

OBJETOS VIVOS

ESTO NO ES UNA SILLA

LAURA RASTROLLO CORBACHO

Trabajo de Fin de Grado

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla





Curso 2019-2020

Título:

OBJETOS VIVOS

“ESTO NO ES UNA SILLA”

Trabajo Fin de Grado

Para optar al Grado de Bellas Artes por la Universidad de Sevilla

Autor/a:

Laura Rastrollo Corbacho

Tutor/a:

Manuel Caro Caro

Vº. Bº. Del Tutor:

Sevilla, junio de 2020.

ÍNDICE

I.	INTRODUCCIÓN	9
II.	OBJETIVOS	9
III.	METODOLOGÍA	11
1.	PRIMERA PARTE: DOSSIER ARTÍSTICO	13
2.	SEGUNDA PARTE: DESARROLLO FORMAL Y CONCEPTUAL	37
2.1.	LOS OBJETOS	39
•	EL OBJETO EN LA HISTORIA DEL ARTE	40
•	NUEVAS FORMAS DE PENSAR EN EL ARTE Y EL YO	49
2.1.	EL OBJETO DE LA SILLA	50
•	ESTILOS	51
•	EVOLUCIÓN EN EL DISEÑO	53
2.2.	HISTORIA PERSONAL	56
•	COLOR	57
•	COMPOSICIÓN	57
	CONCLUSIONES	59
	FUENTES	
	Bibliografía	61
	Vídeos	61
	Recursos electrónicos	61
	Índice de imágenes	63

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, mis creaciones se centran en reflejar todo aquello que deja huella en los objetos, busco la inspiración en los sentimientos provocados del recuerdo, preocupaciones e intereses que perturban hasta el momento de desahogo. Un trabajo fruto de una reflexión personal y creación de un lenguaje a través del que hablo y pido auxilio. No nace de un momento concreto, sino que se crea a través de emociones abstraídas en las que me baso para mostrar inquietudes a través de la pintura.

Vemos en las obras, el espacio en el que se conforman todas las significaciones, el lugar donde se crean todos los comportamientos, los sentimientos de soledad, angustia, conmoción, ternura, pesar; crear estas emociones a través de la construcción de lugares tales como oficinas, despachos o salas. La emoción abstraída, radica principalmente en la obra pictórica, no representa directamente a las personas, sin embargo, sí habla de ellas, del silencio de sus emociones, de la huella que han marcado en algún momento. En cada obra, uniendo aspectos formales similares, como los planos, el color y las formas, se crea una manera de hablar apoyada por el sentimiento oculto. Cada representación es un camino distinto al recuerdo o a la huella que ha provocado el sentido en sí.

El proyecto se compone de una serie de obras relacionadas con los límites de la pintura, los objetos, la geometría y el color. El eje del proyecto gira en torno a un elemento clave, las sillas. Realizadas a través de un proceso fotográfico, previo a la pintura que se centra en el desarrollo de sus cualidades formales, haciendo recaer la importancia de la pieza en su carácter objetual.

Desde siempre me obsesionaron los objetos perdidos, la belleza de lo descompuesto, las personas complejas, las circunstancias devastadoras de aquello ajeno que nos rodea y no podemos controlar. La belleza estaba fuera, en esas sensaciones que por momentos nos cautivan y nos completan desahogando una felicidad inmensa. Sensaciones momentáneas carentes de consciencia, ahora son posiblemente duraderas.

II. OBJETIVOS

Los objetivos, se han ido detectando e instaurando a medida que se ha desarrollado su proceso creativo. Estos, han sido fundamentales para el desarrollo de la obra, como comprender de dónde nace mi interés constante por los objetos, realizar un conjunto de obras que, desde una mirada pictórica y un lenguaje profundo, explore las posibilidades objetuales del elemento como principal fuente de comunicación, representar a través de la imagen fotográfica previa, ideales y sentimientos de manera pictórica, así como experimentar distintas opciones plásticas, desde composiciones collage, superposiciones, planos y recortes hasta diferentes formatos, técnicas y materiales.

De pequeña veía cómo se construía la vida, como mejorábamos las cosas, como la hacíamos mejor y, paralelamente como a su vez destruíamos y olvidábamos continuamente aquello por lo que tanto habíamos luchado. Nuestros esfuerzos se veían

impregnados en el vacío, vacío creado también fruto de esta gran revolución creativa, el consumismo incapaz de ver más allá de lo que queremos, más allá de nuestras necesidades.

Escogí las sillas por ser un objeto cotidiano bello, por ofrecer con su diseño, múltiples usos beneficiosos para la sociedad y por tener tras ellas el mismo reflejo de viveza e historia que tiene la humanidad.

El trabajo realizado busca, aclarar de qué manera se perciben los objetos en el mundo cotidiano en contraposición al artístico y así entender cómo ambas posibilidades se sitúan dentro de la obra. Para llevar a cabo esta investigación se trabajó principalmente realizando un análisis histórico, que permitiera descubrir de qué modo ha evolucionado la presencia del objeto cotidiano en el campo del arte.

III. METODOLOGÍA

En lo que respecta a la preparación previa, en este proyecto ha sido esencial la realización de bocetos preparatorios, a través del medio digital como Photoshop, y materiales como papel o lápiz para, diseño de espacios, correcta elección de la gama cromática y composición de la obra pictórica. Clave fundamental en la obra, es la realización continua de un progreso fotográfico, así como la edición de estos para encontrar y trabajar de manera favorable la evolución de las obras y la intencionalidad en ellas.

Un ensayo y error, preparatorio, normalmente en formato menor o a través del medio digital, del que afortunadamente contemplo una determinada afición, que me brinda la oportunidad de trabajar y resolver escenarios y composiciones de manera resolutiva y veloz, fundamental para trabajar y diseñar diferentes opciones hasta obtener el resultado deseado, quedando así descartada multitud de ideas que no son trabajadas pero necesarias para encontrar otras definitivas. La conexión y comunicación entre autor y obra, el contacto con los materiales, el proceso fotográfico, el proceso técnico y la producción continua es uno de los elementos fundamentales para facilitar la inspiración y la mejor producción pictórica.

La curiosidad, uno de los aspectos más importantes y fundamentales para crear. Nuestras vivencias, los recuerdos, y especialmente la memoria es la que transita por los caminos que perseguimos, la aliada perfecta para marcar el paso siguiente, el lugar más próximo en que crear. Dejamos huella, todo en sí la deja, en la vida o en el tiempo de una u otra forma y los objetos, por ser inertes y carecer de la posibilidad de pensar, no carecen la de recordar, vivir, o dejar constancia de su creación. Vivimos sin asumir que todo cuanto pisamos o tocamos tiene un pasado, presente y tendrá al igual que todos, un futuro.

PRIMERA PARTE: DOSSIER ARTÍSTICO



REENCUENTRO.

130 x 97 cm. Acrílico sobre lienzo. 2019



EQUILIBRIO.

130 x 97 cm. Acrílico sobre lienzo. 2019





VIGILANTE.

130 x 97 cm. Acrílico sobre lienzo. 2019





LLENO.

130 x 97 cm. Acrílico sobre lienzo. 2019





SOSIEGO.

