

Memoria trabajo transversal

Título: Moñeconas

Curso 2023-24

Grupo 3

Integrantes:

Anna Orduña Olucha

Blau Font Capell

Candela Carbonell Sabater

Esther Piñol Belmonte

Jaime García Mulero

Pablo Blasco Guzmán



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

TRABAJO TRANSVERSAL

El trabajo transversal consiste en la realización de un trabajo original donde se manifiesten los conocimientos y las habilidades adquiridas en las asignaturas desarrolladas a lo largo del año académico.

CURSO 2023-2024

Grupo 3

Asignaturas:

Fundamentos del Color y la Pintura

Historia y Teoría del Arte Moderno

Fundamentos del Dibujo

Escultura I

Tecnologías de la imagen I

Moñeconas

INTEGRANTES:

JAIME GARCÍA MULERO

Colaboración en el proceso de elaboración de la estructura, confección, montaje del cabello y pintado de las muñecas. Diseño de los dibujos representativos de cada personaje e ideación de las historias y descripciones de las identidades. Montaje de la instalación. Redacción de la memoria.

BLAU FONT CAPELL

Colaboración en el proceso de elaboración de la estructura, confección, montaje del cabello y pintado de las muñecas. Modelaje de los accesorios de las muñecas. Montaje de la instalación y elaboración de detalles. Búsqueda de materiales y realización de actividades de gestión. Redacción de la memoria.

PABLO BLASCO GUZMÁN

Colaboración en el proceso de elaboración de la estructura, confección, montaje del cabello y pintado de las muñecas. Diseño y construcción de las cajas. Realización de los elementos digitales como pasar los dibujos a digital o montar los pósters. Montaje de la instalación. Redacción de la memoria.

ESTHER PIÑOL BELMONTE

Colaboración en el proceso de elaboración de la estructura, confección, montaje del cabello y pintado de las muñecas. Diseño y construcción de las cajas. Realización de los elementos digitales como pasar los dibujos a digital o montar los pósters. Montaje de la instalación. Redacción de la memoria.

