lamina sintesis A2.

Cultura Posmoderna

PERIODO DE GLOBALIZACION QUE AVANZA DESDE 1970 HASTA LA ACTUALIDAD.

CARACTERISTICAS

PRACTICAS INESPECIFICAS

Los limites se desdibujan, se vuelven borrosos. Esto permite una mayor libertad creativa, pero también puede llevar a la ambigüedad en la interpretación y apreciación de las obras.

EL DEVENIR DOCUMENTAL

Refleja cómo la capacidad de registrar y documentar todo se ha convertido en un fenómeno omnipresente, especialmente en las últimas dos décadas con el avance de la tecnología digital.

LA NO PERTENENCIA

Desdibujamiento de las fronteras geograficas por todo lo que se es la era digital y también conceptualmente. La globalización, la conectividad y la mezcla cultural y tecnológica.

LO IMPERSONAL Y LO ANONIMO

Caracter de lo global donde juntos los discursos y las posturas se hacen generalizadas y el fenomeno de los medios digitales acompañan a operar desde otros lugares.

LO CONTEMPORANEO DEFINIDO POR "LO CONTEMPORANEO"

Actualmente seguimos refiriendonos a lo que ocurre cuando si lo desvaluamos a modo de periodo historico es algo que ya ocurrio.

PLURARIDAD DE PERSONAS Y DIFERENCIAS

Muchas necesidades, muchos putnos de vsta todos cuestionado o puesto en duda, fenomenos como el de la posverdad.

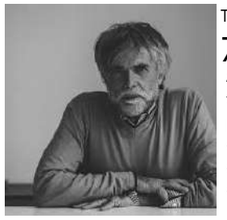
LA ESPECTACULARIZACION DE LO COTIDIANO

Deducción de un acontecimiento que puede ser tecnológico y artístico, de alguna manera aparece y altera nuestra vida cotidiana. Nuestra percepción de la realidad cambia, haciendo que lo común se vuelva digno de atención y admiración, y generando una cultura en la que lo espectacular se infiltra en lo ordinario.

LO REGIONAL Y LO GLOBAL

Cosas superpuestas, nos permiten avanzar mucho en la superficie sin llegar a profundizar, grande y compleja, sumamente plural.

FRANCESCO MORACE



TRES GRANDES MOMENTOS DE LA DECADA DE LOS

70´STATUS SIMBOL

Aparece el producto señaletico, no va a estar atras de una funcion practica o de satisfacer una funcion concreta, si no, de plantear su nivel de estatus social y cultural, va encontra del movimiento moderno.

80´STYLE SIMBOL

El producto empieza a apuntar a un simbolo de estilo y va a pasar a presentarse de un modo mas espectacular y teatral.

90´SCREEN SIMBOL

El prodcuto va a pasar a ser mayeutico, pasa a ser un prodcuto del discurso.

BIBLIOTECA CARLTON
1981

JUYCI SALIF
1991

TABURETE DUPLEX
1980

"La desaparicion de la obra la aparicion del pensamiento"

HERVIDOR BERTAA
1990

TABURETE WW
1988

Tendecia "el espectaculo" s+arck.

IMAC G3 1998

"El objeto empieza a incorporarse de manera mas humana al ambiente"

SISTEMA

PLANETERIO
PERMANENTE
INMEDIATO
INNMATERIAL

El modelo que describe la producción en la era digital y globalizada se basa en cuatro ideas clave:

1 Producción Global: Los productos pueden ser creados en cualquier parte del mundo y estar disponibles para cualquier persona, sin importar dónde se encuentre.

2 Sin Límites de Tiempo: La producción y distribución no tienen restricciones de tiempo. Los productos y servicios pueden estar listos y entregarse en cualquier momento.

3 Producción Inmediata: Gracias a la tecnología digital, todo se produce y distribuye en tiempo real, respondiendo rápidamente a la demanda.

4 Inmaterialidad: Gran parte de la producción ahora no se basa en objetos físicos, sino en datos e información digital, como software y servicios en línea. Esto significa que no siempre se necesitan materiales tradicionales para crear productos.

JUST IN TIME

El principio de Inmediatez en PPII se refiere a la capacidad de producir y entregar productos o servicios en tiempo real, lo que se alinea con la filosofía JIT de producir solo lo que se necesita, cuando se necesita. Ambos sistemas buscan minimizar los tiempos de espera y reducir la acumulación de inventarios, optimizando el flujo de trabajo.

SISTEMA TOYOTA

- plantea diferencias
- flexibilidad laboral
- rotación de trabajo
- horizontalidad - no existen jerarquias.
- control de calidad

ANDRE RICHARD

5 ENFOQUES DE DISEÑO

Depurado:simplicidad y limpieza en las líneas y formas.

Exprimidior Squizz 2007.

Silla Toledo - Yupih

Formalista: Forma aparece a la par de la funcion, énfasis en la simetría, el equilibrio y la proporción.

Silla Tom Vac 1997

Brutalista: Se caracterizo por formas que perimiten a la materia del estado primo y a procesos rudimentarios, pone en evidencia la materia prima.

Lampara Tizic artemide- 1972

Tecnicista: Exacerbación de los aspectos tecnológicos

Ludico: Priorizacion del valor de " Objeto espectaculo por sobre la funcion practica

Exprimidor Juicy Salif

Abarzua
benjamin

TENDENCIA DEL DISEÑO POSMODERNO

FUNCIONALISMO DEPURADO

- Repertorio básico de las formas
- Máxima calidad de acabados
- Funcionalismo humanizado

Andre Ricard

SU HORIZONTE SE CENTRA EN EL REPERTORIO BÁSICO DE LAS FORMAS GEOMÉTRICAS ELEMENTALES. INTENTARÁ ENCAJAR CUALQUIER OBJETO EN ALGUNA DE ESTAS FORMAS SIMPLESO.

FUNCIONALISMO FORMALISTA

- Equilibrio entre la función y la estética
- Libertad creativa en relación con las formas
- Atrevimiento y seguridad

Shiro Kuramata

BUSCA NUEVAS FORMAS O COMBINATORIAS QUE NO SE HALLARÍAN POR LA VÍA DE LA RECUPERACIÓN, QUE EXISTE TANTO EN EL BRUTALISMO, COMO EN EL TECNICISMO O EN EL RACIONALISMO DEPURADO

FUNCIONALISMO BRUTALISTA

- Desinterés por los cánones estéticos
- Proporcional, estable y armónica
- Nostalgia de lo primitivo

Ron Arad

NO BUSCA CONNOTACIONES CON LA ALTA TECNOLOGÍA SINO MÁS BIEN CON LA TOSQUEDAD DE LO INDUSTRIAL. LAS SOLUCIONES FORMALES SE REFERENCIAN CON LOS MÁS ELEMENTALES PRINCIPIOS DE LA MECÁNICA Y LOS ACABADOS SON VOLUNTARIAMENTE BURDOS.

FUNCIONALISMO TECNICISTA

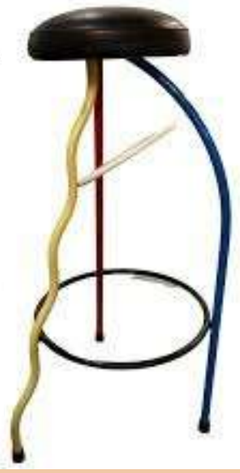
- Parecen objetos creados por ingenieros (aparentan)
- High Tech
- Son objetos que cumplen una función simple pero con apariencia muy tecnológica

Richard Sapper

SON OBJETOS QUE ADOPTAN, O SIMPLEMENTE FINGEN HACERLO, SOLUCIONES PROPIAS DE LA ALTA TECNOLOGÍA AUN A COSTA DE COMPLICAR TANTO SU FABRICACIÓN COMO SU USO.

FORMALISMO LUDICO

- La funcionalidad como ensegundo plano
- Fingen ser objetos útiles
- Mayor acercamiento a lo artístico



Alessi

OBJETOS QUE SORPRENDEN, RECLAMAN NUESTRA MIRADA POR LO INSÓLITO DE SU APARIENCIA. NADA HAY EN ELLOS QUE SUGIERA QUE HAYAN SIDO CREADOS PARA SERVIRNOS SINO

ANDRÉ RICARD (BARCELONA, 1929) ES UN DESTACADO DISEÑADOR INDUSTRIAL ESPAÑOL, RECONOCIDO POR SU ENFOQUE FUNCIONAL Y ELEGANTE EN EL DISEÑO DE OBJETOS COTIDIANOS. FORMADO EN SUIZA Y PARÍS, RICARD HA CONTRIBUIDO SIGNIFICATIVAMENTE AL DESARROLLO DEL DISEÑO INDUSTRIAL EN ESPAÑA, DESTACÁNDOSE COMO PIONERO EN LA INTEGRACIÓN DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN INDUSTRIAL, SU TRABAJO SE CARACTERIZA POR UN ENFOQUE QUE PRIORIZA LA FUNCIONALIDAD, LA SIMPLICIDAD Y LA MEJORA DE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO.

