturada y semitransparente.

La **Lámpara Ecocrílico** es uno de los productos desarrollados por Diseñaveral con este material, aprovechando sus propiedades de semitransparencia y textura.

**Lámpara Ecocrílico**

Acrílico reconstituido  
20 x 20 x 20 cm



Sergio Darío Fasani

# BRODBA

**La bola** es un juego que responde a la necesidad planteada por la ONG Lekotek de solucionar el guardado y transporte de otros juguetes. Basados en este condicionante, y en el de generar un producto apto para el disfrute de una gran diversidad de niños, con posibilidades cognitivas y motoras diferentes, se decide buscar un juego totalmente abierto y sin reglas, donde la diversión pase tanto por la interacción física como sensitiva con el objeto.

La búsqueda es el jugar por jugar. Sin condicionantes ni otra finalidad que el juego en sí mismo, como educador y terapéutico. Se plantea un objeto donde el usuario pueda expresarse, decidiendo cómo desea jugar, acorde a sus ganas, gustos y posibilidades.

Un objeto que no imponga, sino que proponga un espacio de creatividad e imaginación a la medida de cada uno.

Se ponen en juego lo motriz, lo visual, lo sensorial y lo emotivo en un mismo espacio. Un interior, que es cobijo, escondite, vehículo, transporte, guardador...

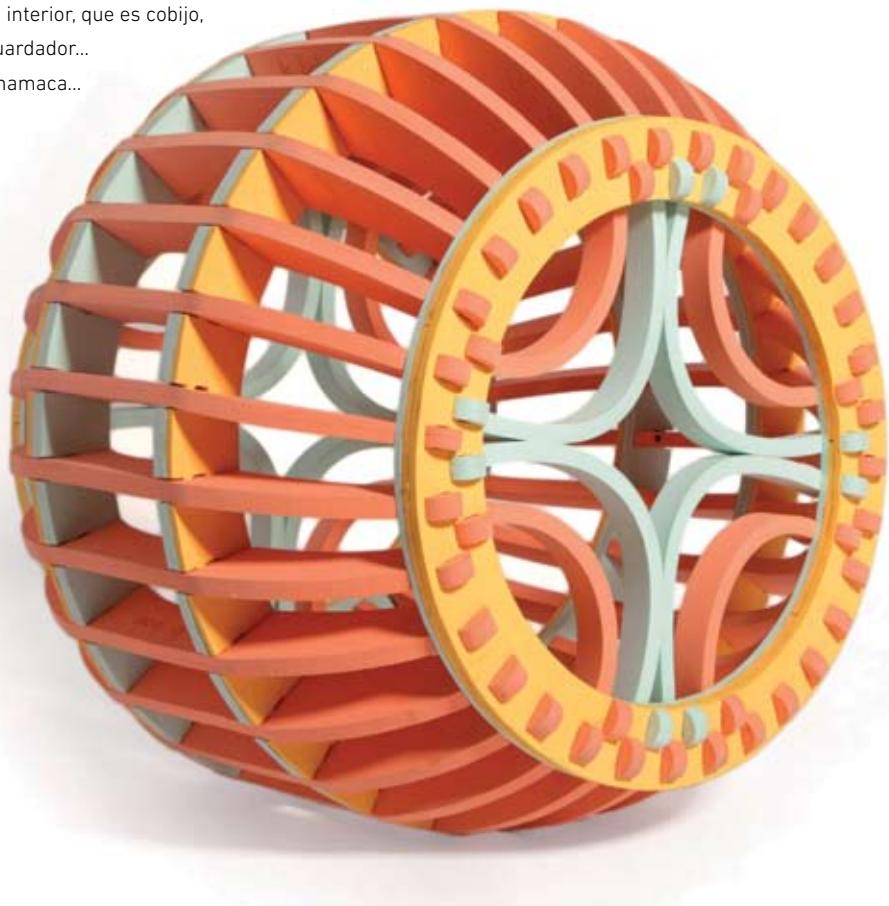
Un exterior que es rueda, pelota, hamaca...

Tantos sentidos y usos, como usuarios interactuando.

[la-bo-la.blogspot.com.ar](http://la-bo-la.blogspot.com.ar)

**La bola**

Goma Eva y fibra de vidrio  
90 x 90 x 70 cm



# ÁNGELES ASCÚA

El *amigurumi* (lit. peluche tejido) es una técnica de origen japonés que consiste en tejer muñecos *kawaii* al crochet.

Más allá de su uso como juguete o figura decorativa, según la tradición cada *amigurumi* es como una mascota, un amuleto, un pequeño ídolo, compañero y confidente, proporcionándole a su dueño protección y consuelo.

[zoe-queen.blogspot.com](http://zoe-queen.blogspot.com)

## Un grupo de camaradas sensibles

Tejido al crochet con hilo de algodón de tres hebras relleno de bellón siliconado  
85 x 35 x 25 cm



María Tamara Domenech

# PELINA

**Pelina** es el nombre de una niña-púber a la que le van pasando cosas en el pelo. Cada historia está contada en tres o cuatro cuadros a la manera de un cómic. El total de historias son 27 y con dos de ellas se confeccionaron muñecas con accesorios desmontables.

En "Pelina y el pulpo enamorado", se desprende el pulpo que puede ser colocado en la cabeza, los hombros o la panza de la muñeca.

El público al que se dirige son niños a partir de los 4 años y adultos que disfrutan de la estética y la imaginería de la infancia.

[pelinapelina.blogspot.com](http://pelinapelina.blogspot.com)



## Cuaderno Pelina

Forro desmontable para cuaderno de poplín elastizado blanco estampado por sublimación  
20 x 16 cm

## Muñeca "Pelina y el pulpo enamorado"

Tela blanca: poplín elastizado, tela rosa: microfibra plana. Rellenos con guata. Los ojos, la nariz, el ombligo y la boca están bordados a mano. Se utiliza velcro para adherir el pulpo a la cabeza, los hombros y la panza de Pelina  
50 x 30 cm

Alicia Rodríguez

# FLUIR JOYAS

Pulsera de fundición de plata 925 con detalle de color por medio de la inclusión de masilla polimérica.

Se intenta transmitir fluidez por medio de la forma orgánica de la pieza. Las líneas son suavemente onduladas y remiten al fluir del agua.

El uso de la masilla se tuvo en cuenta con el fin de reforzar la expresividad del producto y proporcionar un uso más confortable, ya que es muy suave al tacto.

Este producto se presenta en otros colores.

## Pulsera Fluida

Plata 925 y masilla polimérica FIMO  
8 x 8 x 3 cm

[www.facebook.com/fluir.joyas](http://www.facebook.com/fluir.joyas)



Se utiliza la expresión “**Línea Liviana**” ya que se trata de productos realmente muy ligeros y también muy suaves al tacto. El uso de colores translúcidos refuerza la idea de objeto liviano, etéreo.

En el caso de los anillos de resina y plastisol, ambos materiales permiten una gran variedad de combinaciones de colores y motivos gráficos. La aplicación del plastisol se realiza mediante pegado con lo cual el ensamblaje es muy sencillo.

**Anillos “Línea Liviana”**

Resina y plastisol

Medidas varias (aprox. 2 x 2,5 x 2 cm)



# MARÍA BOGGIANO

**Suculentas y Vertebrados.** Las piezas son representaciones orgánicas a partir de formas geométricas o transformaciones en línea a partir de la repetición de un módulo o sus posibles pequeñas variaciones.

La idea rectora que recorre la nueva colección surge del concepto de variedad, del latín varietas (cualidad de vario, diverso, diferente, inconstante, indeterminado). La variedad es el conjunto de cosas diversas o la diferencia dentro de una unidad.

A través del desglose y la repetición de las formas geométricas, que se transforman en imágenes de organismos vivos, de cuerpos, de animales y de plantas, girando en torno al continuo proceso de mutación presente en la naturaleza, y al mismo tiempo, representa los mecanismos a través de los cuales, los materiales que provienen de la naturaleza, se descomponen nuevamente y se recomponen, a través de la mirada de la autora, en forma de producto final: un producto nuevo; un objeto ornamental: joyería.

