

TFG

**PRODUCCIÓN DE PIEZAS DE MOBILIA-
RIO**

Presentado por Esther Bueno Quinto

Tutor: Vicente Barón Linares

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

La mayor parte de nuestro tiempo lo pasamos habitando espacios interiores, en el trabajo, en casa, en la universidad... Para mí es muy importante el bienestar personal dentro de estos. Realmente creo que la forma en que está diseñado un espacio puede llegar a repercutir en el estado anímico de las personas, y por tanto, me parece un factor muy potente a desarrollar. Los muebles que habitan ese espacio logran desempeñar un importante papel, llegando incluso a evocar un recuerdo, un sentimiento, una reflexión o simplemente una sensación de bienestar.

Es por ello que me gustaría producir un conjunto de piezas de mobiliario. Caracterizadas por un diseño sencillo, puro y geométrico, creando contrastes de materiales, técnicas, texturas y acabados entre estas. Piezas de mobiliario que a primera vista generen ese silencio y posibilidad de duda entre mueble y escultura, diseño y arte. Piezas capaces de representar la creación como un arte total, en el que arte, artesanía, diseño y arquitectura se nutren entre ellas.

Palabras clave: arte, artesanía, diseño, arquitectura, mueble, escultura, la Bauhaus

ABSTRACT

We spend most of our time living indoor spaces, at work, at home, at the university... Personal well-being within these places is very important to me. I really believe that the way the space is designed can have an impact on people's moods, and therefore, I think it's a powerful factor to develop. The furniture that inhabits a space manages to play an important role, even evoking a memory, a feeling, a reflection or just a sense of well-being.

That's why I'd like to produce a collection of furniture. Characterized by a simple, pure and geometric design, creating contrasts with different materials, techniques, textures and finishes between them. Pieces of furniture that at first glance generate that silence and possibility of doubt between furniture and sculpture, design and art. Pieces capable of representing creation as a total art, in which art, craftsmanship, design and architecture are nourished among them.

Keywords: art, design, architecture, furniture, sculpture, Bauhaus, rationalism

A mi familia por apoyarme en todo lo que me propongo y darme todas las facilidades.
A mis amigas por estar siempre a mi lado y hacer de este proceso un camino conjunto.
A Vicente Barón, tutor de proyecto, por apoyar mi idea, por su ayuda y enseñanza en el proceso.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
OBJETIVOS	6
METODOLOGÍA	7
1. MARCO TEÓRICO	8
1.1 ANTECEDENTES	8
1.2 EL DISEÑO, EL ARTE Y LA ARTESANÍA DE FINALES DEL S. XIX Y PRINCIPIOS DEL S. XX	10
1.3 REFERENTES	14
1.3.1 ALVAR AALTO	14
1.3.2 MARCEL BREUER	15
1.3.3 GERRIT RIETVELD	16
1.3.4 ISAMU NOGUCHI	17
1.3.5 J. JUAN BELDA	18
1.3.6 CANOA LAB	19
1.3.7 ERIC ROINESTAD	20
1.3.8 EWE STUDIO	21
2. PRODUCCIÓN PROPIA	22
Pieza 01: THE APARTMENT BED	23
Pieza 02: SCULPTURAL ARMCHAIR	24
Pieza 03: THE APARTMENT CHAIR	27
Pieza 04: THE TABLE LAMP	30
Pieza 05: CONE LAMP	32
CONCLUSIONES	34
BIBLIOGRAFÍA	35
ÍNDICE DE FIGURAS	38

INTRODUCCIÓN

La idea propuesta surge por la temprana atracción personal hacia los espacios que nos rodean, los que nos acompañan y vivimos, los que añoramos o los que deseamos. El espacio que habitamos tiene la capacidad de provocar a las personas diversas sensaciones, pero cuando nos encontramos dentro de este no acostumbramos a reflexionar el por qué de los sentimientos que presentamos. Como está pensado ese lugar influye en nuestro bienestar personal, llegando a afectar de verdad a cómo nos sentimos y cómo nos comportamos. Justo en este momento entra en juego el arte. No se basa en la apariencia, ni tampoco algo solamente visual, si no, una herramienta para mejorar la humanidad. El ser humano desde su existencia tiene la necesidad, ya no solo de construir, si no de llenar el espacio construido. Generar placer a las personas con las cosas que por fuerza tiene que usar y hacer, es uno de los objetivos de este proyecto. Acercar el arte a nuestro día a día y utilizarlo como medio el cual nos proporcione una experiencia de calidad dentro del espacio que habitamos.

El presente proyecto se basa en la producción de un conjunto de piezas de mobiliario e iluminación surgidas a partir de características y elementos que podemos encontrar en las diferentes artes, tales como arquitectura, escultura, pintura y artesanía. El concepto principal que abarcan las piezas es la concepción del arte como un arte total, el cual engloba las artes en su conjunto, desde la más pequeña a la más grande. Deshacerse de los límites de la autonomía de un único arte, en favor del enriquecimiento de la amplitud del conjunto. Caracterizadas por su multidisciplinario conjunto de técnicas de producción, materiales, formas, texturas y acabados cromáticos. Siguiendo un mismo hilo conductor, de este modo, logramos sentido armónico en su totalidad, sin obviar la idea de enriquecimiento interdisciplinar, teniendo como último objetivo realzar su conjunto.

En el presente documento se presentan, a continuación, los objetivos y metodologías de la obra. Seguidamente el cuerpo de la memoria, dividido en dos partes. En la primera parte se desarrolla el marco teórico, englobando el discurso teórico entorno a la Bauhaus, seguido de los referentes. Con respecto a la segunda parte se encuentra la propuesta artística de proyecto. Por último, el documento se cierra con las conclusiones, seguido de las referencias y el índice de figuras.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

-Desarrollar un trabajo de creación artística con unos procesos y planteamientos que sean acordes a los requisitos del Trabajo Final de Grado.

-Producción de diseño de piezas de mobiliario y decoración

Objetivos específicos:

-Analizar, comprender y explicar el proceso de creación del conjunto de la obra artística en sus diferentes fases.

-Conocer y relacionar referentes arquitectónicos, artesanales y escultóricos que tienen una base y conexión afín a los intereses del proyecto.

-Exponer un discurso teórico que sustente la producción artística.

-Acercar el arte al día a día, proporcionando a la gente placer con las cosas que por fuerza tiene que usar y hacer.

-Concebir el arte como un todo. Escultura, pintura, artesanía, diseño y arquitectura se enriquecen en su conjunto.

-Utilización de variedad de materiales, técnicas y acabados, con el objetivo de despertar diversas sensaciones y experiencias.

-Lograr una armonía de proyecto conjunta y coherente, a través de las formas, los materiales, las terminaciones y texturas, así como, las tonalidades.

METODOLOGÍA

El siguiente proyecto de producción artística surge a partir de un proceso evolutivo, de introspección y búsqueda de los intereses personales. Basándose en la información y los conocimientos adquiridos a partir de la lectura, se aborda y plantea una base teórica que sustente los conceptos y la producción a defender. Elaborando un marco teórico conceptual a partir de la historia del diseño, del arte y de la artesanía de finales del siglo XIX y principios del siglo XX. La búsqueda se centra en el estudio de la Bauhaus, el momento de la historia donde la artesanía y las artes son aplicadas al diseño, y el diseño a la industria.

El siguiente apartado consiste en la realización de una búsqueda y recopilación de referentes. Así como artistas, artesanos, arquitectos y diseñadores que a partir de su obra han sabido reflejar las características y conceptos que defendía la escuela.

Se ha recopilado dicha información en diversos formatos y plataformas, tales como: libros, revistas, tesis, artículos web y multimedia encontrados en internet. El objetivo de dicha recopilación es el de recurrir a diversas fuentes en las que aumentar, contrastar y reforzar la información entorno a los temas y conceptos que se tratan. La recopilación bibliográfica que se ha utilizado en este trabajo comprende desde el mes de octubre de 2020 hasta el mes de junio de 2021.

Con respecto a la parte de producción artística, engloba en su conjunto diferentes técnicas de producción dentro del ámbito escultórico, metal, madera y cerámica.

De forma cronológica el inicio de las piezas del proyecto tiene lugar en septiembre de 2020 finalizando el conjunto de la producción en Mayo de 2021.

1.1 ANTECEDENTES

Este apartado se trata de un resumen fotográfico de diferentes proyectos, con el objetivo de generar una introducción de antecedentes para el presente TFG. Es el lugar donde mostrar los trabajos realizados en las diferentes asignaturas que he cursado durante el paso por el grado. También es donde plasmar muchos de los conocimientos adquiridos. Ya sean técnicos, teóricos, conceptuales o estéticos, pero que en su conjunto me han otorgado los conocimientos necesarios para realizar el siguiente Trabajo de fin de Grado. En esta recopilación se puede observar la práctica de diferentes disciplinas y técnicas. Dando como resultado trabajos que comparten puntos en común, ya sean conceptuales, estéticos o de acabado.

