



*La belleza  
de lo inútil*

*Cristina Acosta Abad*



MEMORIA:  
**LA BELLEZA DE LO INÚTIL**  
TRABAJO DE FIN DE GRADO  
BELLAS ARTES  
ILUSTRACIÓN Y ANIMACIÓN  
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA  
2018/2019

Campus Guajara  
Facultad de Bellas Artes

38200 San Cristobal de La Laguna  
España

Tutorizado por:  
Tania Castellano San Jacinto

Cristina Acosta Abad  
cristina.ac.ab@gmail.com  
alu0100907827



# Índice

<b>I.</b>	<b>Resumen, abstract</b>	<b>6</b>	<b>VII.</b>	<b>Obra final</b>	
<b>II.</b>	<b>Introducción</b>	<b>7</b>		VII.a <i>Fotografía y videos</i>	<b>44</b>
<b>III.</b>	<b>Objetivos</b>	<b>8</b>		VII.b <i>Catálogo</i>	<b>51</b>
<b>IV.</b>	<b>Mapa conceptual</b>	<b>9</b>	<b>VIII.</b>	<b>Cronología</b>	<b>62</b>
<b>V.</b>	<b>Temática</b>		<b>IX.</b>	<b>Conclusión</b>	<b>63</b>
	V.a <i>Arte y diseño</i>	<b>10</b>	<b>X.</b>	<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>64</b>
	V.b <i>El mueble como objeto artístico</i>	<b>15</b>	<b>XI.</b>	<b>Anexo</b>	
	V.c <i>El cosmos en el arte</i>	<b>18</b>		XI.a <i>Objetos fabricados por la Bauhaus</i>	<b>66</b>
	V.d <i>Referentes artísticos</i>	<b>23</b>		XI.b <i>Muebles artísticos</i>	<b>68</b>
	V.e <i>Estado de la cuestión</i>	<b>26</b>		XI.c <i>Obras relacionadas con el cosmos</i>	<b>71</b>
	V.f <i>Antecedentes propios</i>	<b>28</b>			
<b>VI.</b>	<b>Metodología</b>				
	VI.a <i>Bocetos</i>	<b>33</b>			
	VI.b <i>Proceso de elaboración de la obra</i>	<b>35</b>			
	VI.c <i>Desarrollo de la propuesta creativa</i>	<b>42</b>			

# Resumen

---

*La belleza de lo inútil* es un proyecto que pretende acercar el arte al ámbito cotidiano. Esto lo hace a partir de un ejercicio de domismo<sup>1</sup>, realizando una serie de muebles donde la función y el diseño no están conectados, de tal forma que se obtienen objetos inútiles, para así diferenciarlos de los objetos de diseño al uso, por lo que no sólo operan en un plano estéticamente superficial. La temática, además, se centra en el cosmos haciendo que lo exterior se introduzca en el *domus*. Este proyecto plantea una búsqueda del conocimiento personal a través de intervenir lo que nos rodea.

Palabras clave: objeto disfuncional, domismo, cosmos.

# Abstract

---

*The beauty of the useless* is a project that aims to bring art to everyday life. It is achieved by an exercise of *domismo*<sup>1</sup>, producing furniture in which function and design are not related, in order to obtain useless objects, aiming to separate them from simple design objects. In this way, they wouldn't just operate in a aesthetically superficial dimension. The topic, besides, focuses on the cosmos causing the outside to access the *domus*. This project sets out a search for personal knowledge through thanks to our surroundings.

Keywords: dysfunctional object, *domismo*, cosmos.

---

<sup>1</sup> El domismo es un juego de palabras para referirse a la “ciencia de la casa”, acuñado por el arquitecto francés Le Corbusier.

## II. Introducción

---

Este proyecto muestra una serie de objetos alterados que pertenecen al ámbito privado dentro de la vivienda. Con ello busca crear una relación entre el arte y la vida diaria, es por eso que estas obras están incluidas en el lugar más personal posible, el hogar.

Igual que sostiene José de Armas Díaz: “Hacerse una casa, se identifica con la necesidad de hacerse un espacio declarado como propio, un dominio establecido sobre unos límites territoriales donde nos acomodamos a nuestras anchas [...] un espacio que de una forma u otra termina por restarse o por añadirse a la suma de la historia del espacio común” (2003, p.12). Con estas palabras

podemos observar cómo el hogar es un espacio personal marcado por unos límites con los que trabajaremos a lo largo de *La belleza de lo inútil*.

En este trabajo, el hogar aparece como el ámbito personal donde mi medio artístico encuentra su propio espacio. Aunque, a lo largo de la historia, el ser humano ha necesitado conocer lo que le rodea para comprender el lugar particular que ocupa en el mundo, aquí he necesitado introducir el mundo exterior dentro de la casa para autodescubrirme. Es así como lo externo se introduce en lo interno y, en este caso, el cosmos dentro de la vivienda.

El cosmos, es aún un terreno que está por descubrir a pesar de todos los avances que se han ido logrando. Esto ha provocado que se genere todo un imaginario alrededor de este, donde muchos artistas buscan una relación entre las personas y el universo. *La belleza de lo inútil*, usa esta idea, con la intención de realizar una obra personal creando piezas únicas, donde el cosmos, se introduce en el hogar haciendo que los objetos propios de este no sirvan a la función para la que fueron diseñados.

# III. Objetivos

---

Para la realización del proyecto me he propuesto una serie de objetivos que se distinguen como generales, pertenecientes al conjunto de la obra, y específicos, relativos al trabajo personal:

## **Generales**

Conseguir que las personas que accedan a este trabajo se pregunten qué función cumple el arte.

Lograr que objetos cotidianos del hogar convivan con objetos de la misma naturaleza intervenidos artísticamente.

Mostrar que el arte no solo termina en galerías o instituciones museísticas (cubo blanco) ni se dirige a un cierto tipo de personas.

Desarrollar una obra original que tenga como objetivo emplazarse en una vivienda pero que evite la mera función decorativa.

## **Específicos**

Intentar crear un lenguaje propio

Crear un discurso conceptual más elaborado.

Desarrollar propuestas estéticas que no tengan una función específica.

Mejorar mis recursos y procedimientos técnicos.



# V. Mapa conceptual



# V. Temática

---

## V.a *Arte y diseño*

Para entender este trabajo es necesaria una mirada retrospectiva acerca del arte y su influencia en el diseño.

Según Anne Massey “La historia del diseño interior abarca la arquitectura, el diseño, las bellas artes, la decoración e incluso la historia social y económica. [...] Este tema híbrido y cada vez más popular se presenta mediante un repaso de interiores -domésticos y otros- desde el movimiento Arts and Crafts del siglo XIX hasta hoy” (1995, p.6). Gracias al movimiento Arts and Crafts (iniciado en Inglaterra) los artistas y arquitectos dedicaron tanta atención

al interior como al exterior de los edificios.

Estos buscaban formas de diseño interior funcional, además de nuevas estéticas. Con ello se pretendía facilitar la calidad de vida y de trabajo.

Con la Revolución Industrial hubo cambios en la urbanización y en la forma de vida de la población. El comercio creció, por lo que surgieron nuevas clases sociales donde la clase media adquirió más capital. Hasta este momento la decoración de los interiores preocupaba fundamentalmente a las clases

altas. En este sentido, las salas de visita victorianas tuvieron la función de impresionar, algo que ocurrió también en las casas de la clase obrera.



Interior de clase trabajadora, c. 1900.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> “Incluso en los interiores menos lujosos, la decoración era importante; nótese el paño de adorno sobre la repisa de la chimenea” (Massey, 1995, p. 8).

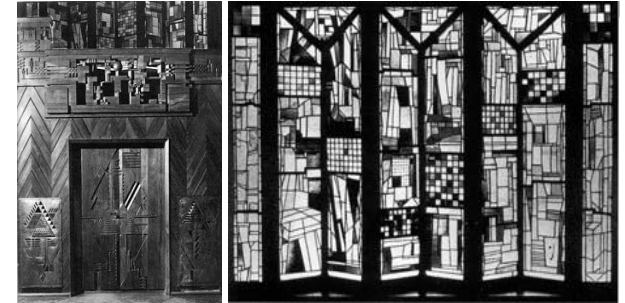
Más tarde, a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, surge el movimiento modernista que aboga por una decoración inspirada en formas orgánicas. Es decir, una ornamentación muy sinuosa. Como consecuencia a este movimiento, un arquitecto llamado Adolf Loos defiende la arquitectura funcional, dejando de lado el exceso de ornamentación. Frank Whitford cuenta al respecto: “Para Loos, el adorno era simplemente un despilfarro de dinero, y en su ensayo *Ornamentación y Delito* (1908), argumentaba que a más ornamentación de un objeto, más explotación del artesano para crearla” (1984, p.20).

La Bauhaus<sup>3</sup> tuvo mucha importancia a nivel internacional para el desarrollo del estilo moderno. Según Whitford: “La escuela tuvo

como objetivos la enseñanza simultánea de las artes y oficios y trazar un puente que salvara la distancia entre las artes y la industria” (1984, p.87). Nunca logró su segundo objetivo, pero consiguió ser un centro experimental de las bellas artes. El primer trabajo de la escuela fue la Casa Sommerfeld, situada en Berlín realizada en el año 1921. Esta estuvo diseñada por Walter Gropius (director y fundador de la escuela) y Adolf Meyer en colaboración con los estudiantes. Fue una construcción de madera y un homenaje a la habilidad manual de los artesanos.

Para ver el sentido de la construcción de la casa por la Bauhaus, hay que tener en cuenta que en su manifiesto, Walter Gropius exponía que: “Arquitectos, escultores, pintores, todos debemos volver a la artesanía [...]”

Formemos pues un nuevo gremio de artesanos sin las pretensiones clasistas que querían erigir una arrogante barrera entre artesanos y artistas” (Gardinetti, 2013).



Interior de la Casa Sommerfeld

Vidriera creada en el taller de cristal de la Bauhaus

Vista de la parte trasera de la Casa Sommerfeld



<sup>3</sup> La Bauhaus fue la escuela de arquitectura, diseño, artesanía y arte fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar (Alemania) y cerrada en 1933 a manos del Partido Nazi.

Con ello la Bauhaus reclama unir a las diferentes disciplinas artísticas en una nueva arquitectura. Por lo que no es de extrañar que en el trabajo de la casa participaran todas las áreas de trabajo de la escuela. Por ejemplo, realizaron con un diseño adaptado a la naturaleza del espacio las tallas de las escaleras, la puerta de entrada, los cubre-radiadores, los sillones, la colorida ventana de vidrio para la caja de escalera, etc.

El edificio mantiene un vínculo la decoración exterior e interior, donde se recuperan las formas expresionistas<sup>4</sup> alemanas de posguerra, las cuales se convirtieron en los fundamentos de Walter Gropius para la Bauhaus de Weimar. Asimismo, cabe resaltar que la historia de la casa se escribe incluso sobre otra historia anterior a partir del reciclaje, pues para

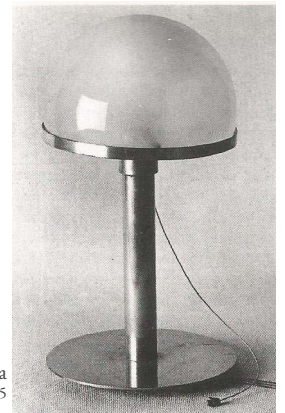
su construcción, Gropius decide reutilizar los restos de un barco de guerra naufragado. Como la madera era barata y fácil de usar, escribió un artículo a favor de este material en la construcción.

Además de la casa, la Bauhaus realizó todo tipo de mobiliario consiguiendo sentar las bases normativas y los patrones de lo que hoy conocemos como diseño industrial. Con esta nueva arquitectura moderna, la escuela creó una nueva estética que abarcó todos los ámbitos de la vida cotidiana.

Como afirma Whitford: “Todo el que se sienta en una silla de estructura tubular metálica, usa una lámpara ajustable para leer o vive en una casa total o parcialmente construida con elementos prefabricados, se está beneficiando

de una revolución del diseño (o sufriendola) traída en gran parte por la Bauhaus” (1984, p.10).

Con esta filosofía del diseño, se insiste en la unión del arte y la tecnología, que están vinculada al racionalismo y al funcionalismo, además de la creación de nuevos productos y en la búsqueda de alternativas para crear objetos estéticos, funcionales y productivos.