TENDENCIAS DEL DISEÑO

- **FUNCIONALISMO DEPURADO**
- **FUNCIONALISMO BRUTALISTA**
- **FUNCIONALISMO TECNICISTA**
- **FUNCIONALISMO FORMALISTA**
- **FORMALISMO LUDICO**

ANTOINE RICARD
SALA - 1929.
DISEÑADOR INDU.
PROFESOR Y
ESCRITOR ESP.

¿QUE PASÓ CON EL FUNCIONALISMO DEL MOVIMIENTO MODERNO?

SU VISIÓN PROPONE UN RECORRIDO GENERAL DE LAS DIVERSAS TENDENCIAS OBSERVABLES EN EL DISEÑO CONTEMPORANEO, A PARTIR DE UN ANALISIS BASICO DE LAS RELACIONES EXISTENTES ENTRE LA FORMA Y LA FUNCIÓN DEL OBJETO.

FUNCIONALISMO DEPURADO - 90'

↓

CONTINUA CON LAS LINEAS DEL MOV. MODERNO, LE DA CONTINUIDAD ESTETICA (LINEA TRABAJADA POR EL)

EXPRIMIDOR SQUEEZ 2009

→ FUNCIONAL, EFICIENTE, PRACTICA, SIMPLE.

ESTETICA SIMPLE Y DEPURADA

MECANISMOS COMPLEJOS OCULTOS EN FORMAS BASICAS

ANTROPOLUX UNION

FUNCIONALISMO FORMALISTA 90'

↓

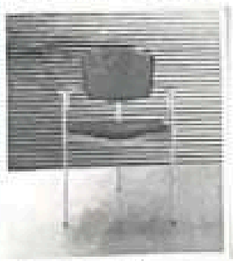
EXPLORAN NUEVAS BASES FORMALES. FORMAS A LA PAR DE LA FUNCIÓN.

SILLA TOLEDO

"EQUILIBRIO ENTRE LO QUE SE VE Y COMO FUNCIONA"

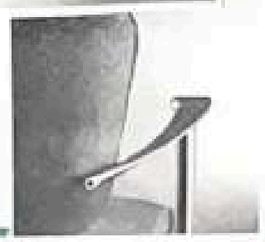
FORMAS LLAMATIVAS E INTENSA A LA VISTA

SILLA ANDREA



SILLA THONET MANUFACTURA - 1973

LO FRIO CON LO CALIDO



FUNCIONALISMO BRUTALISTA 90'

↓

TRABAJA EN CONTRA DE LOS AVANCES TECNOLÓGICOS

PONE EN EVIDENCIA EL USO DE MATERIAS PRIMA Y SU PROCESO

SILLA TOM VAC RON ARAD

EMBUTIDO EN METAL (proceso).

DISEÑOS CON ACABADOS INTENCIONALMENTE RUSTICOS DEMUESTRAN SU PROCESO

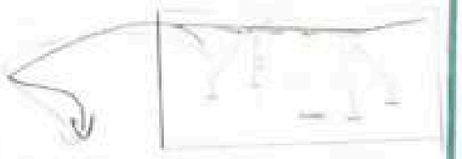
MODELOS CON ASPECTOS ASPEROS E INCLUSO INCOMODOS

"prehistoria" primitivo

FUNCIONALISMO TECNICISTA 80'

↓

APELAN A LA TECNOLOGIA Y ASPECTOS TECNOLÓGICOS



ALTAS ESTRUCTURAS Y TECNOLOGIA

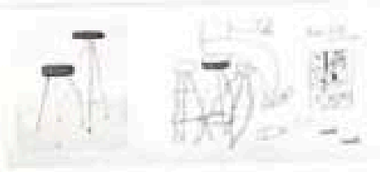
LAMPARA MAGIS - 1992.

"OBJETO CULTO EN LOS 80'"

EXACERBACIÓN DE LOS ASPECTOS TECNOLOG.

FORMALISMO LÚDICO - 80'

NIEGAN LA FUNCIÓN



"INSTRUMENTO DE BAR SUPLEX"

RACIONALIZACIÓN DEL VALOR DE "OBJETO ESPECTACULO".

SILLA GANDHUS - JAVIER MARISCAL

EXPRIMIDOR JUICY

LA FUNCIÓN POR SOBRE LA PLÁSTICA

CARTIER SOL

SILLA twist II
NACIONAL

RICARDO BLANCO

"el hombre de las 100 sillas"

CRISTIAN MOHADED

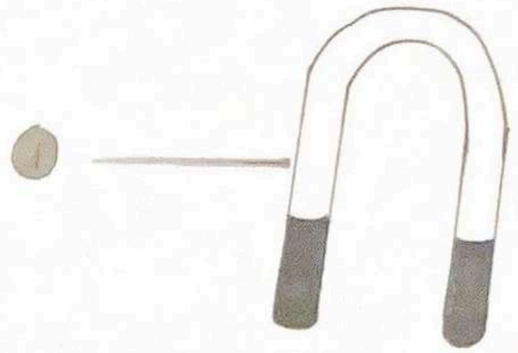
2013

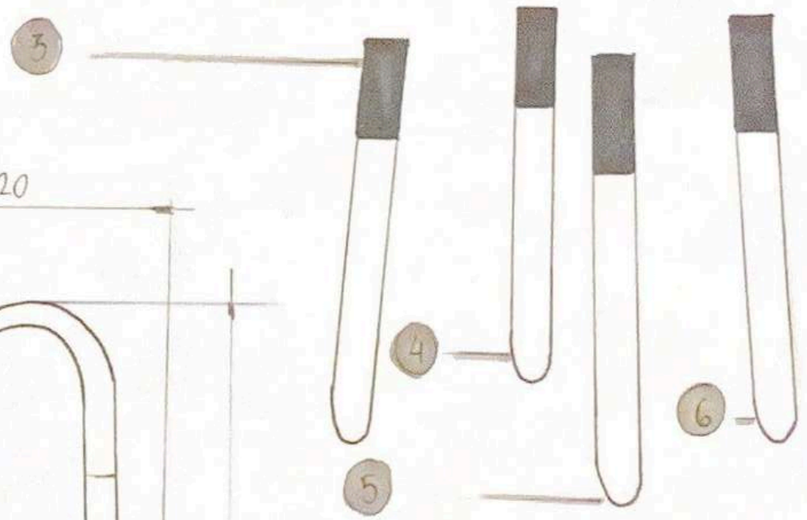
ASIENTO MINIMALISTA

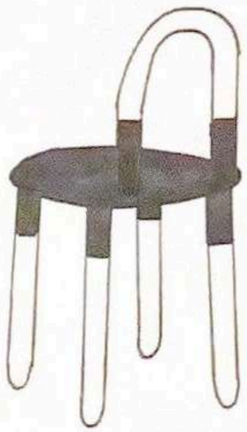
Propuesta que busca resolver una Pieza de Lenguaje simple, desde lo Formal y lo constructivo de Lineas rectas y minima materialización de sus partes.