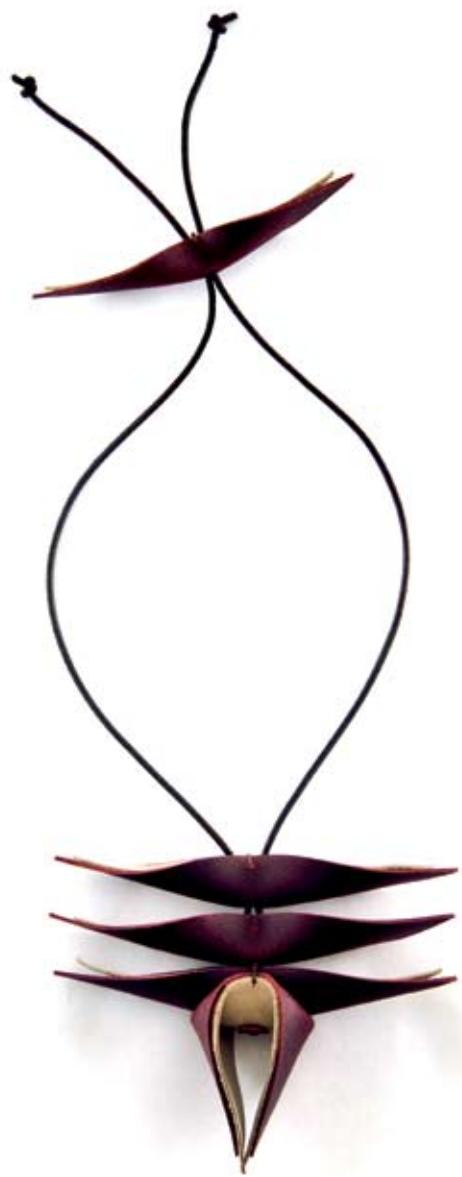
Módulos ensamblables que permiten el uso por separado o juntos.

[www.mariaboggiano.com.ar](http://www.mariaboggiano.com.ar)



Línea NAT: Collar Suculenta 1

Cuero, tanza de acero, trabanzas, cierre de imán  
95 cm



**Línea NAT: Collar Suculenta 2**  
Cuero, cordón de cuero, hilo-grampa  
50 cm



**Línea Nat: Collar Suculenta 4**  
Cuero, cordón de cuero, hilo-grampa  
50 cm



**Línea VER: Vertebrado Largo**

Cuero, tanza de acero, trabatanzas, cierre de imán  
115 cm

**Línea VER: Pulsera vertebrado**

Cuero, cierre de imán  
27 cm



# SILVINA ROMERO + PABLO DOMPÉ

**Mutantia** es una línea de joyería contemporánea que nace a partir de la idea del cruce.

Cruce de materiales: mármol e hilo aparentemente incompatibles por sus usos y composición; cruce de disciplinas: arte y diseño, las piezas se encuentran en el límite entre ambos desafiando esa finísima línea porque su diseño y construcción tienen como fin el de ser obras para ser portadas en el cuerpo, jugando con la idea de obra y producto; cruce de personas: dos maneras de trabajo se encuentran y proyectan desde su forma. Pablo Dompé es escultor y trabaja generalmente con piedra, madera y metal en su obra de gran tamaño, mientras que Silvina Romero es diseñadora y artista textil.

Los materiales provenientes del desecho industrial, el primero de marmolerías y despiece de obra y el segundo de descartes de la industria textil, son la materia prima.

**Mutantia** es construida a partir de dos materiales tradicionales como el hilo y el mármol pero descontextualizados y resignificados mostrando las cualidades formales de ambos en un contexto no habitual.

[silvinaromero.blogspot.com](http://silvinaromero.blogspot.com)

## **Mutantia**

Mármol de Carrara, Ciampo, Portoretto,  
hilo de seda  
Entre 15 y 90 cm



# FABIANA GADANO

El objetivo del proyecto consiste en la revalorización del plástico de deshecho reasignándolo como material protagonista en piezas de joyería contemporánea.

Las piezas se resuelven reciclando botellas de agua mineral de PET, tereftalato de polietileno, recortadas en forma de escamas, cuadrados o cintas. Un tratamiento a temperatura muy baja convierte estos elementos laminares planos en formas escultóricas, volumétricas y visualmente livianas debido a su transparencia.

La estructura de las piezas se plantea en plata. Siendo el PET un material que no admite procesos de alta temperatura, para el ensamblado y articulación de las partes componentes, se utilizan vinculaciones de tipo frío como remaches y cuñas.

La inquietud por un medio ambiente protegido y el uso cuidadoso del recurso natural agua, se hacen presentes en este proyecto.

El tratamiento morfológico de las piezas, en su evocación a cuerpos de agua, refuerza esta intención.

[www.fabianagadano.com.ar](http://www.fabianagadano.com.ar)

## H2O, Collar Hielo

Plástico PET (Tereftalato de polietileno) y plata 925  
16 x 3,5 x 13 cm



**H20, Collar Agua**

Plástico PET (Tereftalato de polietileno) y plata 925  
24 x 2,5 x 22 cm

**H20, Collar Cuatro Ríos**

Plástico PET (Tereftalato de polietileno) y plata 925  
15 x 4 x 15 cm

**H20, Broche Un Arroyo**

Plástico PET (Tereftalato de polietileno) y plata 925  
10 x 2,5 x 9 cm

# GRACIELA DI MÓNACO

**Noctilucas** es una colección que consta de collares, aros y broches. Están confeccionados usando los residuos de cartón de *passepartout* de una marquería cortados con perforadora de oficina. Los círculos están pegados en alambre de acero forrado y cubiertos de resina de colores. Los broches de los collares son imanes engarzados en plata 925 oxidada o pintada con acrílico.

Algunos collares tienen los puntos de color contrastantes con el alambre y otros son entonados con la imagen de las noctilucas en un paisaje nocturno.

[www.gracieladimonaco.com.ar](http://www.gracieladimonaco.com.ar)

## Noctilucas

Acero, cartón, resina, imán y plata 925  
140 x 20 x 20 cm



## **MUESTRAS ANEXAS**

# DMY BERLIN

Desde 2003 DMY trabaja en la construcción de una plataforma global que tiene como objetivo presentar en Europa, Asia y América Latina nuevas soluciones de diseño. En el Festival de Diseño Internacional que DMY realiza en Berlín cada año, se exhiben tanto expresiones contemporáneas como una selección de marcas ya consagradas.

El Festival se ha convertido en un acontecimiento clave para el diseño de vanguardia y conceptual, siendo el más grande de su clase en Alemania. Es un semillero para diseñadores jóvenes y una plataforma única de negocio para profesionales y empresas. En síntesis, con su presencia global y la experiencia local, DMY impulsa acciones de diseño excepcionales en Europa, Asia y América Latina.

A partir del trabajo realizado por Eduardo Fuhrmann (curador para América Latina de DMY) y con la coordinación de Mónica Pujol Romero, la Argentina participa de este Festival de tendencias desde el año 2008, creciendo cada año no sólo en calidad sino en cantidad de profesionales que forman parte de su delegación.

DMY está presente en el Salón Diario La Capital, dando un primer paso para la construcción futura de la relación con el diseño rosarino.

Introducing novel design solutions in Europe, Asia and Latin America, DMY Berlin has build a sustainable, global network since 2003. Annually, DMY presents a festival for contemporary design and selected brands, the DMY International Design Festival in Berlin.

As a breeding ground for young designers and a unique business platform for professional designers and companies, the festival has organically grown into a key event for contemporary and conceptual design and is the largest of its kind in Germany. Synthesizing its global presence and local expertise, DMY introduces exceptional design pieces in Europe, Asia and Latin America.

Starting on the work of Eduardo Fuhrmann (curator for Latin America of DMY) and coordination of Monica Pujol Romero, Argentina participates in this festival of trends since 2008, growing each year not only in quality but in quantity of professionals who are part of their delegation.

DMY is present in the 'Salón Diario La Capital', as a first step in building future relations with the design of Rosario.