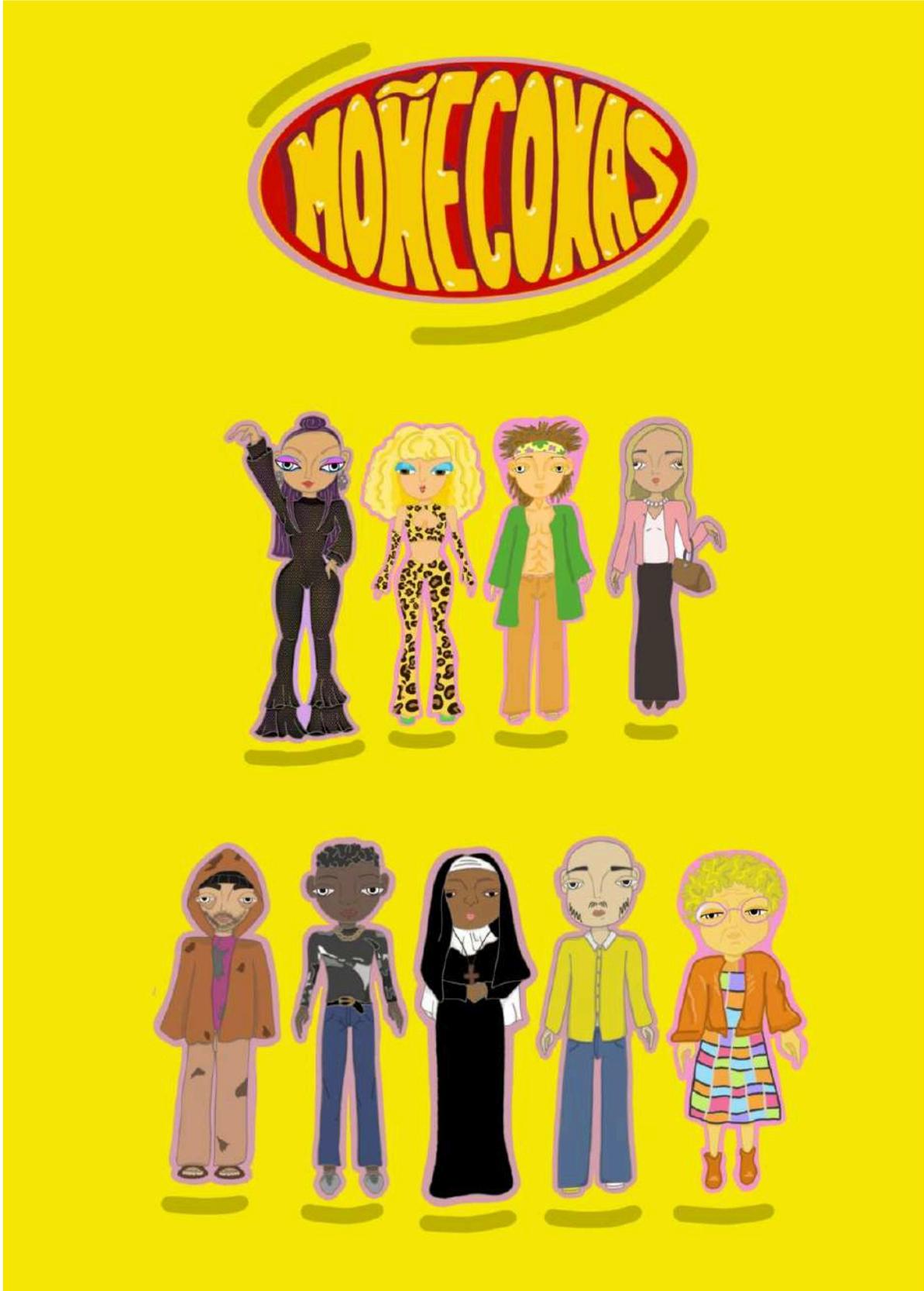
CANDELA CARBONELL SABATER

Colaboración en el proceso de elaboración de la estructura, confección, montaje del cabello y pintado de las muñecas. Diseño del vestuario y supervisión de la confección de las prendas. Diseño, construcción y montaje final de las cajas. Montaje de la instalación y presentación ante el tribunal. Redacción de la memoria.

ANNA ORDUÑA OLUCHA

Colaboración en el proceso de elaboración de la estructura, confección, montaje del cabello y pintado de las muñecas. Modelaje de los accesorios de las muñecas. Montaje de la instalación. Redacción de la memoria y presentación ante el tribunal.

Moñeconas



Moñeconas (Portada)

ÍNDICE

6 PROPUESTA INICIAL

8 REFERENTES

11 DESARROLLO ANTEPROYECTO

15 RESULTADOS ANTEPROYECTO

18 DESARROLLO TRANSVERSAL

20 RESULTADOS TRANSVERSAL

PROPUESTA INICIAL

Cuando los profesores nos expusieron el tema del trabajo: El retrato.

Empezamos un debate entre todos los participantes del grupo para ver cual era nuestra mayor motivación a la hora de pensar en esto, finalmente quisimos plasmar la problemática que existe en la necesidad de calificar, poner valor y desarrollarnos dentro de unas etiquetas que existen en la sociedad. Lo que buscamos también es generar una reflexión que invite al espectador a eliminar ésta de nuestro ideario.