PIEZA DE COLECCIÓN

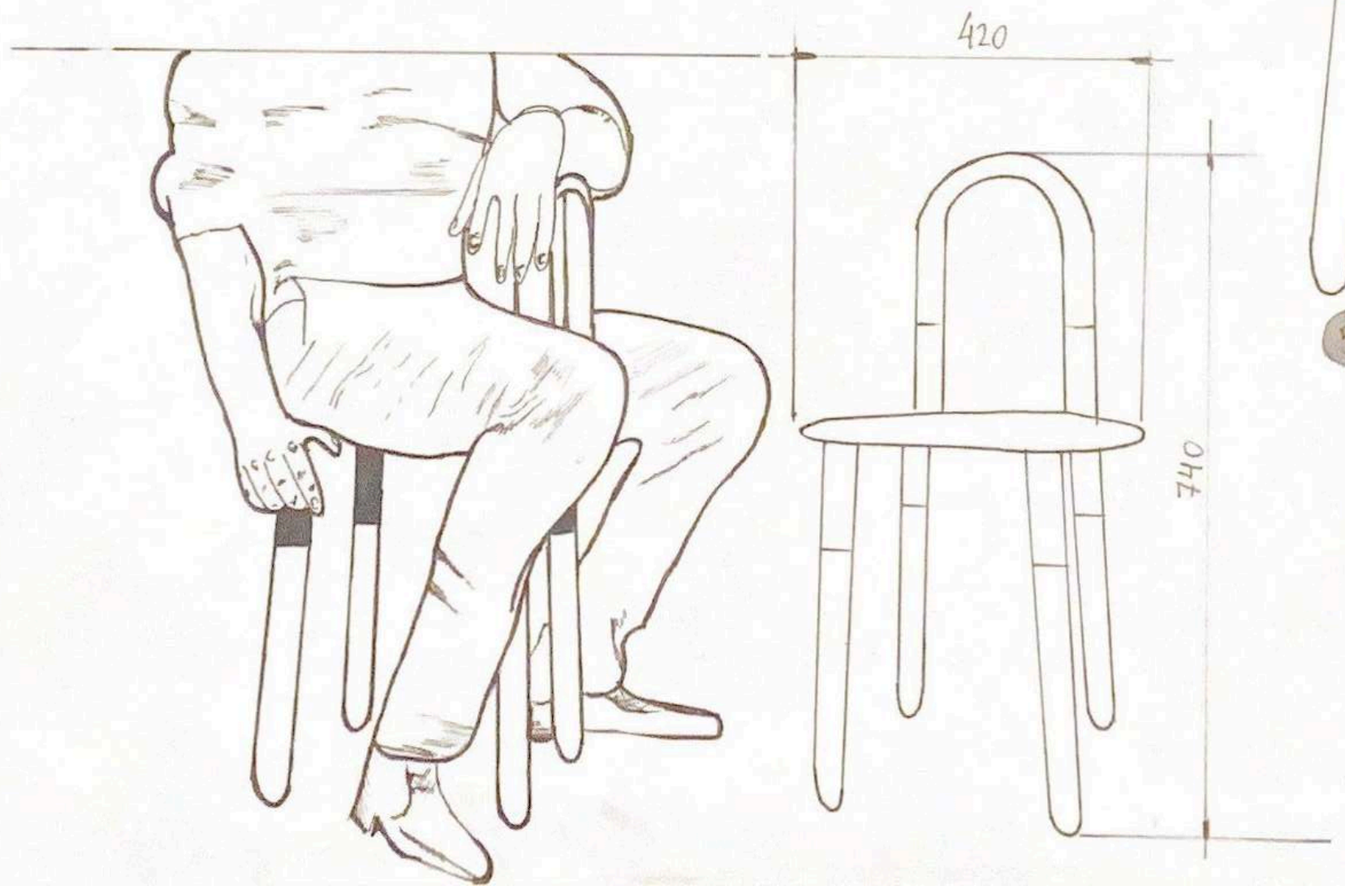
serie acotada, numerada y Firmada







MADERA Y HIERRO



Abarzua
Benjamin

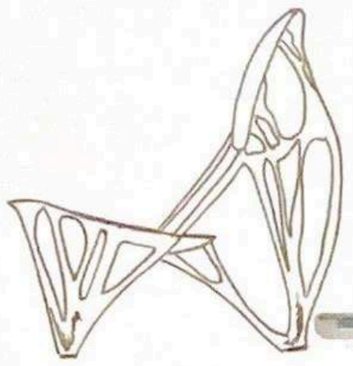
BONE chair

internacional

JORIS LAARMAN

"numero seis de una edición de DOCE"

2006

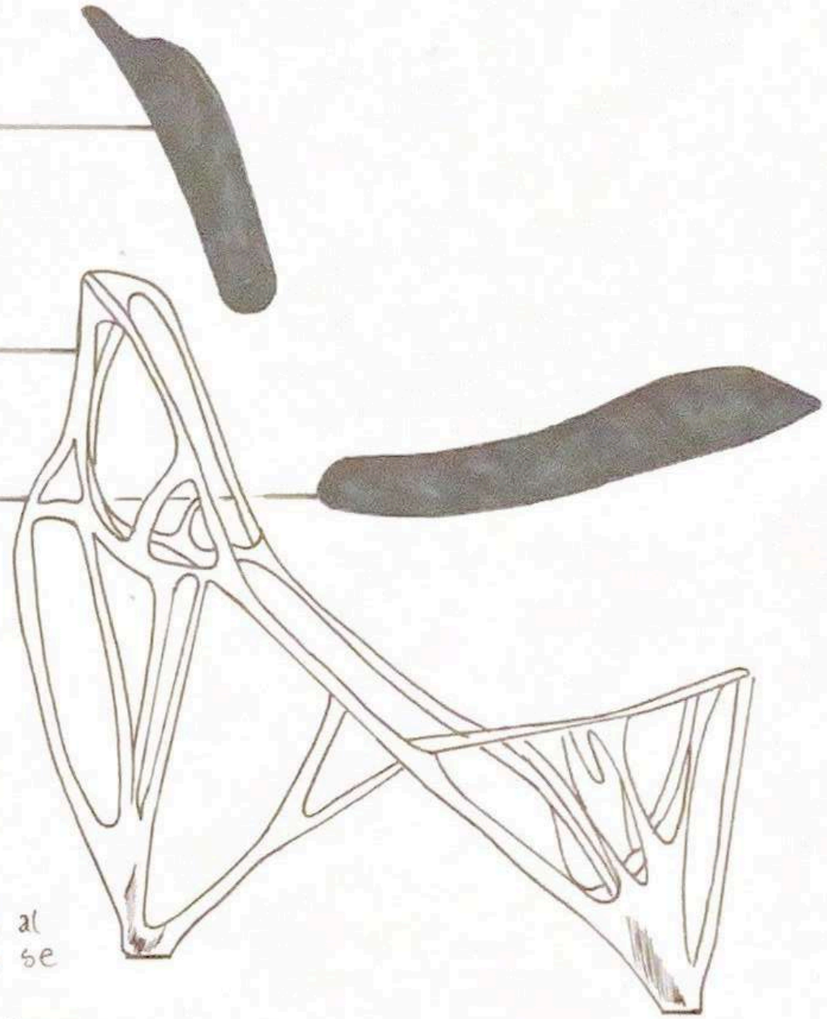


FUNDICIÓN DE METAL IMPRESO EN 3D

1

2

3

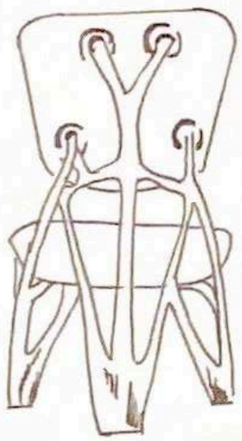


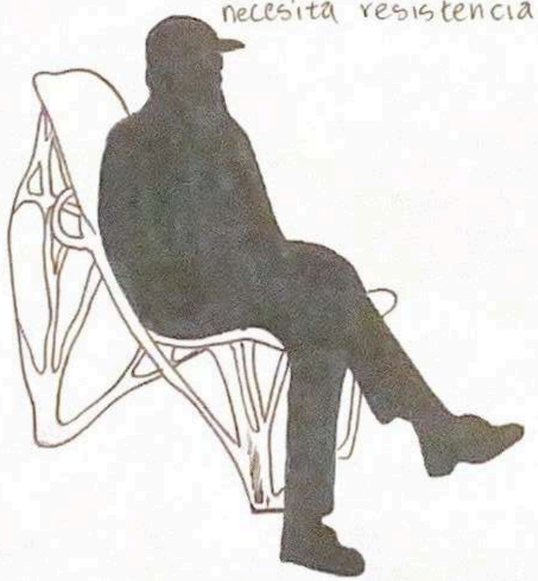
TECNOLOGIA SOFWARE

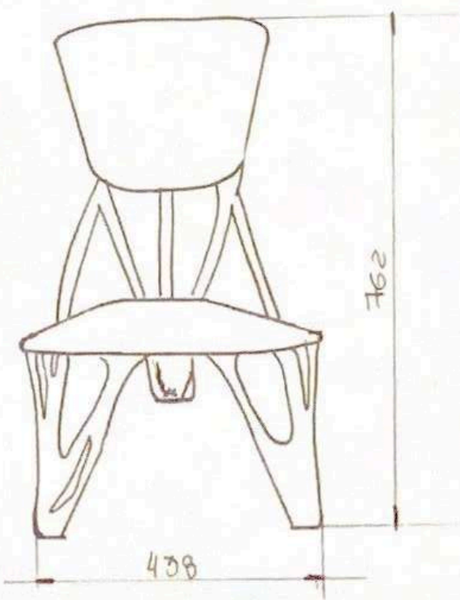
originalmente destinado a la prod. de componentes de chasis de automoviles e imita el crecimiento organico y biologico.

NATURALEZA COMO REFERENCIA ESTILISTICA

Huesos, tejidos óseos, que desarrollan masa en relación al estres, arboles con capacidad de añadir material donde se necesita resistencia.







Abarzua Benjamin

Abarzua
Benjamin

CONCLUSION

nacional

SILLA TWIST II
2013

Ricardo Blanco
Cristian Mohaded

TORSIONES, CURVAS SUAVES EN MADERA MACIZA

DISEÑO SIMPLE

obra de diseño que conjuega ARTE, DISEÑO Y TECNOLOGIA.