Pieza del taller de metalistería  
Lámpara de mesa, 1923 - 1924<sup>5</sup>

<sup>4</sup> El expresionismo fue un movimiento cultural surgido en Alemania a principios del siglo XX. Su primera aparición fue en el terreno de la pintura.

<sup>5</sup> Ver anexo, p.66 y p.67

Tanto en la Bauhaus como en las Arts and Crafts, se pretendía regresar al trabajo artesanal defendiendo que los objetos industriales no poseen los atributos estéticos que se tiene en el arte. Dentro del movimiento Arts and Crafts es inevitable hablar de William Morris. Morris, entre otras cosas, era pintor y arquitecto que fundó en 1861 junto con otros arquitectos, Faulkner and Co., una empresa de arquitectura y diseño industrial que él mismo financiaba. Mediante esta empresa, Morris se basaba en las artes y los oficios de la época medieval como defensa del ser humano sobre la máquina. Este movimiento consiguió atraer a personas de todo el mundo y en 1875 la compañía pasó a llamarse *Morris and Co.*, con Morris como único propietario. Él se preocupó intensamente en preservar las artes y oficios medievales rechazando las modernas formas de producción en masa.

William Morris, mediante la elaboración artesanal llegó a realizar vidrieras, cerámica, mobiliario, tejidos y papeles para paredes. Con estos trabajos pretendía defender la artesanía que competía con el trabajo industrial y además consideraba que a través del arte se podía mejorar la calidad de vida social. Su crítica a la producción industrial se centraba en la condición que obtenía el trabajador de simple herramienta ya que se anulaba la parte creativa, artesana y humana, es por ello que no focalizó en la fabricación de objetos en serie.

Todo esto tuvo como consecuencia una nueva preocupación por lo doméstico y lo cotidiano, surgiendo así la necesidad de producir muebles y artículos de hogar de una manera alternativa a la industrial, partiendo de diseños tanto prácticos como estéticos.

Las Arts and Crafts revalorizaron las

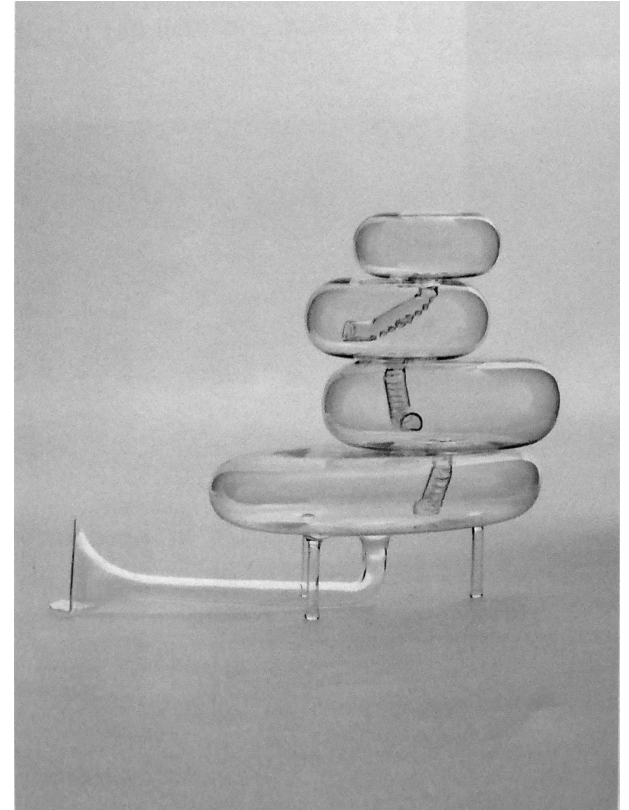


Catálogo editado por la empresa de William Morris, 1979

artesanías, e inspiraron a muchos de los implicados en el movimiento a centrarse en realizar productos bellos, hechos a mano. Pero el coste de producción de estos fue tan grande que tuvieron que ser vendidos por encima del alcance de la clase media. Eso hizo que la artesanía no pudiera competir con la industria. Lo que nos lleva a la actualidad, donde la mayoría de personas consumimos los mismos productos, donde la originalidad se pierde en las producciones en serie.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, en *La belleza de lo inútil* también se defiende la importancia de la artesanía y la fabricación de objetos del hogar, pues son objetos que forman parte de nuestra cotidianidad dentro del ámbito personal. Para entender el diseño de los productos de este trabajo tenemos que nombrar el diseño crítico. Este pretende que los consumidores nos preguntemos el porqué

de un producto. Es por eso que estos objetos no tienen por qué ser útiles, aunque sí deben generar nuevas ideas. Estos diseños no pueden estar ligados a marcas, industrias, etc. sino que deben fomentar un debate sobre el uso de los mismos. Anterior a este movimiento, en la Italia de los años setenta, surgió un movimiento que fundó las bases del diseño crítico llamado “radical design”. Consistía sobre todo en la realización de mobiliario que desafió los modelos de la industria para crear la nueva imagen que necesitaba el mundo moderno. Con este tipo de diseño se libera de la regla donde la forma sigue la función. Lo que nos llevaría al mobiliario como objeto artístico.



El último grito, *House*,  
2011

## V.b *El mueble como objeto artístico*

Con la revolución industrial los productos comenzaron a elaborarse en fábricas en lugar de talleres, hechos por máquinas en lugar de artesanos. Esto hace que surja un nuevo concepto, la estética industrial. Es por ello que Denis Huisman y Georges Patrix explican que: “hace algunos años, un industrial concibió la idea de hacer una llamada a reputados artistas [...], con el fin de poder decorar sus frigoríficos de manera «estética» y de incrementar las ventas” (1971, p.5). Esto significa que para muchas personas la estética de los productos industriales sería el resultado de aplicar una visión artística al producto industrial en serie. Este planteamiento es erróneo, ya que en la producción industrial, lo esencial es el

funcionamiento del objeto y no su forma artística. Esto se debe a que durante las primeras décadas de producción serial la industria produce objetos lo más acabados y depurados posibles, completamente adaptados a su función, destinando por lo general a una posición más secundaria el aspecto de los objetos.

La industria, a diferencia del trabajo manual, produce grandes cantidades de máquinas y utensilios donde la función para la que estén fabricados guía al diseño. Por ello se prescinde de una excesiva ornamentación y, por supuesto, del trabajo artesanal, creando una producción en serie que pierde la originalidad

y el esfuerzo manual que tenía hasta entonces cada nueva creación. Este trabajo industrial ha permitido al empresario poder aumentar la producción, al consumidor poder obtener con más facilidad los productos, y al artista una forma rápida de trabajar.

Como ya vimos antes, personas como William Morris estaban en contra de la producción industrial y pretendían volver a las artes y oficios. Incluso Morris llega a afirmar lo siguiente: “En tanto que condición de vida, toda producción mecánica es un mal absoluto [...] Todo arte debe ser producido para los hombres y por los hombres, como una forma de felicidad, a la vez para el creador y para el

que lo usa” (Huisman y Patrix, 1971, p.12). Pero esto no bastó para evitar que se siguiera fabricando en masa, ya que esta era la mejor forma de abastecer al gran número de consumidores y a las nuevas formas de vida que surgieron con la llegada del siglo XX de la mano de la metropolización.

Todo esto nos lleva a este momento, donde han ido apareciendo compañías de fabricación de muebles que pretenden devolverle a la artesanía su condición artística. Con la aparición de compañías con una producción masiva de muebles (un ejemplo actual y exponencial de ello sería Ikea), la fabricación artesanal sufrió una gran disminución. Sin embargo, todavía hoy existen empresas, diseñadores y artistas que retoman el trabajo del artesano combinándolo con la tecnología

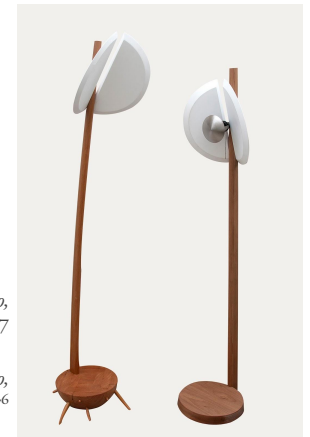
para así crear piezas únicas. Un ejemplo de ello es Javier Rubio, que realiza una serie titulada *Mueble, objeto vivo* (2017)<sup>6</sup>, que consiste en la realización de muebles inspirándose en la naturaleza. A través de su obra, manifiesta su resistencia a la elección entre lo natural y lo artificial. Esto lo consigue con la creación de muebles donde la naturaleza se presenta como materia prima, además de ser un componente estético.

La originalidad en los muebles no solo se ha generado dentro del arte, sino que también se ha vuelto algo común en otros ámbitos más comunes. Esto ha sido posible gracias a sistemas de negocio como el de Ikea, donde uno mismo se arma los muebles. Con ello se ha creado una nueva rama dentro de la decoración con el nombre de *Ikea Hack*,



Javier Rubio, *Mueble, objeto vivo*, 2017

Javier Rubio, *Mueble, objeto vivo*, 2017<sup>6</sup>



---

<sup>6</sup> Ver anexo p. 68



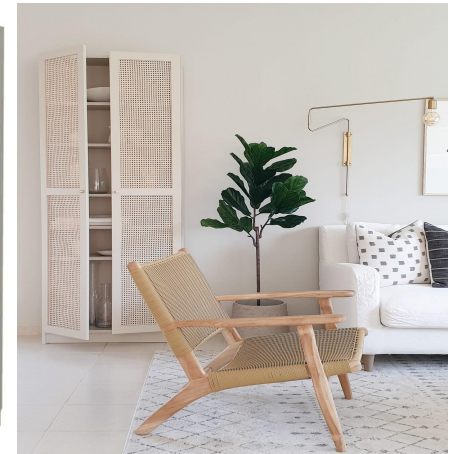
*Hacking Ikea*, *Ikea hacks* y otras variantes. Estas tendencias consisten en transformar los muebles de Ikea en otros distintos para lo que fueron creados o simplemente para darles un toque personal a muebles estandarizados. Muchas de estas ideas son sencillas por lo que lo podría hacer cualquiera. Es por ello que esta tendencia ha tenido tanta acogida, sobre todo en redes sociales.

Dentro del arte, existe un ejercicio importante que también tendrá lugar en *La belleza de lo inútil*. Consiste en que los artistas juegan con el espacio que habitan realizando un ejercicio de domismo, donde buscan nuevas visiones del concepto de casa, transformando objetos cotidianos en obras de arte. Con ello se pretende establecer relaciones entre los objetos que son conocidos y que además pueden ser

intervenidos con la finalidad de que sean expuestos. Esto es una forma de insistir en lo que se descubre continuamente desde el interior de un paisaje, en este caso el de una casa. Como asegura José de Armas Díaz: “Son las particularidades domésticas las que distinguen y caracterizan la identidad de un grupo, [...] por una serie de hábitos o que estructuran sus pautas vitales según la costumbre de la casa” (2003-2004, p. 11). Aprovechando la peculiaridad de los objetos cotidianos, estos artistas crean nuevos espacios que habitar. Un ejemplo de ello lo podemos ver en la obra *Este domingo*, (2003)<sup>7</sup> realizada por Maku Díaz, Ubay Murillo y Juan José Valencia para un proyecto llamado *Ejercicios de domismo*.

En este proyecto, los elementos del hogar

también jugarán con la incompatibilidad entre el diseño y la inutilidad. Con esto, aprovecharemos la disfunción del objeto para evitar que este sea meramente decorativo y de esa forma transformarlo en obra artística.



*Hacking Ikea* <sup>8</sup>

<sup>7</sup> Ver anexo p. 69

<sup>8</sup> Ejemplo de *hacking* en una vitrina Billy de Ikea. Para más ejemplos ver anexo p. 70

## V.c *El cosmos en el arte*

Con los antiguos griegos surge la filosofía, y con esta, la idea de desorden original, el caos. De ese concepto surge el cosmos, que es la idea de universo estructurado por un orden perceptible. Pitágoras fue el primero en utilizar el término cosmos, es decir, nombrar el conjunto de todas las realidades y el orden en que se encuentran. Es a partir de ese momento cuando se crea una preocupación por conocer el universo, por lo que se iban estableciendo diferentes teorías basadas en la observación y el estudio del cielo. Es así como Aristóteles crea un modelo cosmológico en el que la esfera terrestre se mantiene inmóvil y suspendida en

el centro geométrico de otra esfera que está en rotación, a esto le da el nombre de “esfera de los cuerpos fijos”, y es el contenedor de todas las estrellas.