130 x 97 cm. Acrílico sobre lienzo. 2019



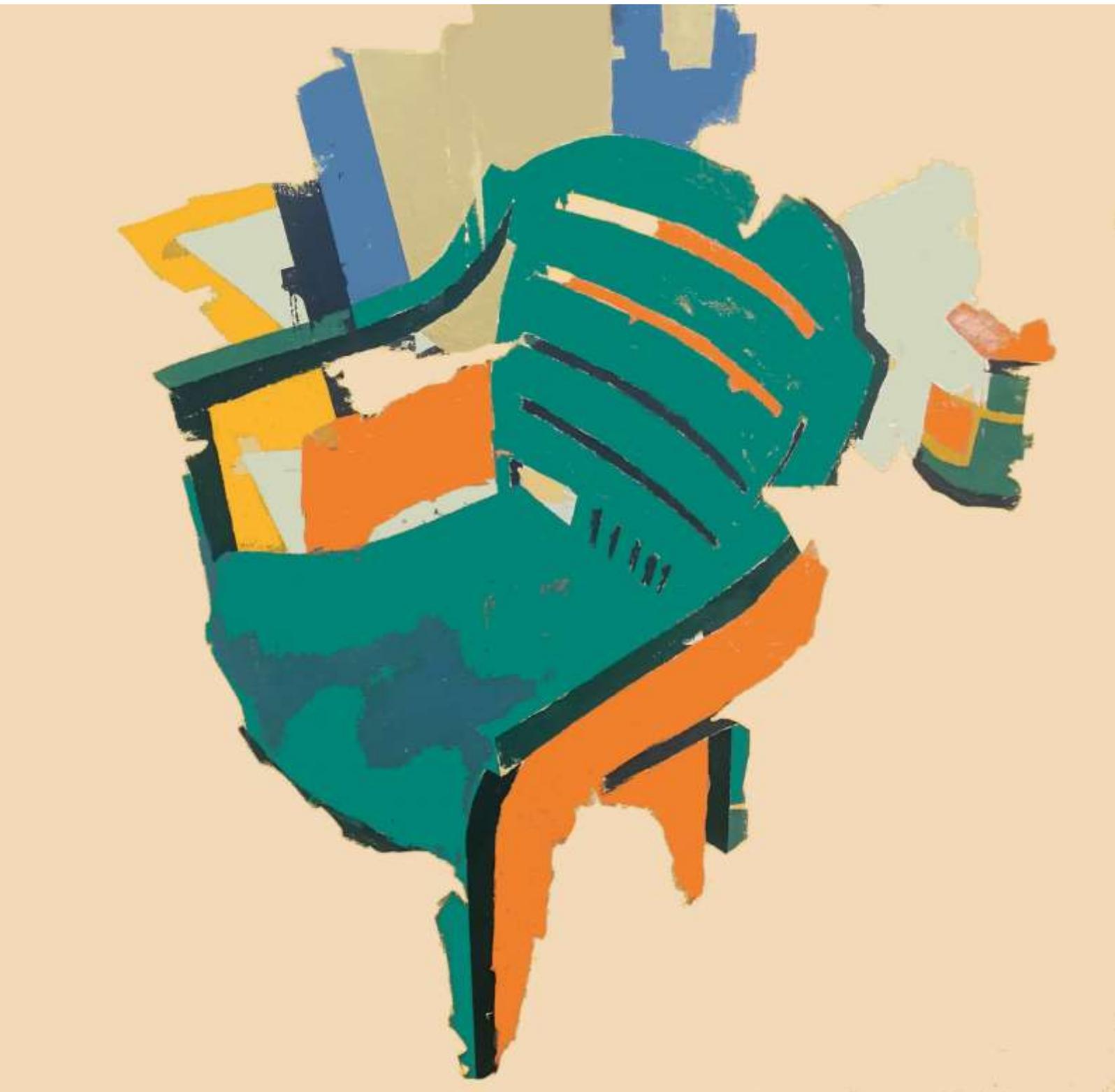


PRISA.

130 x 90 cm. Acrílico sobre lienzo. 2019

DESPOJO.

130 x 97 cm. Acrílico sobre lienzo. 2020



MONTÓN.

130 x 90 cm. Acrílico sobre lienzo. 2020





ESTO NO ES UN SILLÓN.

130 x 90 cm. Óleo sobre lienzo. 2020



CONEXIÓN SIN CABLE

130 x 90 cm. Óleo sobre lienzo. 2020



DESCARADA

130 x 90 cm Óleo sobre lienzo. 2020



MERA COMPAÑÍA.

130 x 90 cm. Acrílico sobre lienzo. 2020





ESPINA.

130 x 90 cm. Óleo sobre lienzo. 2020

SEGUNDA PARTE: DESARROLLO FORMAL Y CONCEPTUAL.

2.1. LOS OBJETOS

Diariamente nos relacionamos con multitud de objetos, les damos uso y valor, sin embargo, al momento de determinar qué son, qué los define como tales, nos chocamos con un conflicto. Resulta que los objetos no sólo parecen ser ilimitados, sino que además se multiplican a una velocidad inalcanzable. Vivimos rodeados de objetos a los que por lo general no les damos mucha importancia, los utilizamos, valorizamos, son parte de nuestro entorno, le dan forma y, en ocasiones, hasta nos dan forma a nosotros mismos, nos completan. Tal vez parezca desmesurado atribuir un poder real a los objetos, quizá solo por arte de magia o superstición podríamos justificar algo así. Imaginar que uno puede ser guiado por ellos a voluntad es algo difícil de admitir. Resulta difícil imaginar que nosotros pasemos a ser los esclavos de nuestros instrumentos, los objetos del objeto. “No son los objetos y los productos materiales los que constituyen el objeto de consumo: solamente son el objeto de la necesidad y de la satisfacción. Siempre se ha comprado, poseído, disfrutado, gastado y, sin embargo, no se consumía.” (Baudrillard, Jean. 1969:223)

Estos nos hacen sentir, gracias a la vista, olfato, tacto, oído y gusto, podemos sentir el objeto y al hacerlo, nuestra mente crea. Nos ofrece múltiples posibilidades de ver al objeto y de interpretarlo. Como su etimología nos cuenta, el objeto, (del latín “objectus”) se traduce como “tirar”, “arrojar” o “lanzar”, por ser entre otros, sus usos. Sin embargo y a medida que estos han ido evolucionando, ha evolucionado también su forma de interpretarlos y usarlos. Estos elementos singulares de nuestras rutinas cotidianas moldean nuestro cerebro, dejan huella inconsciente y penetran en nuestros sueños, principalmente por medio del significado que tienen para nosotros.

Entonces..., ¿Qué es un objeto? El objeto es algo sobre lo cual actúa el sujeto, puede ser material, cuando se puede ver y tocar o, inmaterial solo existente como idea. Pero..., ¿Cómo interpretamos los objetos?, material o inmaterial, un objeto siempre nos va a ofrecer una idea. Podemos interpretarlo como el objeto que es o indirectamente como la idea que nos está ofreciendo. El objeto es material por poder ver y tocar, pero la idea que este nos da y la representación que nosotros ofrecemos de esta supuesta inmaterial idea, también la podemos ver y tocar, por lo que una idea no deja de ser inmaterial hasta que la representas.

Desde la antigüedad, la belleza venía por medio del objeto, dado a este un uso ornamental y simbólico hasta adecuar las formas al uso, donde su limitación constructivista y ornamental formaban parte de la vida útil del objeto. Por lo que, no solo percibimos los objetos, sino que los experimentamos de tal forma que la idea que tenemos de ellos en nuestra mente y la experiencia vivida por medio de ellos, se vuelven inseparables. Los seres humanos y los objetos estamos unidos en una complicidad en la que los objetos asumen cierto destino, valor que podría describirse como una presencia.

EL OBJETO EN LA HISTORIA DEL ARTE.

Continuamente nos rodeamos de objetos sobre los cuales muy pocas veces nos preguntamos cómo y por quiénes fueron creados; la ropa que nos ponemos, los libros que llevamos al colegio, la silla de escritorio, la mesa de la cocina, nuestro libro favorito, todo ha sido diseñado. Los objetos y su poesía forman parte de muchas de las obras de artistas actuales tan importantes como Juan Muñoz, Chema Madoz y al igual en pintura, que tradicionalmente, se han representado objetos cotidianos. En el renacimiento se realizaban auténticos bodegones que poseían un simbolismo que ayudaban a entender las escenas representadas, ya fueran históricas o religiosas. A partir del barroco, los bodegones quieren ser representaciones lo más cercanas posible a la realidad de la vida cotidiana. En la pintura de mediados del siglo XX, a la hora de representar objetos, destacarán, por un lado, la búsqueda de la representación más realista y por el otro, su uso como símbolos, como vehículos de ideas y sentimientos. Con la llegada de los movimientos vanguardistas, impresionismo y fovismo, donde los objetos se integran como temas de representación pictórica, los artistas realizan estudios de luz y color principalmente y, sobre todo, intentan acercarse a una representación lo más realista posible en el caso del impresionismo y a una representación cargada de emoción en el caso del fovismo.