# TRIDIMAGE

Somos la agencia latinoamericana de diseño líder en Branding y Diseño Estructural y Gráfico de Packaging. Nos especializamos en los mercados de alimentos, bebidas, cuidado personal y del hogar.

Desde 1995 trabajamos cerca de nuestros clientes ayudándolos a crear marcas de élite porque creemos que un Packaging exitoso debe seducir y comunicar en las 3D. El formato del envase y su gráfica son una ventana hacia el alma de la marca.

En Tridimage brindamos a nuestros clientes un balance justo entre creatividad y estrategia para enfrentar desarrollos de Branding y Packaging para Argentina y el mundo.

Integramos branding, diseño estructural y diseño gráfico potenciando todas las posibilidades de una marca para competir en el mercado.

We are the leading Branding and Structural & Graphic Package Design agency based in Buenos Aires, Argentina. We specialize in cost-effective Structural & Graphic Offshore Design for food, beverage, personal care, and home care global industries.

Since 1995 we help shape world-class elite brands by working close to our clients on award-winning world-class design solutions.

At Tridimage we provide our clients with the right balance of world-class design at reasonable costs in order to undertake packaging projects anywhere in the world.

We integrate branding, structural design, and graphic design boosting the possibilities of a brand to compete in the global markets.



# NOSTEN

Colección Prima

Texto / Text: Marina Baima y Mauro Guzmán

Dirigida por los arquitectos y diseñadores Javier y Juan Ignacio Forcen, Nosten se presenta como una editora de muebles con base en Rosario pero con proyección internacional que, desde el año 2007, investiga y desarrolla diseños contemporáneos de alta gama.

Nosten desarrolla diferentes mobiliarios, enfocándose en la proporción, la ergonomía y la yuxtaposición de la línea depurada, para lograr una sensibilización pragmática.

En cuanto a la manufactura, ambiciona una mirada crítica sobre el detalle, sostenida por la fusión entre la herencia del trabajo artesanal y la tecnología.

**Prima**, la primera colección de Nosten, es un nuevo proyecto cuyo objetivo es generar líneas de diseño con firma, invitando a diseñadores externos. Estas nuevas alianzas se plantean tanto en la escena nacional como internacional.

Francesc Rifé<sup>1</sup> es el primero de los diseñadores convocados. Con su nueva colección, Nosten se despega de la forma personalizada de trabajo y apunta a una línea contemporánea global de diseño y seriada, que sirva para proveer mobiliario, tanto al hogar como al segmento de la hotelería, con una extensa línea de productos que incluye butacas, estanterías, sillas, mesas y contenedores. Realizados con una cuidada proporción y orden geométricos, y con materiales nobles como la madera.

Directed by Javier Forcen and Juan Ignacio Forcen, both architects and designers, Nosten is presented as a furniture editor located in Rosario with international projection that researches and develops contemporary high end designs since 2007.

Nosten develops a range of products such as chairs, tables, sofas and containers. The focus is on proportion, ergonomics and the juxtaposition of pure lines to the pragmatic sensibility.

Concerning the manufacturing process, the aspiration is to achieve a critical gaze of the details, by carving the wood in some cases and making the furniture skin recognizable on the whole set.

As the first Nosten collection, **Prima** is the result of a new project that consists of inviting other designers to generate signature designs. These new alliances are proposed both in the domestic and the international scene, and Francesc Rifé<sup>1</sup> was the first designer invited by Nosten.

With this new collection, Nosten abandons the personalized way of working and aims at a global contemporary line of design, serialized, that provides for the home as well as for the hotel industry, offering an extensive line of products that includes stools, wooden and metal shelves, chairs, tables, bedroom sets and containers, all made with great care for proportion and geometric order and with noble materials such as wood.

1 Interiorista y Diseñador Industrial. En 1994 funda su propio estudio en Barcelona. Actualmente dirige un equipo de profesionales procedentes de distintos ámbitos del diseño. Ha ganado varios premios como los ContractWorld Awards, ICFF Editors Awards, Premios FAD Y ASCER.

1. Interior and Industrial Designer. In 1994, he opened his own design studio in Barcelona. Currently, he's in charge of a professional team whose members come from different fields of design. He has won several awards, such as the ContractWorld Award, ICFF Editors Award, FAD and Ascer Prizes.





**ENGLISH**

# DESIGN TO BUILD

Dr. Daniel Vila  
President, La Capital Foundation

Design is a bet on the future. It is imagined, but it is also planned, shaped, built. It is therefore no coincidence that Diario La Capital Foundation has selected design for a national contest. On the contrary, it has been and still is a decision that is part of larger programs.

The Foundation organizes major cultural, academic and social actions based on its ongoing commitment with the circumstances of the city and the region. It is with this conviction that we continually wonder how to contribute in different areas by promoting, inviting and partnering with those who are on the same journey, mobilized by values that may let us design a better country.

Design is an added value; it is the ability to conceive and create events and things that improve life and involve meaningful contributions; it is a tool for cultural, social and economic development. Ingenuity and ideas add up, and rewarding them is one way of encouragement.

So, eleven years after the creation of the Exhibition, we recognize the imagination, inventiveness, work and commitment of the creators who have responded to this invitation, and who over the years and with each call have let us reaffirm that this is one of the most important design gatherings of Argentina.

Every year, a review of the meeting is made in order to expand it and provide it with new approaches that account for the changes taking place in a discipline that is continuously renewed, and as the context is modified and different situations must be addressed. It is thus a satisfaction to see that with each change more proposals are received, with the same level of excellence in the projects.

Still, we acknowledge that there is not enough work on design in the country. So we find it auspicious that a space for encountering, dialogue and exhibition has been built. It is also very important that the Exhibition has been reoriented as if it were a shop window, generating a great motivation both among those who have already started the road of creation for some time and those who have just discovered their vocation. We are proud to see that over the years the space has not only become consolidated but is an essential reference, a place of assembly and debate, a space where masters coexist with designers who are beginning their journey.

In short, we are just being supportive of the country's growth, convinced that this is a time of construction, when differences are welcome, and contributions by all will lead to imagining an increasingly enabled nation. The work and collaboration of different sectors are essential for continued growth, and once again we reiterate our commitment to support those who are at the forefront in designing not only objects of contemporary design but also any proposal that will make of Argentina a better country.

# DESIGN AT THE MUSEUM

Marcela Römer  
Director, Castagnino+macro Museum

The path of a product to be designed is almost specifically similar to the process of producing a contemporary work. In constructing the idea of the future design object, the shape that will contain it is not very different from believing strongly in making art, in a broader sense of its possible meanings.

It is over a decade that the Castagnino+macro Museum in conjunction with Diario La Capital Foundation believe that design, considering its extensive range, is an option where every support and patronage can encourage productions on the theme. The expected final objective is to produce a greater diversity of high-quality options. With such objectives, the Museum has ventured into co-participation, extending its horizons, in a project that gathers and supports all designers of the city. Specifically I refer to the Center of Design and Creative Industries (CEDIC, *Centro de Diseño e Industrias Creativas*) where the foundation was laid this year for this 11<sup>th</sup> Diario La Capital Exhibition that we are offering during the year at the Castagnino Museum.

Various actions of incentive to the field of design can be glimpsed in a broader way in this and other projects that can be intertwined with the sole objective of making its prospects prosper.

The Castagnino+macro Museum has decided to build next to its contemporary collection a space for design productions, fueling the contemporary perspective towards unsuspected horizons. As a result of actions aimed at increasing the collection, we feel proud to see the dialogue of different works among paintings, sculptures or avant-garde facilities. The specific idea

of this year's collection has been one of the curatorial junctures that is one of the Exhibition's foundations where the participating objects coexist with the objects that are already in the design collections.

I again thank the Diario La Capital Foundation for almost eleven years of voluntary and enlightening constructive support in this joint paradigm that merely reflects our thoughts and feelings about our dreams, which we are fortunately making true.

# LIMITS, DESIGN AND HISTORY

Fernando Farina  
Director, Cultural Department  
La Capital Foundation

We always suspect about limits.

I should recognize that those of us involved in the organization of the Exhibition have made and make a practice of questioning limits (and when we set paths we often go off course).