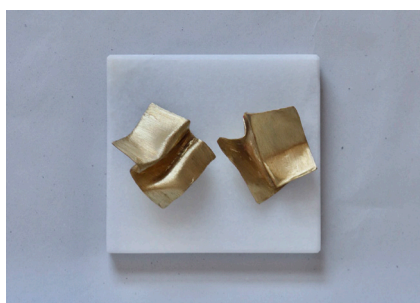


Fig. 1, 2, 3. Esther Bueno.
Pendientes fundición, 2021

Fig. 4, 5, 6. Esther Bueno.
Avión metal origami, 2018

Fig. 7, 8, 9. Esther Bueno.
Vajilla cerámica, 2021

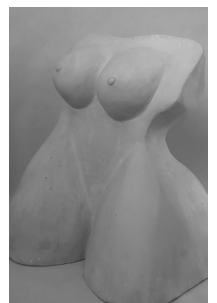
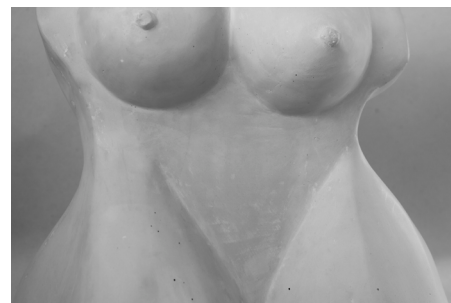


Fig. 10, 11, 12. Esther Bueno.
Serie pinturas Estratos, 2019

Fig. 13, 14, 15. Esther Bueno.
Serie fotografías Bardenas, 2018

Fig. 16, 17, 18. Esther Bueno.
Instalación, 2020

Fig. 19, 20. Esther Bueno.
Acrílico M, 2019

Fig. 21, 22, 23. Esther Bueno.
Torso escayola, 2018

Fig. 24, 25. Esther Bueno.
Serie grabados iceberg, 2020



1.2 EL DISEÑO, EL ARTE Y LA ARTESANÍA DE FINALES DEL S.XIX Y PRINCIPIOS DEL S.XX

En el siguiente apartado se tratará la propuesta presentada bajo la concepción del diseño, el arte y la artesanía como parte conjunta y fundamental del proceso productivo. Partiendo del triunfo de la revolución industrial, trataremos diferentes movimientos y escuelas surgidas a partir del proceso de industrialización, ligados a una serie de puntos de conexión a mi propuesta. Nos interesa el momento de la historia en que se fusionan los antiguos métodos artesanales de producción con el surgimiento de la industria. La unión del arte del trabajo artesanal y el diseño industrial. Esta nueva forma de concebir el proceso de producción fue lo que provocó el rechazo de unos y la aceptación de otros, mientras que en mi propuesta existe cabida para ambos conceptos.

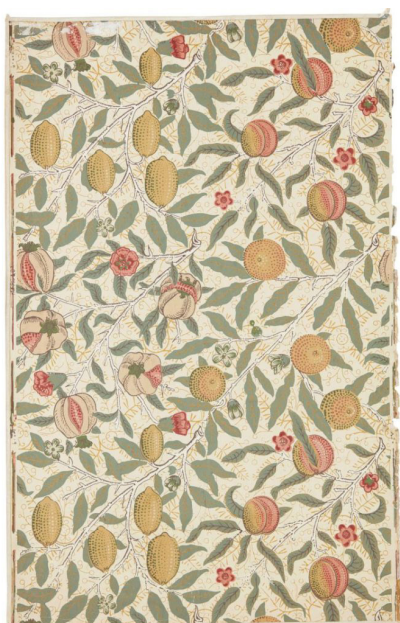
El proceso de industrialización surge en Europa con el triunfo de la Revolución Industrial, comprendido desde las últimas décadas del siglo XVIII hasta mediados del siglo XIX. Provocando un cambio en el concepto y en la forma de producción, así como la mecanización de la vida, la producción en serie y la implantación de la economía capitalista. Considerado un proceso de profundas transformaciones que se extendió a todos los ámbitos; económico, cultural, social y tecnológico. Ciertas asociaciones gremiales iniciaron un camino que supondría los primeros intentos por trasladar un proceso artesanal y un aprendizaje gremial a la industria. Mientras, para otros tantos artesanos provocó la absoluta decadencia.

Es en 1887, en Inglaterra surge el movimiento Arts & Crafts, como rechazo a todo proceso de producción industrial. Uno de los principales exponentes es el artista William Morris, defendía la reactivación de la artesanía tradicional, abogando por el retorno a una forma de vida sencilla y la mejora de los aspectos comunes de la vida diaria a partir de la calidad del diseño de los objetos cotidianos. Concebía que la separación de las artes era mala para su conjunto, por lo que, arte y artesanía debían establecer una unión.

A pesar del rechazo ante la industrialización, la implicación del movimiento hacia la artesanía abogando por la presencia del arte en el diseño de mobiliario y objetos decorativos funcionales hace de las Arts & Crafts un exponente que claramente sustenta mi propuesta.

“Proporcionarle a la gente placer con las cosas que por fuerza tiene que usar, esa es la gran tarea de la decoración; proporcionarle a la gente placer con las cosas que por fuerza tiene que hacer, esa es su otra gran utilidad”¹

Fig. 26. William Morris.
Papel pintado Arts & Crafts.



¹ Morris, W., Calvera, A., & Guijarro, J. I. (2005). *Escritos sobre arte, diseño y política (Gegner no 3)* (1.a ed.). Editorial Doble J. Pág. 8.

Tras el surgimiento del movimiento, se establecen escuelas artísticas de Arts & Crafts primero en Inglaterra y posteriormente en Estados Unidos. En cambio, en Alemania, en el proceso de expansión de este tipo de escuelas no se mantuvieron los mismos ideales, desencadenando en el surgimiento de las Werkbund. Se trataban de agrupaciones de diversos perfiles profesionales del ámbito creativo, con el objetivo de avanzar hacia la modernidad. Distanto del movimiento Arts & Crafts al apostar por procesos de producción en serie. Defendían el empleo de la máquina en la elaboración de productos, tales como, objetos cotidianos y de decoración. Considerando el diseño industrial como tarea primordial del proceso productivo.

La Deutscher Werkbund, fue una institución estatal considerada una de las agrupaciones precursoras de la Bauhaus. Fundada en 1907 en Munich por Hermann Muthesius. A pesar de su base inspirada en el movimiento Arts & Crafts, promovió la erradicación de la decoración externa superflua y de ornamento, apostando por la sencillez y abstracción de la forma, la estandarización de las piezas y la eficacia del producto. Defendiendo la inserción del oficio tradicional con las novedosas técnicas y sistemas de producción en serie. Se caracterizó por ser una asociación mixta formada por artistas, artesanos, arquitectos e industriales, los cuales se dividían en grupos de trabajo con el fin de generar un producto que en su conjunto integrara el trabajo de cada perfil. Partiendo del lema “Vom Sofakissen zum Städtebau” (desde los cojines de los sofás a la construcción de ciudades) reflejando así su amplia gama de intereses. Mismos intereses multidisciplinares que rigen el diseño de las piezas del presente trabajo.

Directamente relacionado con la Bauhaus, debido a su amplio conjunto de técnicas empleadas y disciplinas abarcadas. La Bauhaus más que una escuela fué un movimiento que defendió una nueva forma de ideación y producción a través de la suma de los conocimientos interdisciplinares y transversales de sus enseñanzas. Fundada y dirigida principalmente por Walter Gropius, da inicio a su trayectoria el 21 de Marzo de 1919 en Weimar, Alemania. En mitad de un periodo de inestabilidad económica y social desencadenado tras el abatimiento alemán en la primera guerra mundial. Se caracterizó por ser la escuela de arte y diseño que cambió el aspecto de la modernidad, debido a sus ideales utópicos y su característica identidad. Pionera en la fusión de arte, artesanía e industria generalmente aplicada a pintura, escultura, arquitectura, cerámica, entre otros. La funcionalidad de las piezas se sitúa como uno de los objetivos primordiales para la escuela. Durante el proceso de creación de los objetos, la funcionalidad surge a través de las formas básicas de la misma, “la forma sigue a la función” como uno de los principios de la escuela. Otro de los objetivos era introducir en todas las categorías sociales objetos de calidad artística a bajo coste, consiguiendo el objetivo debido a la introducción de la industria en los procesos de producción. El sistema de educación se basaba en una enseñanza teórico-práctica. La metodología basada en la docencia y el taller fue lo que caracterizó y distinguió la escuela, de ahí, su éxito. Cada taller correspondía a un departamento determinado; ebanistería, metal, pintura mural, textil, cerámica, impresión... La distribución interna de cada



Fig. 27. Edificio de la Bauhaus

taller durante el primer periodo disponía de un doble sistema diferenciado por; “maestros de taller” los cuales eran artesanos encargados de enseñar método y técnica, mientras que los “maestros de forma” se ocupaban de la formación en los aspectos creativos así como en la búsqueda del lenguaje personal del alumnado.

En el manifiesto de la Bauhaus escrito por Walter Gropius en los inicios de la escuela, Abril de 1919, se puede percibir por el tono del escrito el reflejo de la exigencia de un cambio social. Así como, la concepción de un arte total capaz de repercutir en la conciencia y en el mundo.

“la base de un buen trabajo de artesano es indispensable para todo artista... Deseemos, proyectemos, creemos todos juntos la nueva estructura del futuro, en que todo constituirá un solo conjunto, arquitectura, plástica, pintura y que un día se elevará hacia el cielo de las manos de millones de artífices como símbolo cristalino de una nueva fe”²

La Bauhaus en su corto recorrido presentó diferentes etapas, que se pueden ver reflejadas en las piezas producidas en cada una de estas. Diferentes formas de concebir los ideales y la dirección en la que se encaminaba la escuela. Centraremos los intereses hacia la etapa de consolidación, dejando atrás la pervivencia del concepto de artista tradicional, frente al uso de una metodología coherente con el nuevo sistema. Etapa en la que el proceso de ideación y producción de las piezas se caracteriza por la presencia de la idea del artista, la técnica del artesano en el taller, la utilización del diseño funcional y el papel de la industria.

La etapa se caracterizó por las nuevas incorporaciones al profesorado de ex alumnos de la Bauhaus ahora llamados “jóvenes maestros”. La doble formación artística y artesanal de los “jóvenes maestros”, genera la reorganización del profesorado, así como, la eliminación del sistema interno dual de los talleres, hasta entonces dirigidos por un “maestro de forma” y un “maestro de taller”. La nueva oleada de profesorado y la reorganización de la escuela, desencadenó en la creación de la identidad propia de la Bauhaus. Tras las dificultades que la escuela había sufrido ante la autofinanciación, se comienza a generar interés en la idea de enfocar la Bauhaus hacia un negocio económicamente rentable, dirigiendo todos los esfuerzos en la producción. Esto supuso cambios en los talleres, así como, la premisa de rentabilidad económica. Los talleres de ebanistería y metal se unieron bajo las ideas de creación de un taller enfocado a la producción de mobiliario y complementos del hogar. Constituido por Marcel Breuer como director de taller. Se genera una evolución considerable debido al resultado de las piezas producidas. Popularizado como mobiliario moderno y apto para la producción en serie. Piezas influenciadas por el neoplasticismo del grupo Stijl en el desarrollo de líneas curvas en acero y la utilización de materiales, tales como, pieles y telas.