LOS AÑOS 50 Y 60.

Los objetos seguirán siendo uno de los grandes temas del arte, en oposición al informalismo que impera en la pintura después de la segunda guerra mundial. Su representación pictórica dará paso a su presentación. Los artistas pop, realizan algunas obras donde representan de manera muy realista los objetos, en las que se apropian de ellos y nos los presentan tal cual. Podemos considerar que la culminación de este proceso llega con Nuevo realismo y las obras de Arman o César, que investigan en el mundo emocional que surge de los objetos mediante su acumulación o manipulación.

Armand Pierre Fernández, prefirió llamarse Arman. Perteneció a ese grupo de vanguardia llamado Nuevo Realismo, que junto a otros modernos como Yves Klein promulgaron un nuevo enfoque perceptivo de lo real. En concreto, Arman se dedicó a las acumulaciones: agrupar cosas del mismo tipo representadas conjuntamente. No manipulaba los objetos, simplemente los amontonaba. Arman acumulaba basura, este síndrome de Diógenes artístico puede tener mucho que ver con ese encontrar y colocar objetos propios del dadaísmo, que, según Arman, en estas acumulaciones no entra el azar, sino que pretenden ser un reflejo calculado de nuestra sociedad consumista, una sociedad de usar y tirar, algo que también reflejaría de otra manera, el Arte Pop. “Quería promover tipos de arte más accesibles, hechos de objetos cotidianos, con los que la gente común pudiera relacionarse sin dificultad” (Pierre, Arman.1990:27)



Figura 1. 1962. Armand Pierre Fernández. Accumulation colombienne.

Con su vocación intacta y con un gran interés por el arte abstracto, el artista plástico se sintió inspirado por el dadaísta Kurt Schwitters, quien marcó el comienzo de un estilo propio caracterizado por la acumulación de objetos iguales.

Schwitters iba a ser arquitecto, pero pronto descubrió la pintura y posteriormente la pintura vanguardista, que en esos años en Dresde derivaría en el delirante movimiento dadaísta. Schwitters, se limitó a seguir el camino iniciado por los futuristas, y continuado por los primeros dadaístas, fue, sin lugar a dudas, el más ardiente defensor de la poesía fonética, y el que logró desarrollar de forma continuada, a lo largo de su vida, el proyecto más ambicioso emprendido por un artista de la vanguardia histórica.

“La poesía abstracta ha liberado, y eso es un gran mérito, la palabra de sus asociaciones, y ha puesto en valor la palabra por la palabra: especialmente la idea por la idea, teniendo en cuenta el sonido” (Schwitters, Kurt. 2001:10)

Yves Klein, el monocromo, Neodadaísta, Pop, Abstracto; inventó eso del Nouveau Réalisme (Nuevo Realismo), mostrar lo cotidiano sin ningún tipo de idealización, es una de las numerosas tendencias artísticas de vanguardia de los años 60 que, con otros

modernos, buscaban de alguna manera unir vida y arte. A los diecinueve años, Klein estaba en una playa con sus amigos Arman Pierre y Claude Pascal y decidieron dividir el mundo entre ellos: Arman, la tierra; Pascal, las palabras, y Klein el espacio etéreo que rodeaba el planeta. Nació así el Noveau Réalisme. Y nació así, la obra de Klein, casi exclusivamente monocromática, y en la que finalmente solo utilizaba el color, el Azul Klein Internacional (IKB). También hizo numerosas acciones artísticas como pintar de azul cuerpos de mujeres (antropometría), exponer una habitación vacía o estampar lluvia en un lienzo conduciendo a 110 kilómetros por hora.

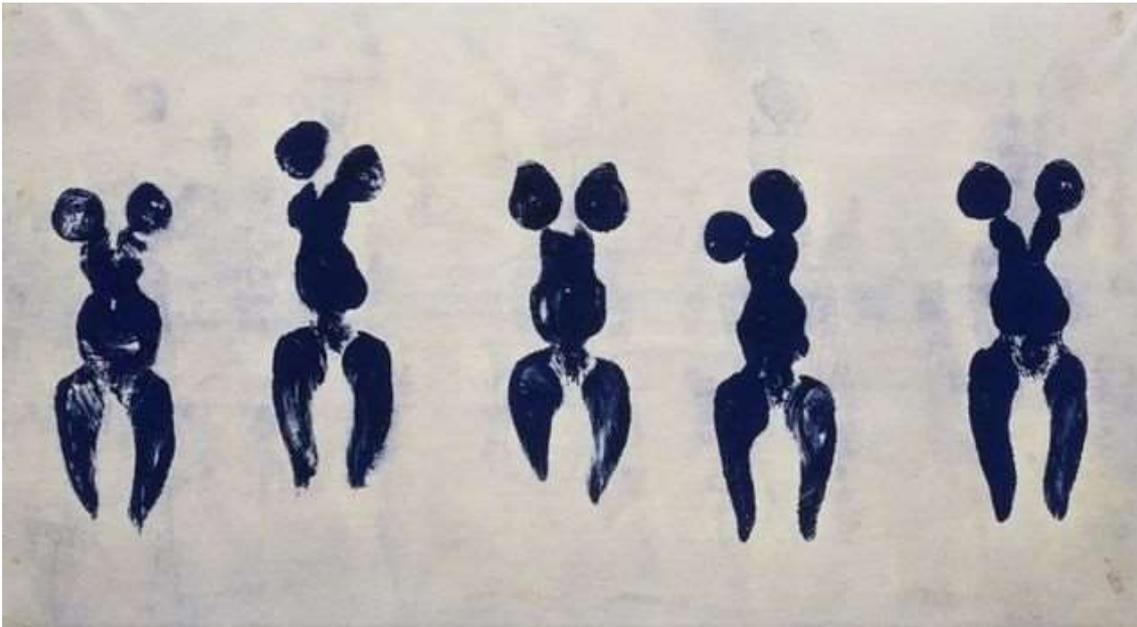


Figura 2. 1960. Yves Klein. Anthropometry of the Blue Period

El nuevo realismo supo interpretar la era moderna al representar e intervenir sus principales objetos, como la ciudad, la máquina, la fábrica, el consumismo y los mass-media, ya que los artistas de esta tendencia, estaban muy comprometidos con la sociedad de la época en la cual vivían. A partir de entonces, cualquier cosa puede ser artística, y la obra de arte se convierte en un signo dentro de un contexto socio-cultural. Un objeto o una acción cargado de simbolismo que se da en un momento histórico concreto. El proceso de formación de la obra es más importante que la pieza terminada y va tomando más y más importancia la reflexión teórica frente a la creación material de la obra. Hasta llegar al arte conceptual, dónde solo la idea es lo importante. Todos estos movimientos pictóricos de los años 50 y 60 son, en parte, el germen del concepto de arte más actual. En ellos encontramos algunas raíces de las tendencias creativas del siglo XXI.

El arte reaccionó contra la violencia, la desesperanza y la destrucción física y moral de la Primera Guerra Mundial. Donde, un grupo de artistas decidió que la mejor forma de combatir la locura era a través de la locura misma. Y nació así, el surrealismo. Duchamp, Magritte y Dalí, entre otros, Revolucionarios del siglo XX.

Duchamp, fue uno de los artistas más importantes del siglo XX, su obra produjo una fuerte influencia en la evolución del dadaísmo (Movimiento cultural y artístico creado con el fin de contrariar las artes), a través de invenciones como las **ready made**, (Descontextualizar cualquier objeto para llevarlo a la obra de arte). Su trabajo y actitud

artística, siguen influyendo en las diferentes corrientes del arte contemporáneo. Duchamp tiene su estilo propio, rompiendo los códigos artísticos y estéticos; detestó la sedimentación simbólica en las obras artísticas como consecuencia del paso del tiempo y exaltó el valor de lo determinante, lo fugaz y lo contemporáneo. La idea de convertir en obra de arte cualquier objeto que no es considerado como tal, de valorar un preciso momento, una sensación momentánea, sin una explicación primaria, es lo que más me interesa a la hora de crear. Por eso, una de las obras maestras del artista, “La fuente” y descubrir lo que significaba para él, supuso para mí un auto descubrimiento a la vez de mi propio conocimiento e intenciones artísticas.