The First Diario La Capital Exhibition was held in 2002 during one of the worst crises that hit the country, at a time that called for thinking about rebuilding, founding anew, reflecting on issues as 'elementary' as the meaning of a nation.

The Exhibition emerged from a meeting between the Diario La Capital Foundation and the Castagnino Museum, as an attempt to join forces, to work from the contributions that each institution could make, in the belief that this association went beyond the contingency, that it was a meeting of wills and commitments, to establish a link that with continuity would allow us to imagine other, even more ambitious, projects.

This first edition was linked to the flag, probably because we are located in Rosario (it is sometimes difficult for many who are not from Rosario to understand what the flag means for us), and also because it expressed a feeling that may be somehow summarized in a neighbor's words at the June 20 parade of that year, who was proudly carrying, along with other hundreds, the world's longest flag, 'This is all I have left,' as he clung to the flag. And it was not a minor thing.

It was a starting point, a beginning at a time when many artistic expressions were questioned because almost everything that did not attend to the urgencies was seen as trivial.

But the Exhibition had a different perspective. It began by recognizing and assisting the troubled situations experienced in the city and the country, without denying

the belief about the place that art should occupy.

To wonder what to do in the crisis, to find a place where to conduct effective actions, to fill a gap, to problematize, were some of the various proposals that were developed and over time resulted in the construction of a place to do and say differently, providing something that others did not.

Soon after, as a logical continuum, the call for the first Design Exhibition introduced more questions, as it entered a terrain that was little traveled in the country. So necessary and yet, as I said, not very much explored. Very curious considering the known abilities of our designers to propose, appropriate and transgress, in short to create in spite of all limitations. Especially considering that the possibility of designing is the possibility of creating added value in every way. This exhibition was a real meeting place, as if it had been waited for. The interest and participation motivated us to consolidate a space, looking for more partners to understand it, to transform it.

But what is design? Why design and not art? Are they antagonistic disciplines? Are they contradictory?

Fields undergo processes of development, setting rules, defining their approaches, legitimating factors, logic and exclusions. On top of that, the decision to leave in and out. It happens in design, and perhaps more in art, which boasts of the transformation and complexity built throughout its history. Maybe because art recognizes its limits which it permanently denies, rethinks and reflects on extensively, while it seems to guard itself off behind an alleged uselessness, in the place of the unnecessary, the redundant.

Is the difference between art and design related to the opposition futility versus functionality? Is it really an

# DESIGN AS HERITAGE

Nancy Rojas

Curatorial Coordination

Castagnino+macro Museum

opposition, or should we think of variants and accept that there are functional useless objects and useless functional objects, among the many variants? So where do alleged limits start?

We do not think that necessarily the designer creates something functional but not the artist. We guess that it is possible to design without purpose, that there are presumably non-functional spaces and objects that fulfill highly important functions even though we cannot define them, and the same goes for art, or perhaps we should call these spaces and objects artistic. It is difficult to specify when it is design and when it is art. And many times, it does not even matter.

Moreover, we have learned over time that there are designers that apply full rationality when conceiving a model, but also emotional designers who are not very aware about their actions, and those designers for whom the way to do it is throwing themselves body and soul into the work, as well as those who violate the most fundamental principles and focus on a social function. This sum of differences always allows for new approaches. So every Exhibition is a different meeting, a lesson and a commitment to imagine other ways. It is a process where limits are always questioned.

But there are also certainties; we know that the Exhibition has become unavoidable reference, and that the meeting is expected by designers and artists from around the country. Probably because each year it reopens a space for dialogue and both new answers and new questions arise.

Design plays a significant role in the conscious process of 'building and representation' of the heritage that defines the so-called 'new museum'.<sup>1</sup>

Since late last millennium we are hearing about a 'new museum,' which is different from the traditional museum as it appreciates the paradigm of multi-disciplinarity and includes the needs of the community. Its function is to be an instrument of socio-cultural development that sweeps away with the myth of homogeneity.<sup>2</sup>

This term has been coined precisely because of the interdisciplinary and ecological approach of a museology that prioritizes the relationships between men and their natural and cultural environment. From this perspective, we understand Design is part of the process of renovation of the Castagnino+macro Museum.

The history of the Museum is radically filled with discussions about its collection, seen as a platform where to bring ideological and aesthetic considerations into play. One of the most recent discussions resulted in the opening of a new core in the Acquisitions Program, following the desire to formalize the inclusion of Design at the institutional level. This action was promoted in 2010, at the time of the creation of the Contemporary Design area within the organization of the Museum.<sup>3</sup>

Since then, assuming the idea of Design as heritage has been an unresolved task.

Néstor García Canclini defines heritage not as 'a set of stable, neutral goods with values and meanings fixed once and for all, but as a social process that, like the other capital, is accumulated, converts, yields and is appropriated unevenly by various sectors'.<sup>4</sup>

This concept is useful to rule out any idea of collection associated with a flat meaning, based on its etymology (Latin *collectio* = group, gathering). We intend to address

our collection in this direction, not only as tangible but also intangible, natural and cultural heritage. The fact that this collection, presently called Contemporary Design, is described in terms of heritage implies deep awareness about the Museum's assets and the place occupied by Design in Argentina's cultural arena.

Design has been one of the disciplines addressed in recent studies on cultural industries in Argentina. These industries combine 'creation, production and marketing of goods and services based on intangible cultural content, usually protected by copyright'.<sup>5</sup>

As one of these industries, Design is a space of production of *objects*, but also of intangible, symbolic content designed to meet and promote cultural demands, while contributing to the construction of identities.<sup>6</sup> These characteristics make of Design a practice that can be observed and *museumized* to put in focus the modes, policies and works existing in the process of cultural and social development.

The Castagnino+macro Contemporary Design Collection is intended as a paradigm of this approach. It comprises the works that have received awards at the Diario La Capital Exhibition since 2005 and were later donated to the Museum by the Diario La Capital Foundation. They share the initiative in responding to certain concerns of Design from the place of the emergency. They are productions governed by a plan, a concept, a process and a result. Something that makes them projects debated among technique, aesthetics and innovation. Three essential factors to see through their creators, the designers, the construction procedures employed, the trends put in place, and the traits of uniqueness and identity achieved.

These works are today the base of a heritage project that is aimed at displaying and bring into discussion the visual and conceptual parameters of Design nationwide. They also open the way to analyze the historical role of Argentine Design in the progress of Design in the international cultural field.

1 See Luis Alonso Fernández, "Museo, patrimonio y comunidad," at *Introducción a la nueva museología*, Madrid, Editorial Alianza, 2003, pages 137-158.

2 *Op. cit.*, pages 138-141.

3 Promoted and coordinated since then by Mauro Guzmán.

4 García Canclini, Néstor, "El porvenir del pasado," *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Buenos Aires, Paidós, 2001, p. 187.

5 See Fernando Arias, Gabriel Mateu, Liliana Moyano, and Gabriel Rotbaum, "Las industrias culturales: su significación política, económica y social," at *Observatorio. Industrias Culturales de la Ciudad de Buenos Aires*, dossier *Economía y Cultura*, year 1, issue 1, Under Secretariat of Management and Cultural Industries, Secretariat of Culture, Government of the City of Buenos Aires, October 2004, pages 30-37.

6 See Sergio S. de Pietro, and Pablo Hamra, "Definiciones y sentidos," at *Diseñar hoy. Visión y gestión estratégica del diseño*, Buenos Aires, Nobuko, 2010, pages 21-36.

# DESIGN, HERE, THERE AND EVERYWHERE

**A great future with history, great future challenges and unresolved matters**

Anabella Rondina

Operation Manager, Metropolitan Design Center  
Government of the City of Buenos Aires

Design should be necessarily included in the development of new products that seek to compete in the market based on innovation and high added value, since these are the factors in the local scene that will make them competitive and let us enter the game. Low prices and commodities production are clearly not for us. But is this need really clear for all actors in the production chain? Is this need visible to those who should/can make the decision to invest in design? Getting more companies to see its great value and consider it an investment rather than an expense is an unresolved matter.