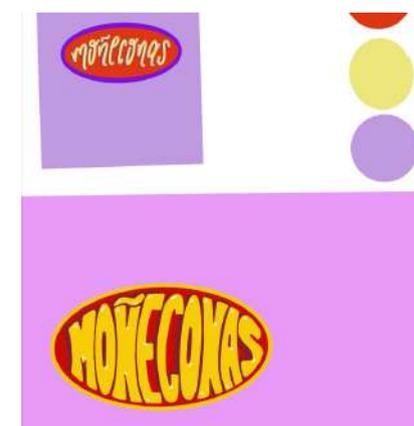
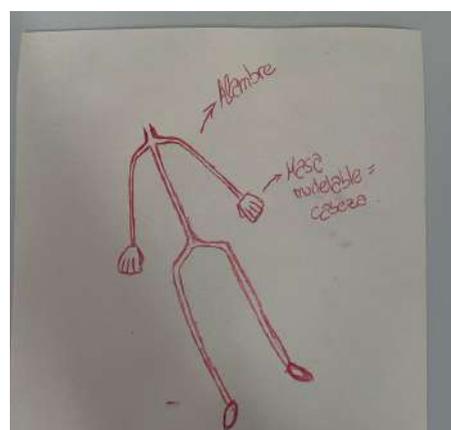
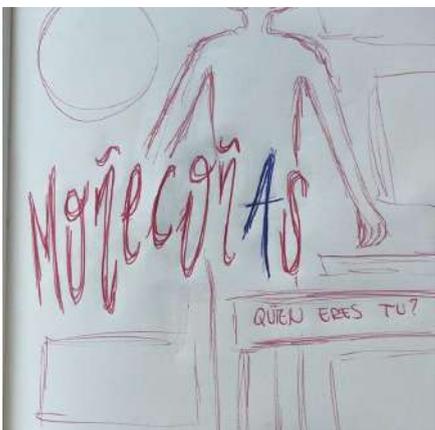
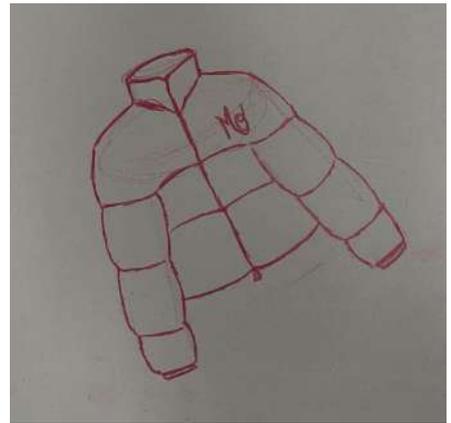
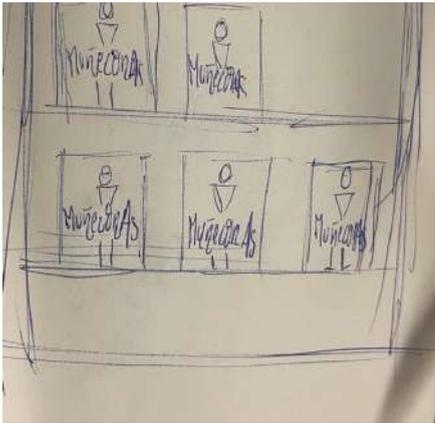
Para ello decidimos elegir el ámbito infantil, mediante los juguetes que plasman ideas divertidas e idílicas de la sociedad, casi rozando la utopía. La intención es introducir un elemento realista de la sociedad en este mundo tan naif. Cuando comenzamos a reflexionar sobre cómo podríamos representar la sociedad de la

manera más cruda y realista nos vinieron a la mente las etiquetas y los estereotipos que tenemos tan normalizados a día de hoy. Muchas veces sin ser conscientes juzgamos a las personas por su fachada o apariencia, y esto justo es lo que queríamos generar en el espectador de nuestro trabajo.

Queremos que se vea atraído por algo llamativo como es la estética colorida de los juguetes que evoca ilusión y recuerdo, para luego descubrir la realidad que se esconde detrás de lo divertido.

Así acabamos eligiendo 9 personajes que podemos encontrar en la sociedad y además añadimos etiquetas de precio, refiriéndose a todo lo que nos define como personas, nuestro "valor".

Moñecoxas



Imágenes 1-11
Bocetos iniciales de las
primeras ideas

REFERENTES

Una referencia evidente para este trabajo ha sido la famosa muñeca Barbie, de la empresa de juguetes Mattel. Barbie, durante 50 años se ha dedicado a representar diferentes tipos de mujeres, vistiendo a su muñeca representando distintas profesiones y estilos de vida que han servido de ejemplo para todos los niños del mundo. Es una muñeca que plasma todo tipo de vidas de una forma muy positiva, generando un impacto muy alentador en la infancia. Ha sido esencial para la cultura pop y ha ido aportando su granito de arena a distintas revoluciones como el feminismo, los derechos civiles y el proceso en la concepción de los roles de género. Esto lo ha conseguido gracias a que se ha mantenido en un constante estado de aumento de áreas representadas y diversidad. Con los años, Barbie ha pasado de tan solo representar a una muñeca blanca y dentro de los cánones impuestos de belleza a crear todo tipo de muñecas, con distintas capacidades y apariencias.