1917, el artista decidió participar en un concurso, donde se anunciaba que ninguna obra de arte presentada sería rechazada. Marcel presentó al concurso un urinario firmado por R. Mutt, seudónimo falso con el que firmaba para no ser reconocido, con la intención de observar de los presentes ante la obra. Finalmente, esta fue descartada, sin embargo, este ejemplo nos sirve para entender como un objeto de uso diario, que normalmente no es considerado artístico, puede llegar a convertirse en una obra de arte por el simple hecho de exponerlo o situarlo en un museo.



Figura 3. 1917. Marcel Duchamp.

“Fontaine”

DADAÍSMO READY-MADE

La fuente de Marcel Duchamp, historia de una burla. La estética era lo de menos, Duchamp quiso transmitir algo tan noble y serio como una idea, probablemente un “Fuck You” a la comunidad artística internacional. Pero resulta que en el 2004 esta “Fuente” fue votada como la obra de arte más influyente del siglo XX. El urinario de porcelana presentado en New York en 1917, simbolizó una ironía y una crítica al sistema, es una burla a las convenciones. Es pensar el concepto, no el objeto. Es valorar la obra en sí misma, no al autor, es reconciliar el arte con el pueblo. Es arte conceptual. Consideraron su obra como indecente, inmoral y, aunque la original se perdió, su filosofía y su visión determinante, la convirtió en una de las obras más importantes del siglo XX.

Un elemento por sí solo, puede no decir nada o tener un significado que con otro contexto puede variar drásticamente. El sentido que le damos a las cosas es el producto de una interacción entre las propias cosas; por ejemplo, en la obra de René Magritte, se lee “Ceci n’est pas une pipe”, que significa “esto no es una pipa”, fue la afirmación del artista con esta obra, definiendo, definiendo que realmente no lo era, sino que era la mera imagen de una pipa. Este simple argumento, el cual refuerza la división entre la realidad e imagen, lo utilizó para justificar una buena parte de su obra, especialmente aquellas pinturas más alocadas y surrealistas.



Figura 4. 1929. René Magritte. C'est ne pipe

“Comprendí rápidamente que la aventura de esta fotografía provenía de la co-presencia de dos elementos discontinuos...” [Barthes. 1980: 58]

La obra, trata el contraste entre una imagen y su historia, muestra la imagen de una pipa acompañada por la frase “Esto no es una pipa”. Se trata solo de un reflejo, consistiría también en hacer sentir o percibir, por medio de una pintura que nos sorprende o nos fascina, misterio inexplicable de la existencia, la misteriosa realidad que envuelve a los seres y las cosas más allá de su finalidad utilitaria y más allá del orden habitual y racional que ocultan las dimensiones profundas del dinamismo. René Francois Ghislain Magritte,

fue el surrealista belga que más influyó en la pintura de su país en el siglo XX. Sus imágenes, no estaban inspiradas en sueños, sino que Magritte destilaba la realidad sacando su esencia, y consiguiendo, por un lado, imágenes absolutamente sorprendentes e ingeniosas, y, por otro lado, el cuestionamiento de esa realidad. Fue, un surrealista conceptual muy interesado en la ambigüedad de las imágenes, de las palabras y en investigar la relación entre lo pintado y lo real. Para ello explora lo que hay de mágico en lo cotidiano.



Figura 5, 1964. René Magritte. Le Fils de l'homme.

La obra más célebre del artista, reproducida hasta la saciedad en todo tipo de decoración impresa como posters y otros. El gran éxito de esta figura radica, a juicio de algunos expertos, en la originalidad contenida en lo simple de la figura, entrando en juego, significados de gran cantidad de elementos como el relato bíblico de la manzana de Adán y la vida contemporánea en la Europa de aquel entonces.

“La diferencia entre los surrealistas y yo, reside en el hecho de que yo soy surrealista.” (Dalí, Salvador. 2019:33). Y lo más surrealista es que es una afirmación posiblemente cierta, Salvador Dalí fue quizás el surrealista más popular del arte contemporáneo. Dalí no solo se dedicó a la pintura, su creatividad abarcó el cine, la escultura, el diseño y la escritura. Mucho se especuló sobre su sexualidad, pero todo indica que Salvador era impotente (de ahí las formas flácidas de muchas de sus obras) y más bien asexual. Se podría decir que fue pionero de los happenings y del pop art, creándose ese personaje provocador, imprevisible, loco...

Salvador Dalí, artista indiscutible. Su minucioso detallismo, pero mostrando un mundo inconsciente, hacían de él, el más grande pintor de sueños. También su naturalismo, tomado de sus ídolos Rafael y Velázquez y una enorme pasión por la ciencia y las asociaciones delirantes cuya ambigüedad provocaba diversas interpretaciones en el arte.

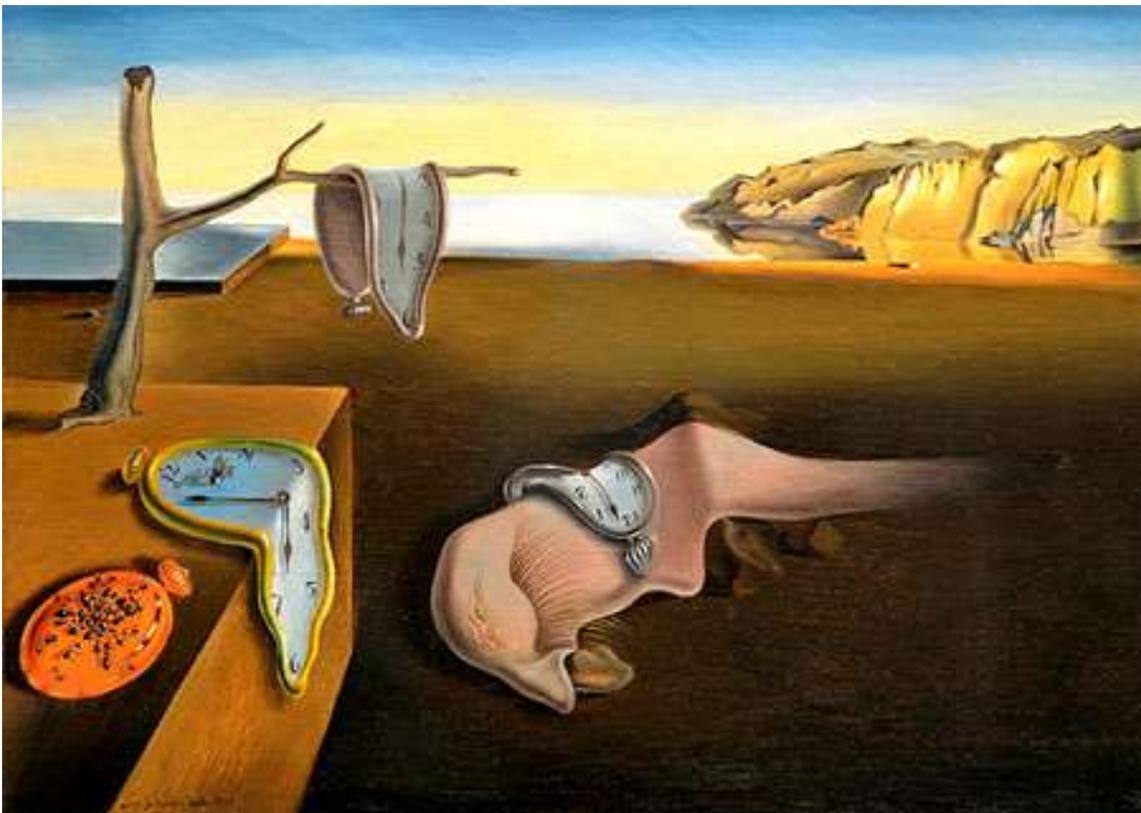


Figura 6. 1931. Salvador Dalí. “La persistencia de la memoria”

La obra muestra un desierto con 4 relojes, de los cuales 3 están despachurrados por el efecto del tiempo y el calor, según parece.