Con el paso del tiempo, Epicuro es el primero en considerar que el mundo es infinito. Más tarde, Giordano Bruno afirma que el Universo es infinito y homogéneo, este sistema está formado por el conjunto de estrellas, sol y los planetas. Para él, el universo es una reiteración infinita de un sistema solar con esa estructura, a esto lo llama “synodi ex mundis”: lo que significa la agrupación total

de los mundos.

A finales de la Edad Media se cree en la existencia de un paraíso terrestre, y en su búsqueda se basarán muchas de las exploraciones marítimas. En ese sentido, la fantasía de El dorado y el Paraíso perdido rondaban el imaginario de los primeros colonizadores que llegan al nuevo mundo como a una Nueva Tierra en la que comenzar una nueva sociedad. Por eso, no es de extrañar que cada especie animal o vegetal será investigada cuidadosamente durante los viajes. Al acabar de descubrir todo el espacio terrestre, este imaginario se traslada al cosmos. Es así como

las personas vuelven a la búsqueda de sus orígenes, pues este es el mito más antiguo de la historia y al tema al que muchos artistas recurren.

Más tarde, las observaciones de Galileo produjeron que el ser humano se diera cuenta que la superficie de la Luna no era lisa, sino que se asemejaba a la superficie de la Tierra. Esto provocó que se contemplase por primera vez la posibilidad de que las personas pudieran viajar al espacio y colonizar la Luna. Fue ahí cuando en la literatura comenzaron a inventar máquinas voladoras. En el arte plástico se puede observar la obra que realizó Étienne Léopold Trouvelot para el Observatorio de Harvard que consistió en una serie de obras que representan nebulosas y planetas.<sup>9</sup>

En el siglo XVIII, William Herschel descubrió

Urano y más tarde publica su primer catálogo de nebulosas y estrellas. También catalogaría muchos nuevos elementos que no se habían observado hasta ese momento.

Por su parte, Nikolai Fedorovitch Fedorov, en 1880 publica en Moscú una serie de artículos titulados *El porvenir de la astronomía y la necesidad de la resurrección*. Este es un párrafo extraído de estos textos: “Para los hombres de la Tierra, los mundos del espacio abrigarán los hogares de sus ancestros, y esos mundos serán accesibles para los que han resucitado y para los que han de resucitar. La exploración del Estado Intersideral significa la búsqueda de esos mundos habitables y la preparación de esos hogares” (1880, p. 253). Con estas palabras podemos ver una relación bastante clara entre el hogar y el universo que nos ayuda a comprender la necesidad de la época de

conocer el cosmos. Lo que nos lleva a *La belleza de lo inútil*, donde también unimos el cosmos y el hogar como una forma de autodescubrirse.

Los textos de Fedorov hablan acerca de que la colonización del espacio por el ser humano se ha convertido en una necesidad debido al agotamiento de los recursos del planeta y la hiperpoblación. En palabras de Jean Clair: “En efecto, podría decirse que las fantasías de Fedorov en los últimos años del siglo XIX influyeron tanto en las utopías de los



Étienne Léopold Trouvelot,  
*Nebulosa de Orión*, 1875

<sup>9</sup> Ver anexo, p. 71

escritores [...] La fantasía más delirante empezaba así a basarse en la más estricta racionalidad, hasta que finalmente ha acabado convirtiéndose en una realidad cotidiana” (1999, p. 20).

Todo esto nos lleva a la representación del cosmos en el arte. Este se refleja en todas las vanguardias rusas, en particular en el movimiento suprematista creado por Kazimir Malevich. Él fue el primero en colocar las ideas de Fedorov como base del suprematismo. Tal y como dice Jean Clair: “Para Fedorov, el arte alcanzaba su más elevado significado metodológico a través de la creación de las ideas, modelos e imágenes artísticas de aquello que el hombre creaba en realidad” (1999, p.172). Además, pensaba que solo la realidad creada por la humanidad puede conocerse del todo. Es por ello que propuso la arquitectura,

una construcción humana que organiza las ciudades, como una forma que simboliza la materia del universo. Los primeros trabajos de Malevich en este movimiento eran proyecciones de elementos flotando en el espacio infinito. Otros artistas cercanos a este, como Mijaíl Vasílievich Matiushin e Ivan Kliun usaron el tema de ciertos descubrimientos científicos en sus obras.

A pesar de que Malevich no mencionara directamente las ideas filosóficas que aporta Fedorov, se constata la influencia que ha tenido sobre el movimiento que fundó en la terminología y en el significado que le dio. Esto se aprecia en las composiciones en caballete donde Malevich proyectaba un mundo suprematista, destinado a trasladarse a la arquitectura y crear un único sistema de arquitectura para la Tierra, como pensaba

Fedorov. Uno de los conceptos que Malevich describió fue la máquina suprematista, que consistía en un tipo de estructura cósmica que él mismo defendía como una nueva forma de arquitectura.



Kazimir Malevich,  
*Suprematismo*, 1916

Como ya hemos hablado anteriormente, los nuevos descubrimientos en la astronomía son el origen de algunos cuadros como por ejemplo *La vía láctea* (1885-1886) de Alfred Stevens<sup>10</sup>. Realizada con un espíritu simbolista, hace que nos preguntemos el lugar que ocupamos en el universo a medida que este se va descubriendo. En el impresionismo también vemos estas referencias cósmicas, como en el caso de *Sendero con ciprés y cielo estrellado* (1889 - 1890)<sup>11</sup> y *Noche estrellada* (1889)<sup>12</sup> ambas de Van Gogh, que representan una nebulosa en espiral. Como podemos observar en estas obras, Van Gogh se interesaba por los fenómenos celestes.

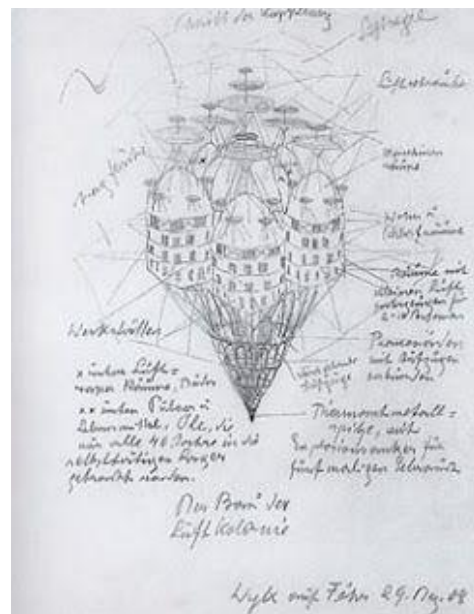
Un artista que se caracterizó por la interacción de las diversas ideas artísticas del Neo-Romanticismo, el Simbolismo y el

*Nouveau* fue Čiurlionis. En una serie de pinturas donde destacaron *Creación del mundo II* (1905-1906)<sup>13</sup> y *Rex* (1909)<sup>14</sup>, investigó temas filosóficos como el hombre como parte del universo y la relación del hombre con el absoluto.

Dentro de la abstracción nos encontramos con František Kupka, que tenía una gran curiosidad por los descubrimientos científicos de su época, en concreto con todo lo relacionado con el cosmos. Esto lo podemos ver en su obra *Primavera cósmica I y II* (1911)<sup>15</sup>, donde creó una cosmología abstracta que reunía formas del microcosmos y del macrocosmos.

Más tarde, Wenzel Hablik realizó un lienzo llamado *Firmamento* (1913)<sup>16</sup>, donde creó

visiones utópicas del espacio exterior, con fantásticos planetas y estrellas. Además, llevó a cabo una serie de dibujos en los que representa máquinas voladoras que se pueden habitar. Estos dibujos combinan la visión utópica y la invención técnica.



Wenzel Hablik, *La construcción de la colonia volante*, 1908

10 Ver anexo, p. 72      15 Ver anexo, p. 75

11 y 12 Ver anexo, p. 73    16 Ver anexo, p. 76

13 y 14 Ver anexo, p.74

Durante los años veinte y treinta muchas obras nos muestran un pensamiento fantasioso sobre el cosmos. Según Jean Clair: “La fascinación por la espiral y la esfera del primer arte abstracto es muestra de que los artistas sienten un interés renovado por algunas de las preguntas más antiguas de la humanidad, sobre las que vuelven a interrogarse” (1999, p.198).

Más tarde, en los cuarenta y cincuenta, el universo sigue despertando admiración. En el arte, los monocromos crean un vacío, como en el caso de los azules de Yves Klein. También podemos ver la gran cantidad de partículas atomizadas en las *Constelaciones* de Miró de 1939<sup>17</sup>. El cosmos es en definitiva una fuente de inspiración artística que ha ido avanzando de la mano de los descubrimientos científicos. Los artistas han representado el universo, ya sea de forma más real o más imaginaria como una manera de comprender lo que nos rodea

para descubrirnos.

Volviendo a *La belleza de lo inútil*, toda esta investigación sobre el arte en el cosmos sirve para ponernos en contexto con la necesidad a lo largo de la historia de conocer lo que nos rodea, y a partir de ello, crear todo un imaginario donde el universo es parte de nuestra forma de vida. Es así como a partir de todas estas ideas, surge la de introducir el cosmos en el hogar, donde el exterior se relaciona con el interior, en este caso discapacitándolo de su función.



Ives Klein, *RP 10 Relieve planetario*, 1961

---

<sup>17</sup> *Constelaciones* es una serie de veintitrés pinturas caracterizada por la presencia de astros, pájaros y mujeres. Ver anexo p. 77

## V.d Referentes artísticos

Para la realización de un trabajo creativo necesitamos fuentes en las que inspirarnos. Cada persona puede encontrar sus referencias en un lugar diferente, en un libro, un viaje, otros autores... Para *La belleza de lo inútil* se tomaron como referentes diferentes artistas plásticos relacionados de algún modo con el proyecto. Estas relaciones facilitan el entendimiento de la obra, así como el proceso de investigación teórico que lo defiende.

### La Bauhaus

El nombre Bauhaus deriva de la unión de las palabras en alemán Bau, "construcción", y

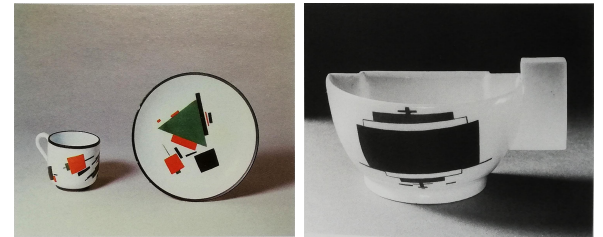
Haus, "casa". Como hemos apuntado anteriormente, fue una escuela de artesanía, diseño, arte y arquitectura. En ella, se refleja el trabajo del artista en el hogar, ya que entre otras cosas creaban diferentes objetos artísticos para la casa. Defendían la artesanía y la creación de objetos únicos. Por eso es uno de los referentes más importantes del proyecto.

### Nikolái Suetin

Fue un artista relacionado con el suprematismo ruso que aplicó las teorías artísticas de Kazimir Malévich no sólo en el terreno de la pintura, sino que también se

interesó por hacerlo en la vida diaria. Creó diseños vanguardistas para las porcelanas de la Fábrica Estatal de Cerámica Lomonossov (1923).

De este artista es interesante ver cómo integra el arte en los objetos cotidianos, sin embargo, estos son simplemente decorativos.



Nikolái Suetin, *Taza y plato de diseño Suprematista*, 1923

Nikolái Suetin, *Media taza*, 1923

## Ferruccio Laviani

Realizó una serie de producciones en 2014 llamada *¡F\* THE CLASSICS!* La última pieza se trata de un gabinete tallado en madera por una máquina CNC (control numérico computarizado). En pocas palabras, supone el uso de un ordenador para controlar y monitorizar los movimientos de una máquina que talla el mueble según el diseño que se ha planteado en formato digital.