Esta diversificación es de lo que más nos ha inspirado a la hora de crear e idear este proyecto, buscando una representación extremadamente diversa y desconcertante, llevando al extremo la idea de llegar a representar a todo el mundo.

Así como Barbie ha sido referente en cuanto a diversidad e ideación de la marca

y la estética alegre, el mayor referente para la creación de las muñecas ha sido un artista que podríamos considerar estéticamente la máxima antítesis de Barbie: el director de cine Tim Burton. Es un artista que tiene un estilo muy distintivo que se acuñó con el adjetivo de "burtonesco". Ha escrito, dirigido y producido numerosas películas icónicas, videos musicales, ilustrado, etc...

El mundo de Burton se caracteriza por ser tétrico y desconcertante, con un aspecto oscuro, realista y fantástico. Los muñecos utilizados para retratar los personajes de las películas de Tim Burton son muy reconocibles, notando el sello de la estética de su director en todo momento. Estos muñecos eran utilizados para realizar películas en stop motion. La película de Tim Burton que nos ha inspirado más indirectamente es la película de "Los mundos de Coraline" (2009). Calificamos esta inspiración como indirecta porque no hemos tomado la película en sí como referente, sino una moda que surgió en la plataforma Tik Tok donde muchas personas comenzaron a crear muñecas a su imagen y semejanza siguiendo el icónico look de los personajes de Coraline, con botones cosidos reemplazando a los ojos.

Moñeconas

Otra fuente de información que hemos encontrado especialmente útil a la hora de tomar decisiones en cuanto a la apariencia y cohesión de la estética de marca es el movimiento del Arte Pop. Es un movimiento artístico que nació en 1950, marcó una ruptura con las tradiciones artísticas y se convirtió en un fenómeno icónico cultural.

La influencia de este movimiento se puede ver a simple vista en el uso de los colores, utilizando una paleta muy viva y de mucho contraste, algo muy icónico de esta etapa de la historia del arte. Sin embargo, la influencia de este movimiento no sólo se ha quedado en una mera elección de gama de colores, ya que el lenguaje utilizado durante estos años por los

artistas se asemeja mucho a la manera en la que hemos decidido abordar el tema del retrato de la sociedad actual.

Muchas obras de arte pop están inspiradas en la estética de la vida cotidiana y los bienes de consumo de la época: anuncios publicitarios, comics, objetos mundanos, el mundo del cine...

Mediante un lenguaje irónico y crítico se cuestionan los valores y las normas de la sociedad de consumo, haciendo críticas activas al capitalismo y la superficialidad de la sociedad de la época. A menudo, esta crítica se presenta de manera sutil o subyacente en las obras. De aquí surge la idea de los precios de las muñecas, los cuales son asignados según el valor que tendría el estereotipo de cada persona en la sociedad.



Imagen 12

Muñecas *Barbie*, referentes

Moñeconas



Imagen 13
Muñeca artesanal Coraline



Imagen 14
Arte referente pop

DESARROLLO ANTEPROYECTO

Con nuestro trabajo la idea principal que hemos querido transmitir es el concepto de las etiquetas que ponemos tanto a nosotros mismos como a los demás, lo fácil y rápido que es crear una visión subjetiva a partir de lo primero que vemos y asumimos. Esta visión que creamos basándonos en nuestras creencias y los estereotipos marcados por la sociedad podrían incluso clasificarse como “retratos”.

En este concepto de retrato hemos querido distinguir dos facetas, las cuales hemos acuñado como “faceta personal” y “faceta del juicio externo”.

La faceta personal hace referencia a las decisiones que tomamos a diario sobre cómo nos presentamos físicamente al mundo. Nos guste o no, hoy en día la sociedad se encuentra muy dividida en subgrupos, sobre todo entre la gente joven. Una de las maneras más rápidas de asociar a una persona a cualquiera de las actuales tribus urbanas es fijarse en la manera que tiene de expresarse y la imagen que proyecta a los demás.

Nosotros mismos nos vestimos de cierta manera para reflejar nuestro interior y crear esa sensación de pertenencia buscando encontrar una comunidad de gente aparentemente afín a nosotros.