En este punto de partida y adentrándonos en el **Arte Conceptual**, trataremos, sobre la obra conceptual de Joseph Kosuth, donde la presencia del objeto silla es el objeto de una lectura sobre cómo se presentan los objetos como tales, lo que nos lleva a analizar las posibilidades expositivas de los objetos según diferentes funciones intrínsecas al objeto en sí, en este caso la silla. Joseph Kosuth partió de la obra de Marcel Duchamp y defendió que el arte conceptual empieza con los ready-mades, que pasan de la apariencia para centrarse en el concepto. Aunque la intención inicial de esta gente era suprimir el

mercantilismo que estaba sufriendo el arte, hoy su obra es considerada académica y se exhibe en los más importantes museos del mundo. Para empezar, quiso deshacerse de las formas, que, según él, tenían reducido el arte a mera apariencia. Después empezó a jugar con la complejidad del lenguaje. El artista consideró que la esencia del arte fluye por vías discursivas, y vive en el terreno filosófico y lingüístico.



Figura 7. 1965. Joseph Kosuth. Una y tres sillas.

“Me di cuenta de que, quizás al contrario de los artistas americanos de los años cincuenta, no podía decir que compartía una parte de la historia con ellos. El mundo había cambiado y con él, el discurso que me formó a mí” (Kosuth, Joseph. 1991: 223-226)

Una y tres sillas es una obra conceptual emblemática, un proceso de desmaterialización de la obra, donde toma parte en el conflicto entre realidad y representación. Siguiendo un criterio que él mismo calificó como anti formalista y que, con un sentido tautológico, se aproxima a una misma reflexión desde tres perspectivas diversas: mediante el objeto de la silla, su representación fotográfica y dos elementos lingüísticos, la palabra que designa al objeto y su definición.

La silla por sí misma no significa mucho, es sólo un objeto de uso cotidiano que puede materializarse de diferentes formas, sin embargo, al lado de la fotografía cambia, pues la idea que cada persona tiene sobre una silla puede ser totalmente diferente, aunque la función sea la misma. Lo que hace Kosuth, es una reducción de la obra de arte a palabras e ideas que se convierten en conceptos impuestos sobre la realidad inmediata. La obra de arte es equivalente a la idea; el problema del arte a partir de este momento es el cómo se materializa una pieza a partir de un sistema lógico que ofrece una verdad: es innegable y

no hay múltiples interpretaciones. Al artista no le interesaba la silla en su totalidad, su objetivo es el análisis de las formas de comunicación de la realidad, la fotografía o la palabra. El arte es una cosa mental, había dicho Leonardo. Como Duchamp, que había hecho arte tan sólo con su elección: la porta botellas, un objeto no manipulado que se convierte en arte simplemente por la decisión del artista.

Kosuth quiere llamar la atención sobre tres códigos de la realidad: un código objetual, uno visual y uno verbal (referente, representación y lenguaje) que en teoría definen la misma realidad. Pero aquí están des-jerarquizados por el artista, puestos en una pared uno al lado del otro y ninguno de ellos es más real que el otro. Kosuth reclama, además, como medio para construir su tautología mediante la superposición de sistemas lingüísticos, un proceso de cancelación que “construya al borrar, sugiriendo una cosa que está presente, mientras es suprimida” (Kosuth, Joseph. 1991: 221-222)

Otra cosa con la que juega Kosuth es objetualizar el texto. La palabra escrita, el lenguaje, se convierte así en un poderoso objeto a la altura del objeto real, y en ese sentido, la preocupación de Kosuth se convierte en una investigación sobre la naturaleza misma de cualquier obra de arte. El “concepto” se vuelve la obra de arte en sí... y así es el arte conceptual.

NUEVAS FORMAS DE PENSAR EL ARTE Y EL YO

Durante muchos siglos, los pintores europeos fueron vistos por la sociedad de sus respectivas épocas como una especie de “fotógrafos”, con una función práctica establecida. Eran útiles para representar imágenes bíblicas, escenas de batallas importantes; para retratar reyes, las actividades de la nobleza y el clero. De hecho, durante muchos siglos, aquello que se consideraba importante de la pintura era que ésta tenía la capacidad de representar, sin que la pintura en sí misma tuviera mucha importancia. No fue sino hasta el renacimiento, con el inicio de la conciencia artística que surgió conforme dejó de ser el arte exclusivamente anónimo, que los artistas comenzaron a determinar por sí mismos los temas de sus pinturas. A pesar de este cambio, la pintura siguió siendo apreciada sólo en cuanto a su capacidad de producir mimesis y de transmitir ideas, por lo que seguía en cierta forma siendo un súbdito de la literatura o filosofía. Seguía sin ser reconocido su valor como pintura en sí y como arte por derecho propio, independientemente de la narrativa. Fue hasta el principio de la época moderna que la mentalidad generalizada sobre lo que la pintura debía hacer y ser, comenzó a cambiar, de la mano de un nuevo grupo de pintores que hoy en día son conocidos por el nombre de “los impresionistas”. Ellos se preocupaban más por el color, la luz, el movimiento, la forma y todo aquello que la pintura y la visión podían lograr, que por el mensaje que la narrativa conllevaba. Durante la primera mitad del siglo XX, en el periodo del arte conocido como arte moderno, hubo un teórico que hizo a muchos voltear a ver a la pintura con otros ojos, por ser capaz de poner en palabras lo que grandes artistas de otras épocas ya nos habían hecho ver a través de sus cuadros. Este crítico fue Clement Greenberg, el teórico que alimentaría con su pensamiento el movimiento expresionista abstracto. El siguiente movimiento en esa dirección fue el impresionismo. A los impresionistas, y específicamente a Monet, les importaba la impresión que el mundo produce sobre nosotros como espectadores; lo que el color, la luz, el movimiento generaban sobre nosotros, la forma en que nos impactan. Esto es lo que los impresionistas intentaban atrapar en sus pinturas, lo que los llevó a alejarse de la figuración precisa, a trabajar con brochazos, manchas, formas e impactos y a hacer de las pinturas, en lugar de simples receptáculos de la experiencia, productoras en sí mismas de una experiencia y un sentir. A partir de los impresionistas, y la forma más clara en la época posterior a los postimpresionistas (Vincent Van Gogh y Cézanne), la pintura comenzó a tomar muchas rutas diversas que cada vez se alejaban más de la representación precisa, hasta que gracias a Picasso se llegó a la abstracción, en la que el cuadro ya no guardaba parecido alguno con la realidad y por lo tanto hacía obvio que su valor no radicaba en la mimesis que producía o la narrativa de la que era recipiente, sino en la experiencia misma de la obra. “Mi obra es mi cuerpo, mi cuerpo es mi obra”- (Almeida, Helena. 2009:115) A pesar de que no fue hasta la era moderna en que se aceptó, e incluso institucionalizó esta forma de pensar respecto a la pintura, existieron artistas previos que utilizaron su medio como si tuvieran esto en mente. Buenos ejemplos de ello son Rembrandt y Velázquez. Se sabe que a Rembrandt solían reclamarle sus clientes con regularidad debido a que los retratos habitualmente no se parecían a los retratos, a lo que Rembrandt respondía con que a él no le importaba el parecido de los retratos, sino que las pinturas conmovieran a los espectadores; le interesaba el cuadro en sí. Esta forma de pintar fue sumamente influyente para los impresionistas ya que en ella encontraban alta expresividad como pintura misma, como forma y color.

2.2. EL OBJETO DE LA SILLA

Parte de lo maravilloso del arte, habita en esa capacidad de mirar las cosas más simples de la vida cotidiana desde otra perspectiva. Tomar objetos comunes y convertirlos en un sentido artístico, los objetos que nos rodean, aquellos con los que interactuamos cada día, son los que crean el mundo. Pero estos objetos no forman parte de nuestro mundo, no existen como tal hasta que no les damos un nombre, hasta que no adquieren un significado y, de esta manera, pasa a formar parte de nuestro entorno.