² MANIFIESTO de Walter Gropius, Bauhaus, 1919, Hermes Equipamiento Interior Muebles clásicos modernos. Modern and Classic Furniture. (s. f.). Hermes. [consulta: 2021-04-17] Disponible en: https://www.e-hermes.com.ar/novedades/manifiesto/manifiesto_bauhaus.htm

Además se concluye la reestructuración interna generada con la creación de una sección dedicada a la arquitectura, dirigida por Hannes Meyer. Lo que provocó la consolidación de la institución como un centro de carácter docente y un referente en la producción, destacando el proyecto y diseño de prototipos aplicados a la industria.

El final de esta etapa se ve afectada por la grave crisis económica del país, las bajas subvenciones estatales y la dimisión de su director, Walter Gropius. Seguido de este se producen las bajas de Hebert Bayer, Moholy-Nagy y Marcel Breuer, maestros de los talleres más representativos; imprenta y mobiliario. Es justo en este momento, aparentemente próspero debido a su ya reconocimiento internacional cuando empieza su caída.

Hannes Meyer en su artículo "Construir" escribía: *"Construir es un proceso biológico. Construir no es un proceso estético. La nueva vivienda en su forma elemental, se convierte no sólo en una máquina para habitar, sino en un aparato biológico que satisface las necesidades del cuerpo y de la mente"*³

³ Cueco, J. T. (s. f.). BAUHAUS. El mito de la modernidad. Academia.edu. [consulta: 2021-03-18] Disponible en: https://www.academia.edu/38038470/BAUHAUS_El_mito_de_la_modernidad?email_work_card=view-paper

1.3 REFERENTES

En el presente trabajo se han utilizado una serie de referentes, los cuales de un modo u otro, según su metodología de trabajo, características formales, estéticas y disciplinas en las que se mueven refuerzan la propuesta a presentar.

El proceso y transcurso de mi trabajo toma diversas referencias a trabajos de grandes artistas.

1.3.1 ALVAR AALTO

Alvar Aalto (1898 - 1976) fue reconocido principalmente por haber sido un importante arquitecto y diseñador finés. Considerado dentro del movimiento moderno uno de los arquitectos más destacados del siglo XX, junto con grandes maestros, tales como, Mies Van der Rohe o Le Corbusier, relacionados con el primer periodo del movimiento.

Aalto reflexionó sobre su propio método de proyectar, en el artículo “La trucha y el río” (Domus, 1947) y explica cómo *“la arquitectura y las demás artes plásticas tienen un origen común, más o menos abstracto, pero basado no obstante en las adquisiciones y conocimientos acumulados en nuestro subconsciente”*⁴

El método que Aalto utilizaba en la fase de ideación de sus diseños surgía del azar conducido tras la realización de dibujos rápidos e inconscientes, a partir de los cuales descubría rasgos o ideas potencialmente aptas para convertirse en un proyecto. En este punto me veo obligada a destacar su tendencia racionalista, la concepción de la funcionalidad de la forma y la simplicidad de la misma, como elementos próximos a mi propuesta. Su ambición por la obra de arte total, surge de la intención de unir el arte y la técnica de la producción industrial. Ejemplo de estos elementos conceptuales y formales sería el diseño de la Silla Paimio, también conocido como sillón 41. Su diseño curvo podría considerarse en si mismo como una escultura funcional. Reforzando la idea de inteligencia colectiva, podría recordar a la silla Wassily de Marcel Breuer. En este caso apostando por la sustitución del tubo de acero por madera laminada, consiguiendo la mejora térmica de conductividad del material, así como, una mejor absorción del ruido frente a la propagación de este. Su obra, tanto arquitectónica como de producción de piezas de mobiliario y objetos se caracterizan por la multisensorialidad. Considerado un experto de los materiales que emplea. Sus piezas de mobiliario y arquitectura en madera laminada le permiten el empleo de las líneas curvas extraídas de la naturaleza. La obra de Aalto se puede resumir en la síntesis de las formas, las siluetas orgánicas, los materiales y la armonía de su conjunto.

Fig. 28. Boceto rápido.
Silla Paimio.

Fig. 29. Alvar Aalto.
Silla Paimio, 1932



⁴ Capitel, A. (1999) *Alvar Aalto: proyecto y método*. Editorial Akal. Pág. 7.

1.3.2 MARCEL BREUER

Marcel Breuer (1902 - 1981) fue un arquitecto y diseñador de mobiliario húngaro, formado en la Bauhaus. Posteriormente se convirtió en uno de los maestros más populares de la arquitectura y del diseño del siglo XX. En su obra podemos apreciar la forma que tenía de entender la arquitectura como experiencia estética, visual, física y psicológica.

El diseño de sus muebles tubulares es influenciado por numerosos artistas y arquitectos procedentes de su paso por la Bauhaus.

*“A Breuer debemos el hecho de que el mundo de imágenes de Klee ha llegado a ser un componente esencial de lo que conoce por diseño industrial. El mobiliario tubular inventado por Breuer en 1925, lineal, suspendido en un equilibrio impecable,... ciertamente ha nacido de los gráficos intensos y nerviosos de Klee”*⁵

Por lo que si de Klee toma prestado el uso de la línea, la utilización del tubo de acero como material representativo de su obra es influencia de la obsesión que presentaba Josef Albers por la bicicleta. Weber narra *“para Albers las bicicletas eran el objeto más simple para explicar el concepto de la forma sigue la función”*⁶

Las piezas de Breuer, también, hacen referencia al grupo Stijl, en la utilización de telas y pieles en forma de asiento y respaldo. Pudiendolo apreciar en la silla Wassily.



Fig. 30. Marcel Breuer.
Silla Wassily, 1925

⁵ Argan, G. C. Prefacio al libro SPILLER, Jürg (ed.). *Paul Klee. Notebooks. Volume 1. The Thinking eye*. The Overlook Press, Woodstock, New York, 1992. Pág. 17.

⁶ Weber, N. F. (2009). *The Bauhaus Group: Six Masters of Modernism* (1.a ed.). Alfred a Knopf. Pág. 484

1.3.3 GERRIT RIETVELD

Rietveld (1888 - 1964) fue un carpintero, diseñador y arquitecto nacido en Utrecht, Países Bajos. Pionero del diseño moderno y asociado con el movimiento De Stijl. La obra de Rietveld se caracteriza por la apuesta por la unión de las artes y las formas simples. El diseñador revolucionó la manera, hasta entonces empleada, de diseñar y producir muebles. Apostaba por un nuevo mobiliario caracterizado por un diseño sencillo a la vez que accesible y competente dentro del gran mercado. La silla Roja y Azul de Rietveld se trata de una de las primeras representaciones tridimensionales del grupo Stijl. La utilización de los colores primarios, las formas geométricas, el plano reflejado en la utilización de tablas de madera en el asiento y el respaldo. Así como, el empleo de la línea estructurada a base de listones. Todas estas características en su conjunto funcionan como elementos honestos y más representativos del movimiento. El diseño del primer prototipo de la silla Roja y Azul fue realizado por el diseñador antes de su ingreso en De Stijl y, en un principio, presentaba un acabado en madera natural.

Fig. 31. Gerrit Rietveld.
Silla Roja y Azul, 1918

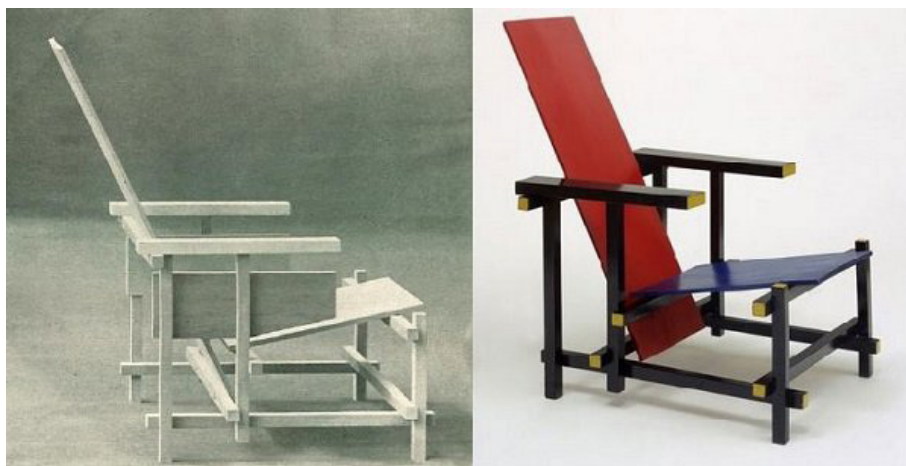




Fig. 32. Isamu Noguchi.
Coffee Table, 1944

Fig. 33. Isamu Noguchi.
Akari Light Sculptures, inicio 1951

1.3.4 ISAMU NOGUCHI

Isamu Noguchi (1904 - 1988) fue un escultor y diseñador estadounidense, su obra multidisciplinar muestra piezas de diseño de carácter escultórico.

Noguchi ha sido una gran influencia a lo largo del proceso de este trabajo debido a su amplia forma de pensar y entender el arte. *“Autolimitarte a un estilo particular puede hacerte un experto de esa escuela o punto de vista determinado, pero no deseo pertenecer a ninguna escuela”*⁷, dijo *“Siempre estoy aprendiendo, siempre descubriendo”* Isamu Noguchi⁷

Noguchi defendía que la tarea del escultor era dar forma al espacio, darle un orden y un significado y que de este modo ese arte sería capaz de integrarse con el entorno. Veía el mundo a través de la “unidad”. La función práctica y social era una de las características primordiales de la obra del artista. Su atracción por los diferentes tipos de materiales provocó la utilización de gran variedad de estos, aplicados a diferentes disciplinas; cerámica, piedra, metal, madera, papel... *“Considero que todo material, cualquier idea que surja en el espacio es una escultura”* Isamu Noguchi⁷

Entre sus reconocidas piezas podemos destacar Akari Light Sculptures o Coffee Table.