Por otro lado, la faceta del juicio externo no habla de expresión personal, si no la manera en la que ésta es percibida por el resto de personas al observarse entre ellas. Dentro de esta faceta es donde suelen entrar los estereotipos dañinos y juicios crueles, encasillando a las personas rápidamente.

La faceta del juicio externo está claramente afectada por la personal, ya que la expresión estética es tan solo responsabilidad de cada uno, y los juicios de los demás se construyen sobre esta. Sin embargo, esta relación no es unidireccional, ya que la percepción que tenemos las personas sobre nosotras mismas se puede ver muy afectada por la visión de las personas de nuestro alrededor, tanto por asociación como por miedo al rechazo o las críticas. imagen solo vs. historia personal.

Demostrar quienes somos es a su vez autorretratarse. Las personas, desde pequeñas, tendemos a atribuirnos unas etiquetas según nuestra apariencia, gustos, estilo de vida... Estas etiquetas suelen tener un efecto nocivo en nosotros, condicionándonos desde que tenemos uso de razón. Estas creencias que se nos van atribuyendo con el tiempo hacen mella en nuestra autopercepción,

Moñeconas

recibiendo el nombre de “pensamientos limitantes”, los cuales están presentes y tienen un papel crucial en el desarrollo de nuestra personalidad de manera inconsciente.

Cuando hablamos de conceptos tan simples como los estereotipos la solución es aparentemente muy fácil: Si es tan simple entender que estamos cumpliendo estos patrones por buscar una pertenencia imaginaria y los tenemos tan identificados, podremos deshacernos de ellos y dejar de conformarlos de manera muy sencilla.

Sin embargo, aquí es donde entran nuevas ideas para complicar las cosas que nos abrieron nuevos horizontes y perspectivas después del Simposio en Historia y Expresión Artística “Explorando Identidades”:

En una de las charlas del Simposio se mencionó al criminólogo italiano Lombroso, el cual afirmaba que podía reconocer a un criminal según su cara. Esto nos sorprendió bastante y nos sirvió como una teoría que reforzaba nuestra tesis principal en el trabajo: cómo la sociedad tiene esa necesidad de definir el mundo según lo que se puede apreciar físicamente.

Otro ejemplo que refuerza nuestra tesis es el papel de la fotografía a día de hoy en las redes sociales. Nos tomamos fotos para

compartirlas, y con el selfie crece esta ansiedad globalizada por cómo nos presentamos en este mundo virtual. Con esta superficialidad tan establecida en las distintas plataformas de creación de contenido y redes sociales crece el número de retratos objetivos y los subjetivos pasan a ser una experiencia personal, una percepción de cada uno. En estas charlas se relacionaron estos selfies publicados en redes con el mito de narciso y creando una metáfora de éste con la acción de mirarse en el espejo. ¿Yo ante la cámara o yo para la cámara?

Con estas ideas nos dimos cuenta de que en las personas de nuestra generación se ha perdido gran parte de nuestra autopercepción. Las redes sociales y la glorificación de la estética y lo visual han hecho que se borren los límites entre lo objetivo y lo subjetivo, entre lo personal y lo impuesto, entre lo auténtico y lo proyectado.

Al estar sujetos a una influencia externa constante se nos hace inevitable buscar referencias o aplicarlas sin querer, de otras personas o grupos sociales. Pero detrás de esa fachada o identificación física que nos da el retrato hay una subjetividad como persona. En este trabajo planteamos un tema y este es “¿soy para mi, para los demás, o por los demás?”

Por esto, con nuestro trabajo hemos querido reivindicar el hecho de conocer

Moñeconas

las historias de los demás, pararte a ver más allá y a no crear suposiciones tempranas. Por ejemplo identificamos a los "hippies" como gente descuidada, con mucho espíritu libre, que no se preocupa por las cosas caras, viste cómodo, pelo largo, rastas....

Criticando los cánones que se atribuyen a una persona la identificamos por lo que podemos ver y no por lo que ella realmente es. No podemos calcular el valor de una persona hasta que conocemos su historia y sabemos identificar de forma personal sus vivencias.

Hay muchas vivencias e historias que no conocemos de alguien, que del contrario si las conociéramos, actuarían en consecuencia calculando su valor con otro juicio.