EL proyecto se relaciona con el modo en que nos comunicamos con lo que nos rodea, con cómo percibimos nuestro entorno. De ahí que nuestra investigación se haya dirigido hacia ciertos procesos en la manera en que experimentamos cotidianamente el mundo. Por eso, es importante comenzar intentando definir aquello que nos rodea en el sentido más próximo, es decir, los objetos y en concreto, el objeto de la silla.

Habitualmente estamos tan familiarizados con nuestro entorno, que resulta difícil detenerse a pensar en los objetos que nos rodean diariamente, aún más complicado es enfrentarse a ellos de una manera crítica o artística. Me refiero a un acercamiento más reflexivo, ya que normalmente nos relacionamos solo desde una perspectiva utilitaria y superficial con lo que nos rodea. Resulta un reto encontrar una definición exacta para definir el objeto dentro de todo lo que este abarca. ¿A qué se debe esto? Una silla en su aparente simpleza no se presenta como gran desafío al intentar dar con algún tipo de definición. Coincidimos en que una silla es un “asiento con respaldo, por lo general cuatro patas y en la que cabe solo una persona”. Entonces, aparentemente, tenemos la certeza de saber qué es una silla, de conocerla en su totalidad, ya que tenemos un concepto que supuestamente se corrobora en el momento de estar frente a ella.

El problema o la paradoja radica en que si tenemos aquella idea preconcebida de cualquier objeto que nos permite reconocer múltiples variaciones de la misma, a la hora de ver qué es lo realmente esencial del objeto, nos topamos con más de una incongruencia. En otras palabras, se contraponen la facilidad que tenemos para reconocer una silla con la complejidad en tratar de definirla. Por ejemplo: si tengo un objeto que consta de un asiento, tres patas y respaldo, ¿aún es silla?, ¿Cuántas patas tendría que tener para dejar de serlo? ¿Dónde está su límite entonces? ¿Sin alguna de sus partes, seguiría siendo silla? Si ya no tiene sus partes, ya no cumple su función y, entonces no podemos nombrarla, ¿es aún un objeto? Parece difícil determinar entonces qué es lo que hace de la silla efectivamente una silla. Nos relacionamos con tal nivel de cotidianidad que ni siquiera llegamos a ser conscientes del momento en que pensamos. Tanto las obras de arte como los objetos comunes siempre estarán mediados por contingencias, códigos o convenciones: biológicas, culturales, políticas, etcétera; mediados por nuestro propio inconsciente y mediados, incluso, por quién los ha construido. Como si nunca se pudiese conocer ni dar cuenta del objeto en sí, porque el objeto es pura representación. El signo es una construcción que no existe sin lenguaje, es decir: su existencia no es autónoma.

ESTILOS

La silla, y su forma más básica, está datada de hace miles de años. Se sabe gracias a los escasos especímenes que han sobrevivido, como esculturas, frescos y otras fuentes revelan que se utilizaban en civilizaciones antiguas, como la egipcia, la griega o romana. Como sedes de poder y privilegio, frecuentemente estaban labradas y decoradas o tratadas con materiales preciosos como el ébano, el marfil o el oro. Cabe destacar un dato curioso como el hecho de que, en la mayor parte de Asia, salvo en China, nunca llegara a desarrollarse una cultura de la silla y lo habitual fuera sentarse en el suelo.

Es imposible saberlo, por más que un escribano del año 4.500 a.c tuviera la genial idea de crear un artilugio sobre el que sentarse, los asirios y los egipcios ya conocían la silla. Hay sillas encontradas en las tumbas de faraones, pero la silla más antigua de la que hay testimonio, es una estatua sumeria de hace 4.500 años a.c en que la diosa Inanna posa sentada. Las sillas han mantenido durante siglos su estatus de poder. Mientras el pueblo llano se sentaba en taburetes, bancos o arcones a los que se añadía un respaldo, ellos gozaban del poder de un elemento tan adquisitivo y rico como la silla. Fue en el siglo XVI cuando la silla comenzó a ser utilizada de forma cotidiana. Desde entonces, ha sido reflejo tanto de los cambios en las tecnologías y materiales, como de la evolución estilística, cultural y social.

Antiguo Egipto

En el antiguo Egipto, el uso de las sillas era casi exclusivo de las doncellas. Eran, además un objeto casi ornamental, con piedras preciosas, marfil e incrustaciones de oro y maderas de ébano, formas extraordinarias dignas de los reyes. Cerca del 3000 a.c y con el desarrollo de la carpintería, por el uso de las herramientas de cobre, la silla comenzó a aparecer en hogares continuando aún, siendo un objeto de diferenciación social.



Figura 8. Silla Egipcia.

Antigua Grecia

Fue en el siglo VI a.c cuando los griegos empezaron con el uso del Klismos, una silla ancha que tiene sus patas hacia fuera y el asiento hacia dentro. Los griegos de alta sociedad se hacían llevar en una de estas sillas de un lado a otro. Aparecieron también las primeras sillas hechas de mimbre.



Figura 9. Silla Griega.

Roma

En Roma, la silla con respaldo incluido era ajena a la vida diaria; apenas tenía uso. Los romanos la adoptaron de los griegos; de hecho, el mobiliario de la gente rica era producto de la industria helénica. Los romanos designaban con el término sella a cualquier tipo de silla sin respaldo. Las que sí lo tenían se llamaban cathedra y solían verse escasa y únicamente en los salones de mucho empaque para que en ellas se sentaran las damas de abolengo.



Figura 10. Silla Curul Romana.

EVOLUCIÓN EN EL DISEÑO

La silla, es una parte del mobiliario que no ha dejado de evolucionar a lo largo del tiempo y cuyos diseños, intentan mejorar los anteriores. “Hago sillas. Tengo claro que nadie necesita una silla más. Están todas hechas. Pero yo, necesito diseñarlas.” (Blanco, Ricardo 2019:3.) La silla, refleja a la perfección la sociedad de su época, y evoluciona conforme a ésta. De igual forma, su razón de ser también ha evolucionado. Como ya hemos citado anteriormente, en el antiguo Egipto la silla es un símbolo de poder y diferenciación, en Grecia y Roma, las sillas, elaboradas y decoradas con materiales de calidad, constituían el trono de los monarcas. Igualmente, en la Edad Media, la silla solamente la usaban monarcas o altos mandatarios y, no será hasta finales del siglo XVIII, cuando la silla deje atrás su simbología de poder y autoridad para asignarle la funcionalidad que tiene hoy en día y generalizar su uso.

Los primeros muebles europeos, estaban hechos con paneles de madera sólida, tallados u ornamentados que clavaban de algún modo en un armazón del mismo material. En el siglo XVII apareció una especie de taburete con respaldo y sin brazos. Durante el siglo XVIII llegó a Europa un material denso, compacto, resistente a la carcoma y fácil de labrar, la caoba tropical importada de las indias occidentales; ideal para la fabricación de muebles, sillas incluidas. La caoba permitió fabricar sillas más fuertes y trajo consigo una mayor expresividad estilística. En esa época, la comodidad era cada vez más habitual, creando nuevas formas y posibilidad para el uso de la misma. Durante el siglo XVIII los sillones se hicieron mucho más cómodos, sufriendo grandiosas transformaciones. Valorando su uso común, la cantidad de tiempo que pasamos sentados y de su destino funcional, la silla se ha ido adaptando a las necesidades de cada usuario. No es lo mismo una silla diseñada para decorar, donde prima la estética, que otra hecha para pasar en ella las horas de una jornada laboral, en cuyo caso, además de primar el diseño, importa la comodidad. De esa adaptación de las necesidades, surge la primera silla de trabajo con ruedas. Concretamente, fue Charles Darwin quien, en 1840, para poder moverse cómodamente por su laboratorio, cambió las patas de su silla por las de su cama, dando lugar a la primera silla con ruedas. La producción de los diferentes tipos de sillas fue numerosa, las sillas suplementarias, diseñadas para colocarse contra la pared, la silla esquinera, que permitía a los hombres sentarse a horcajadas, el tú y yo o silla de conversar, cuyos ocupantes se sentaban frente a frente. La silla evolucionaba y con ella, la manera de disponer los interiores. Con el cambio de siglo, las sillas debían ser expresivas y mostrar lo que Thomas Hope, escritor y coleccionista de arte contemporáneo, llamó “significado apropiado”, levantando los gustos de la época y su evolución.