Akari Light Sculptures se trata de una colección de más de 100 modelos de lámparas de mesa, de pie y de techo. Las primeras Akari Light fueron diseñadas por Noguchi durante un viaje a Japón, concretamente en la ciudad de Gifu donde se vio influenciado debido a la tradición de esta en la producción de sombrillas y farolillos de papel. El proceso de elaboración de cada Akari Light es plenamente artesanal, construidas a partir de un armazón estructurado de madera y caña de bambú, el cual constituye la forma de cada modelo. Una vez construida la estructura se cubre con finas láminas de papel washi en tiras con el fin de encolarlas y adaptarlas a la forma de la lámpara. Por lo que el valor artesanal, el respeto por la tradición y por los materiales, son fundamentales en la obra del escultor.



⁷ Isamu Noguchi. (s. f.). Herman Miller. [consulta: 2021-06-09] Disponible en: https://www.hermanmiller.com/es_lac/designers/noguchi/

1.3.5 J. JUAN BELDA

Otro referente más cercano a nuestro tiempo y lugar, podría ser el diseñador valenciano José Juan Belda (1947 - 2021). Sus diferentes facetas e inspiraciones hicieron de este un creativo con un amplio e interdisciplinar recorrido entre el diseño de espacios y el de mobiliario. En sus diseños de muebles es la función lo que determina el aspecto formal de las piezas. Siendo su máxima prioridad la funcionalidad del diseño. Resultando en piezas con ciertas influencias escultóricas, como es el caso de su sillón Gong, la silla Mosca o el sillón Crucero. Sus diseños se caracterizan por la utilización de la línea como elemento formal. Líneas rectas y curvas que se introducen conjuntamente con elementos geométricos, recurriendo especialmente al círculo, como se puede observar en el sillón Gong y en la silla Mosca. Entre los materiales recurrentes en los diseños de las piezas de Belda encontramos metal, madera y textil, entre otros...

Fig. 34. J. Juan Belda.
Sillón Gong.



1.3.6 CANOA LAB

Canoa Lab es el nombre que hace referencia al estudio de artesanía valenciano centrado en objetivar la experiencia de sus creadores a partir de la producción de piezas metálicas y cerámicas. La idea conceptual de Canoa se centra en el valor artesanal y la experimentación de los materiales, formas y colores.

Sus fundadores, Raquel Vidal y Pedro Paz, estudiaron la maestría en Producción Artística en la UPV, lo que les llevó a dirigir su producción hacia este proyecto conjunto.

El estudio se especializa en la producción de objetos escultóricos de barro y metal, principalmente en forma de jarrones y ánforas. El barro y el metal son materias primas que se han utilizado desde la antigüedad en la fabricación de útiles y herramientas del día a día, caracterizados por su perdurabilidad en el tiempo.

A través de sus objetos, Canoa Lab transmite su concepción acerca de la funcionalidad de estos. Defienden la flexibilidad de la función del objeto frente a la implantación de una función determinada. De este modo sus piezas pueden ser empleadas según las necesidades del individuo, ya que el ser humano tiene la capacidad de dotar de significado todo lo que se puede percibir con los sentidos, incluso acciones abstractas como “pensar”. Por lo que de este modo, la propia estética también presenta un alto grado de funcionalidad.

Estéticamente sus piezas son muy potentes debido a la suma de los elementos formales, acabados y detalles que las componen. La utilización de las ánforas y jarrones como elementos formales, conectan con la experimentación de los materiales y esmaltes, generando un concepto claro y definido, donde se promueve el valor de la artesanía bajo la reinención en el diseño, los acabados y funciones.



Fig. 35. Canoa Lab.
N.3 Series, Ánfora Granito.



Fig. 36. Eric Roinestad.
Chandelier HL12.

Fig. 37. Eric Roinestad.
Silla C01.

1.3.7 ERIC ROINESTAD

Eric Roinestad es un ceramista, diseñador y director de arte establecido en Los Angeles. Conocido principalmente por sus esculturas y lámparas cerámicas. Su pasión por la cerámica se mostró en una etapa profesional más avanzada, caracterizada por la utilización de formas orgánicas y modernas, realiza piezas contemporáneas con ciertas influencias tradicionales. Su obra se inspira en el movimiento moderno popular de California añadido a las influencias que recibe de la herencia escandinava. Me interesa la descontextualización del material con la que trabaja. Emplear materiales, en este caso el gres, que habitualmente se usa para la fabricación de otro tipo de objetos puede ser complejo, pero también muy potente a nivel visual si se hace con cierto sentido. Lo podemos observar en la silla C01 o en las lámparas colgantes Chandelier HL07 y Chandelier HL12 de su colección.

La silla C01 es uno de sus últimos experimentos en gres. Modelada de la misma manera que sus vasijas, presenta una forma y textura cohesionada con su obra anterior. La silla se sustenta sobre un pie central compuesto por un doble cono invertido, presentando el asiento sobre la base del cono superior. La elección del ratán para el asiento contrasta con el gres, aportando calidez a la pieza haciendo referencia a las sillas de principios del siglo XX, como es el caso de la silla Cesca de Marcel Breuer. Esta silla, también es un homenaje a los prototipos de sillas giratorias de principios del siglo XX. Pero, la real inspiración de la que parte Roinestad en la creación de esta pieza proviene de una antigua silla de piedra romana. Por lo que se podría decir que es una reinterpretación formal simplificada, llegando a la geometrización de la misma, y del uso de una línea limpia, a la vez que escultórica.

Sus piezas toman inspiración de obras de artistas y diseñadores provenientes de la escuela de la Bauhaus. Siendo un ejemplo de ello la influencia que Roinestad toma de las líneas curvas y esferas de la obra de Oskar Schlemmer, ya que pueden verse aplicadas a las lámparas colgantes del ceramista.





Fig. 38. Ewe Studio.

Fig. 39. Ewe Studio.
*Mesas laterales Copal, 2020*Fig. 40. Ewe Studio.
Mesa Copal, 2019

1.3.8 EWE STUDIO

EWE es un estudio de diseño establecido en la Ciudad de México, fundado en 2017 por el diseñador valenciano Manuel Bañó, Age Salajõe y Héctor Esrawe. Dedicado a crear objetos artesanales de edición limitada, escultóricos y funcionales, enfocados en el diseño de mobiliario. EWE surge de la pasión por la artesanía, la lucha por apoyar, preservar y dar continuidad a la rica herencia artesanal que ofrece la ciudad de México. Se trata de un proceso que tiene como objetivo vincular artesanos, diseñadores e industria. Los diseños del estudio se caracterizan por el empleo de múltiples técnicas y materiales, tales como madera, mármol, bronce fundido, vidrio... Cada una de las piezas se caracteriza por la pureza del material utilizado, preservando la propia naturaleza del material. Es el diseño formal geométrico de las piezas conjuntamente a la importancia del material y la técnica empleada lo que constituye la esencia e identidad del estudio.



Fig. 41. Esther Bueno.
Sculptural Armchair (Izquierda), 2020-2021
The Apartment Chair (Derecha), 2021



PRODUCCIÓN PROPIA

El siguiente apartado abarca el proceso de ideación y producción de las cinco piezas que engloban el proyecto. Para entender el proceso completo, antes debo de explicar los intereses concretos que me han motivado a llevarlo a cabo, así como, las características generales que lo definen.

El arte, la artesanía, la arquitectura y el diseño, concebido como un interés conjunto, un arte total sin etiquetas, ha sido la motivación principal que me ha llevado a realizar cada una de las piezas que forman parte de la producción del presente trabajo. Intereses traducidos en prototipos de mobiliario e iluminación como resultado de un proceso conjunto de aprendizaje interdisciplinar y transversal de los conocimientos adquiridos. Considero mi trabajo caracterizado por su multidisciplinareidad, cada herramienta técnica me proporciona distintas posibilidades. Lo cual me permite conseguir el máximo grado creativo, centrando mayor interés en el discurso frente a la herramienta o el canal representativo. Dar prioridad a la forma sobre la técnica o material a emplear, permitiendo encontrar el medio más apropiado y acorde a mis intereses en el que producir la pieza.

Mi trabajo se define como una síntesis formal de la naturaleza, la arquitectura y los múltiples elementos externos que me inspiran en el proceso de ideación. Tiendo al empleo de la línea y la geometrización de la forma. En algunas de las piezas se genera un diálogo visual y aparentemente contradictorio entre lo orgánico y lo geométrico. Apostando por la simplicidad geométrica de la forma en contraposición con la desestructuración de la misma a partir del acabado. La utilización del material en crudo otorga especial importancia a las propiedades físicas y a la naturaleza del mismo.

PIEZA 01: THE APARTMENT BED

The apartment bed es la pieza que tomo como antecedente y punto de partida del proyecto. Es la pieza con la que mi interés hacia el diseño de mobiliario comienza a ser más firme. Dándome cuenta de que las ideas que boceto en un papel se pueden llegar a materializar.

Como todo diseño surge de una necesidad. En este caso se trataba de introducir en una habitación de tamaño reducido una cama individual estructurada, que a su vez con la incorporación de cojines en sus paredes laterales pudiera ejercer la función de un diván o cama de día. Generando un espacio multifunción en el que de día se pueda utilizar a modo de sala de estar y de noche como dormitorio ocasional.

Por lo que se optó por una estructura en la que cupiera un colchón individual, girando su diseño entorno a este. Mediante el empleo de una composición lineal se introducen estructuras rectangulares laterales, construidas a partir de tubo cuadrado de hierro forjado. El empleo de la línea como contorno aporta una ligereza visual en el espacio, ocupando lo mismo pero sin reflejarlo.

El diseño de la pieza toma referencias de la arquitectura modular, por su desglose en piezas, la repetición de los volúmenes y elementos formales, así como, en el empleo del rectángulo, las líneas verticales y las horizontales.

La estructura de la cama está compuesta por cuatro piezas; dos paredes laterales, una pared trasera y un perfil rectangular en la parte frontal.

Ambas paredes laterales están formadas cada una por un rectángulo en la parte superior construido en tubo cuadrado de 2 cm x 2 cm, un perfil rectangular a media altura sobre el que apoyar el somier y dos patas de tubo cuadrado de 2 cm x 2 cm. La pieza trasera sirve de unión entre las dos paredes laterales y consiste en un rectángulo alargado, forjado en tubo cuadrado de 2 cm x 2 cm, el cual, en su parte inferior presenta un perfil rectangular en el que apoyar el somier. Por último, en la parte delantera encontramos otro perfil rectangular que sirve de unión con los laterales, a su vez sujeta y esconde visualmente el somier.