In our context, it is still difficult to quantify the contribution of design to economy; I mean explaining its contribution in terms of figures. Although some measurements have been made locally, the results are scarce and the issue is in its infancy.

In the absence of economic data, whose is the problem of lack of visibility?

We, designers, could do more than stay in the grumbling that companies do not understand us, that they do not see the great value of design, that they underestimate it, and that they should be the ones coming to hire us. In my opinion, it is the designer who best knows the virtues of design and therefore who must go out to the conquest of those territories: go out in search of the business, working interactively with the production system.

## **We know little about local history, and less about the history of design**

We could start by saying that the national industry was not always unrelated to design. A bit of history: just

over half a century ago, the two worlds of business and design, now perceived as mismatched, had a very different relationship, in good agreement with each other. The Argentine design had a very interesting experience of inclusion in the production system, especially in the 60's, one of the most prolific times of the industry in Argentina. Surely it was not easy, but it was possible. It suffices to read *Historia del CIDI. Un impulso de diseño en la industria argentina*, published by the Metropolitan Design Center, to understand how this relationship evolved. The book tells the story of the Industrial Design Research Center of INTI (Argentine Institute of Industrial Technology), which operated from 1962 until it closed in 1988, where Pepe Rey, the author, was an active member. It was the first national experience of design promotion sustained over time. If the book were mandatory reading for those of us who venture into the world of design, we would realize that things were not always as they seem to be today, and that design covered the most diverse topics of industrial production (from hospital equipment and agricultural machinery to pans and rubber gloves, among many others).

Unfortunately, this fruitful era collapsed because of the disappearance of the national industry caused by the implementation of socio-economic policies contrary to those that promoted the local production.

## **Emergence of the phenomenon of designer creations**

The lack of industry on the one hand, and the establishment of the programs of Industrial Design and Graphic Design at the University of Buenos Aires on

the other, were a platform for the emergence of many ventures led by design professionals who did not find opportunities in the labor market and therefore initiated the field of designer creations.

This phenomenon, which had a boom after the 2001 crisis, had its first mentions in the media as the birth of Argentine design, thus ignoring the previous history that it had in its relationship with the industry, and referring almost exclusively to the creations made under the self-production format, i.e. the designer creations.

These designers adopted the self-production format for their developments because there was no other possible way to bring their projects to fruition.

The difficulties of this format are many. To begin, many of the design ventures emerged after the 2001 crisis out of necessity to survive and not from the firm conviction that the projects were worthwhile. Most of these quickly abandoned this path when the sector in which they could eventually work was reactivated.

The entrepreneurs who emerged out of conviction were the ones who remained, but they now have to face other issues ranging from scale and lack of funding to the few available spaces where to sell their products. Finally, and perhaps the most serious issue of all, most designers/entrepreneurs have no knowledge on management and business tools. An explosive mix of adverse factors which makes most of such undertakings die trying.

The ventures that are still standing, holding on and growing are beginning to see what their profile is more clearly, to differentiate from each other, to specialize and work on specific themes, such as reuse, creating alliances with cooperatives or artists, or designing locally to produce globally.

Other professionals develop two business units in

parallel: on the one hand they provide design services to companies and on the other they develop their own lines of products.

Many important initiatives, such as the contest organized by the Diario La Capital Foundation for more than a decade, are a platform that grants visibility to the phenomenon of designer creations and provides a response to the absence of marketing spaces for these undertakings. The exposure these competitions generate is for many the gateway to marketing channels. Just walking the streets of Rosario, it is possible to see in the windows of many shops the products that the Exhibition was able to identify.

It is necessary to accompany these initiatives so that they continue and become consolidated in time, and so that the entrepreneurs expect new calls to launch their new products, as it happens in other countries. It is also necessary to train the designers, to assist them so that their creativity may be reflected beyond an idea that at best will become a prototype and their products may be manufactured in a logical economic framework, which will allow the entrepreneur to live and grow with the enterprise and not just survive and die trying.

Designer creations can represent a sound economic phenomenon, parallel to the development of businesses that produce other items on a larger scale.

### **Improved education, an unresolved matter that is key to the future**

The level of education of professional designers is excellent, but if they want to fully participate in the work of companies or set up their own enterprise, it is essential to improve their education in areas such as management and business.

# ROMINA LAMPERT, MEMORIES

Guillermo Fantoni

Working in a company requires interacting with other areas, understanding their views and being prepared to negotiate where necessary. This is impossible without knowing the other's language, who in most cases knows of business.

It is exactly the same if a designer decides to set up his own company. With an impeccable background in design but without knowledge of management, economics and business, he will not be efficient in defining a strategy or a business plan or simply discussing the price of his products.

We can state that designer ssimply have no knowledge of these fields.

Given that changes in the context occur in an increasingly dizzying manner, it is clear that professionals should be trained to detect, and if possible, anticipate said changes, with flexibility to adapt, willing to work within a framework of excellence, with no pride and as a team.

This is the profile that will eventually prosper, either under the formats of designer creations or the provision of design services to the industry.

There is neither entrepreneur God nor designer God, but sometimes there are demons on both sides.

To change the relationship in the future, we must understand that we are all human beings; we need the others to develop, with humility. We need to be more humane and understand each other, and if we do so with design, even better.

Just a year ago, Romina Lampert won the first prize Acquisition for one of her objects at the 10<sup>th</sup> Diario La Capital Design Exhibition, a recognition significant enough to be invited to exhibit her work in the new edition of the contest. The awarded object, a modular lamp entitled *Trude*, is a sort of corolla that resembles the sensual modernist fixtures designed by Guimard to illuminate the entrances to the metro of Paris. Although Romina's work is far from the exuberance of the end-of-century aestheticism, it is suggestive that when she recalled her stay at the Escola Massana in Barcelona, emblematic capital of international modernism, she did not only mention having visited Gaudi's works but also the city itself, which she evoked as 'a source of inspiration and a great stimulus for creativity.' However, although the idea of creating exquisitely beautiful surroundings is a powerful and seductive impulse beyond the specific circumstances of the end of the century, others seem to have been the most active references when creating objects that, without giving up their aesthetic potential, are equally useful in everyday life.

A glance at her most representative works is enough to discover in the contrasts of her green and magenta, blue and yellow, purple and orange synthetic leathers the colors with poster temperature that are characteristic of pop art; in the designs with teeth and metal sliders that run across dark fabrics, a foreshadowing of the minimalists' paintings with black and silver bands; and in the hermetic objects filled with questions, which may be assembled and disassembled from a conveyor, a gateway to the universe of conceptualism. It is therefore not surprising that when accounting for her most direct aesthetic reference sources, the artist mentioned Josef

Albers, who urged his students at the Bauhaus to build three-dimensional objects with simple newspaper sheets; Jesús Rafael Soto, whose kinetic installations invite to immerse and interact in a dense web of tubes; or Sol Lewitt, a minimalist whose structures involve the viewer in a more mental and reflective than strictly sensorial attitude. Respectively, in the artist's words, the question is first 'to achieve maximum use with minimal means', then to value 'dynamism and geometry', and finally to exasperate the tension between 'conceptual artistic conception' and 'visual perception.' But alongside these references there is the memory of some of her creations in art and design institutions where she obtained the knowledge and experience that eventually led her to define the unique profile of the creator that we know at present. That is, at the beginning of her studies of Graphic Design at the University of Buenos Aires, the production of a cardboard chair built in one piece without fragments, which could be assembled and disassembled without folds or engagements. Later, in Betzabel, the Academy of Art and Design in Jerusalem, she constructed a completely curved object devoid of angles, which fit the human body, and then an infinite sequence of real coffee stains, incredibly identical, which turned an accident into a sort of pattern.

This background, sometimes as curious as specific, lets us approach a work that has adopted as true constant foundations many of the mentioned procedures and qualities. Recurrences are applied to the design objects where the virtually exclusive aesthetic material is the zipper: an element consisting of rows of metal teeth and sliders frequently used in making garments and accessories. 'As opening or closing system,' says Romina, 'the zipper has always been considered only for its

functionality in objects and garments of everyday use. My intention is to generate a conceptual breakup, conceiving the zipper not only as a functional element but also as main material of design and construction. This reversion shows that the material has its own personal language, opening in turn a field where non-traditional modes of construction and new features emerge.'