Por esto en nuestro trabajo hemos querido separar las cajas y las muñecas de sus historias. De normal en las cajas de juguetes suelen figurar las descripciones de éstos o de los personajes que representan. Nosotros hemos decidido poner solo imágenes y el nombre, precisamente lo que verías con una primera impresión.

No obstante, nuestra creación de personalidades no se ha limitado a la estética y lo puramente físico, hemos redactado la historia vital de todos y cada uno de nuestros personajes. Para exponerla la hemos escrito en unos pósters colgados en la pared, separada del embalaje. Esto hace que el espectador tenga que pararse a leer las historias si quiere entender el concepto de cada muñeca en su totalidad.

Moñeconas



Imágenes 15-21

Bocetos previos a los diseños digitales

RESULTADOS ANTEPROYECTO

Tras esta reflexión del anteproyecto surgió la idea de cada personaje. Decidimos representar a 9 personas: Lady Bragas, Manuel, Brayan, Jimena, ..., Sor Inés, Borja, Bimba y Gertrudis.

Lady Bragas es una drag queen que lleva trabajando por lo menos 30 años en el mismo bar de siempre sin poder acceder a un show mayor ni a un sueldo superior. Esto se debe a que las drags que no son famosas y no han salido en programas como "*Drag Race*" no las quieren ni las valoran. Además ella no tiene ningún tipo de relación con su familia por ser homosexual, pero pudo encontrar a una "familia drag" en la que pudo sentirse como en casa y salir adelante. Como muchas personas del colectivo sus amigos se convirtieron en su familia ya que en ningún momento recibió el apoyo de ésta.

Manuel es un policía que tiene mujer e hijos pero en su intimidad tiene una cuenta de grindr con el nombre de "discreto 42" sin fotos. Realmente su familia está rota por que él es homosexual pero debido a su entorno no ha podido salir del armario por lo que su matrimonio es una farsa y su mujer vive al margen de esto, en una mentira.

Brayan es un chico gitano y él se siente muy orgulloso de su cultura. Además dejó los estudios para trabajar y aunque le gustaría retomarlos muchas personas tienen prejuicios acerca de él por su raza. Pero él sigue adelante y sin dejar atrás su cultura y sus raíces, ya que forman parte de él y no es algo de lo que se deba avergonzar.

Jimena es una mujer que vive en Pedralbes, de alto poder adquisitivo y aún siendo una mujer de bien, para poder aguantar a sus amigas y a su marido recurre a la cocaína. Además lo que aparenta de dinero y lujo es todo una fachada ya que está hasta el cuello de deudas por las empresas de sus padres y de su marido ya que están casi en la ruina, pero ella no puede permitir que eso lo sepa la gente y finge que todo va bien cuando realmente no es así.

Nuestro quinto personaje no tiene nombre, ya que nadie se lo sabe. Nació en una familia pobre y sin recursos para poder acceder a unos estudios, entonces se tuvo que poner a trabajar muy joven. A causa de la crisis perdió su trabajo y no pudo mantener su casa, llenándose de deudas que no podía pagar. Debido a esto al no tener apoyo de la familia lo que le tocó es mendigar en la calle y aguantar

Moñeconas

todos los reproches y la falta de empatía de las personas que pasan por la calle y lo ven.

Inés sufrió un accidente muy grave de moto por lo que fue ingresada en un hospital católico, en el cual las enfermeras eran monjas. Al estar tanto tiempo ingresada pudo hablar durante horas con ellas y entender por qué se entregaban a Dios de esa forma, algo que le hizo reflexionar acerca de su existencia y de cuál era su propósito en esta vida y llegó a la conclusión de que lo que quería de verdad era entregarse a Dios y ayudar a los demás, ahí encontraría su felicidad.

Borja es un joven que se vende a sí mismo como un "hippie", pero vive con sus compañeros de piso en el centro de Madrid. Realmente pertenece a una familia adinerada y su piso es pagado completamente por sus padres. Su familia pertenece a grupos católicos y lleva esa vida de hippie para romper con todo esto. Eso sí, sin renunciar a ni un solo céntimo de su patrimonio familiar, haciendo que este estilo de vida que promociona no sea más que un disfraz. Dice que va en contra de la vida agitada y capitalista de las ciudades modernas, pero nunca le va a faltar de nada y va a tener siempre el colchón de su herencia familiar.