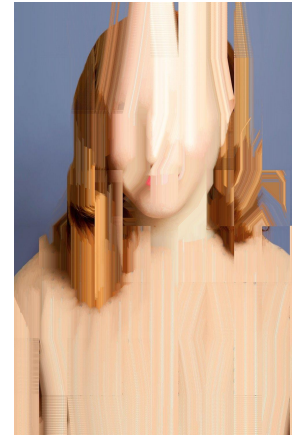
De esta pieza rescaté el aspecto de la fabricación de muebles inusuales, donde la estética y la función no están al mismo nivel, sino que el diseño está por encima, creando así un mueble que no sirve, pero que puede resultar estético en la actualidad.



Ferruccio Laviani, *Good Vibrations*, 2014

Detalle *Good Vibrations*

También de me interesa el *glitch* que presenta el mueble como error informático convertido en estética. Diferentes artistas realizan imágenes que reproducen el *glitch* donde la estética del error, de lo imperfecto, llama la atención.



David Szauder, *Mr Wolf*, (*Failed memories*), 2012

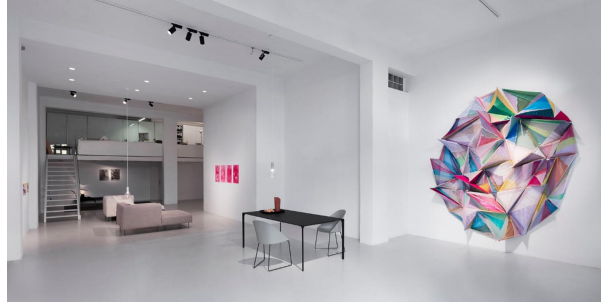
David Szauder, *Doras llama*, (*Failed memories*), 2014



## Bibli

Es una tienda de mobiliario, estudio de interiorismo y galería de arte que se encuentra situada en Tenerife. Sus propietarios defienden que el arte contemporáneo lleva años jugando con el diseño y la arquitectura, por lo que los límites de algunas disciplinas son borrosos.

Lo importante de esta referencia es cómo integra el arte y el interiorismo y además, sirve de inspiración para los acabados simples y limpios de las obras.



Juana Fortuny, Jorge Ortega, *Cada día me parezco más a mi padre*, 2018  
Exposición en Bibli

Néstor Torrens, Juan Hidalgo y Pedro Garhel, *Ejercicios de poder*, 2018  
Exposición en Bibli

# V.e Estado de la cuestión

## Hisae Ikenaga

Realiza una serie de esculturas en 2007 llamada *Sillas discapacitadas* utilizando objetos cotidianos que manipula arrebatándoles por completo su función.

Como en el referente anterior, también prima el diseño por encima de la función, pero en este caso interviene sobre objetos ya fabricados, por lo que se asemeja más a mi proyecto.

También tiene otra obra, *Sin título*, realizada en 2014, que consiste en pegar los cristales rotos de una ventana. Esta obra en concreto se asemeja estéticamente a una de las piezas realizadas para *La belleza de lo inútil*.



Hisae Ikenaga, *Sillas discapacitadas*, 2007  
91 x 118 x 100 cm, madera, tornillos y bisagras.

Hisae Ikenaga, *Mesa dormida*, 2007  
150 x 100 x 70 cm, madera, tornillos y bisagras.

Hisae Ikenaga, *Sin título*, 2014  
vidrios rotos encolados  
Instalación en Tabacalera, Madrid

## Pistoletto

Su obra se caracteriza por la incorporación de materiales de la vida cotidiana como la madera, hojas, placas de plomo o cristal, vegetales, desechos y ropa.

Su trabajo con espejos destaca para mí por el sentido artístico que le da al inutilizarlos. Además, como en el anterior, se parece a una de las piezas realizadas para este proyecto.



Pistoletto, *Trece menos uno*, 2015,  
Bienal de La Habana

## Tom Friedman

Busca que el espectador cree sus propias líneas entre la ilusión y la realidad, lo que parece ser real y lo que de hecho es real. Friedman utiliza artículos del hogar y los hace suyos por medio de sus intervenciones.

De este artista me interesa la disfunción en los elementos del hogar que podemos ver en sus obras, como por ejemplo, *Sin título* (1992) Esto es precisamente lo que veremos en *La belleza de lo inútil* enfocado de otra forma.



Tom Friedman, *Sin título*  
1992

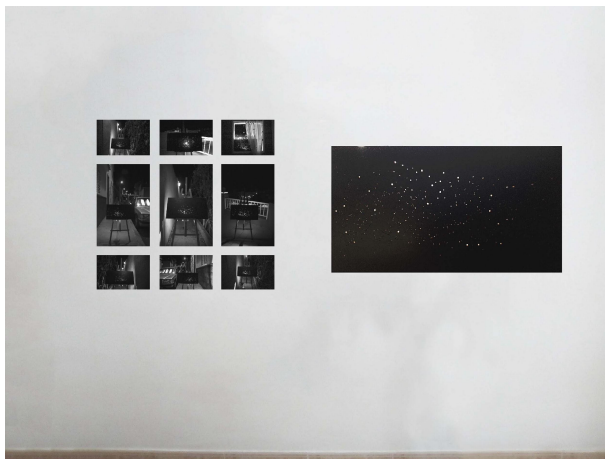
Tom Friedman, *Sin título*  
1992

## V.e *Antecedentes propios*

El proyecto final es el resultado de varios trabajos, por lo que es necesario realizar una mirada retrospectiva para entender la forma final del proyecto y cómo se llegó a ella. La obra que presentaré se ha convertido en un precedente de lo que sería mi forma de trabajar en *La belleza de lo inútil*, además de contener la temática de mi Trabajo final de Grado.

Esta producción consistía en crear una crítica a la contaminación lumínica, haciendo que esta formase parte de la obra acabada. En los cielos de las ciudades no se pueden ver estrellas, por lo tanto, esta obra *Sin título* consiste en crear un cielo iluminado con las mismas luces que no dejan ver el firmamento y, a través de fotografías en diferentes lugares, lograr crear diferentes paisajes nocturnos.

Es así como en esta obra, aparte de la temática, es importante el manejo de diferentes herramientas sobre los soportes, de los que luego hablaremos.



*Sin título*, 2016, simulacro de obra en galería

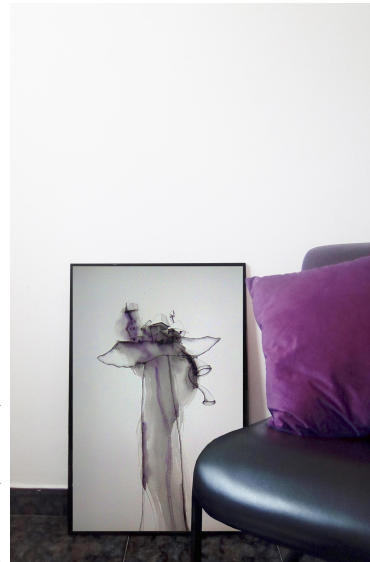
*Sin título*, 2016, fotografía

El paso por la universidad fue algo fundamental para conocer diferentes técnicas tradicionales como el dibujo. Es por ello que en un primer momento, mi idea para realizar el TFG era crear una serie de ilustraciones. Dándole vueltas a la temática y al enfoque, pensé en hacer una serie que pudiera formar parte del entorno doméstico. Como aún no tenía un tema elegido, realicé un montaje de unas ilustraciones dibujadas para la asignatura Creación Artística III. Estas ilustraciones están basadas en tres de las *Ciudades invisibles* de Italo Calvino. Con ellas, intento introducir la obra artística en el hogar, transformándola en elementos ornamentales que entablan relaciones con los elementos de la casa, intentando así fusionar el arte con el diseño.

En este momento fusionar el arte con el hogar se convierte en el planteamiento del TFG, y la forma de conseguirlo, en una búsqueda de información y en un trabajo de experimentación constante. El resultado de

las primeras pruebas, sirve para plantear este proyecto de una forma menos literal, y que como resultado la obra artística se integre en el hogar, pero diferenciándose de cualquier elemento decorativo. Pues estas ilustraciones podrían ser unas láminas cualquiera de alguna tienda de decoración y poco tienen que ver con el ámbito artístico en sí. Por ello considero

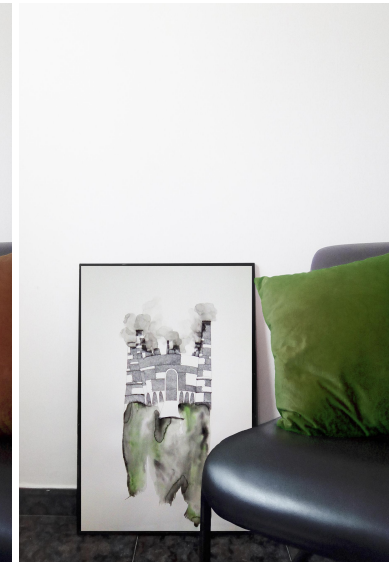
que esta obra es un antecedente de la forma de intervenir que no sirve para el planteamiento que queremos desarrollar.



*Baucis*, 2018  
técnica mixta



*Diomira*, 2018  
técnica mixta



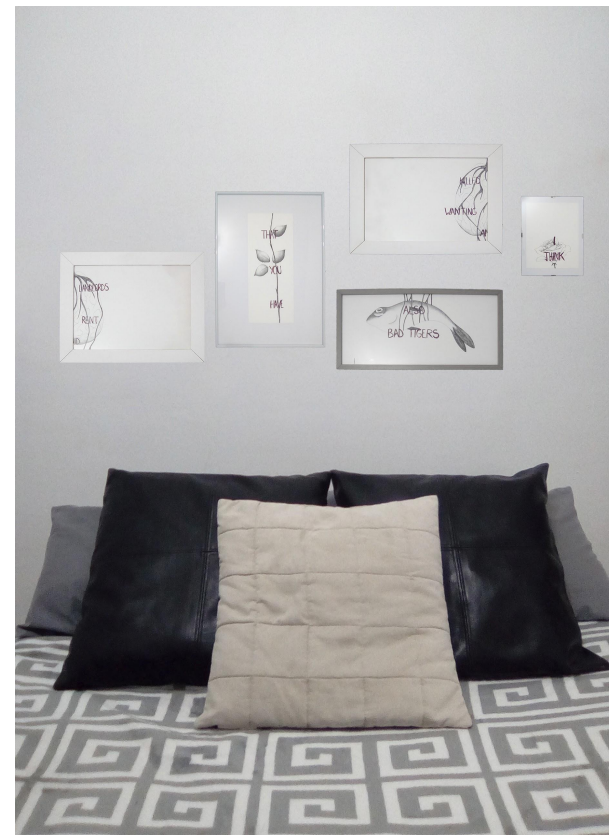
*Dorotea*, 2018  
técnica mixta

En la siguiente idea, que parte de la anterior, unas ilustraciones se integran en el ámbito cotidiano, pero esta vez de una forma diferente. A partir de un poema de Bukowski, se realizan estas ilustraciones que, por un lado, pueden ser armadas como un puzle y, por otro, pueden ser colocadas individualmente. Esto hace que den más juego a la hora de incluirlas en el ámbito doméstico. A pesar de ello, igual que en el anterior caso, solo sirven como elemento decorativo y siguen sin poder huir de la función meramente decorativa.

Con estos dos intentos comprendo que la ilustración en sí no me sirve para el planteamiento que quiero conseguir en el proyecto. Es a partir de este punto cuando se dejan a un lado las ilustraciones ornamentales y se comienza a “dibujar” sobre diferentes superficies que pertenecen a la casa. Ahora, en cambio, las ilustraciones serán llevadas a las diferentes superficies de objetos del hogar. En este caso, se hizo una mesa de madera sobre la que se realizó un dibujo a partir de una serie



*Nature poem*, 2018  
técnica mixta



*Nature poem*, 2018  
técnica mixta

de grabados, que fueron realizados para la asignatura Taller de Técnicas y Tecnologías IV. Esta serie de ilustraciones se basan en dibujos científicos de diferentes insectos. En palabras de Lino Cabezas e Inmaculada López Vílchez: “El dibujo científico ha hecho visible lo observado y lo imaginado, dando forma, por igual, al pensamiento y al conocimiento”. (2016). Este nos da información, es decir, es una herramienta documental, ya que es casi imposible sin una imagen, que una persona que no esté especializada en otros organismos entienda las observaciones que se realizan. Es por ello que existen muchos artistas que se dedican al dibujo científico. Este tipo de imagen se identifica con la imagen epistémica, que es la que nos da información acerca del mundo, siendo así portadora de conocimiento. Esta es una imagen que muestra la mentalidad de una época en relación a cómo esa época define lo que se puede conocer y lo que no.