DISEÑOS

Thomas Chippendale fue uno de los mueblistas más conocidos y exitosos del siglo XVIII. Su *Gentleman and Cabinetmaker's Director*, publicada en 1754, fue una guía que supo promover eficazmente las nuevas modas en el diseño entre el creciente mercado de clase media. Las variaciones estilísticas solían aparecer en el tallado de la pala, el listón central del respaldo.

Debido a la introducción de sierras de calar y circulares a vapor, que se utilizaban para biselar, el proceso se había mecanizado, pero, aun así, la fabricación de muebles siguió siendo una industria artesanal durante el siglo XIX. “Fue la industrialización de finales del siglo XIX la que sustrajo la silla del ámbito artesanal y la condujo para siempre al mundo de la manufactura y del diseño. El siglo XIX vio como los asientos por fin llegaban a todos los públicos.” (Zabalbeascoa, Anatxu. 2018:33) Michael Thonet, un artesano austriaco comenzó a investigar cómo agilizar el laborioso proceso de cortado y ensamblado de madera para la fabricación de muebles. Comenzó doblando delgadas láminas de madera mojándolas y calentándolas, para después unir las unas a otra. La innovación que más admiración causó en la época desde los puntos de vista tecnológico y tipológico, fue la silla de madera curvada al vapor número 14 de Thonet en el 1855. La silla número 14. (también llamada *Konsum stuhl* o silla de bistro) empezó a fabricarse para satisfacer la creciente demanda internacional de las sillas para cafés. Esta consistía en seis piezas de madera, previamente calentadas y curvadas con moldes de hierro colado, que se fijaban a través de diez tornillos y dos tuercas, mientras su asiento era tejido de mimbre o palma. Tuvo éxito inmediato vendiendo más de 50 millones de unidades debido a su económico precio, ligereza y facilidad de ensamblar y reparar.

Actualmente, se sigue fabricando e imitando internacionalmente, pudiendo considerarse la silla más exitosa de todos los tiempos ya que la describen como la silla con más elegancia, mejor construida y más práctica según las palabras de Le Corbusier.



Figura 12. 1964. Le Corbusier.

Charles-Édouard Jeanneret-Gris, más conocido a partir de la década de 1920. Fue un arquitecto y teórico de la arquitectura, urbanista, diseñador de espacios, pintor, escultor y hombre de letras suizo nacionalizado francés en 1930.

El plástico aparece posterior a la segunda Guerra Mundial, era considerado un material futurista e innovador. Los Eames, crearon una de las primeras sillas de plástico llamada

La Chaise (La Silla) y su estructura quedaba a la vista, diseñada para el Certamen Internacional de Diseño de muebles bajo costo organizada por el Moma en 1948.



Figura 13. 1948. Los Eames. La chaise.

No es una silla al uso, sino una escultura basada en una obra de Gaston Lachaise. La escultura, llamada *Floating Figure* representada a una mujer recostada pidiendo de dos soportes anclados al suelo, La Chaise no es ni más ni menos que el diseño del soporte de la figura, una silla diseñada como si se tratase del mismísimo aire que acaricia la escultura de Gaston Lachaise. Estas magníficas formas realizadas en fibra de vidrio le han valido para ser considerada uno de los iconos del diseño orgánico del siglo XX, siendo una de las piezas centrales del apartado de diseño del Moma. Se fabricó en serie en el 1967 pero se retiró 12 años porque los plásticos disponibles no eran lo suficientemente resistentes como para atreverse a seguir haciendo la silla. Cercano a la década de los 90, el plástico quedó como algo barato y que terminaba tirándose a la basura, hasta la llegada de Philippe Stark que jugaban con el gran formato de la silla.

“Dad al diseñador el material con el que debe trabajar. No queremos un producto de escaparate ni un prototipo: queremos que un diseñador idee un producto comercial real; eso otorgará credibilidad a nuestro material y dará a conocer sus cualidades” – (Grcic, Konstantin. 2016:71-72) Grcic define la funcionalidad desde una perspectiva humana, y sus diseños siempre tienen en cuenta cómo responderá la gente al producto finalizado y cómo lo utilizará. Sus primeros diseños presentaban un enfoque estrictamente racionalista; toda su obra se caracteriza por la pasión por la tecnología y los materiales, así como por la sencillez.

Algunos de los personajes que marcaron pautas en el siglo XX, fueron Marcel Duchamp con la idea de “collages”, otros, con diseños ensamblados de objetos preexistentes como la silla de cartón de Frank Gehry resultando ser, de algún modo, composiciones críticas

ante el tiempo y la forma de consumo, dando así soluciones de tipo inmediato más no para el alcance de un futuro lejano, sólo con la intención de mencionar las posibilidades que se puedan encontrar, pero que al final resultan temporales. Charles y Ray Eames, a su vez, complementan el sentido técnico y científico del desarrollo del diseño y su manera de producirlo, haciendo así métodos de aprovechamiento material que la sociedad de aquellos años necesitaba. Lo cual también retoma el hecho de reducir costos, que va directamente relacionado a la concepción de los espacios. Según Walter Gropius, fundador de la Bauhaus, “Para crear algo que funciones correctamente, un contenedor, una silla, una casa...es necesario explorar su esencia” (Gropius, Walter. 1965:3-35)

2.3. HISTORIA PERSONAL

De alguna manera contamos el paso de la vida de algo o alguien, al igual que pasamos por diferentes etapas en la vida, ellas, las sillas, también lo hacen, pasan desde que se crean hasta que se destruyen por múltiples procesos y en paralelo, las personas. Cuando miramos a nuestro alrededor, sintetizamos y analizamos nuestro contexto, nos estamos mirando a nosotros mismos, estamos viendo nuestro reflejo en el espacio, de igual manera, en los demás individuos, nos buscamos a nosotros mismos, analizamos lo que nos gusta y lo que no en función de los elementos con los que nos sentimos identificados, por lo que al final todo es un reflejo. Nuestra visión y punto de vista subjetivo, hace que toda nuestra construcción de la realidad sea mirarse en un espejo, y el modo en el que actúas con esos elementos externos sean un factor que pueda hacerte determinar y observar tu forma de ser y tu personalidad. El valor fundamental reside en el hecho de que comunican ideas, valores y actitudes. Pasando de lo cotidiano a lo admirable, objetos que, sin duda, relatan más allá de lo material.

La historia empezó una mañana, como cualquier otra, corriendo desde casa, ahogada por el agobio y el desconcierto fruto de un tormentoso debate entre el arte y el yo. Un simple proyecto académico atosigaba diariamente mi conciencia, hasta ese día, tras escombros, y bajo una montaña de muchedumbre y desperdicio maltratado, el reflejo y la respuesta deseada. Cada día durante 18 años, pasando y contemplando el mismo espacio, sin verlo, en el momento exacto en el que cambia la visión, cambia la respuesta. Parecía el mismísimo reflejo de mí misma sentada esperando a ser encontrada. En ese momento, sin saberlo habría abierto la puerta que guiaría mis pasos para trabajar con los objetos, sin tener que ser estos valiosos o raros, únicamente humildes, lo importante era la emoción, la inspiración y el aprendizaje que estos ofrecerían.

En un primer momento, me interesaba la escultura, trabajada a través del objeto de la silla mediante la personificación del objeto hasta dejar esta en un segundo plano, pasando a trabajar la silla sobre pintura. Proyecto que dio fruto justo en el tercer curso académico del grado de bellas artes, gracias a un admirable profesor que desde el primer momento supo guiar tales cualidades en el tenebroso camino. Habitualmente suelo responder a la pregunta de ¿Por qué hago sillas?, recalando que no hago sillas, lo que hago es representar justo la historia que tiene el objeto tras él, capturando exactamente el instante de destrozo, para darles la vuelta, y devolverlas a un escenario donde ellas son las protagonistas, donde cuentan su propia historia y al mismo tiempo reflejan la sociedad en la que vivimos.