Bimba se encuentra ejerciendo la calle para conseguir algo de droga para poder sobrellevar su situación, su vida ha sido un

fracaso tras otro, ya que ella soñaba con ser una gran vedette y actriz del destape. Empezó desde muy pequeña en series y en películas, todo por cumplir los sueños frustrados de su madre porque la obligaba a presentarse a cientos de castings. Cuando empezó la época del destape fue cuando realmente despegó su carrera, ya que se convirtió en la musa de la época. Los directores de cine comenzaron a aprovecharse de ella por su ingenuidad por esto empezó a refugiarse en la noche y en las drogas. Dada esta situación cortó su relación con sus padres, también por el gran rencor que le guardaba a su madre por haberla llevado a ese mundo, el cual fue su perdición.

Gertrudis es una anciana que vive sola en su casa desde el fallecimiento de su marido. A pesar de tener 3 hijos ninguno le hace caso y solo le mandan algún mensaje por cumplir con el papel y por compromiso, pero realmente no se preocupan por ella. Además también sobrevive como puede, con la escasa pensión que se le quedó por la muerte de su marido. Por suerte tiene a su amiga Sonsoles que le hace compañía ya que está igual de sola.

Todas estas historias nos ayudan a comprender más profundamente a estas personas que se encuentran detrás de apariencias tan extremas y estereotipadas como la de una niña rica, una prostituta o una anciana.

Moñecons

LADY BRAGAS

Es una mujer que tiene bragas pero le gustan de otros en el interior de su bragas. Así que cuando va a salir siempre se asegura de tener una braga de reserva por si acaso. Además, cuando va a salir siempre se asegura de tener una braga de reserva por si acaso.



MANUEL

Es un hombre que tiene miedo a las mujeres. Siempre se asegura de tener una braga de reserva por si acaso. Además, cuando va a salir siempre se asegura de tener una braga de reserva por si acaso.



BRAYAN

Es un chico guapo y él se siente muy orgulloso de su físico. Además se cuida los dientes para brillar, y siempre le gustaba tener una braga de reserva por si acaso. Además, cuando va a salir siempre se asegura de tener una braga de reserva por si acaso.



JIMENA

Es una mujer que vive en un pueblo y se siente muy orgulloso de su físico. Además se cuida los dientes para brillar, y siempre le gustaba tener una braga de reserva por si acaso. Además, cuando va a salir siempre se asegura de tener una braga de reserva por si acaso.



...

SOR INÉS

Una mujer que vive en un pueblo y se siente muy orgulloso de su físico. Además se cuida los dientes para brillar, y siempre le gustaba tener una braga de reserva por si acaso. Además, cuando va a salir siempre se asegura de tener una braga de reserva por si acaso.



BORJA

Es un hombre que vive en un pueblo y se siente muy orgulloso de su físico. Además se cuida los dientes para brillar, y siempre le gustaba tener una braga de reserva por si acaso. Además, cuando va a salir siempre se asegura de tener una braga de reserva por si acaso.



BIMBA

Es una mujer que vive en un pueblo y se siente muy orgulloso de su físico. Además se cuida los dientes para brillar, y siempre le gustaba tener una braga de reserva por si acaso. Además, cuando va a salir siempre se asegura de tener una braga de reserva por si acaso.



GERTRUDIS

Es una mujer que vive en un pueblo y se siente muy orgulloso de su físico. Además se cuida los dientes para brillar, y siempre le gustaba tener una braga de reserva por si acaso. Además, cuando va a salir siempre se asegura de tener una braga de reserva por si acaso.



Imágenes 22-24
Pósters de contexto

DESARROLLO TRANSVERSAL

El proceso de elaboración, empezó una vez terminamos el diseño y la elección de todos los bocetos.

Las primeras horas que dedicamos fueron extracurriculares, nos reunimos en lugares y empezamos a crear el primer prototipo de muñeca.

Una vez encontramos el modelo deseado, se repitió 8 veces, así conseguimos la estructura base de los 9 personajes, cada uno con sus variaciones especificadas en los bocetos.