Su innovación radica en la forma en que explora la torsión en la madera, una sintesis de tradición artesanal y modernidad tecnologica.

Ademas representa un momento clave en el diseño Argentino, donde el diálogo entre lo local y lo global, y entre lo artesanal y lo tecnologico, esta en pleno desarrollo.

Fue creada en un contexto de revalorización del diseño Argentino a nivel global

Aporta innovación con su simplicidad pero a la vez contraste con su complejidad tecnica de su construcción.

COMPARACION DE DISEÑADORES

La comparacion entre ambos diseñadores muestra dos aproximaciones distintas hacia la innovacion, mientras que **BLANCO** trabaja desde una perspectiva más artesanal y cercana a la tradicion del diseño manual con un enfoque en lo local y lo humano **LAARMAN** se sitúa en la vanguardia tecnologica, explorando el potencial de las herramientas digitales y las formas complejas que no podrian ser creadas de manera convencional.

Ambos, sin embargo, se centran en la relación entre FORMA Y MATERIALES, Pero Blanco lo hace desde la calidez y la simplicidad mientras que Laarman lo hace desde la complejidad organica y la tecnologia Futurista.

Internacional

BONE CHAIR
2006

Joris Laarman

TECNOLOGIA IMPRESIÓN 3D

DISEÑO CONTEMPORANEO

Es un testimonio de cómo la NATURALEZA y la TECNOLOGIA pueden combinarse para crear algo completamente NUEVO en el ambito del diseño.

Al integrar la optimización inspirada en la biologia con tecnologias de FABRICACIÓN DIGITAL, no solo desafia los limitantes estéticos sino, que tambien replanteó la relación entre el diseño y la eficiencia de materiales.

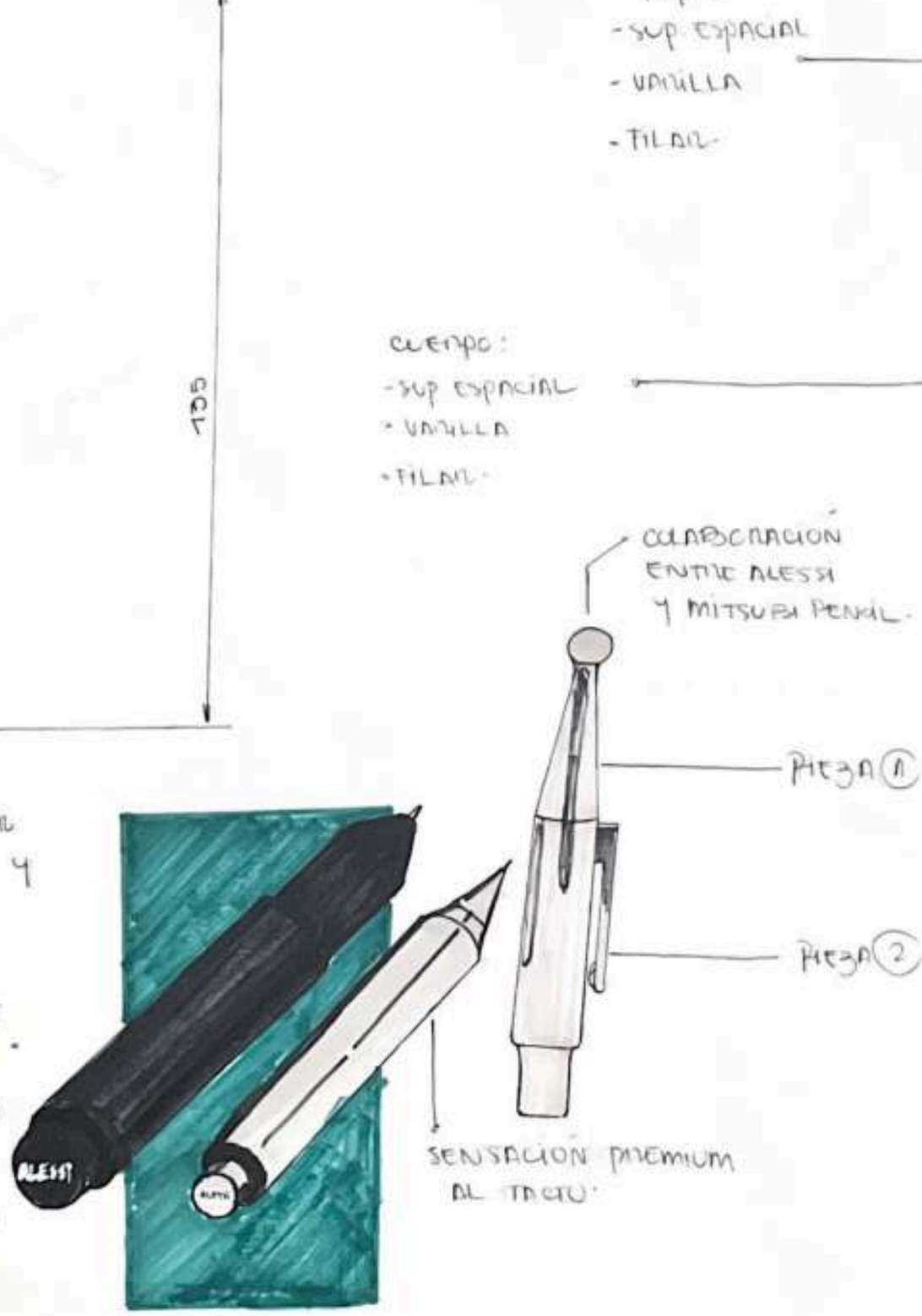
Esta pieza se considera un icono del diseño contemporaneo, representando una nueva era donde la ciencia y la arte se entrelazan de manera fluida.

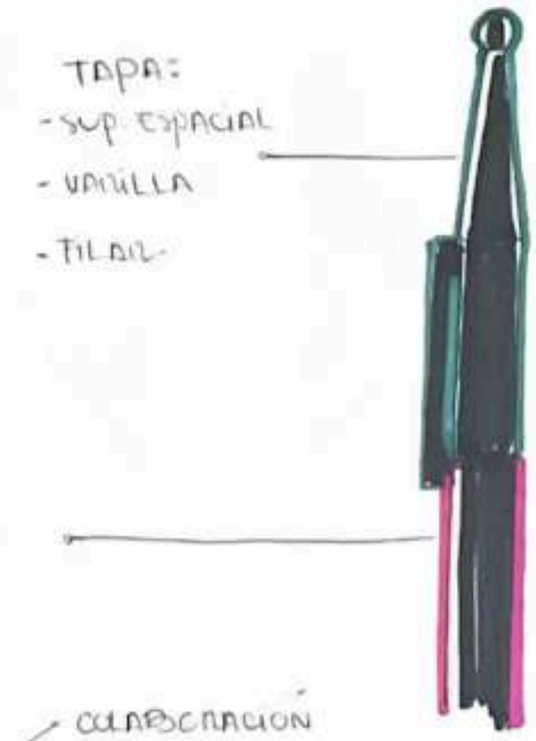
En este prod. se utilizó un software de simulación para calcular como se distribuyen las tensiones y optimizar la estructura de la silla.

"BOLIGRAFO LA CUPOLA" - ALESSI | ALDO ROSSI.
2008

- SU CONSUMO REFLEJA UN VALOR SOBRE EL DISEÑO DE AUTOR Y UN LUJO ACCESIBLE.

- RESPONDE A LA NECESIDAD DE FUSIONAR EL ARTE Y LA FUNCIONALIDAD, EN SINTONIA CON LA FILOSOFIA DEL DISEÑO POSTMODERNO, CON SIGNIFICADOS MÁS ALLÁ DE LO UTILARIO.