From these assumptions, the artist traveled the moving boundary between art and design, between the construction of flat and three-dimensional works, between objects that predictably perform functions in daily life and others that ineffably contradict or transcend them. Thus, under her own brand called *Erre*, she created handbags and backpacks, purses and key chains, prismatic-shaped containers, and more recently, modular lamps. But at the same time, she performed interventions and installations at specific locations, and she made skirts and corsets, as well unclassifiable and playful objects which she called 'conceptual.' Such a dense and proven trajectory leads to think, maybe in an inevitably obvious manner, about the difficulty of absolute beginnings in art. But also, and less obviously, how contemporary art looks productively back on its past.

# **JUDGES 2012**

## **SELECTION PANEL**

**Mónica Pujol Romero**

Director, Design Department, School of Architecture, National University of Rosario

**Dolores Navarro Ocampo**

Creator of the store PuroDiseño

**Anabella Rondina**

Operations Director, Metropolitan Design Center

**Adriana Cortese**

Estudio TRIDIMAGE

**Mauro Guzmán**

CEDIC + Castagnino+macro Museum

**Juan Ignacio Forcen**

Nosten

## **AWARD JURY**

**Marcela Römer**

Director, Castagnino+macro Museum

**Gerardo Glusman**

Talleres Chicago and Interio

**Arturo Grimaldi**

Architect

**Diana Cabeza**

Estudio CABEZA

**Wustavo Quiroga**

Cultural Center of Spain in Buenos Aires

Karina Kreth / Vanesa Kreth

# KRETHAUS

## **Nido table and chair set**

Patagonian beech (lenga) and polyurethane lacquer

Table: 60 x 48 x 60 cm; chair: 30 x 61 x 32 cm

With its clean and contemporary lines, the **Nido chair** represents with elegant synthesis the spirit of the entire collection. Wood from Tierra del Fuego for the structure, legs and back; polyurethane lacquer finish for the seat. Its simplicity and austere aesthetics do not result in an inscrutable object, but on the contrary, it looks warm, familiar and even comical. The boots of polyurethane lacquer finish provide the playful touch of animation and personification that is characteristic of the children's universe: the chair has legs, and these legs have boots. The **Nido table** is perhaps the most neutral and elegant piece of the collection. Designed to be in the company of its chairs or in solitude, its formal character does not compete with the **Nido chair**. But it comes with a couple of gadgets that make of it a key piece of furniture: a pencil cup (in cotton fabric) and a removable distinctive flag.

## **Nido bedside table**

Patagonian beech (lenga) and polyurethane lacquer

45 x 42 x 55 cm

Longed bedside table with body of natural Patagonian wood and interior of white, gray or pink polyurethane lacquer finish. Unique personality and lovely simplicity. Part of the **Nido** (Spanish for 'nest') collection, which takes its name from a word that refers to intense memories, images and emotions, echoes of a place we always want to return.

## **Carlota bookcase**

Patagonian beech (lenga) and polyurethane lacquer

130 x 130 x 30 cm

The **Carlota bookcase**, illuminated by modernism, is the ideal place to store books, toys and everything we need to be within the reach of children. Body and shelves of natural Patagonian beech (lenga) and crosspieces in white, gray or pink polyurethane lacquer finish. It is contemporary, friendly and lovable.

#### **Nido bed**

Patagonian beech (lenga) and polyurethane lacquer  
200 x 112 x 96 cm

Adaptable to any age: from 2 to 12 years of age and after that for all the time we want to be its owners. For the little ones, it is used with a mattress of 90 x 170 cm that comes with three boxes to store toys at the foot of the bed. As they grow, the boxes are removed to make room for a mattress 190 cm long. Body of natural Patagonian beech and boxes of white, gray or pink polyurethane finish. Easy to love, with clean and light lines.

[www.krethaus.com](http://www.krethaus.com)

# **LUCIANA GONZÁLEZ FRANCO**

#### **Momo stool**

Recycling cable reels and elastic threads of different colors; 28 x 35 x 28 cm

Line of individual stools inspired by Latin American festivities: King Momo is considered the Lord of the Carnival.

It was made with reused discarded cable reels covered by elastic fabric that conceals the structure as a costume, resulting in a playful object, full of color and movement.

[www.lucianagonzalezfranco.blogspot.com.ar](http://www.lucianagonzalezfranco.blogspot.com.ar)

Julieta Rolandelli

## GOANO

### Gastronomy dishware for the Patagonian region

Porcelain and beech (lenga) wood

33 x 11 x 33 cm

The creation of special dishware for Patagonia goes along with the great growth of the region and particularly of its tourism cuisine, adding value to its typical dishes in the international gourmet offering.

The **Goano Gastronomy Dishware** line includes service plate, dinner plate, lunch plate, bowl or soup plate and sauce boat. Each piece is individual and different from the rest. Stacked they form a whole, and while the utensils are different and have diverse functions, when they are organized they create a harmonious overall volume.

Materials are combined to provide to the traditional porcelain dishware an element of the Patagonian identity: wood.

The analogy of the mountain was used for the shape, and from the semantic level, the notion of successive 'layers' as reference to snow. The system thus offers a holistic view, in which a volume is segmented to different heights by means of warped planes, thus creating different functional elements.

[www.youtube.com/watch?v=1H9pwarilno](http://www.youtube.com/watch?v=1H9pwarilno)

Eric Franco

## MAGARI STUDIO

### Ovillo easy chair

4 mm diameter iron wire and epoxy paint

110 x 55 x 105 cm

**Ovillo** is a piece that departs from the traditional rigidity of furniture and tries to create a warm and emotional language that refers to organic shapes. The orderly chaos of wires shapes this chair, ideal for relaxation and recreation.

Its organic and translucent design is intended to achieve integration into the natural space of gardens, without breaking the harmony but providing it with a tone of color.

This outdoor chair was conceived not only as a piece of furniture but also as a decorative object due to its particular shape and construction.

[www.magaristudio.com.ar](http://www.magaristudio.com.ar)

# ERNESTO TORRIANO

## **Haiku reception chair (3x3x4 Curepy project)**

Carob wood (legs), reused mahogany or cedar (surface areas), steel (links), aluminum (plating), M6 screws  
53 x 67 x 55 cm (assembled)

**Haiku** is a lightweight chair intended for a short rest, a proposal for reception-contract areas. The design principle consists of making the traditional four-legged chair into a three-legged type, entirely manufactured in solid reclaimed wood. It is stackable and fully collapsible, making it easier to package for distribution and export. It started as a personal achievement under the 3x3x4 Curepy Project for the Paraguayan company Silday (technical director: architect Jorge Jury), which also involves other Argentine designers. The aim of this project is the establishment of links and professional exchange in design and production, in line with the current trends in communication and value creation. According to the brief, it is "a three-legged chair, or interpreted as such, made of traditional materials," and it intends to be a piece of certain quality and visual lightness, with a very particular structural and formal variation. While prototypes have been self-produced, the project is ongoing, so the expectation is to continue its development to define its production and marketing. The ability to link the seat and front leg with the back and back legs without reinforcement beams by means of internal linkage hardware allows to choose among different materials for the coating pieces (aluminum in this case) according to the context, as well as possible future modifications of the back type or height.

[www.coroflot.com/torrianoe](http://www.coroflot.com/torrianoe)

# JOAQUÍN ORDOÑEZ

## **Luc clothes stand**

Guatambu plywood curved at high pressure and natural veneers  
42 x 170 x 38 cm

The **Luc clothes stand** is made of curved plywood. It has unique features of quality and design; the finishing is even on its profile, showing the layers of plywood in a homogeneous and well marked manner. It also includes shapes that are related to its function, and it has various heights, to differentiate the garments and adapt to different user heights. Its supports are rounded and broad, taking care of the clothes without marking them. It is lightweight and can be carried by any adult. The veneers are made of natural reconstituted wood, of several colors and textures, such as natural chinaberry, striped wenge, floral oak, striped beech, etc. Its footprint is small, non-encroaching. The aesthetic criterion is not to answer to any particular fashion or style. Its shape results from its function. Weight: 7.5 kg.