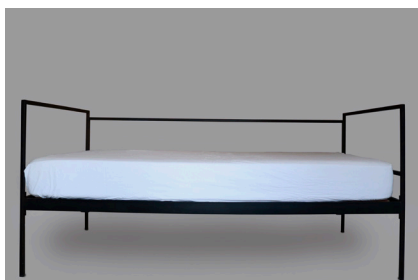
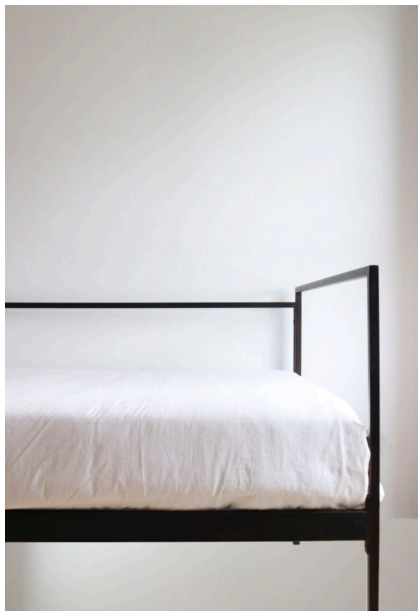


Fig. 42. Esther Bueno.
The Apartment Bed, 2020

Fig. 43. Esther Bueno.
The Apartment Bed, 2020



Fig. 44. Esther Bueno.
Sculptural Armchair, 2020-2021



Fig. 45. Esther Bueno.
Sculptural Armchair, 2020-2021

PIEZA 02: SCULPTURAL ARMCHAIR

Sculptural Armchair es el nombre que recibe la siguiente pieza construida en metal. Se trata del primer prototipo realizado de este diseño. Como su nombre indica hace referencia a un sillón que debido a los elementos formales de su composición, presenta ciertos rasgos esculturales. El proceso de ideación de *Sculptural Armchair* surge hace dos años, en segundo de carrera, durante la realización de un ejercicio enfocado a la construcción de la maqueta de un objeto para la asignatura de Escultura II. No es hasta cuarto de carrera, durante la asignatura de Escultura y Procesos Constructivos, cuando se retoma el proyecto, adaptando y modificando su diseño inicial hasta que es llevado a cabo.

La elección del material parte de las restricciones y limitaciones que presenta el diseño y la forma de la pieza. Resultando el material más adecuado la chapa de metal.

Para la realización del diseño definitivo del prototipo parto de dos planchas rectangulares, las cuales constituyen las patas del sillón, delantera y trasera, una plancha cuadrada que funciona como elemento de unión de todas las piezas y un cono invertido insertado sobre dicha plancha. La unión de todas las chapas genera una pieza construida a partir de formas geométricas básicas, donde el encuentro entre los planos y volúmenes logra una composición equilibrada y coherente.

El proceso de construcción de la pieza tuvo una duración de entre tres y cuatro meses, y fue realizada en el taller de metal de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de la UPV. Siendo probablemente la pieza con más complejidad constructiva de todo el proyecto debido a sus dimensiones y peso.

Desglose de piezas:

- Tres planchas de metal de 2 mm de grosor. Tapa 80 cm x 84 cm. Pata trasera 84 cm x 51,5 cm. Pata delantera 84 cm x 20 cm.
- Una plancha de metal de 0,05 mm de grosor y de 60 cm x 60 cm.

Proceso de construcción:

Una vez se tuvo claro el diseño, así como sus dimensiones, se realizó una maqueta a escala 1:1 en cartulina con el objetivo de visualizar los pliegues y cortes oportunos antes de trabajar sobre el material definitivo. De este modo pude aclarar dudas con respecto al orden de corte y plegado de las planchas.

Los cortes necesarios de las chapas de 2 mm de grosor se realizaron con radial, así como ajustes a medida y ángulos de las esquinas de las patas. Se empleó una pletina sobrante a modo de guía para que los cortes fueran lo más rectos posibles. Utilizando la caladora manual se realizó un corte sobre la tapa de 80 cm x 84 cm en forma de círculo. Posicionado en el punto central de la chapa con una medida de 50 cm de diámetro. Una vez realizados los cortes de las chapas de 2 mm de grosor se procede a doblar los bordes. Generando perfiles laterales de 2 cm con el objetivo de proporcionar mayor estabilidad y corporeidad visual a la pieza.

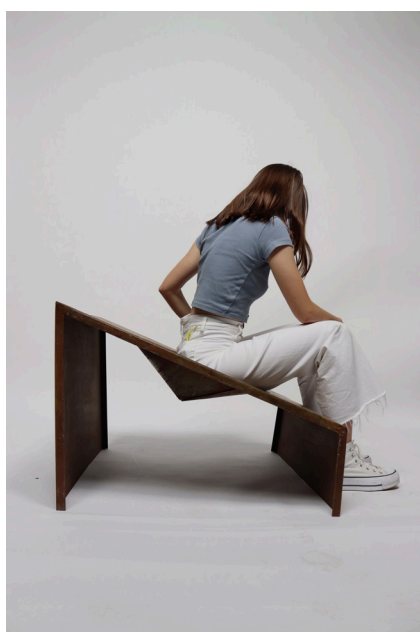
Para la construcción del cono se utilizó una chapa de 0,05mm de grosor con el objetivo de que el material presentara cierta maleabilidad y de este modo poder doblar la plancha. Con ayuda de la sierra de cinta para metal se recorta un círculo de 56,5 cm de diámetro. Posteriormente se hace un corte recto desde el centro del círculo hasta un punto cualquiera de su circunferencia. La realización de este corte permite el doblado del círculo hasta conseguir un cono de 50 cm de diámetro como base. Para que se quede fijo en la posición deseada se suelda con la soldadura de puntos.

El siguiente paso tras la construcción del cono consiste en la unión de este con la tapa de 2 mm de grosor en la que anteriormente se había recortado un círculo de 50 cm de diámetro. La unión de ambas piezas se realiza mediante la soldadura de hilo, siendo el tipo de soldadura más apropiada debido a las dificultades técnicas que presentaba el poco grosor de la chapa del cono.

Antes de añadir las patas se realiza un reajuste de la medida de la pata delantera por estética, me resultaba demasiado alta y quería que el sillón tuviera un mayor grado de inclinación por lo que se procede a cortar con radial a la medida deseada. Se sueldan las patas a la tapa y por último se lijan y liman con radial las imperfecciones.

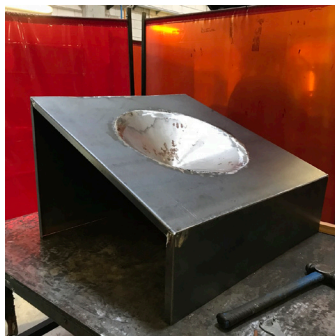
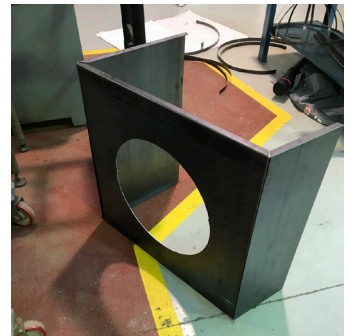
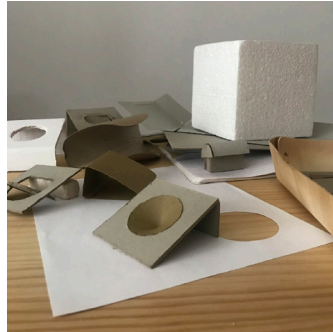
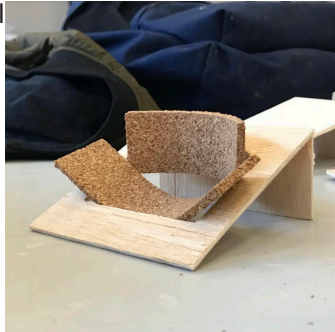
El último paso se trata del acabado y patinado de la pieza. Consiste en la limpieza con salfumán de toda la superficie, dejándola actuar durante unos minutos, posteriormente se elimina el exceso con agua y se seca. Pasado un día se le aplica una pátina de óxido y se fija con laca para metal.

Fig. 46. Esther Bueno.
Sculptural Armchair, 2020-2021



Documentación del proceso paso a paso:

Fig. de la 47 a la 61. Esther Bueno.
Sculptural Armchair proceso,
2020-2021



PIEZA 03: THE APARTMENT CHAIR

The apartment chair es otra de las piezas que forma parte de la producción de este trabajo, siendo la última en ser construida. Siendo su proceso de fabricación entre el mes de abril y mayo de 2021. Sentía la necesidad de producir una última pieza de mobiliario y el diseño de una silla me emocionaba al mismo tiempo que me parecía un reto, ya que existen de todos los estilos y formas. La silla es concebida como uno de los elementos básicos de mobiliario presentes en nuestra vida cotidiana, siendo una pieza que nos ha acompañado durante el transcurso de la evolución humana y de la cultura. Siendo el claro ejemplo de representación del encuentro ente forma y función. Considerada símbolo de poder entre reyes y faraones, en forma de tronos y sillones ceremoniales, o simplemente un elemento que encontramos desde pequeños en troncos o pupitres escolares. La característica más importante que tenía que cumplir el diseño de esta pieza era la síntesis de la forma. Quería hacer un resumen formal que contuviera un asiento, un respaldo y cuatro patas, partiendo de la línea y la repetición de formas sencillas. Pero hay veces que lo más sencillo es lo que más cuesta y para mi este diseño lo era. Estuve meses en blanco hasta que entendí que debía de centrarme en emplear una metodología en la que trabajara con la sintetización de la forma. Finalmente me tomé el diseño de la pieza exclusivamente como un ejercicio de simplificación, centrando mayor atención sobre la función. Además quería que la pieza también fuese sencilla de construir, evitando cualquier complejidad técnica, si podía hacer entender a una persona externa al mundo del diseño y del taller el proceso de realización de la pieza, entonces lo sería.

Fig. 62. Esther Bueno.
The Apartment Chair, 2021

Fig. 63. Esther Bueno.
The Apartment Chair, 2021

Fig. 64. Esther Bueno.
The Apartment Chair, 2021

Desglose de piezas: La silla consta de dos piezas laterales simétricas en madera de pino. Tres listones de madera ejercen la función de travesaño y unen las dos piezas laterales. El asiento y el respaldo contruidos en polipiel.