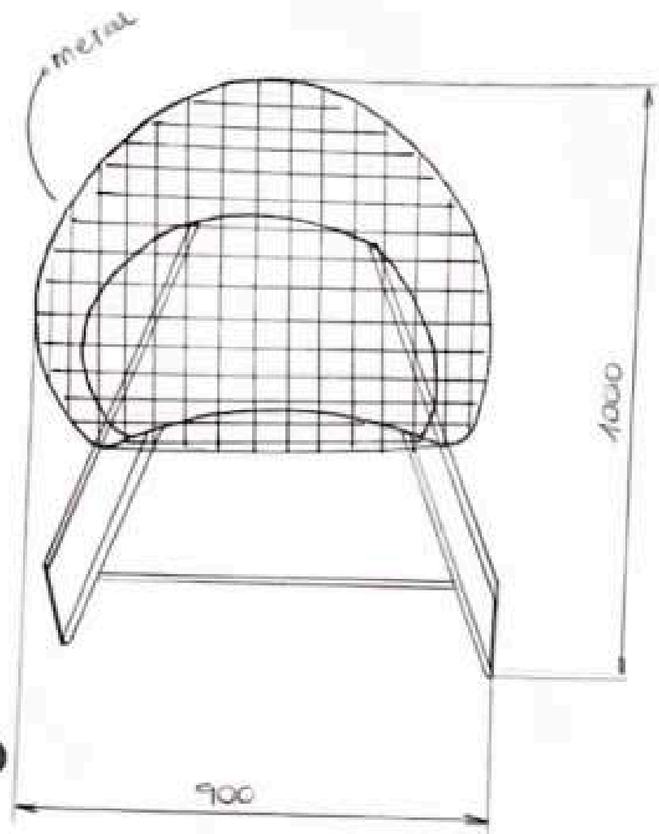


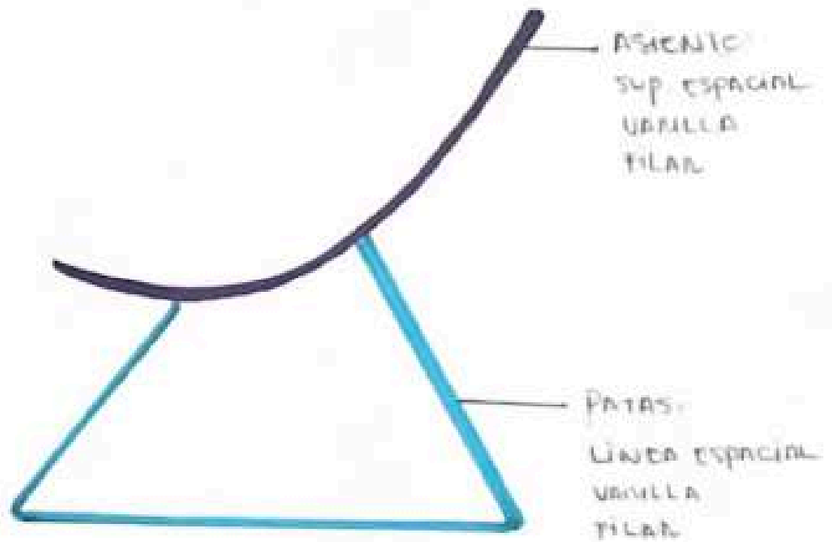


CARTIER SOL

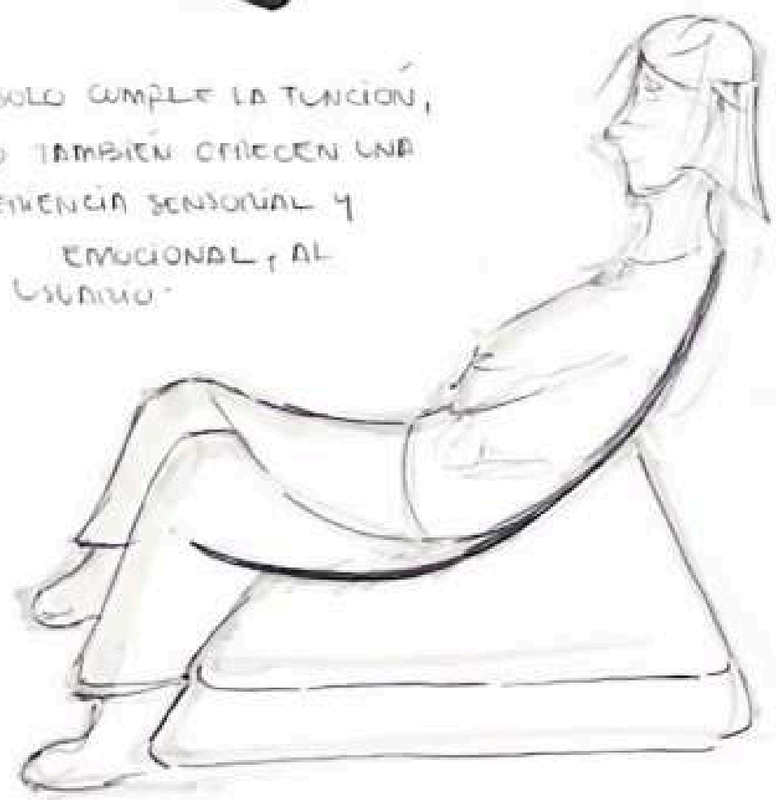
'SILLÓN CUENCO' — EN BRUTO | MARCELA COPPARI AGUSTÍN BARAGIOLEVO

2013



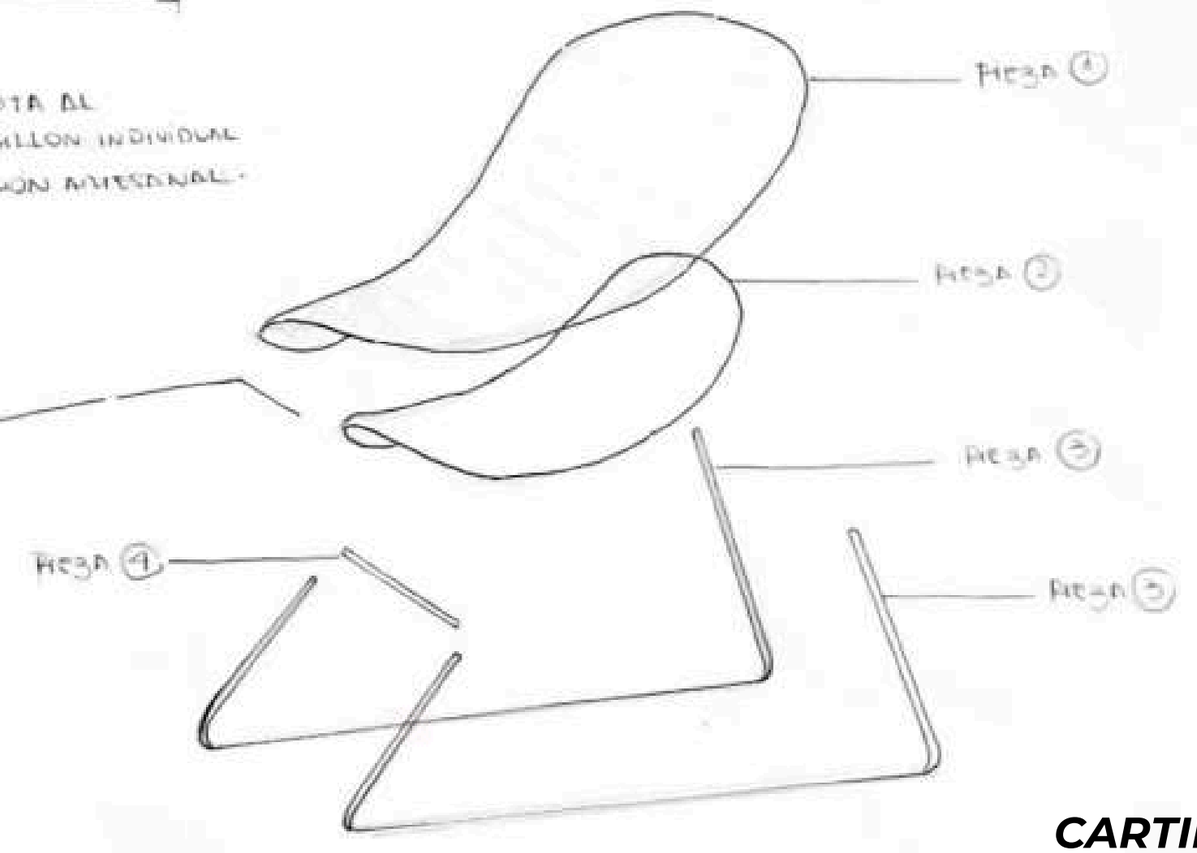


- NO SOLO CUMPLE LA FUNCIÓN, SINO TAMBIÉN OFRECEN UNA EXPERIENCIA SENSORIAL Y EMOCIONAL, AL USUARIO.



SE ADAPTA AL CUERPO. SILLON INDIVIDUAL TERMINACION ARTESANAL.

ENCASTRES SIMPLES.



CARTIER SOL

Karim Rashid

"Minimalismo sensual", que combina lo funcional con lo emocional, enfocándose en la experiencia del usuario.

