

## **Resumen**

Este TFM se inicia al analizar lo que ocurre cuando cambiamos la función de los objetos cotidianos. Por ejemplo, encender un cigarrillo en la tostadora, o secar la ropa con secador. A este tipo de acciones les llamaremos fallos. Al analizar estos fallos, se quiere tratar de incorporar el absurdo como un dispositivo de exploración de los entornos cotidianos que nos rodean.

A través de manipular estos objetos se quiere generar un juego que desdibuje las dinámicas habituales de nuestra cotidianidad. De esta manera se hará hincapié en áreas que son de interés común y se trabajará con elementos que forman parte de nuestro día a día y que han modelado nuestra percepción de las rutinas cotidianas y nuestros comportamientos en torno a éstas.

He tomado como referentes a figuras que a lo largo de los últimos años han reflexionado sobre ideas similares, usándolas como vehículo para cuestionar diferentes temas. Apoyándome en propuestas artísticas como por ejemplo las de David Betsué, reforzaré las cuestiones que aquí se plantean.

## **Abstract**

This Masters' Thesis comes from the analysis of situations that occur at home when we change the use of the daily objects. For instance, lighting a cigarette in the toaster, or drying clothes with a hairdryer. We will call to such actions "failures". By analyzing these failures, we intend to incorporate the absurd as a scanning device of daily and domestic atmospheres around us.

By manipulating the housewares we want to generate a game that blurs the normal dynamics of our daily lives. This way we will highlight areas of common interest and we will work with elements that are part of our daily life and have shaped our perception of our daily routines and behaviors around them.

I have followed references that over the last century have problematized with similar ideas using them as a vehicle to question different topics. By leaning on artistic proposals as the ones from David Betsué, for example, I will reinforce the issues that arise here.