Mediante el dibujo científico sobre objetos del hogar se quiere representar cómo el exterior se introduce en la casa, haciendo que las fronteras entre dentro y fuera no estén del todo claras.

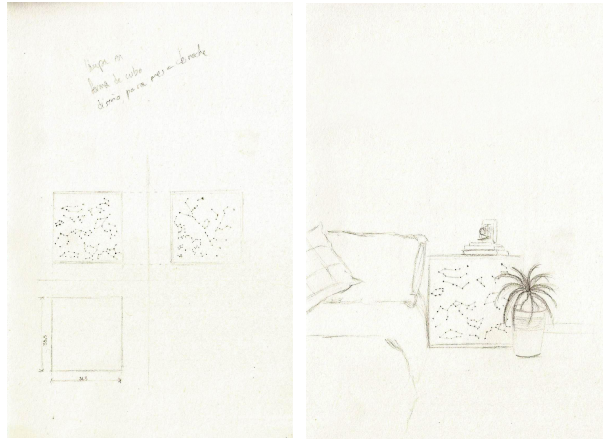


*Mesa*, 2019,  
madera y metal

*Sin título*, 2018,  
serie de grabados

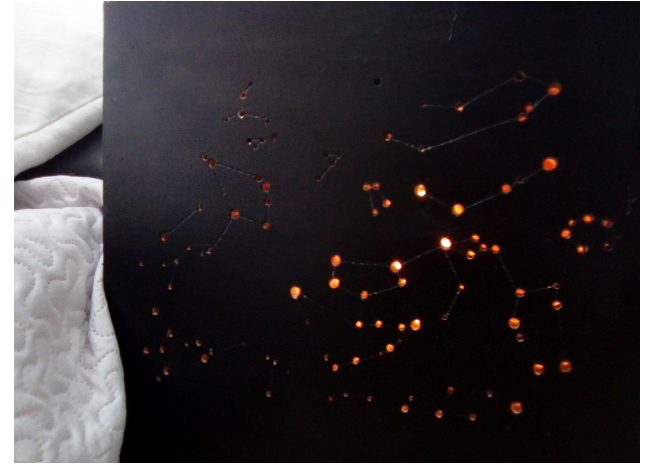
Detalle mesa, 2019

Esto me hizo recordar una pieza que realicé durante la carrera junto con la anterior obra sobre la contaminación lumínica. Estas fueron realizadas para Taller de Técnicas y Tecnologías I. Ambas se crearon con la misma temática sobre el cielo y las constelaciones. Sin embargo, al experimentar con ella haciendo pruebas para este trabajo, comprobé que al colocarla en la habitación funcionaba en el sentido que quería, lo que hizo que fuese el principio del proyecto. Esta pieza se trata de una lámpara en forma de cubo. A pesar de que esta obra funcionara la tuve desechar, ya que realicé dos lámparas y era otra la que funcionaba mejor con la temática de *La belleza de lo inútil*.



Vistas de la segunda lámpara

Lámpara introducida en el hogar



Detalle de lámpara, 2017

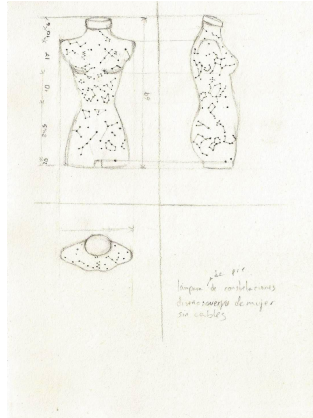
*Sin título*, 2017,  
lámpara en el hogar



# VI. Metodología

## VI.b Bocetos

Antes de comenzar a realizar las piezas, estas se plantean en forma de bocetos, ya que tal y como afirman Paul Wells, Joanna Quinn y Les Mills: “el dibujo es una parte fundamental de la fase de preparación de cualquier proyecto de diseño”. (2010, p.6) La ejecución de cada pieza comienza con el boceto de una idea. En estos dibujos describo la forma y la intervención que tendrán los objetos, con el objetivo de saber exactamente cómo trabajar y de cómo será el resultado final.



Vistas de la pieza

Lámpara introducida en el hogar



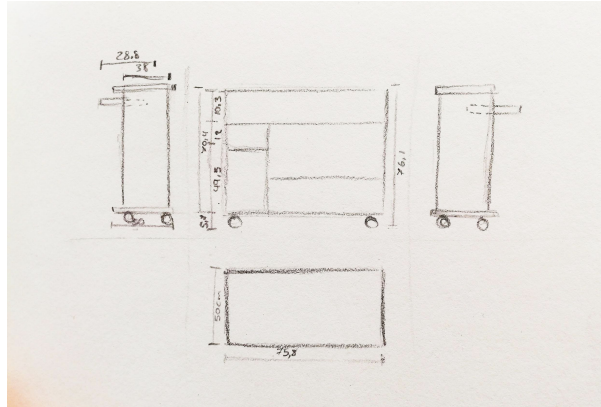
Copa grabada

Copa agujereada

Las piezas son muebles u objetos sobre las que intervengo, por lo que ya están fabricados, así que los mido y los dibujo. Esto me permite plantearme las superficies en las que pretendo trabajar, ya que en algunos objetos están más definidos que en otros.

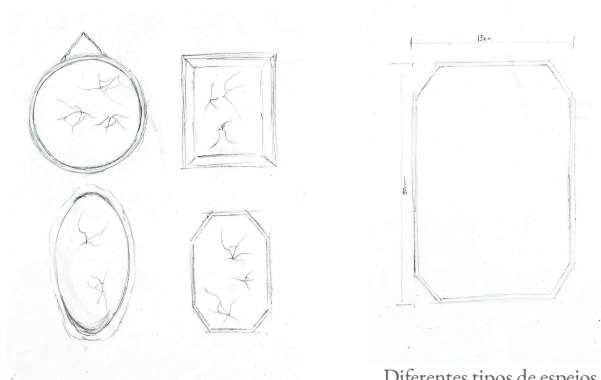
A medida que iba trabajando, el proyecto iba tomando forma hasta conseguir un lenguaje que se termina automatizando. Por lo que los bocetos cada vez eran más simples y más claros.

Aunque estos bocetos son solo una referencia de lo que será mi obra, en ellos se comprende el acabado que tendrán las piezas.



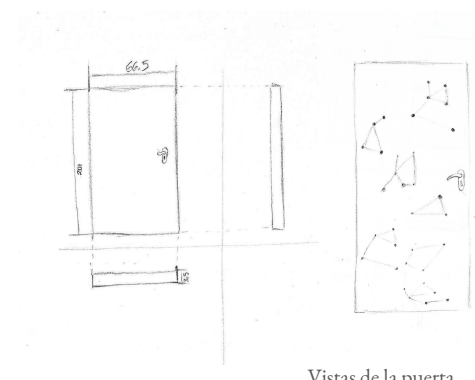
Vistas de la mesa

Mesa



Diferentes tipos de espejos

Espejo



Vistas de la puerta

Puerta

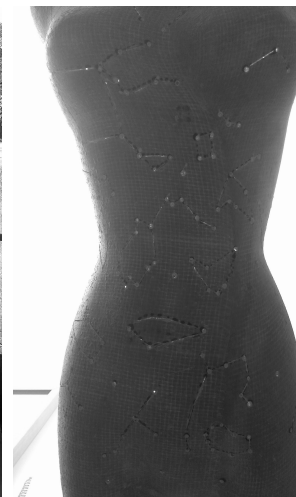
## VI.d *Proceso de elaboración de la obra*

La primera pieza realizada fue la lámpara maniquí. Esta la hice para Taller de Técnicas y Tecnologías II. Más tarde, al darle vueltas y volver siempre a la misma idea de constelaciones y diseño, me planteé crear nuevos objetos a partir de ella. Es por esto que considero que se debe incluir, ya que forma parte importante en la elaboración de las siguientes obras, además, de formar una serie con las nuevas.

El proceso de elaboración de esta obra ha sido una introducción para las piezas siguientes, por lo que fue una especie de prueba de la metodología. El desarrollo del trabajo

consistió en quitar la tela y la espuma que envuelve el maniquí.

Luego, sobre la superficie (en este caso de fibra de vidrio) se dibujan constelaciones basándonos en un mapa estelar. Para trasladar el mapa a la lámpara lo monté en el programa de edición gráfica, Photoshop®, lo imprimí y luego fui copiando las constelaciones donde correspondía. La parte más experimental llega a la hora de agujerear, ya que con un Dremel®<sup>18</sup> fui probando diferentes puntas hasta encontrar las que mejor funcionan. En este caso utilicé dos puntas, una que se suele usar para madera y es en forma puntiaguda

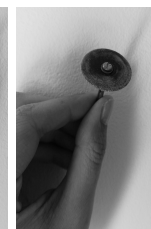


Maniquí antes de ser perforado

Maniquí después de ser perforado

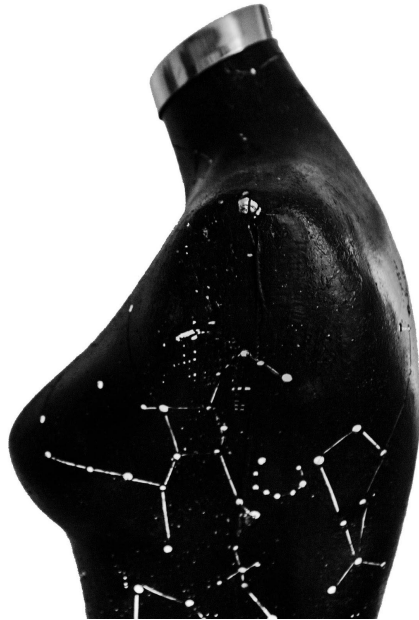
Punta para realizar agujeros

Punta para realizar líneas

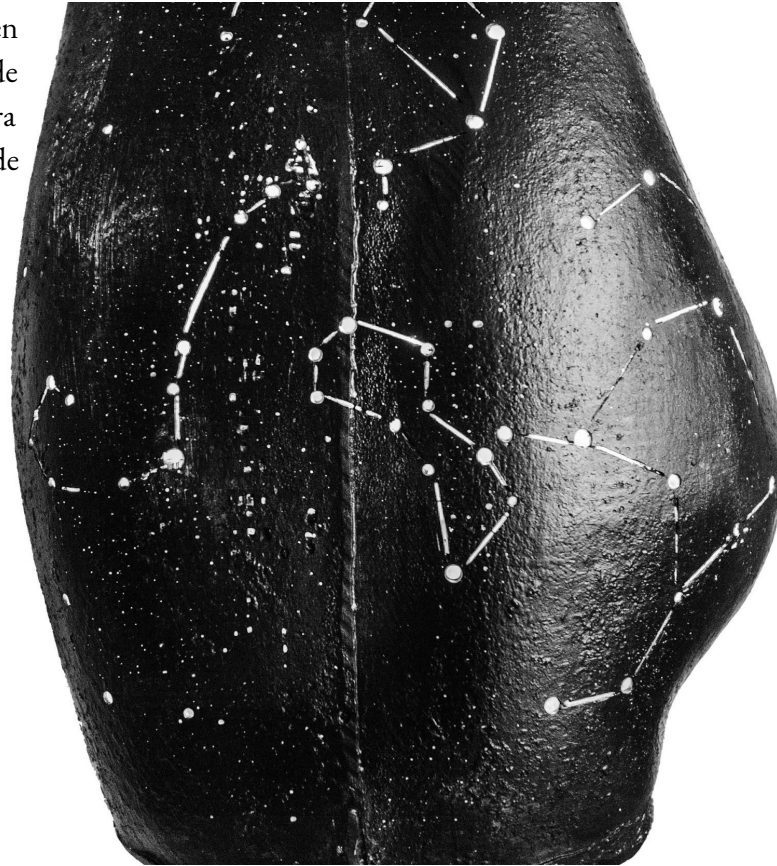


<sup>18</sup> Dremel® es una marca estadounidense de herramientas eléctricas conocida principalmente por sus herramientas rotativas. Las herramientas rotativas de Dremel® son similares a las amoladoras de troquel neumáticas utilizadas en la industria metalúrgica por los fabricantes de herramientas o moldes.

para los agujeros, y otra que es una lija en forma circular para las líneas. Al terminar de dibujar todo esto, se pintó de negro. Para añadir luz al maniquí se utilizó un sistema de cableado simple.