Proceso de construcción: Teniendo presente el diseño final de la pieza, el primer paso a realizar consistió en escoger los materiales más apropiados para reproducir la forma diseñada.



Decantándome por la madera como material principal para construir una estructura consistente y sólida, constituida por las patas y los listones que ejercen, a su vez, la función de travesaños y de unión. El asiento y el respaldo se cosen en polipiel con el objetivo de que al sentarse una persona sobre esta, el material presente cierta adaptación a la forma del cuerpo. De este modo, nos aseguramos de que sea más cómoda y ergonómica. El siguiente paso a realizar se trata de escalar el boceto inicial del perfil a las medidas reales deseadas. Para ello, tomé referencia de las medidas standard que presenta una silla, con la finalidad de que cumpliera unas medidas ergonómicas con respecto a la altura del asiento y del respaldo. Dibujo la plantilla de la pieza lateral sobre una cartulina y recorto la silueta. Tomo la plantilla como referencia para pasar su forma a un tablero de madera de pino de 2,5cm de grosor y repito el proceso dos veces. Recorto la forma en el tablero con ayuda de la caladora manual. Con los sobrantes del tablero extraigo tres listones de las mismas dimensiones entre si. Una vez, cortadas todas las piezas, lijo y rebajo los cantos hasta redondearlos. Con el objetivo de otorgarle un acabado pulido y suave al tacto. Tras esto, se unen y montan las dos piezas laterales junto con los listones. Se atornillan con dos tornillos en cada extremo para evitar la rotación de los listones sobre si mismos y obtener una óptima resistencia. Con un cabezal de corte lineal acoplado a la lijadora se realizan dos cortes verticales a la altura del respaldo, actuando como ranura donde introducir la tela del respaldo. Se cose el asiento y el respaldo de polipiel a doble capa. Se fija el asiento con ayuda de tornillería, pletinas en su parte inferior, mientras que al respaldo se le introduce en los laterales varilla de acero como tope, todo ello con el objetivo final de conseguir una mayor resistencia.



Fig. 65. Esther Bueno.
The Apartment Chair, 2021

Documentación del proceso paso a paso:

Fig. de la 66 a la 80. Esther Bueno.
The Apartment Chair proceso, 2021

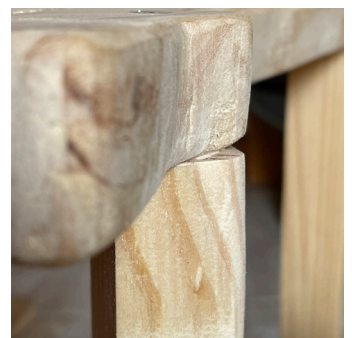
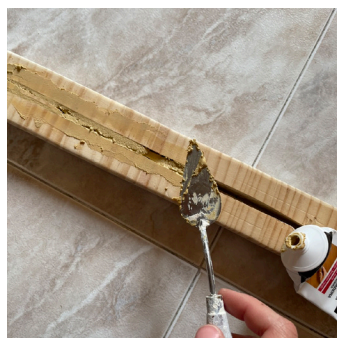
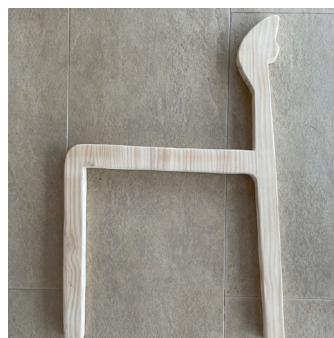
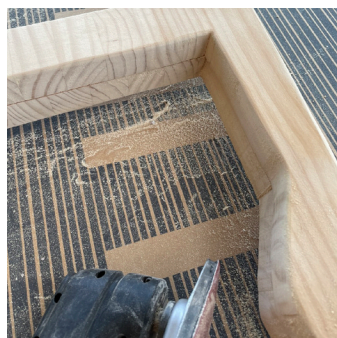
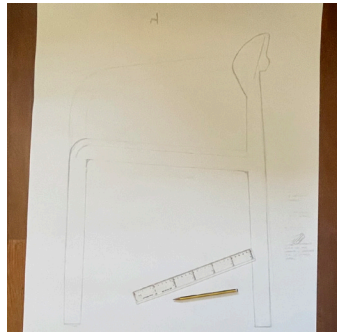


Fig. 81. Esther Bueno.
The Table Lamp, 2021



PIEZA 04: THE TABLE LAMP

The Table Lamp se trata de una pieza inspirada en texturas rocosas que encontramos en la naturaleza. Así como superficies erosionadas por el paso del tiempo, en las que el viento, la lluvia o el oleaje del mar deja huella. Se trata del acercamiento a la naturaleza desde los materiales, trabajándolos de manera que resalten sus características particulares.

Enfatizar la naturaleza de la materia a partir de la técnica empleada y su acabado, lejos de competir con ello y dar mayor importancia a esta, su forma apuesta por la simplificación de la misma a partir de elementos sencillos. Presentando un acabado formal desestructurado, deteriorado e imperfecto.

La pieza representa una lámpara cerámica de sobremesa modelada en gres. La parte superior de la lámpara ejerce la función de tulipa, opaca en sus laterales. Presenta una obertura inferior que permite pasar la luz. La iluminación se consigue mediante una tira led con batería en la parte superior de la pieza, con el objetivo de prescindir de una conexión de cable que necesite de un enchufe de red eléctrica. Se trata de una luz centralizada, cálida y tenue, por lo que será una lámpara secundaria de luz ambiente.

Proceso de construcción:

Para la realización de la pieza se ha utilizado gres del tipo BG02. Se trata de una arcilla de alta temperatura debido a que presenta un grado de cocción de 1280°C. La técnica empleada en la construcción de la pieza en barro es mixta, debido a la utilización de la plancha y el rollo. La plancha ha sido empleada en el desarrollo de la base y en el de la tulipa. En cambio, la técnica de rollo se ha utilizado en la construcción de las varillas o brazos laterales. La parte superior o tulipa presenta unas dimensiones de 17 cm de largo por 6 cm de ancho. Elaborada mediante plancha de 1 cm de grosor, se utiliza un molde, anteriormente construido en chapa de madera, a partir del cual se ha ajustado la

Fig. 82. Esther Bueno.
The Table Lamp, 2021

Fig. 83. Esther Bueno.
The Table Lamp proceso, 2021

Fig. 84. Esther Bueno.
The Table Lamp proceso, 2021

Fig. 85. Esther Bueno.
The Table Lamp proceso, 2021

Fig. 86. Esther Bueno.
The Table Lamp proceso, 2021



plancha a sus formas y medidas. La base presenta una forma rectangular de 22,5 cm en su parte larga y 4,5 cm en su ancho. Para su construcción se ha sacado una plancha con guías de 2 cm de grosor con la finalidad de otorgar mayor estabilidad y solidez a la pieza en su base. Las dos varillas laterales se construyeron mediante la técnica de rollo, presentando una altura de 17 cm y 1,5 cm aproximados de diámetro. El proceso de producción de la pieza se realizó por fases y acorde con el proceso de secado del barro. La parte de ensamblaje y unión de todas las piezas se realiza en la fase en la que el gres está en estado de dureza de cuero. Este estado se presenta pasados unos días del modelado de la pieza en barro, es el momento exacto en el que el gres presenta consistencia suficiente por si solo, empieza a secarse pero aún mantiene un poco la humedad, por lo que se puede trabajar. Es considerado como el estado anterior a la introducción de la pieza en el horno. Para la unión de las piezas entre si, se cosen utilizando la barbotina que es una especie de pegamento a base de agua y gres tamizado. Se realiza el rayado de las zonas que se deseen conectar con ayuda de un punzón, con el objetivo de que al aplicar la barbotina esta impregne el interior de la zona a unir. Para una mayor resistencia se aplica un pellizco pequeño de barro húmedo entre las dos zonas a unir. Además de reforzar externamente las uniones con una fina capa de barro húmedo. Se deja secar la pieza durante unos días, tapada con una bolsa de plástico con el fin de no alterar el proceso natural de secado. Antes de meter al horno se corrigen imperfecciones con ayuda de herramientas de modelado y esponja. Una vez lista la pieza se introduce en el horno por primera vez y se realiza el bizcochado. Esta primera cocción se desarrolla con el fin de proporcionar a la pieza un mayor grado de dureza antes del esmaltado. Una vez realizado el bizcochado se repasa la pieza con una lija para madera de grano fino. El último paso antes de esmaltar es quitar el exceso de polvo generado. Para ello se utiliza una brocha seca y una esponja húmeda. El esmalte que he utilizado es el modelo Akiko 003 de Elena Lliso Ceramics. Caracterizado por su acabado texturado y burbujeante simulando una superficie rocosa e imperfecta con la presencia de cráteres y hendiduras. Presenta una gama tonal fría en grises contrastando con el color base tostado del gres. Por lo que se trata del esmalte perfecto a emplear para representar una superficie rocosa y erosionada por el paso del tiempo, apelando por la naturaleza del propio material, la arcilla.

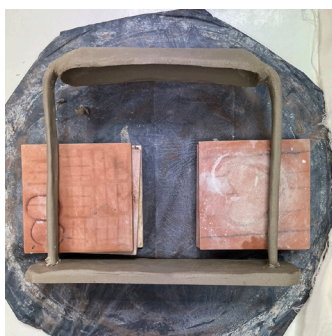




Fig. 87. Esther Bueno.
Cone Lamp, 2021

Fig. 88. Esther Bueno.
Cone Lamp, 2021



PIEZA 05: CONE LAMP

La pieza Cone Lamp consiste en una lámpara de gres suspendida a techo por cable. Como su nombre indica se construye partiendo de la forma base de un cono. Se trata, una vez más, de un claro ejemplo de la tendencia en la que gira entorno a mi producción, la geometrización formal de los elementos. Así como, el reto que supone la reproducción de las formas geométricas a nivel artesanal. Construir una pieza geométrica a partir de un material maleable, moldeable, en constante cambio y vivo, es complicado. Por lo que consiste en una pieza cerámica que para la posible realización de la misma se ha tenido que construir un molde en metal. Empleando los conocimientos aprendidos durante el proceso de construcción de *Sculptural Armchair* y relacionando, de este modo, directamente ambas piezas. Por lo que, aparentemente es un proceso cerámico, pero que sin técnicas de metal no se podría haber realizado de la misma manera.