En Bruto

Se enfoca en el brutalismo, con piezas robustas y minimalistas que valoran lo esencial y funcional en el diseño.

innovación	Se enfoca en crear diseños futuristas y llamativos, usando formas curvas y colores fuertes. Le interesa que sus productos no solo sean útiles, sino que también generen emociones.	Rashid es más futurista y emocional en sus diseños, mientras que En Bruto es más práctico y directo	Prefiere trabajar con materiales rústicos, como metal y cuero, haciendo objetos más sencillos pero sólidos. Su innovación está en cómo combina lo industrial con lo funcional.
recursos	Usa materiales modernos, como plásticos brillantes, y aprovecha tecnologías avanzadas para crear sus formas fluidas.	Rashid busca lo tecnológico y lo vistoso, mientras que En Bruto prefiere lo básico y lo artesanal.	Utiliza materiales más simples, como madera y metal, y técnicas tradicionales. Su enfoque es más artesanal y crudo.
criterios	Se enfoca en que sus diseños sean sensoriales, que llamen la atención y generen una buena experiencia en el usuario. Sus formas y colores son fundamentales.	Rashid quiere que sus productos sean visualmente atractivos, mientras que En Bruto prioriza la funcionalidad y la honestidad de los materiales.	Piensa más en que sus objetos sean funcionales y duraderos, con una estética industrial y sin adornos.
posmodernidad	Se mueve dentro del diseño contemporáneo, donde mezcla lo artístico con lo funcional. Su estilo postmoderno busca romper con lo tradicional y ser innovador.	Rashid se inspira en la libertad creativa del postmodernismo, mientras que En Bruto es más crítico y prefiere lo esencial.	Aunque también es parte de la posmodernidad, su enfoque es más crudo y simple. No busca adornar sus diseños, sino que estos hablen por sí mismos.
diseño argentino	Aunque es un diseñador conocido a nivel mundial, no tiene una relación directa con el contexto argentino, ya que trabaja para un público global.	Rashid es un diseñador global, mientras que En Bruto está mucho más arraigado en el contexto y la cultura argentina.	Está mucho más conectado con el diseño argentino, utilizando materiales locales y procesos artesanales. Sus productos reflejan la realidad y necesidades locales.

CARTIER SOL

TENDENCIA DEL DISEÑO POSMODERNO

Andrés Ricard diseñador español, Barcelona 1929. Pionero del diseño industrial de España ha sido un defensor del diseño como disciplina, participando activamente en el desarrollo de instituciones y programas educación .En 1994,995 Ricardo caracteriza las tendencias modernas del diseño en las que se distinguen cinco

Funcionalismo brutalista

1- estructuración primaria y tosca de los objetos
2-la soluciones formales se basan en principios mecánicos, elementales estructuras desnudas que definen la forma sin ocultar nada
3-los acabados son deliberadamente burdos

Funcional formalista

proceso más intuitivo nuevas combinaciones estéticas.Objeto que encuentre su propia estructura y configuración.Libertad para decir las formas que mejora armonicen con la función se busca un increíble entre la exigencia de la función y la estética de la forma proceso más intuitivo

Funcionalismo depurado:

los mecanismos operativos se ocultan tras estas formas para mantener su pureza esencial representa la perfección tecnológica de la época

Funcionalismo tecnicista:

a pesar de su apariencia estos objetos no siempre facilitan una mejor utilidad priorizando un efecto estético laborioso ciencia ficción estética High-tech escribiendo dispositivos complejos que convierten en signos expresivos, a veces en extremismo de la utilidad los productos adoptan soluciones de alta tecnología

Formalismo lúdico

fingen ser útiles pero pretenden ser objetos espectáculos(objeto-objeto) se asemejan un objeto útil pero no pretenden resolver ninguna función solo ser. Reclaman la atención por su por su apariencia insólita

ROSSETTI,JOSEFINA

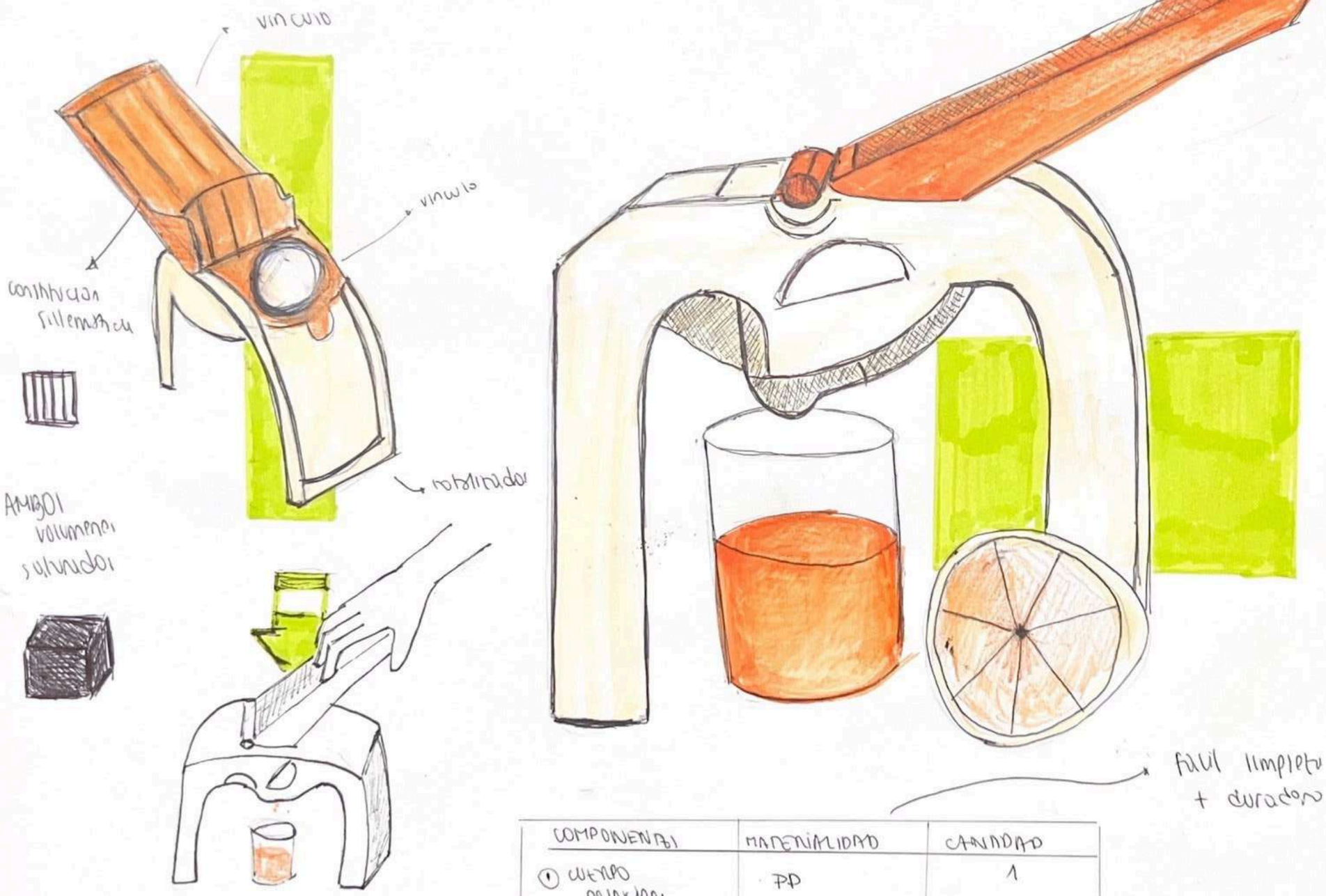
Exprimidor Squizz

ANDRE RICARD

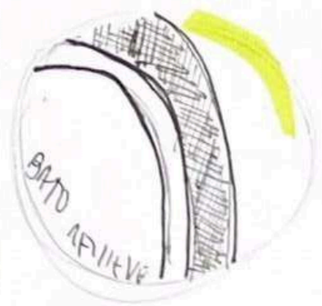
2007

CONTEXTO

- FUE CREADO PARA LA EMPRESA ALESSI.
DEBIENDO ENFOCADO EN QUE SEA SIMPLE, MINIMALISTA, ERGONOMICO, OFRECIENDO EXPERIENCIA DE USO INTUITIVA



RECURSOS UTILIZADOS
- BAJO RELIEVE
- SOBRE RELIEVE



COMPONENTES	MATERIALIDAD	CANTIDAD
① CUERPO PRINCIPAL	PP	1
② FILMO	PP	1
③ ~~BOTON~~ MANIJA	PP	1

ROSCETA. TOTEFINA.