Detalle de lámpara, 2018



Detalle de lámpara, 2018

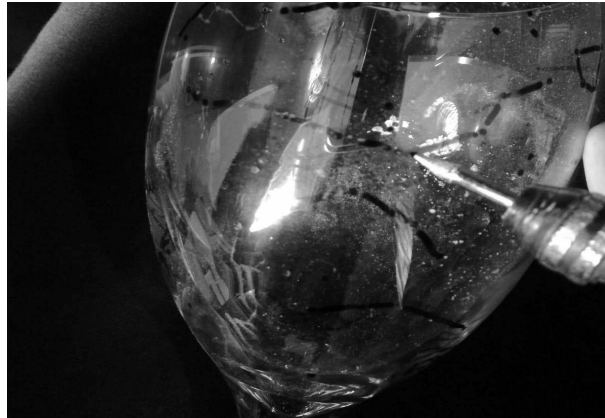


Lámpara acabada, 2018

La segunda pieza sería una copa. En un principio, esta solo tendría el dibujo de unas constelaciones grabadas, pero a medida que el proyecto iba avanzando teórica y artísticamente, me di cuenta que sería mejor agujerearla directamente. Esto haría que la copa fuese completamente disfuncional diferenciando así, un objeto de diseño de un objeto artístico.

Primero, realicé la copa que es solo grabada. Para ello dibujé diferentes constelaciones de nuestra galaxia con rotulador permanente. Luego con el Dremel® grabé esos dibujos. Al acabar esta copa, estéticamente quedaba bien pero no funcionaba conceptualmente, así que decidí hacer otra agujereando los puntos que representaban las estrellas y grabando las uniones.

El proceso fue el mismo, primero se dibujaron las constelaciones y luego se utilizó el Dremel®. En este caso, a la hora de agujerear el cristal la punta se iba desgastando, por lo que fui echando agua mientras trabajaba, para evitar que se calentase y se desgastara rápido. Tuve que utilizar varias puntas hasta conseguir agujerearla por completo.

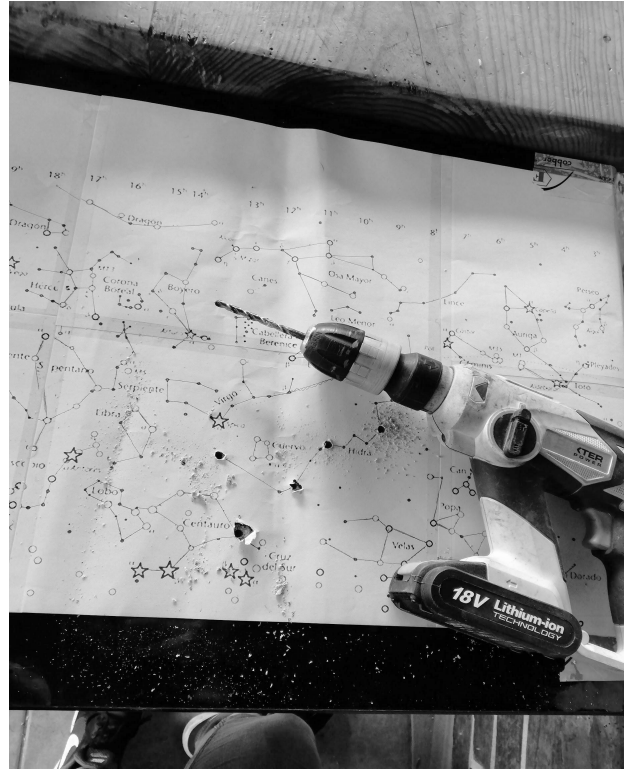


Copa grabada, 2019

Copa agujereada, 2019

Proceso de realización de las copas

La tercera pieza consiste en un escritorio que tiene agujereada y grabada la parte superior con diferentes constelaciones. Como en las anteriores piezas, también es un objeto disfuncional, ya que al dibujar o escribir se marcan estas constelaciones en el papel que se apoya en su superficie. Para su realización conseguí una mesa en la que intervenir. En primer lugar medí la superficie, después busqué un mapa estelar en formato digital, este lo pasé a Photoshop® para adaptarlo a la medida de la mesa. Luego pegué el mapa sobre la mesa y con un taladro y dos brocas para madera de diferentes tamaños fui realizando los agujeros. Una vez acabados, quité el mapa y fui grabando las líneas que unen las constelaciones con el Dremel® y la punta de lija circular que usé para el maniquí.



Proceso de elaboración



Mesa acabada



Detalle de la superficie

La cuarta pieza se trata de un espejo que se intervino con una técnica diferente que a los objetos anteriores. Se trató de ir golpeando la superficie, para que a través de un punto se formasen grietas. Esto representaría las diferentes estrellas y constelaciones como en las piezas anteriores, aunque esta vez trabajado de forma diferente. Antes de comenzar a trabajar sobre el espejo definitivo, se realizó una prueba para ver con qué materiales intervenir y cómo hacerlo. Primero probé con un clavo y un martillo, pero no rompían el cristal y se les aplanó la punta (lo hice con dos clavos diferentes para asegurarme). Por eso, a continuación probé una punta de metal y con esta sí funcionó. Antes de intervenir, hubo que pegarlo bien por detrás, en este caso con un cartón, ya que en la prueba que realicé

se cayeron trozos muy pequeños. Después de pegar cuidadosamente el soporte a la parte trasera del cristal se comienza a dar pequeños toques con el martillo y la punta hasta conseguir que se agriete suficientemente.



Espejo de prueba y materiales



Espejo sin intervenir

Parte trasera

Espejo intervenido

La última pieza consiste en una puerta realizada de la misma forma que las obras anteriores. Se usó un taladro para los agujeros, y el Dremel® para realizar las líneas sobre una puerta de madera.

En este caso, las constelaciones correspondían a un mapa estelar y dentro de ese mapa introduje constelaciones extraídas de los movimientos de los habitantes de una casa sobre el plano dibujados. El plano es de una misma casa marcada con la trayectoria que realizan las cuatro personas que viven en ella. Para ello se fue trazando la trayectoria que realizaron en un día estas personas.

Para realizar los planos, utilicé un programa gratuito llamado Homebyme. Una vez

dibujados los planos, los trasladé a Photoshop®, donde fui marcado las diferentes trayectorias de los habitantes. Además, incluí iconografía con la intención de que pareciera un mapa turístico o de edificio público.

Luego, imprimí el mapa de las diversas constelaciones y lo puse sobre la puerta. Comencé a realizar los agujeros con dos brocas de diferentes tamaños y, cuando acabé, realicé las uniones de las constelaciones con el Dremel®. Al acabar la puerta se pintó de negro y como las constelaciones no se apreciaban bien, por lo que volví a repasarlas.

Realización de agujeros

Constelaciones terminadas

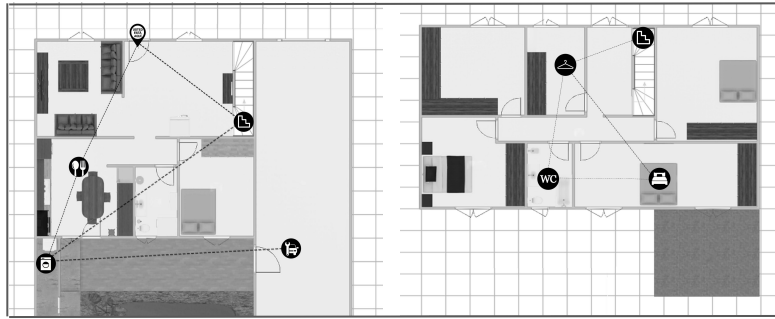
Puerta pintada

Repaso final

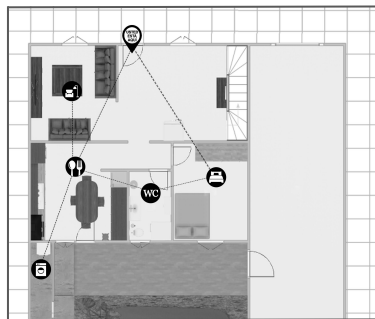




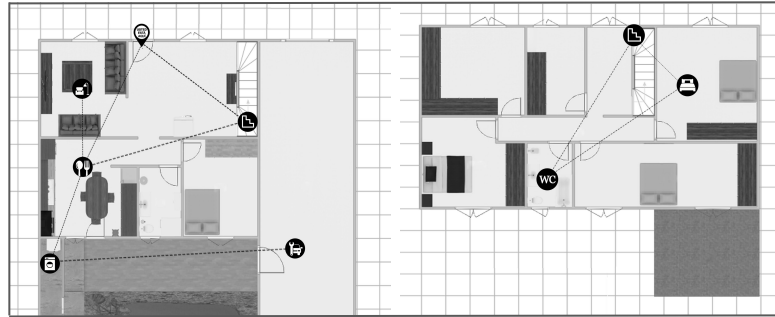
Persona A



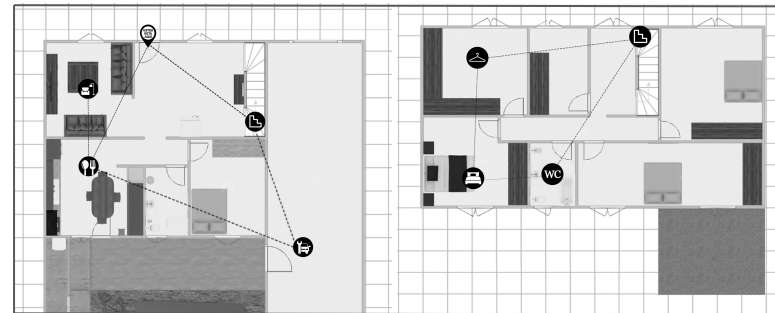
Persona D



Persona B



Persona C



## VI.a *Desarrollo de la propuesta creativa*

*La belleza de lo inútil* es un ejercicio de domismo donde se intervienen objetos cotidianos dándoles una estética cósmica. Esta estética está diseñada de tal manera que discapacita al mobiliario, desvinculándolo así de su función original. Con ello se pretende que estas producciones no sean solamente decorativas, sino que se propongan como creaciones artísticas que introducen el universo, como lo infinito, lo exterior, en el hogar que es lo finito, lo privado.

Para llegar a esto, partí por un lado de la necesidad personal de llevar mis conocimientos artísticos al diseño y, por otro, del interés que tengo por la naturaleza que nos rodea. Es así como después de probar

diferentes formas de expresar artísticamente lo que quería, decidí que para este proyecto realizaría una serie de muebles que introdujesen la naturaleza en el hogar. Para ello, tenía dos grandes temas, las ilustraciones científicas de insectos por un lado y los dibujos de constelaciones por otro.

Primero probé con los insectos pero este tema no presentaba interés teórico para mí. Luego comencé con las constelaciones y a realizar los primeros bocetos en los que la idea original dista bastante de lo que acabó siendo el proyecto. En un principio, estos objetos eran simplemente intervenidos con ilustraciones de constelaciones, lo que hacía que la parte teórica no encajara del todo, ya que las piezas

intervenidas no se diferenciaban de un objeto decorativo y nada tenía que ver con lo artístico. Es por eso que comencé a intervenir los objetos partiendo de las constelaciones, pero provocando que las piezas no sirvieran para la función para la que fueron diseñadas, pues se trataba de que no se convirtieran en piezas de diseño, sino artísticas.

Esto lo comprobé claramente en la realización de la copa, ya que como expliqué anteriormente, en un principio realicé grabados de constelaciones sobre ella. Al ver la pieza acabada, fue cuando comprendí que no encajaba como obra artística, por lo que realicé otra copa inspirándome en la disfuncionalidad del maniquí. Es por eso que esta vez fue

agujereada en los puntos que representarían las estrellas inutilizando el objeto por completo. En este momento fue cuando la idea de realizar objetos inútiles se convirtió en una parte esencial del proyecto. Esto fue esencial para la realización de siguientes objetos, ya que por eso se decidió intervenir la mesa en la parte superior de igual forma. Agujereando los puntos y grabando las uniones que representan las diferentes constelaciones.