Estas bases estaban construidas por una estructura central, con cuatro extremidades y un gancho para la cabeza. Para crear la forma del cuerpo se rodeó con papel de aluminio y lana. La cabeza empezaba siendo una bola de papel de aluminio donde luego añadimos pasta de porcelana fría para modelar el rostro. Para la elaboración de la estética de la cara nos centramos en una misma composición aunque cada muñeca presenta unos rasgos característicos. Después de la elaboración de la estética de la cara se dejaron secar al aire y posteriormente se pintaron con pintura acrílica.

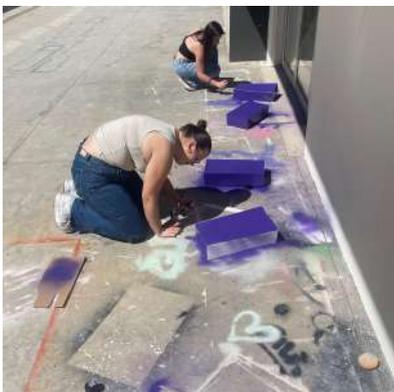
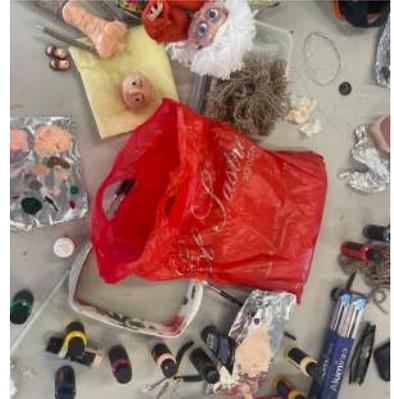
Para el pelo experimentamos con lana en diferentes estados, con la trenza que presenta inicialmente y destrenzada por nosotros. Creamos unas extensiones de la largura o color deseados y estas fueron posteriormente pegadas directamente sobre la cabeza.

Dependiendo de la ropa de cada muñeco se elaboran con pasta de porcelana fría las partes más visibles del cuerpo. Lo demás fue cubierto con la misma ropa que creamos a base de retales cosidos a medida.

Una vez la muñeca montada se crearon las manos, pies y accesorios con "fimo". Estas fueron pintadas otra vez con pintura acrílica.

Para realizar las cajas se hizo un prototipo teniendo en cuenta las dimensiones de la muñeca más alta. Así posteriormente se cortaron las partes de la caja y se unieron con silicona y cinta de carroceros para embellecer los bordes. Después de estar las nueve cajas montadas las imprimamos y pintamos con spray morado brillante para conseguir un efecto de caja satinada.

Moñeconas



Imágenes 25-35
Proceso de montaje

RESULTADOS TRANSVERSAL

Como resultado final montamos una instalación simulando una tienda de muñecas.

Para el día del montaje de la instalación, previo al día de la exposición de nuestro proyecto, teníamos previsto finalizar los últimos detalles de las cajas los cuales eran pegar las pegatinas en los laterales y colocar las tapas con el acetato puesto.

También colocamos las muñecas en su interior, asegurando las a la caja para que adoptaran todas la misma forma y conseguir así una hegemonía armónica que diera unidad visual al proyecto. Realizamos, montamos y editamos lo que nos faltaba de la parte digital para así poder imprimirla.

La parte gráfica se trataba de dos carteles en A1 y en A2 que darían ambientación a la instalación con un apoyo visual con los productos de la propia marca que veríamos expuestos a su lado.

Una vez tuvimos todas las partes del trabajo terminadas, procedimos al

montaje de la instalación, que consta de una estantería de metal blanco en la que dispusimos las nueve cajas repartidas entre las tres baldas de forma que en cada balda contiene tres cajas de muñecas en cada una, en orden de "importancia".

En la parte superior pusimos el logo de la marca, el cual está sujeto a un palo de madera pegado a la estantería con cinta de doble cara y carroceros, a parte de pegar el palo pegamos todas las cajas a la estantería para que no pudieran caer. A la izquierda pegamos los tres carteles en los que se explicaba la historia de cada uno de los personajes, acompañada de sus dibujos digitales

En la parte derecha de la estantería colocamos un cartel con el logo de la marca, con fondo amarillo y las nueve muñecas en fila, el cual se ha convertido en la portada del trabajo.

Moñeconas



Imágenes 36-38

Montaje y resultado final de la instalación.