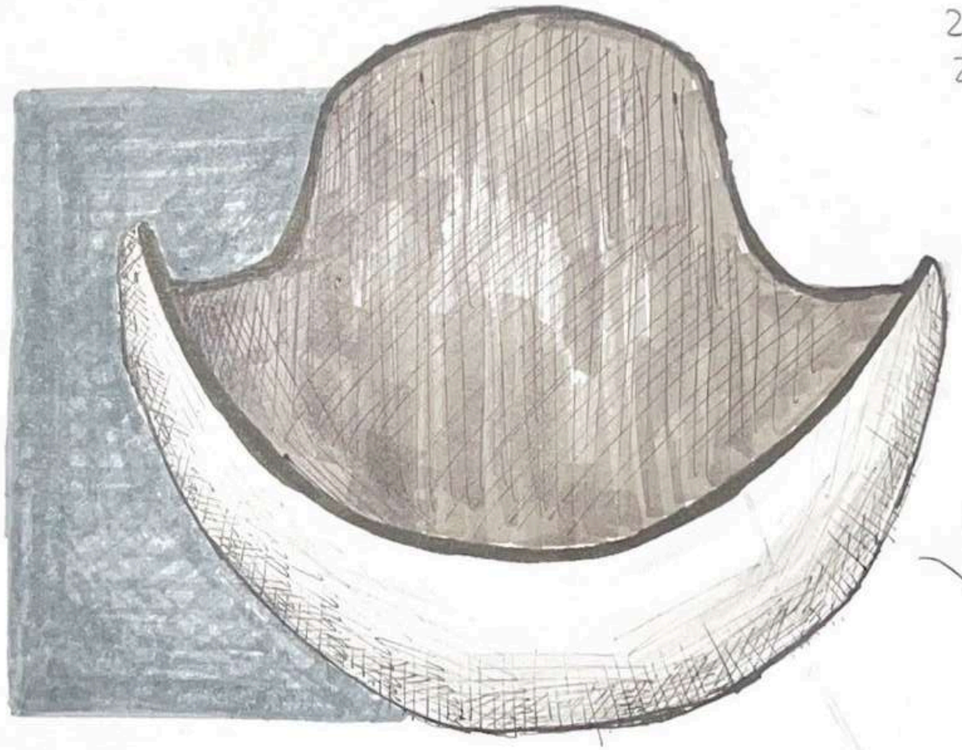
El diseño buscaba no solo resolver problemas funcionales, sino también una experiencia emocional

Sillon placentero

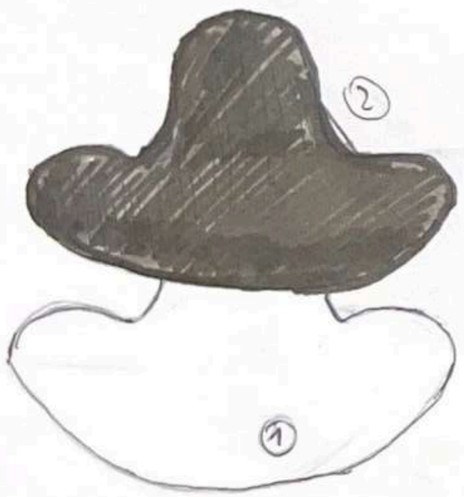
DIEGO BATISTA.

MANIPARENCIA
(OPACO) AMBOS

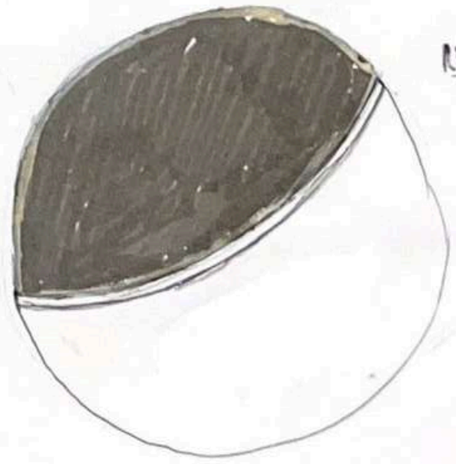
PROPIEDADES
1 REFLEXION
2 CUALIDADES DOBLE TANG.
2 INFLEXIONES.



→ Volumen saturado



COMPONENTES	MATERIALIDAD	CANTIDAD
1	FIBRA DE VIDRIO	1
2	TAPIZADO ECO CUERO	1



RECURSOS UTILIZADOS DE DISCONTINUIDAD

BUÑA.

categorías funcionales

1 soporte
2 almohadon

ROSSETTI, JOSEFINA

ANÁLISIS COMPARATIVO

Sillón Placentero de Diego Bastita

Experiencia del usuario

es un producto ergonómico y sencillo, pensado para ser fácil de usar por cualquier persona. La simplicidad de su diseño hace que su uso sea intuitivo y directo. Se centra en resolver un problema específico de manera eficiente, sin distracciones.

Tecnologías

el Sillón Placentero se incorporan tecnologías modernas de producción y materiales como fibra de vidrio y resinas sintéticas. Además, la forma y el confort del sillón se logran a través de técnicas de modelado en 3D, algo que no era común . La producción está más orientada hacia la artesanía contemporánea y la personalización, en lugar de la producción en masa.

Contexto cultural

la industrialización estaba en pleno auge, y el diseño buscaba adaptarse a las nuevas tecnologías de producción en masa. El Squizz refleja un contexto de optimización y estandarización de productos. Se ajusta a los valores del modernismo, donde la forma sigue a la función.

Forma

El diseño del Squizz es funcional, con una forma cónica que facilita su uso para exprimir cítricos. No tiene elementos decorativos excesivos, siguiendo los principios del funcionalismo y el racionalismo que caracterizan al diseño industrial de posguerra. Cada curva y ángulo del producto está pensado en función de su uso, facilitando el manejo y la limpieza.

Exprimidor Squizz de André Ricard

Experiencia del usuario

su usabilidad está más ligada a una experiencia sensorial. El diseño no es solo para sentarse, sino para proporcionar una experiencia de relajación placentera. La ergonomía juega un papel, pero la experiencia emocional del usuario es primordial.

Tecnologías

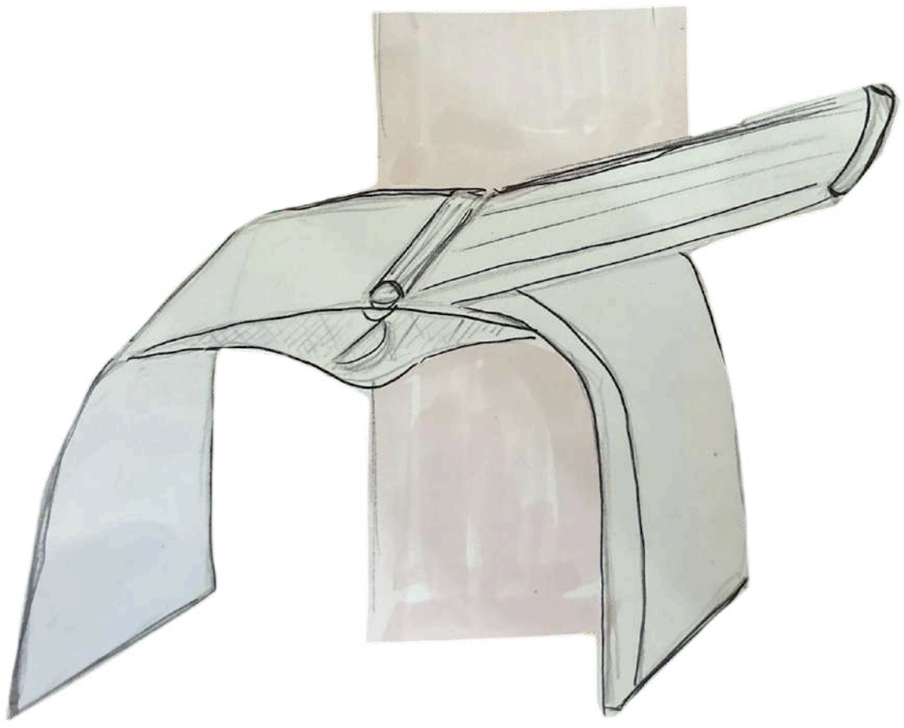
El Squizz fue diseñado con la idea de mejorar la eficiencia y funcionalidad de un objeto cotidiano. Está hecho de plástico moldeado por inyección, lo que era innovador en la época. El uso de plásticos no solo facilitaba la producción en masa, sino que también hacía el producto más accesible y ligero. Su diseño simple permite una fácil fabricación y montaje.

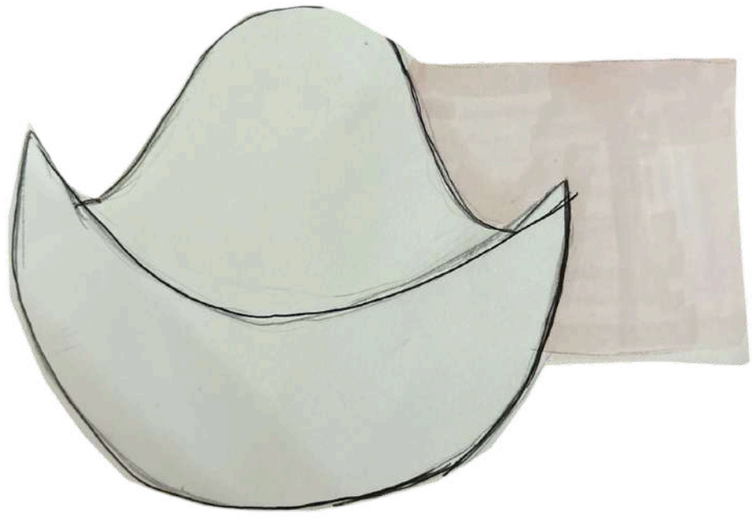
Contexto cultural

refleja una Argentina de comienzos de los 2000, donde el diseño comienza a alejarse del rigor funcionalista hacia una búsqueda más expresiva y personalizada. Los diseñadores exploraban formas y materiales que respondían tanto a la estética contemporánea como a la necesidad de experiencias más ricas.