El espejo se intervino de forma diferente, aunque a pesar de ello sigue encajando con las demás piezas. La decisión de cambiar la forma de trabajar, en esta pieza, se debió a la forma natural que toman los espejos al quebrarse, ya que al golpear un punto de este, se forman unas grietas que, en este caso, representarían las uniones de las diferentes constelaciones, creando así unos astros únicos que podrían corresponder a lo personal del hogar.

Es así como para la última pieza se pensó en buscar unas constelaciones imaginarias que representarían un hogar en concreto. Por esta razón se realizaron planos de una casa y se fue marcando la trayectoria de las cuatro personas que ahí vivían creando así estrellas singulares que se encontrarían en la puerta de entrada.

De esta manera se creó una lámpara que no alumbra lo suficiente, una copa que se derrama, una mesa sobre la que no se puede escribir, un espejo donde uno no puede verse y una puerta que no salvaguarda intimidad. De esta manera el cosmos se integra en lo doméstico inhabilitando los objetos que ahí se encuentran a la vez que se les aporta un sentido artístico, traspasando continuamente el límite de la superficie de los objetos, al igual que el exterior penetra en el interior del hogar.

# VII. Obra final

## VII.a Imágenes y *vídeos*

*Rincón de lectura*, 2019

*Rincón de lectura*, 2019

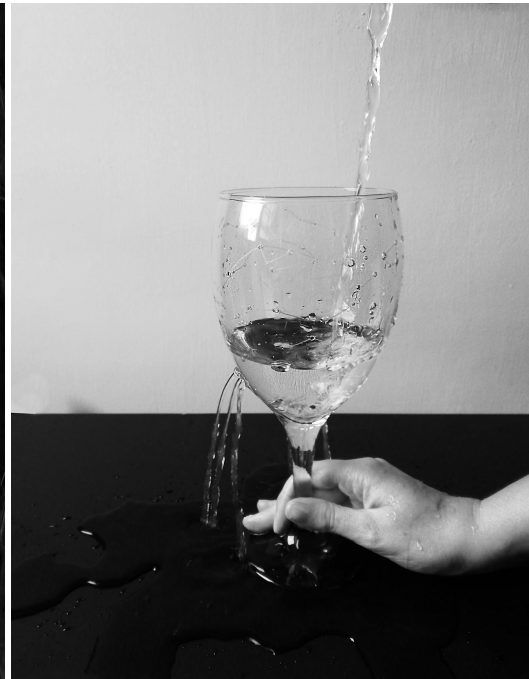




*Llenando la copa, 2019*



*Bebiendo, 2019*



*Llenando la copa, 2019*



*Llenando la copa, 2019*

*Bebiendo, 2019*



Dibujo realizado sobre el escritorio, 2019



Detalle de los agujeros y líneas en el dibujo, 2019



*Dibujando sobre escritorio, 2019*





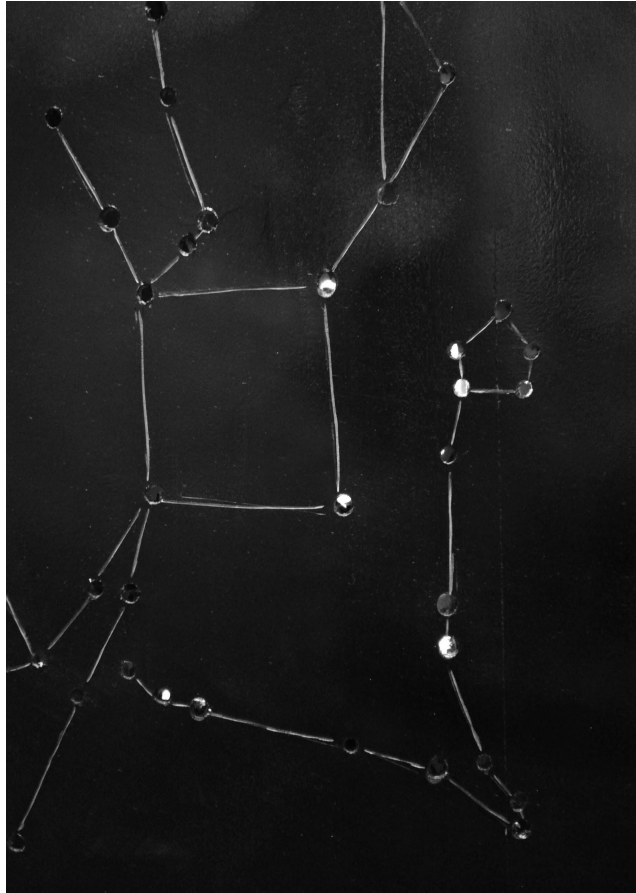
*Reflejo, 2019*



*Reflejo, 2019*



*Reflejo, 2019*



Detalle de la puerta, 2019



Detalle de la puerta, 2019

## VII.b *Catálogo*

La belleza  
de lo inútil<sup>®</sup>



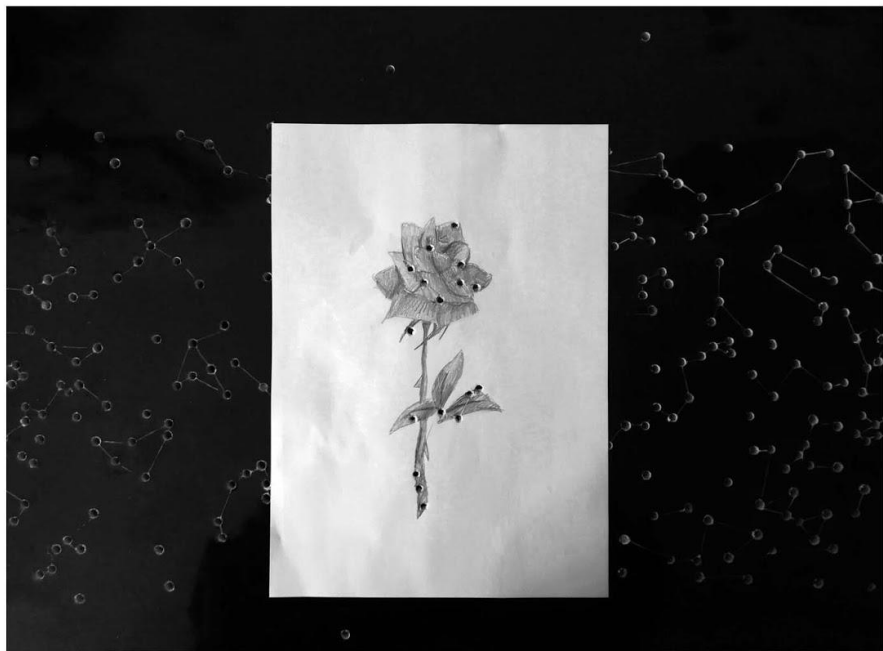


*Lámpara de pie*  
fibra de vidrio y acero  
154 x 35



*Copa  
cristal  
23,5 x 9*





*Escritorio*  
madera de contrachapado  
76 x 75 x 50









*Espejo  
cristal  
20 x 15*





*Puerta de interior*  
madera  
201 x 66



# VIII. Cronología

---

## **Octubre - Diciembre 2018**

En este primer momento surgieron las ideas iniciales por lo que me dediqué a experimentar artísticamente, sin saber muy bien que trabajo quería desarrollar.

## **Enero - Marzo 2019**

Durante este periodo de tiempo me cambiaron de tutora y comencé a centrar mi obra, descartando cosas y reciclando otras, teniendo la temática un poco más clara aunque no del todo. A la par, iba buscando información para que la obra tuviera un sentido y que la parte teórica de la obra fuera de la mano con la parte artística.

## **Abril - Mayo 2019**

Teniendo la temática clara, comencé a desarrollar la parte creativa. A medida que iba avanzando en esta iba desarrollando la parte teórica, por lo que corregía mientras avanzaba de forma que continuaran a la par ambos planos: teórico y práctico.

## **Junio - Julio 2019**

Durante todo este periodo solo me dediqué a las correcciones de la memoria y a la maquetación de la misma. También a terminar la última pieza.

## IX. Conclusión

---

Este ha sido un largo proceso de aprendizaje, donde gracias al esfuerzo y el trabajo continuo he ido experimentando hasta encontrar mi propio lenguaje. Para la realización de este proyecto ha sido fundamental la autocrítica, el haber estado en todo momento experimentando y desechando lo que no funcionaba, donde la única forma de mejorar era seguir trabajando.

A pesar de ello, no he conseguido todos los objetivos que me he planteado. Sin embargo, sí que he logrado algunos con los que me siento bastante satisfecho. Por ejemplo, el crear un discurso conceptual elaborado, ya que el peso de este trabajo me ha obligado a pasar

más horas en la biblioteca, donde me he nutrido de muchos artistas. Con ello he salido de mi zona de confort, ya que, a lo largo de la carrera el trabajo práctico siempre ha tenido más importancia que el teórico. Otro de los objetivos que he conseguido ha sido hacer que muebles intervenidos convivan con el resto del mobiliario de la casa, donde estas propuestas estéticas no cumplen una función específica. Crear todos los productos y pensar cómo limitarlos funcionalmente ha sido la parte que más he disfrutado y con la que me gustaría seguir trabajando.

*La belleza de lo inútil* me ha llevado a iniciar lo que considero como el principio de una

larga trayectoria de trabajo, donde a través del arte invitar a la reflexión y a jugar con la intervención sobre los objetos.

# X. Referencias bibliográficas

---

Cabezas L., y López Vílchez I. (2016) *Dibujo científico: arte y naturaleza, ilustración científica, infografía, esquemática*. Recuperado de:

[https://books.google.es/books/about/Dibujo\\_cient%C3%ADfico.html?id=Ud7CjwEACAAJ&source=kp\\_book\\_description&redir\\_esc=y](https://books.google.es/books/about/Dibujo_cient%C3%ADfico.html?id=Ud7CjwEACAAJ&source=kp_book_description&redir_esc=y)  
(última consulta 05/07/2019)

Clair J. (dir.) (1999). *Cosmos. Del romanticismo a la vanguardia 1801 - 2001*. Barcelona: Castellana.

De Armas Díaz, J. (coord.) (2003). *Ejercicios de domismo*. Las Palmas de Gran Canaria: Fundación Canaria Mapfre Guanarteme.

Fedorov N. (1880) *Oeuvres*. (vol. II, p. 253)

Gardinetti M. (2013) *Manifiesto Bauhaus*. Walter Gropius Recuperado de: <http://tecne.com/biblioteca/escritos/manifiesto-bauhaus/>  
(última consulta 05/07/2019)

Huisman, D., y Patrix G. (1971). *La estética industrial*. Barcelona: Oikos-tau S.A

Massey A. (1995). *El diseño de interiores en el siglo XX*. Barcelona: Destino S.A.

Wells P., Quinn J., y Mills L. (2010). *Dibujo para animación*. Barcelona: Blume.

Whitford F. (1984). *La Bauhaus*. Barcelona: Destino S.A.