COLOR

El color en esta etapa del proyecto es fundamental para aportar viveza, expresión, emoción, sentimiento, afecto...justo lo necesario para representar una figura enteramente renovada, vivaz, capaz y sólida. Opuesto justamente, al escenario donde aparece principalmente el objeto, sin dejar simultáneamente de contar su historia.

Interesan mayoritariamente los colores primarios, pero también sus variantes y saturados. La utilización de estos tonos partía de la idea de que desde ellos cabe la creación de cualquier otro tono en pintura, es decir; representan todas las posibilidades, todos los tonos sintetizados en estos cinco, los cuales, del mismo modo de una manera metafórica, se comparan con cualquier tipo de personalidad, forma de ser, apariencia o afecto de cualquier individuo, o sea; la idea de introducir todas las posibilidades tonales, tiene la finalidad de introducir la idea de todas las posibles variaciones de individualidad y personalidad de cualquier sujeto.

Los fondos planos, saturados y con excesiva carga pictórica, darán a la obra un carácter enérgico, vigoroso, y poderoso, apariencia fundamental en las obras para mostrar justo ese momento de protagonismo y validez del objeto.

COMPOSICIÓN

Los espacios vacíos, desérticos o mínimamente habitados por otros objetos, son necesarios para entender la importancia que recae sobre los elementos principales. El hecho de adquirir de valor a un elemento, no solo funciona con la materia, sino con el resto de las significaciones a su alrededor. Hablamos, del paso de la presencia y su ausencia, del aroma que deja en nuestra percepción momentánea, de la huella cautiva en su interior y su auxilio de liberación. Todos los espacios confluyen en torno a un solo ser, capaz de hablar sin querer. El espacio tiene gran importancia como punto focal de la obra, respirar y centrar la importancia en los elementos, es un punto clave y de especial prestigio en la intención pictórica.

La composición de la obra se completa tras un exquisito tratamiento fotográfico y de edición, previo a un repentino encuentro con el deseado objeto para dar paso a su posterior tratamiento pictórico. Uniendo aspectos como planos, colores primarios y saturados, superposición de elementos, a veces collage y materia, conseguimos una obra pictórica, rica y cargada de emoción.

Un trabajo, centrado ya desde hace algunos años en la idea de representar la historia de los objetos, suelo partir de imágenes fotográficas, en su mayoría propias o bien tomadas de internet, que manipulo digitalmente a través del ordenador o del teléfono móvil. También contemplo la idea de partir sobre dibujos, siento esta opción inusual, me gusta trabajar con rapidez y claridad. Tras la adecuada preparación del soporte, tela y material plástico, paso a dibujar toda la composición sobre el soporte y tras el inicio de la obra, dejo que fluyan los pensamientos, las sensaciones, dando paso a la comunicación con la obra sin descartar cambios o mejoras sucesivas durante el proceso.

CONCLUSIONES

Lo que motivó esta investigación, fue principalmente definir de dónde provienen mis inquietudes y cuáles son los aspectos constitutivos de mi producción artística. Concretar y resolver mis intereses hacia el objeto de la silla e incidir sobre los objetos más allá de su uso utilitario y cómo influye el consumismo tanto en la vida cotidiana como en la objetual. Al comienzo, sabía con certeza que los conceptos principales serían: los objetos, la silla y lo desconocido, pero era difícil explicar una clara relación entre ellos. Lo que he tratado de presentar en este trabajo es el acercamiento que tienen estos conceptos, dar sentido a las obras que realizamos y la existencia de multitud de relaciones posibles. Algo esencial de mi producción artística ha sido el entendimiento de los objetos más allá de la superficialidad del uso, lo que ofrecen y podemos ver de ellos, de contemplar una situación desastrosa y catastrófica, se puede alcanzar un motivo de plenitud e innovación.

El proyecto pictórico se relaciona directamente con la experiencia que nosotros, los individuos, tenemos con lo que nos rodea y que no podemos dejar de interactuar con ellos para interaccionar con nosotros mismos; conectar a través de un objeto y sobre ellos reflejar apariencias o carencias. Con los contenidos de este trabajo fin de grado se ha querido narrar la historia de un objeto carente de voluntad, que logra salvarse del desecho y ser protagonista de un discurso fundamentado de una obra artística.

FUENTES

BIBLIOGRAFÍA

- Almeida Helena, Inside Me. Editorial Kettle's Yard Gallery. 2009.
- Baudrillard, Jean. El sistema de los objetos. Editorial Siglo XXI. 1969.
- Barthes, Roland. "Semántica del objeto". Editorial Alianza. 1980.
- Blanco, Ricardo. La silla. Ese objeto de diseño. Editorial Experimenta. 2019.
- Grcic Konstantin, Design Museum. Como diseñar una silla. Editorial Gustavo Gili. 2016.
- Gropius, Walter. New Architecture & the Bauhaus. Editorial MIT PR. 1965.
- Joseph Kosuth. A preliminary MAP FOR "Zero and Not", Editorial Gabriele Guercio. 1991.
- Pierre, Arman. Monochrome Accumulations. Editorial Stockholm. 1990
- Salvador Dalí, Yo soy el surrealismo. Editorial Parkstone International. 2019.
- Schwitters, Kurt. Poesía Fonética. Editorial José Antonio Sarmiento, 2001.
- Zabalbeascoa, Anatxu. Chairs, Historia de la silla. Editorial Gustavo Gili. 2018.

VÍDEOS

- Aguilar, M.J. Aizaga, J.P. Cano, J. Hermosa, D. Ochoa, A. Influencia Social (Experimento). Publicado el 29 oct.2014.
- Benning, Sadie. A place called Lovely. 1991.
- Curtis, Adams. The century of the self. Producido por BBC Four y RDF Media. 2002.
- Pierre, Arman. Accumulation. Galerie Templon 1960-1964

RECURSOS ELECTRÓNICOS

<https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/one-and-three-chairs-tres-sillas>

<https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/6966/Funciones%20y%20tipologías%20del%20objeto%20silla%20en%20el%20contexto%20de%20su.pdf?sequence=1>

<https://deconceptos.com/general/objeto>

<https://www.definicionabc.com/general/objeto.php>

<https://conceptodefinicion.de/objeto/>

<https://curiosfera-historia.com/historia-de-la-silla/>

https://www.youtube.com/watch?v=PljTOQ_1-m4#action=share

<https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/6966/Funciones%20y%20tipologías%20del%20objeto%20silla%20en%20el%20contexto%20de%20su.pdf?sequence=1>

https://es.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp

https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_encontrado

<https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>

<https://www.disenoyarquitectura.net/2009/05/la-chaise-una-silla-hecha-arte-de.html>

<http://ntrzacatecas.com/2015/10/22/armand-pierre-fernandez-revoluciono-la-manera-de-hacer-arte/>

ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. <https://www.pinterest.es/pin/515169644857432451/>

Figura 2. <https://www.artsy.net/artwork/yves-klein-anthropometry-of-the-blue-period-ant-82>

Figura 3. <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>

Figura 4. <https://historia-arte.com/obras/la-traicion-de-las-imagenes>

Figura 5. <https://tertuliacreativa.wordpress.com/2015/01/12/el-hijo-de-hombre-rene-magritte-por-mahroz-shaikh/>

Figura 6. <https://historia-arte.com/obras/la-persistencia-de-la-memoria>

Figura 7. <https://temasycomentariosartepaeg.blogspot.com/p/cuandouno-ve-obras-como-unay-tres.html>

Figura 8. <https://www.pinterest.es/pin/558235316296142098/>

Figura 9. <https://www.pinterest.es/pin/360288038911885500/>

Figura 10. <https://www.pinterest.es/pin/565905509404203317/>

Figura 11. https://es.wikipedia.org/wiki/Le_Corbusier

Figura 12. <https://www.vitra.com/es-es/living/product/details/la-chaise>