Forma

La forma del Sillón Placentero es orgánica y envolvente, inspirada en la comodidad y la interacción con el cuerpo humano. Su diseño es más escultural y emocional, con una forma que invita al usuario a relajarse. Esto refleja una tendencia hacia el diseño emocional y experiencial





CONCLUSION

A nivel internacional, la postmodernidad introdujo un alejamiento del funcionalismo estricto, permitiendo que los diseñadores exploraran la ornamentación, la ironía y la emocionalidad en sus productos y el diseño argentino en la postmodernidad se ha caracterizado por su capacidad de mezclar tradición y modernidad, como lo refleja el sillón, que combina formas orgánicas con tecnologías modernas.

ROSSETTI,JOSEFINA

NACIONAL 1970

Mueble Cubo Mágico - 1974 - Ricardo Blanco

Sillon Madrid - Horacio Baliero - 1970

Silla 2900 en madera - Reinaldo Leiro y Arnoldo Gaite - 1971

Sillon Rolo - Reinaldo Leiro y Arnoldo Gaite - 1972

Silla Plaka - Ricardo Blanco - 1972

Televissor Tonomac - Hugo Kogan - 1979

Auroclick - Hector Compaired para Aurora - 1976

Televisor Roberto Napoli para Noblex - 1978

Radio Giulia - Roberto Napoli - 1975

Silla de prensa para el mundial 1978

NACIONAL
1980

Reloj de pie-
Hugo Kogan - VISIVA
1981

SILLA TRIGAMBA 1989
Ricardo Blanco

SILLÓN ISLA 1989 Ricardo Blanco

SILA NÍNIVE
Ricardo Blanco - VISIVA
1984

Linterna POP
Hugo Kogan - 1986

MAGICLICK
Hugo Kogan - 1983

Olla Essen -
Wilder Yasci
1980

MUEBLE LA MACÍA
Reinaldo Leiro - VISIVA
1984

Calefactor Volcan Hugo
Kogan - 1980

Mobiliario escolar
Ricardo Blanco - 1980

Bar con mesa corrediza
R.Leiro - 1983

NACIONAL
1990

SOFÁ PAMPA
Diana Cabeza - 1990

BANCO HOJA
Estudio Cabeza - 1995

SILLA TANGO
Ricardo Blanco
1998

BANQUETA HOMENAJE A KAFKA
Ricardo Blanco
1992

TABURETE CIRCUS STOOL
Alejandro Sarmiento - 1992

OLLA ESSEN
Alejandro Sarmiento
- 1999

SERVOCUNA
Hugo Kogan - 1994

CAMA MECATRÓNICA
M. Mariño - 1992

Sistema de puestos de trabajo Bus Award
Alejandro Katkownik, Reinaldo Leiro
1994

BANCO CORNAMUSA
DIANA CABEZA - 1997

NACIONAL 2000

Mobiliario Urbano - Diana Cabeza 2010

Mate Mateo - Laura Cherny, Nicolas Demarco

SISTEMA BUNA Tinello - Filiberti - 2013

Banco Banco (2003) - Grupo Bondi

Silla Matera (2008) - Federico Churba

Silla Eutopía (2018) - Francisco Gómez Paz

Silla para no sentarse (2000) - Ricardo Blanco

"El Beso" Año 2016
"Ricardo Blanco, barrilete cósmico"
Aplicación de marquetería sobre rediseño de la silla Plaka original, Ricardo Blanco 1973.

Banco Chori Rosa a.k.a Salchi-Banco
Cemento coloreado, patas de hierro zincado y pintadas
Año 2014 - 2020

Mate Milagroso Año 2015/2018 – Modelo Papa Francisco

Silla Hache - En Bruto (2018)

MEESEDORA
Designo Patagónico - 2003

Silla Twist (2013)- Ricardo Blanco/Cristian Mohaded

Sillón Cuenco - 2013
Marcela Cuppará. Agustin Barrionuevo.

BANQUITO MATERO
Designo Patagónico - 2006

Sillón Placentero- 2002-
Diego Batista

Mesa Soccorro

INTERNACIONAL 1970

Sillón Proust (1978) - Alessandro Mendini

Radio TS502 (1965, popularizada en los 70s) - Marco Zanuso y Richard Sapper para Brionvega

Cafetera La Conica (1979) - Aldo Rossi para Alessi

Divano Kandissi (1978) - Alessandro Mendini para Studio Alchimia

Cama-box Oceanic (1970) - Ettore Sottsass para Poltronova

Radio Cubo (1971) - Mario Bellini para Brionvega

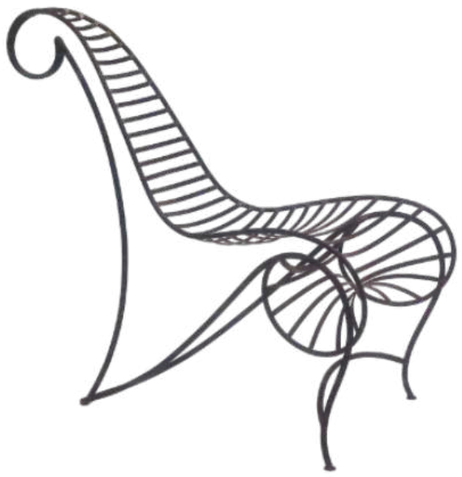
Interruptores Ibiza 1974

Glass chair - Shiro Kuramata - 1976

Silla Zig Zag (1934, reinterpretada en los 70s) - Gerrit Rietveld

Lampara Tizio, Richard Sapper, 1972

INTERNACIONAL
1980



Silla Spine - Andre Dubreuil - 1986

Estantería Carlton (1981) - Ettore Sottsass para Memphis

Hervidor Whistling Bird - Alessi 1985

Mesa Antelope - Matthew Hilton - 1987

Well Tempered - Ron Arad 1986

Little Beaver, Frank Ghery, 1980

Silla andrea - Josep Llusca -Andreu World 1986

Silla Toledo - Jorge Pensi - 1988

Bicicleta Plegable Brompton - 1988

Lámpara Tahiti (1981) - Ettore Sottsass para Memphis

INTERNACIONAL
1990

Silla Favela
Fernando y Humberto Campana
1991 Brasil

Silla Aeron, Don Chadwick |1994

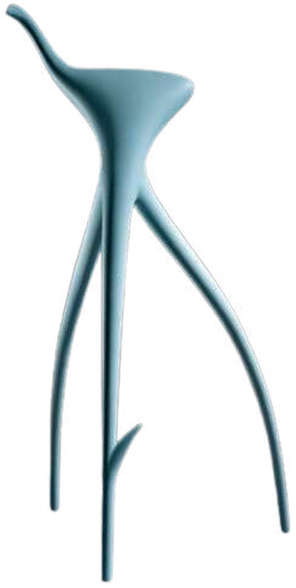
Pinza antipolillas Orion, 1990

iMac G3 (1998) - Apple, diseñado por Jonathan Ive

Juicy Salif (1990) - Philippe Starck para Alessi

Tetera Hot Bertaa (1990) - Philippe Starck para Alessi

Teléfono BeoCom 2 (1998) - Bang & Olufsen



Silla W.W. Stool (1990) - Philippe Starck

Navaja SwissCard (1997) - Victorinox

Mouse iMac "hockey puck" (1998) - Apple

INTERNACIONAL 2000

Sacacorcho de Alessi 2010

Silla Cabbage - Nendo (2008)

iPod (2001) - Apple, diseño liderado por Jonathan Ive

Silla Louis Ghost (2002) - Philippe Starck para Kartell

Lámpara Bourgie (2004) - Ferruccio Laviani para Kartell

Silla Toledo (2010) - Jorge Pensi

Boligráfo La Cupola - Alessi (2008).

Botella de agua de Ros Lovegrove

Silla Vegetal (2008) - Ronan & Erwan Bouroullec para Vitra

Lámpara Soft Light (2004) - Molo Design

Silla Masters (2009) - Philippe Starck para Kartell

Estante Cloud (2004) - Ronan & Erwan Bouroullec para Cappellini

Chaise Longue MYTO (2008) - Konstantin Grcic para Plank

Silla Ripple (2005) - Ron Arad y Moroso (Italia)

Bone Chair (2006)- Jaris Laarman

Exprimidor Squizz (2007) - Andre ricard