## XI. Anexo

---

# XI.a Objetos fabricados por la Bauhaus

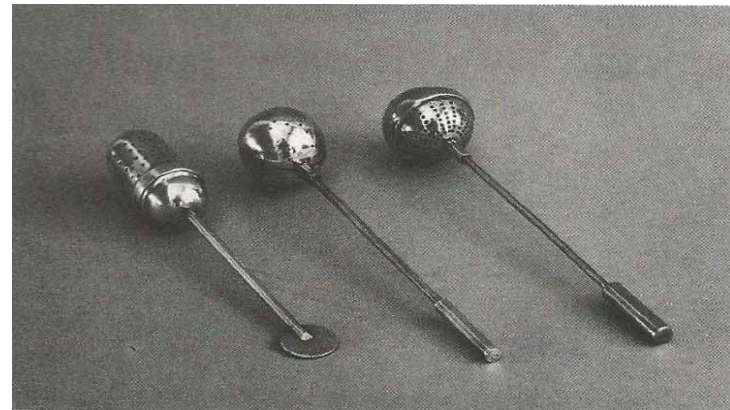
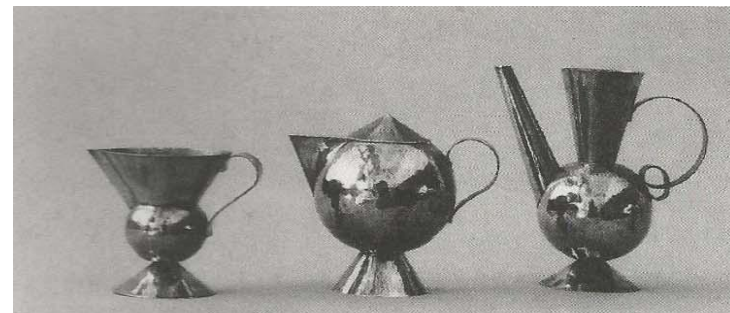
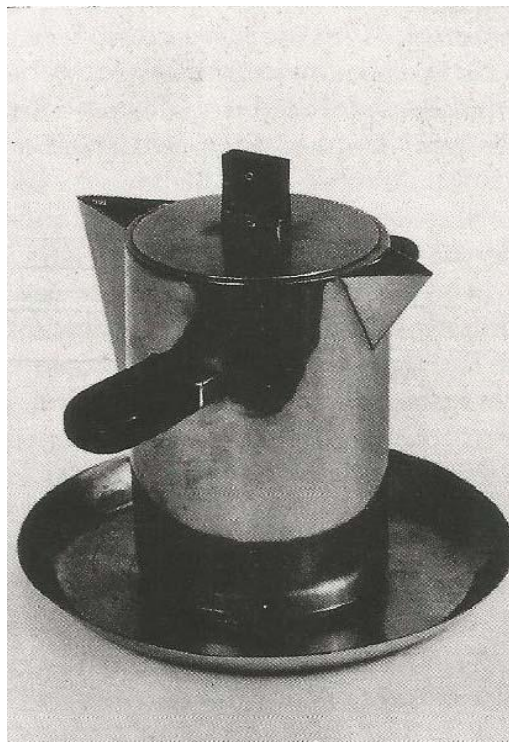
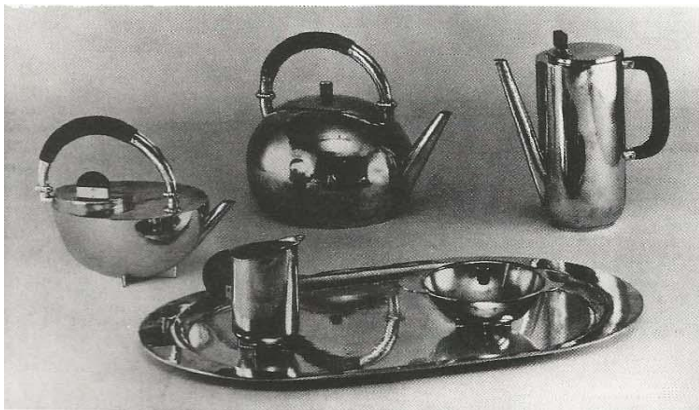
Productos del taller de metalistería.

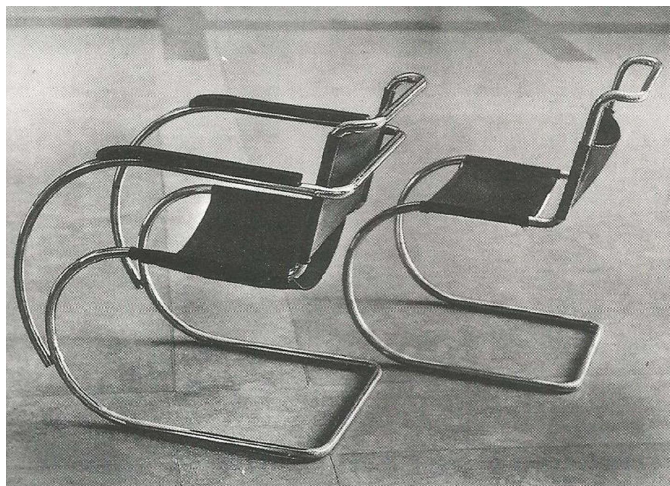
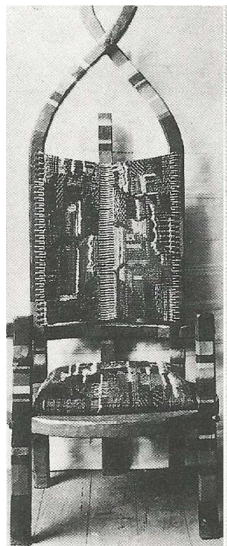
Marianne Brandt, *servicio de té y café*, 1924

W. Wagenfeld, *bote de salsa y salero*, 1924.

Anónimo, *tres vasijas*, 1921 -1922.

W. Tümpel, J Knau y C. Dell, *filtros de té*, 1924.





Evolución de las sillas Breuer:  
La primitivista, *silla africana*, 1921. Silla  
influencia de Rietveld y de Stijl, madera, 1922.  
*Silla cesca*, Tubo de acero y tela, 1928

Ruth Hollos, *Consemüller*,  
tapiz, 1926

## XI.b Muebles artísticos



Javier Rubio, *Mueble, objeto vivo*,  
2017, exposición en ICPNA



Javier Rubio, *Mueble, objeto vivo*,  
2017, exposición en ICPNA



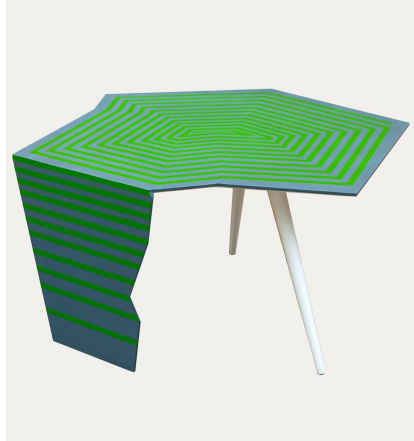
Javier Rubio, *Mueble, objeto vivo*,  
2017

Javier Rubio, *Mueble, objeto vivo*,  
2017

Javier Rubio, *Mueble, objeto vivo*,  
2017

Javier Rubio, *Mueble, objeto vivo*,  
2017

Javier Rubio, *Mueble, objeto vivo*,  
2017





Maku Díaz, Ubay Murillo y Juan José Valencia,  
*Este domingo*, 2003





Ejemplo de *backing* en una estantería Kallax de Ikea



Ejemplo de *backing* en una estantería Billy de Ikea



Ejemplo de *backing* en una cómoda Rast de Ikea

## XI.c Obras relacionadas con el cosmos



Aurora Boreal, 1868



Saturno, 1874



Luna, 1875



Eclipse solar del 29 de julio de 1878



Alfred Stevens, *La vía láctea*, 1885-1886



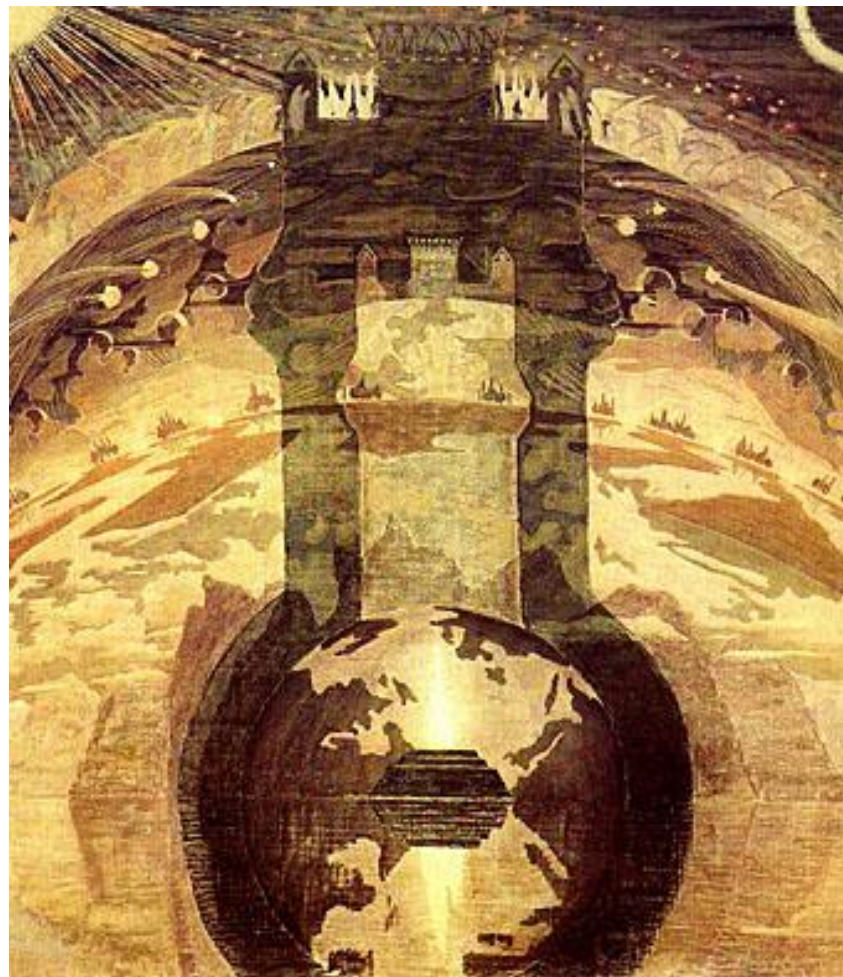


Van Gogh, *Sendero con ciprés y ciclo estrellado*, 1889 - 1890

Van Gogh, *Noche estrellada*, 1889



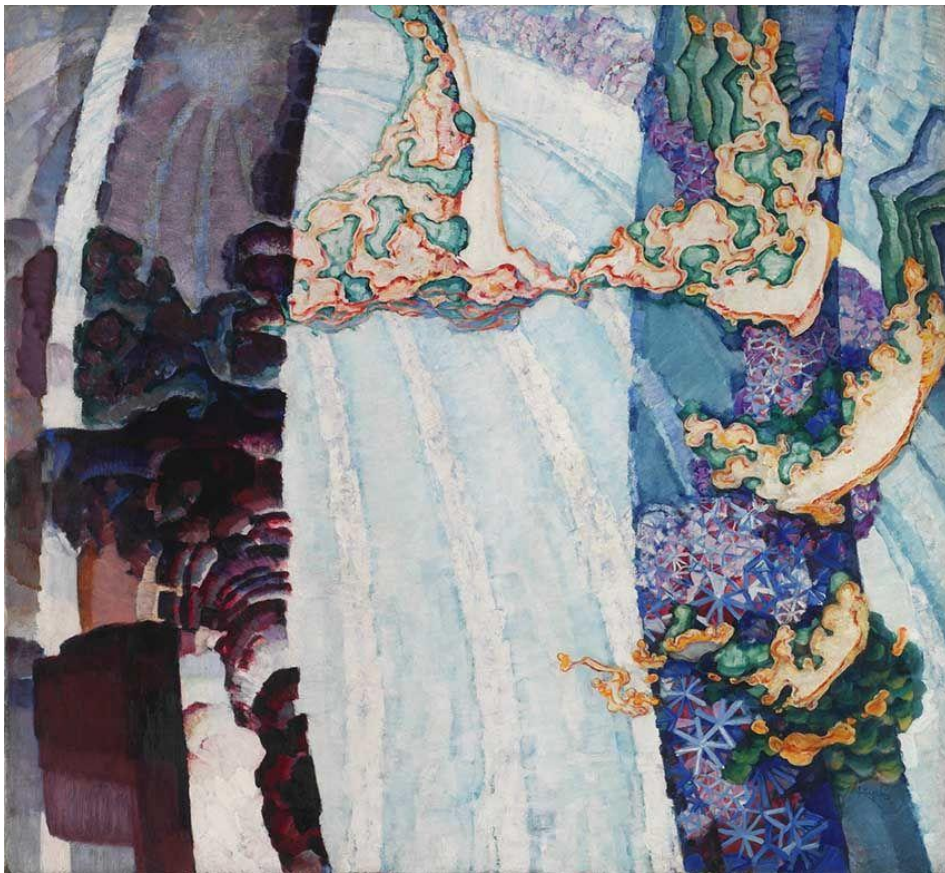
Ćiurlionis, *Creación del mundo II*, 1905 - 1906



Ćiurlionis, *Rex*, 1909



František Kupka, *Primavera cósmica I*, 1911



František Kupka, *Primavera cósmica II*, 1911



Wenzel Hablik, *Firmamento*, 1913



Joan Miró, *El paso del pájaro divino* (serie *Constelación*), 1941