El diseño de la pieza surge a partir del proceso de construcción del asiento *Sculptural Armchair*. Pensé en un primer momento por la realización de la pieza en metal, pero finalmente me decanté por un proceso distinto con el objetivo de conseguir contrapuntos entre técnicas. Generando un contraste en el empleo del material, el color y el acabado. La resistencia y frialdad del metal frente a la fragilidad y calidez de la cerámica. El acabado texturizado de la pieza se relaciona directamente con la propia naturaleza del material, la arcilla. Obteniendo como resultado una pieza sensorial al tacto.

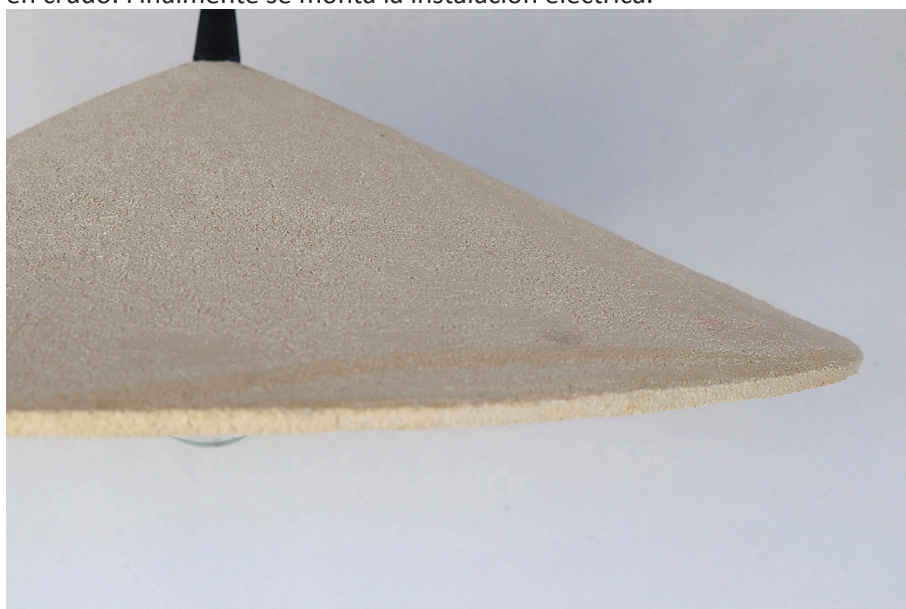
Fig. 89. Esther Bueno.
Cone Lamp proceso, 2021

Fig. 90. Esther Bueno.
Sculptural Armchair (Izquierda), 2021
Cone Lamp (Derecha), 2021

Fig. 91. Esther Bueno.
Cone Lamp, 2021

Proceso de construcción:

Para la construcción de la pieza he utilizado como material principal gres del tipo BG02, se trata de una arcilla de alta temperatura debido a que presenta un grado de cocción de 1280°C. Se construye a partir de una plancha realizada manualmente con rodillo y guías de 1 cm de espesor. La importancia de la elección del grosor de la plancha es determinante para que sea consistente, no agriete en su proceso de secado y, a su vez, no pese en exceso. Para dar forma a la plancha de gres, además de mantenerla durante el proceso de secado natural de la pieza, he utilizado un cono de metal como molde. La construcción del cono metálico se realiza a partir de una chapa de 0,05mm de grosor. La elección de una chapa tan fina se debe al objetivo de que el material presentara cierta maleabilidad y de este modo se pudiese doblar la plancha. Con ayuda de la sierra de cinta para metal se recorta un círculo de 56,5 cm de diámetro. Posteriormente se hace un corte recto desde el centro del círculo hasta un punto cualquiera de su circunferencia. La realización de este corte permite el doblado del círculo hasta conseguir un cono de 50 cm de diámetro como base. Para que se quede fijo en la posición deseada se suelda con la soldadura de puntos. La elección de este tipo de soldadura es debido a que es la técnica más rápida y eficaz, gracias a que se pueden ajustar los niveles de potencia acorde al espesor a soldar, por lo que no agujerea la chapa. Se deja caer la plancha de barro sobre el cono de metal y se ajusta a la forma de este, dando la medida deseada a la base de la plancha. Las medidas de la lámpara son en su base de 39 cm de diámetro y presenta una altura de 10 cm. Tras unos días de proceso de secado natural de la pieza y en estado de dureza de cuero, se texturiza la superficie externa de la lámpara con ayuda de una llaneta dentada. Se deja secar, siempre tapada con bolsas de plástico y se mete al horno. La pieza final no está esmaltada, con el objetivo de resaltar las propias cualidades del material, por lo que su acabado presenta la arcilla en crudo. Finalmente se monta la instalación eléctrica.



CONCLUSIONES

La realización de este proyecto me ha llevado a hacer un análisis en profundidad de las características que presentan los diseños producidos. Dándome cuenta y reafirmando las tendencias y directrices que definen el trabajo que realizo. Comprender y consolidar los intereses mencionados anteriormente, así como distinguir los puntos de conexión entre ellos. Tener una serie de objetivos marcados me ha servido para no salirme de las ideas y conceptos a defender y desarrollar en cada una de las piezas. Seguir un mismo hilo conductor en el que se reúnen todos los objetivos e intereses ha dado resultado a un conjunto de piezas diferentes entre sí, pero estrechamente relacionadas tanto en su concepto como en aspectos más técnicos, formales y de acabado. Me he dado cuenta de lo importante que es contextualizar a nivel teórico la producción y de este modo reforzar la idea y el concepto a defender. Realizar una búsqueda de referentes que presenten conexiones con mi trabajo, me ha servido para aprender y explorar el trabajo de grandes artistas, diseñadores, arquitectos y artesanos.

La producción artística de este trabajo es la suma del conjunto de parte de los conocimientos que he adquirido. Resumido en una enseñanza interdisciplinar directamente relacionada con los diferentes procesos escultóricos, desarrollados durante los cuatro años de carrera. Estoy satisfecha con el resultado de las piezas, defienden los objetivos marcados, así como, las características principales que definen mi trabajo. Además, presentan una cohesión, lo que permite que puedan funcionar tanto de manera individual como en su conjunto. Ha sido un proceso de superación a nivel personal, ya que hasta hace menos de un año no me habría atrevido a coger una radial, a soldar o simplemente a utilizar las máquinas del taller.

Me encuentro en un momento en el que siento que debo seguir adquiriendo conocimientos y experiencia, ya sean técnicos o prácticos en el manejo de las herramientas, con la finalidad de mejorar los procesos. Al final, mis piezas son prototipos esperando a que llegue un día en el que los mejore. Ahora mismo es momento de esperar, seguir aprendiendo para volver a ellos.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS:

Argan, G. C. Prefacio al libro SPILLER, Jürg (ed.). *Paul Klee. Notebooks. Volume 1. The Thinking eye*. The Overlook Press, Woodstock, New York, 1992.

Capitel, A. (1999) *Alvar Aalto: proyecto y método*. Editorial Akal.

Weber, N. F. (2009). *The Bauhaus Group: Six Masters of Modernism* (1.a ed.). Alfred a Knopf.

Morris, W., Calvera, A., & Guijarro, J. I. (2005). *Escritos sobre arte, diseño y política* (Gegner no 3) (1.a ed.). Editorial Doble J.

Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos?* Editorial Gustavo Gili.

Munari, B. (1983). *Diseño y comunicación visual* (6.a ed.). Gustavo Gili.

Munari, B. (1973). *El arte como oficio* (2.a ed.). Labor.

Pirson, J. F., de Ilera, R. L. A., & Dolcet, J. R. (1988). *La Estructura y el Objeto* (1.a ed.). PPU, S.A.

Rainer, W. (1986). *Pedagogia de la bauhaus*. Editorial Alianza.

Wong, W. (1992). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional* (6.a ed.). Gustavo Gili.

WEB:

About. (s. f.). ER STUDIO LA. [consulta: 2021-05-31] Disponible en: <http://www.erstudiola.com/about-1>

Arts and Crafts. (s.f.). HISTORIA DEL DISEÑO. [consulta: 2021-04-26] Disponible en: <https://historydesign.weebly.com/arts-and-crafts.html>

CANOA - lab (cerámica y joyería) Valencia. (s. f.). misitio. [consulta: 2021-06-15] Disponible en: <https://www.canoalab.com/about-us>

City, V. (2021, 19 enero). J.J. Belda, el diseñador tranquilo. Valencia City. [consulta: 2021-06-03] Disponible en: <https://valenciacity.es/actualidad/j-j-belda-el-disenador-tranquilo/>

Cueco, J. T. (s. f.). BAUHAUS. El mito de la modernidad. Academia.edu. [consulta: 2021-03-18] Disponible en: https://www.academia.edu/38038470/BAUHAUS_El_mito_de_la_modernidad?email_work_card=view-paper

D. (2021a, enero 16). Fallece el diseñador José Juan Belda. DissenyCV | Revista digital de diseño. [consulta: 2021-06-31] Disponible en: <https://dissenyCV.es/fallece-el-disenador-jose-juan-belda/>

Deutsche Werkbund. (s.f.). HISTORIA DEL DISEÑO. [consulta: 2021-04-27] Disponible en: <https://historydesign.weebly.com/deutsche-werkbund.html>

Editores Holland.com. (2019, 17 octubre). Gerrit Rietveld. Diseñador y arquitecto holandés - Holland.com. [consulta: 2021-06-08] Disponible en: <https://www.holland.com/es/turista/rutas-tematicas/de-mondrian-al-dise-no-holandes/gerrit-rietveld-9.htm>

EWE | Nosotros. (s. f.). EWE Studio. [consulta: 2021-05-31] Disponible en: <https://ewe-studio.com/nosotros/>

G. (2021, 28 abril). Fallece José Juan Belda, uno de los miembros de La Nave. Gràffica. [consulta: 2021-06-03] Disponible en: <https://grafica.info/fallece-jose-juan-belda-uno-de-los-miembros-de-la-nave/>