[www.joaquinordonez.com.ar](http://www.joaquinordonez.com.ar)

Lucía Molina and Romina Coletta

# TUNA

creation of objects in a duo

## Aguapé-irupé

Ceramic and textiles (wool, cotton, felt, silk)

60 x 10 x 53 cm

**Aguapé-irupé** is an object of simple shapes and warm materials based on the charm and power of nature. It is intended to evoke a bio-environment within the home, not a distant bio-environment but where we live, the littoral and its rivers.

**Aguapé-irupé** is an inter-disciplinary product since its inception. It was made in a duo, with two different looks and materials. The ceramic crafted by Lucía Molina and the textiles by Romina Coletta.

It is a handmade product of primary technology: human power. It was made with fine materials and ancient techniques.

**Aguapé-irupé** appeals to the user's senses through visual and tactile relationships, opacity and brightness, density and lightness, smoothness and texture. It aims to look into nature, the organic shapes, the subtle, the beautiful.

the visual and the tactile: smoothness and texture appeal to the user's touch.

**Cuenco-sello** seeks to have a look at nature, the organic shapes, the subtle, the power of the minimum and the beautiful.

## Cuenco-sello (bowl-seal)

White ceramic

14 x 7 x 14 cm

**Cuenco-sello** is an object made in a duo, from two different looks and materials. This is probably the object that best summarizes the intersection of disciplines and materials. It is made entirely with white ceramic by Lucía Molina. Although the textile worked by Romina Coletta is not seen physically, it has left its mark, its seal on the ceramic.

**Cuenco-sello** is an object with a simple and organic shape, which is presented through a contrast between

Leonardo Puppo

## MESTIZO DISEÑO

### **Rawe**

Structural steel pipe (rectangular cross-section 30 x 60 mm), natural zoita and pacara earpod wood and automotive acrylic coating  
100 x 41 x 35 cm

Descendant of mixed-breed dogs, **Rawe** is a bench designed for indoor use, a complement suitable for living rooms, hallways and the foot of the bed, which invites to sit with someone.

Of robust appearance, **Rawe** is made of a frame-like totalizing metal structure on which a board of natural wood is mounted creating a high-relief discontinuity that expresses its support surface. Below the frame, four 'sleeves' come out at a sharp angle, the ends of which are 'sheathed' in natural zoita wood, forming the legs.

[www.mestizodiseño.com.ar](http://www.mestizodiseño.com.ar)

## NANA GONZÁLEZ

### **Fairy tales little ladies (series)**

Porcelain coffee cups, saucers, chocolate cup, spoons, salt shakers, teapots  
15 x 7 x 7 cm approximately each

**Fairy tales little ladies** is a series of characters of classic stories, mostly women, created through the assembly of different porcelain pieces. Everyday objects, painted and superimposed, which fail to fulfill their main function (being a simple utensil) to become part of these tiny little women... Little Red Riding Hood, Sleeping Beauty, Cinderella, Gretel, among others.

[www.nanagonzalez.blogspot.com.ar](http://www.nanagonzalez.blogspot.com.ar)

# LUCIO TRAFICANTE

## **Mate amigo (Buddy mate)**

Solid zoita wood from Misiones, round machined, medium-heavy, good dun-colored appearance, free of knots, excellent strength-to-weight ratio (medium light and resistant). Semi matt water-based lacquer finish (non toxic). Semi matt polished stainless steel straw. Marilyn: 15.5 x 11 x 11 cm; Curly: 10 x 10.5 x 10.5 cm; MJ: 21.5 x 5.5 x 5.5 cm; Arnold: 14 x 10.5 x 10.5 cm

With **Mate amigo**, users can choose the individual type of mate that best reflects and identifies them within their group of friends, or maybe give to a friend the mate type that best defines that person. The combination of different materials (and the various textures and colors that they comprise) with new morphologies offers a virtually infinite range of qualities and variants of stereotypes to be represented (the darky, the redhead, the plump, etc.).

The mate is among the most representative objects used in Argentina. However, it is also one of the most lacking in design. Traditional native models abound all around, all of them following very similar aesthetic principles (with very few exceptions). These are objects that seem to have frozen in time to represent the origins of the ancient culture of this land but not the modern individual who uses them.

**Mate amigo** is just the first step to renew the traditional conceptual approach of this product. It is an attempt to break the paradigm that establishes that the label of being representative is obtained by looking back in time to find in the present those relevant nuances that define the modern individual's identity and project him to the future. With **Mate amigo**, the user does not search in history but in his self, without a doubt the best way to understand our past, present and future.

The goal for the future is to increase the range of shapes, colors and materials (metal, plastic, etc.) to offer a greater number of stereotypes representing the potential users. It is also a key that each unit of the line should have the right packaging specifying on print to which social stereotype it corresponds.

[www.luciotraficante.com](http://www.luciotraficante.com)

Leandro Manuel Laurencena /  
Maximiliano Ezequiel Cifuni

# DISEÑAVERAL

## **Mobiliario Tecno (Techno furniture)**

MDF melamine – reconstituted wood with melamine and MDF  
Side table: 67.5 x 45 x 67.5 cm; coffee table: 89 x 42 x 89 cm; small shelves: 116 x 130 x 29 cm

**Tecno** is a series of furniture products whose design is based on a construction system developed by Diseñáveral. The system has several advantages that are consistent with criteria of sustainability and good use: First, all the parts can be joined by press fitting, without the need for mechanical joints or glue. Furthermore, no tools are required; the unit can be assembled directly by the user. From the standpoint of sustainability, this product is 'mono-environmental', of sustainable production and sustainable disposal, since most of the difficulties in recycling processes are related to the mix of diverse components and materials.

Second, the set of parts for one assembly can be packed into a volume that is 30% the volume of the assembled product. This results in a product that optimizes the consumption of energy used for transport from the manufacturer to the point of sale.

Third, the structural parts, which are the triangles that make up the columns, are lightweight structures that get their strength from their shape and not the 'mass' of material. From the central voids other smaller equal parts are cut to obtain other units of smaller dimensions. Accordingly, the process to manufacture one of these units requires between 50% and 60% of the material used in other products in its class.

The product comes in versions of different materials, and the production process enables adaptations additional to the available product line.

## **Ecocrílico lamp**

Reconstituted acrylic  
20 x 20 x 20 cm

Eco-acrylic is a material developed by Diseñáveral. It is a byproduct obtained from acrylic scrap in the form of a plate whose dimensions can vary up to maximum size of 40 x 40 cm. The resulting plate has outstanding mechanical and aesthetic characteristics: some of them, such as being semi-translucent, are characteristic of the base material used to manufacture it; others result from the reconstitution process, such as the structural strength given by the special lattice of the scrap and the surface texture.

Acrylic manufacturing companies produce a lot of waste. They also produce a large amount of defective plates as a result of the process of cleaning the casting dies used in the production of the plates. These two sources of waste create a very large amount of material for disposal, difficult to recycle, and which inevitably becomes garbage.

This is the base material for the production of reconstituted acrylic plates. It is subdivided and arranged according to a particular order, forming a pattern of strips of scrap, which are then heated in an oven and subjected to pressure in a press. The result is a semi-translucent plate of regular thickness and textured surface.

The **Ecocrílico lamp** is one of the products developed by Diseñáveral with this material, making use of its properties of semi-translucency and texture.

[www.disenaveral.com](http://www.disenaveral.com)

# ÁNGELES ASCÚA

## **La bola (The Ball)**

EVA foam and fiber glass  
90 x 90 x 70 cm

**La bola** is a game that addresses the need raised by the NGO Lekotek to resolve the storage and transport of other toys. Based on this need, and in order to develop a suitable product that can be enjoyed by a wide range of children with different cognitive and motor capabilities, the search begins to find a game that is fully open and without rules, in which fun comes both from the physical and the sensorial interaction with the object.

The search is about playing for the sake of playing. Without conditions or any other purpose than the game itself, in its educational and therapeutic aspects. The user can express himself with this object, deciding how he wants to play, according to his desire, preferences and possibilities.