García, A. (s. f.). Descubriendo a las mujeres de la Bauhaus. Blog Ofiprix. [consulta: 2021-03-18] Disponible en: <https://www.ofiprix.com/blog/las-mujeres-de-la-bauhaus/>

Isamu Noguchi. (s. f.). Herman Miller. [consulta: 2021-06-09] Disponible en: https://www.hermanmiller.com/es_lac/designers/noguchi/

Isamu Noguchi. Vitra. [consulta: 2021-02-12] Disponible en: <https://www.vitra.com/es-es/about-vitra/who-we-are/designer/details/isamu-noguchi>

Magazine, K. (2018, 25 octubre). CANOA LAB: el proyecto más poético que has visto hasta el momento. Kluid Magazine. [consulta: 2021-06-15] Disponible en: <https://kluidmagazine.com/canoa-lab-el-proyecto-mas-poetico-que-has-visto-hasta-el-momento-esta-en-valencia/>

MANIFIESTO de Walter Gropius, Bauhaus, 1919, Hermes Equipamiento Interior Muebles clásicos modernos. Modern and Classic Furniture. (s. f.). Hermes. [consulta: 2021-04-17] Disponible en: https://www.e-hermes.com.ar/novedades/manifiesto/manifiesto_bauhaus.htm

Marcel Breuer. (2017, 11 mayo). HiSoUR Arte Cultura Historia. [consulta: 2021-06-08] Disponible en: <https://www.hisour.com/es/marcel-breuer-10630/>

T. (s. f.). 100 Years of Bauhaus. Libros TASCHEN. Taschen. [consulta: 2021-03-18] Disponible en: https://www.taschen.com/pages/es/company/blog/1360.100_years_of_bauhaus.htm

The Chair. (2019). The Future Perfect. [consulta: 2021-05-31] Disponible en: <https://www.thefutureperfect.com/exhibition/the-chair/>

Vitra | Akari Light Sculptures | Official Vitra Online Shop. (s. f.). Vitra. [consulta: 2021-06-09] Disponible en: <https://www.vitra.com/es-es/product/akari-light-sculptures>

William Morris y el movimiento Arts & Crafts en Gran Bretaña | Museu Nacional d'Art de Catalunya. (s.f.). Museu nacional d'art de Catalunya. [consulta: 2021-04-26] Disponible en: <https://www.museunacional.cat/es/william-morris-y-las-arts-crafts-en-gran-breta%C3%B1a>

ARTÍCULO PERIODÍSTICO:

Peris, M. (2021, 17 enero). José Juan Belda, el diseño como alegría y función. EL PAÍS. [consulta: 2021-06-03] Disponible en: <https://elpais.com/cultura/2021-01-17/jose-juan-belda-el-diseno-como-alegria-y-funcion.html>

TESIS:

Silvestre Navarro, F.M. (2016) PENSADO A MANO, FABRICADO EN SERIE. Pioneros del Diseño Industrial. Transformación y adaptabilidad de las profesiones creativas. (Tesis). Universitat Politècnica de València. Valencia

REVISTA:

Lario, O. (19-01-2021). 15 asientos diseñados por grandes arquitectos modernos que han hecho historia. Arquitectura y Diseño. [consulta: 2021-01-22] Disponible en: https://www.arquitecturaydiseno.es/mobiliario/sillas-muy-modernas-y-diseno-creadas-por-famosos-arquitectos-como-mies-van-der-rohe-o-zaha-hadid_5176/1

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1, 2, 3. Esther Bueno. *Pendientes fundición*, 2021

Fig. 4, 5, 6. Esther Bueno. *Avión metal origami*, 2018

Fig. 7, 8, 9. Esther Bueno. *Vajilla cerámica*, 2021

Fig. 10, 11, 12. Esther Bueno. *Serie pinturas Estratos*, 2019

Fig. 13, 14, 15. Esther Bueno. *Serie fotografías Bardenas*, 2018

Fig. 16, 17, 18. Esther Bueno. *Instalación*, 2020

Fig. 19, 20. Esther Bueno. *Acrílico M*, 2019

Fig. 21, 22, 23. Esther Bueno. *Torso escayola*, 2018

Fig. 24, 25. Esther Bueno. *Serie grabados iceberg*, 2020

Fig. 26. William Morris. *Papel pintado Arts & Crafts*. Disponible en: <http://arco.cat/wordpress/wp-content/uploads/2018/03/W.Morris-Papel-pintado-Fruit-684x1024.jpg>

Fig. 27. Edificio de la Bauhaus. Disponible en: https://estaticos-cdn.elperiodico.com/clip/dad29058-86e4-4acf-8508-a137635778cb_alta-libre-aspect-ratio_default_0.jpg

Fig. 28. Boceto rápido. *Silla Paimo*. Disponible en: <https://encrypted-tbn3.gstatic.com/shopping?q=tbn:ANd9GcTbbdBSVHo57zE2dnuWrRMzEcmpwjSWXnejUmz12ZiiUdGIWGiU1Fih4MHn7xaz2ftrL799uM&usqp=CAE>

Fig. 29. Alvar Aalto. *Silla Paimo*, 1932. Disponible en: <https://encrypted-tbn3.gstatic.com/shopping?q=tbn:ANd9GcRHNeophwHoeOwfPgMWZmfGk8gykWo66Xz5L6b6H2TEYxISyTqE&usqp=CAE>

Fig. 30. Marcel Breuer. *Silla Wassily*, 1925. Disponible en: https://www.expob2b.es/uploads/fotos_noticias/2017/05/w800px_15645-126108-clasicos-del-diseno-silla-wassily.jpg

Fig. 31. Gerrit Rietveld. *Silla Roja y Azul*, 1918. Disponible en: <https://tecne.com/wp-content/uploads/2012/04/Silla-roja-y-azul-III.jpg>

Fig. 32. Isamu Noguchi. *Coffee Table*, 1944. Disponible en: https://flockler.com/thumbs/sites/889/94_004-7dd19ce9-27ee-4f8e-8056-25e84b7a3d89_s600x0.jpg

Fig. 33. Isamu Noguchi. *Akari Light Sculptures*, inicio 1951. Disponible en: <https://archpaper.com/wp-content/uploads/2018/11/27-Noguchi-Museum-Akari-Sculpture-by-Other-Means-February-28-2018-through-January-27-2019-Photo-by-Nicholas-Knight.jpg>

Fig. 34. J. Juan Belda. *Sillón Gong*. Disponible en: https://valenciaplaza.com/public/Image/2021/1/Capturadepantalla2021-01-18alas12.52.23.png_NoticiaAmpliada.jpg

Fig. 35. Canoa Lab. *N.3 Series, Ánfora Granito*. Disponible en: https://static.wixstatic.com/media/715953_89f3cb13ebcb4953b910e54b04eab107~mv2.jpg/v1/fill/w_918,h_610,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01/_MG_1337.jpg

Fig. 36. Eric Roinestad. *Chandelier HL12*. Disponible en: https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/51d36fb3e4b0acad4079f88d/1528762699673-MZWlHKM-12KlAVGIH40Q9/ke17ZwdGBToddI8pDm48kCdOwgMN6yYebCzpyF3C0fIzW-zPPgd-n4jUwVcJE1ZvWQUxwkmYExgINqGp0lvTJZUJFbgE-7XRK3dMEBRBhUpXTIdpKyfqlC-NewVpIXmbOgvYSsq6N6vjHOBVoY3h0KqyzlAgfcCfrMAbMnJfWWA/HL04_smallweb.jpg?format=1500w

Fig. 37. Eric Roinestad. *Silla C01*. Disponible en: <https://www.thefutureperfect.com/wp-content/uploads/2019/04/new-web-F-DSC09647-step2-step3-1600x1133.jpg>

Fig. 38. Ewe Studio. Disponible en: <https://ewe-studio.com/wp-content/uploads/2020/02/PORTADA.jpg>

Fig. 39. Ewe Studio. *Mesas laterales Copal*, 2020. Disponible en: <https://ewe-studio.com/wp-content/uploads/2020/04/COPAL-SIDETABLE-GROUP-A.jpg>

Fig. 40. Ewe Studio. *Mesa Copal*, 2019. Disponible en: <https://ewe-studio.com/wp-content/uploads/2019/02/Copal-Table-banner.jpg>

Fig. 41. Esther Bueno. *Sculptural Armchair (Izquierda)*, 2020-2021. *The Apartment Chair (Derecha)*, 2021

Fig. 42. Esther Bueno. *The Apartment Bed*, 2020

Fig. 43. Esther Bueno. *The Apartment Bed*, 2020

Fig. 44. Esther Bueno. *Sculptural Armchair*, 2020-2021

Fig. 45. Esther Bueno. *Sculptural Armchair*, 2020-2021

Fig. 46. Esther Bueno. *Sculptural Armchair*, 2020-2021

Fig. de la 47 a la 61. Esther Bueno. *Sculptural Armchair proceso*, 2020-2021

Fig. 62. Esther Bueno. *The Apartment Chair*, 2021

Fig. 63. Esther Bueno. *The Apartment Chair*, 2021

Fig. 64. Esther Bueno. *The Apartment Chair*, 2021

Fig. 65. Esther Bueno. *The Apartment Chair*, 2021

Fig. de la 66 a la 80. Esther Bueno. *The Apartment Chair proceso*, 2021

Fig. 81. Esther Bueno. *The Table Lamp*, 2021

Fig. 82. Esther Bueno. *The Table Lamp*, 2021

Fig. 83. Esther Bueno. *The Table Lamp proceso*, 2021

Fig. 84. Esther Bueno. *The Table Lamp proceso*, 2021

Fig. 85. Esther Bueno. *The Table Lamp proceso*, 2021

Fig. 86. Esther Bueno. *The Table Lamp proceso*, 2021

Fig. 87. Esther Bueno. *Cone Lamp*, 2021

Fig. 88. Esther Bueno. *Cone Lamp*, 2021

Fig. 89. Esther Bueno. *Cone Lamp proceso*, 2021

Fig. 90. Esther Bueno. *Sculptural Armchair (Izquierda)*, 2021
Cone Lamp (Derecha), 2021

Fig. 91. Esther Bueno. *Cone Lamp*, 2021