An object that does not impose itself but offers a space of creativity and imagination made to suit each user. The motor, visual, sensorial and emotional abilities come into play in the same space. An interior that is shelter, hiding place, vehicle, transport, storage space... An exterior that is a wheel, ball, swing, tombola drum... As many meanings and uses as users interacting with it.

[la-bo-la.blogspot.com.ar](http://la-bo-la.blogspot.com.ar)

## **Un grupo de camaradas sensibles**

**(A group of sensitive mates)**

Crocheted fabric made with three-strand cotton yarn and filled with silicone fleece

Different sizes

*Amigurumi* (lit. crocheted or knitted stuffed toy) is the Japanese technique of crocheting or knitting *kawaii* dolls. In addition to its use as toy or figurehead, according to tradition, each *amigurumi* is like a pet, an amulet, a small idol, friend and confidant, providing protection and comfort to its owner.

[www.zoe-queen.blogspot.com](http://www.zoe-queen.blogspot.com)

María Tamara Domenech

## PELINA

### **Pelina notebook**

Removable notebook jacket made of white stretch poplin,

sublimation printed

20 x 16 cm

### **Doll Pelina y el pulpo enamorado (Pelina and the octopus in love)**

White cloth: stretch poplin; pink cloth: flat microfiber.

Filled with batting. The eyes, nose, navel and mouth are hand-embroidered. Velcro is used to attach the octopus to Pelina's head, shoulders and belly.

50 x 30 cm

**Pelina** is the name of an adolescent girl who sees things happening with her hair. Each story is told in three or four frames, in the style of a comic.

There are 27 stories in total, and one of them, Pelina peinado ciervo (Pelina deer hairstyle), was used to make this removable notebook jacket.

This product is designed for children aged 4 and older and for adults who enjoy the aesthetics and imagery of childhood.

[pelinapelina.blogspot.com](http://pelinapelina.blogspot.com)

Alicia Rodríguez

## FLUIR JOYAS

### **Pulsera Fluida (Fluid Bracelet)**

Sterling silver and Fimo polymer clay

8 x 8 x 3 cm

Cast sterling silver bracelet with polymer clay insert as color detail.

The intention is to convey fluidity through the organic shape of the jewel. Its lines are gently wavy, reminding of the water flowing.

Clay was used to enhance the expressivity of the product and be more comfortable to use, as it is very soft.

This product comes in other colors.

### **Línea Liviana (Light Line) rings**

Resin and plastisol

Several sizes (average 2 x 2.5 x 2 cm)

The term **Línea Liviana** was chosen because these products are actually very light and also very soft. The translucent colors reinforce the idea of light, ethereal objects.

In these rings of resin and plastisol, both materials offer a variety of combinations of colors and graphic patterns. Plastisol is applied by pasting so the assembly is very simple.

[www.facebook.com/fluir.joyas](http://www.facebook.com/fluir.joyas)

# MARÍA BOGGIANO

Silvina Romero and Pablo Dompé

## SILVINA ROMERO + PABLO DOMPÉ

### NAT Line, Suculenta (Succulent) 1 necklace

Materials: leather, steel line, line clasp, magnetic fastener; 95 cm

### NAT Line, Suculenta (Succulent) 2 necklace

Leather, leather cord, thread-clip; 50 cm

### NAT Line, Suculenta (Succulent) 4 necklace

Leather, leather cord, thread-clip; 50 cm

### VER Line, Vertebrado Largo (Long Vertebrate)

Leather, steel line, line clasp, magnetic fastener; 115 cm

### VER Line, Pulsera Vertebrado (Vertebrate Bracelet)

Leather, magnetic fastener; 27 cm

The jewels are organic representations based on geometric shapes or line transformations based on the repetition of a module or possible minor variations.

The guiding idea of the new collection lies in the concept of variety, from the Latin *varietas* (the quality of being various, diverse, different, changeable, indeterminate).

Variety is a set of different things or the difference within a unit.

Through breakdown and repetition, the geometric shapes are transformed into images of living organisms, bodies, animals and plants, revolving around the ongoing process of mutation that is present in nature. In turn, they represent the mechanisms through which the materials that come from nature decompose again and are recomposed through the author's eyes into the final product: a new product, an ornamental object, a jewel. Reconfigurable modules that can be used separately or together.

[www.mariaboggiano.com.ar](http://www.mariaboggiano.com.ar)

### Mutantia

Marble from Carrara, Ciampo, Portoretto, silk thread

Several, between 15 and 90 cm approximately

**Mutantia** is a contemporary jewelry line stemming from the idea of crossing.

Crossing of materials: marble and thread, seemingly incompatible uses and composition; crossing of disciplines: art and design, the jewels are on the borderline between both, challenging that fine line as the intention behind their design and construction is for them to be works to be carried on the body, playing with the idea of work and product; crossing of people: two working modes meet and project from their forms. Pablo Dompé is a sculptor and usually works with stone, wood and metal in large-size works, while Silvina Romero is a designer and textile artist.

Their raw materials are industrial waste; the first from marble workshops and the breakdown of parts at work sites, and the second from scrap of the textile industry.

**Mutantia** is made of two materials, thread and marble, which are traditional but taken out of context and re-signified, showing their formal qualities in an unusual context.

[silvinaromero.blogspot.com](http://silvinaromero.blogspot.com)

# FABIANA GADANO

## **H20, Collar Hielo (Ice Necklace)**

PET (polyethylene terephthalate) and sterling silver  
16 x 3.5 x 13 cm

## **H20, Collar Agua (Water Necklace)**

PET (polyethylene terephthalate) and sterling silver  
24 x 2.5 x 22 cm

## **H20, Collar Cuatro Ríos (Four Rivers Necklace)**

PET (polyethylene terephthalate) and sterling silver  
15 x 4 x 15 cm

## **H20, Broche Un Arroyo (A Stream Brooch)**

PET (polyethylene terephthalate) and sterling silver  
10 x 2.5 x 9 cm

The project aims at revaluing waste plastic by reassigning it as protagonist material in contemporary jewelry.

The jewels are made of recycled PET (polyethylene terephthalate) mineral water bottles cut into flakes, squares or strips. A very low temperature treatment turns these flat foil-like elements into volumetric sculptural shapes that are visually light due to their translucency.

The structure of the jewels is in silver. As PET is a material that cannot withstand high-temperature processes, the assembly and articulation of the component parts is achieved with cold-type unions, such as rivets and shims.

The concern about environmental protection and a careful use of water, a natural resource, is present in this project.

The morphological treatment given to the jewels through the evocation of water bodies reinforces this intention.

[www.fabianagadano.com.ar](http://www.fabianagadano.com.ar)

# GRACIELA DI MÓNACO

## **Noctilucas**

Steel, cardboard, resin, magnet and sterling silver  
140 x 20 x 20 cm

**Noctilucas** is a collection of necklaces, earrings and brooches made with passe-partout cardboard waste from picture framing cut with a paper punch. The circles are glued on lined steel wire and coated with colored resin. The necklace clasps are magnets set in oxidized or acrylic painted sterling silver.

Some necklaces have color points contrasting with the wire and others go with the shade of the image of the noctilucas in a nightscape.

[www.graciadimonaco.com.ar](http://www.graciadimonaco.com.ar)



PROYECTO FINANCIADO POR LA DIRECCIÓN NACIONAL

CASTAGNINO + METRO





**145<sup>a</sup>** DIARIO  
LA CAPITAL  
ANIVERSARIO

I 1867 - 2012 I

  
**GOBIERNO DE SANTA FE**  
MINISTERIO DE INNOVACIÓN Y CULTURA

 MUNICIPALIDAD  
DE ROSARIO  
SECRETARÍA DE CULTURA Y EDUCACIÓN

  
**FAPyD**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, PLANEAMIENTO Y DISEÑO  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

 **CMD**

 Centro de Diseño  
e Industrias  
Creativas



  
**PALADINI**

  
**interio**

  
**Coca-Cola**

ISBN 978-987-26457-7-9



9 789872 645779