



Subversiones del cuerpo icónico

Exploración y reflexión sobre las representaciones femeninas a través de la creación de muñecas articuladas policromadas.

Sofía Madrigal Blanco

Universidad Nacional
Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (C.I.D.E.A.)
Escuela de Arte y Comunicación Visual

Subversiones del cuerpo icónico:

Exploración y reflexión sobre las representaciones femeninas a través de la creación de muñecas articuladas policromadas.

Trabajo Final de Graduación en la Modalidad de Evento Especializado
Para optar por el grado de Licenciatura en Arte y Comunicación Visual con énfasis en
Pintura

Sustentante:

Karla Sofía Madrigal Blanco
Cédula. 4 0234 0940

Profesora tutora:

MA. Marta Rosa Cardoso Ferrer

Asesor en el Énfasis:

M. Ed Daniel Madrigal Mejía

Campus Omar Dengo
Heredia, Costa Rica
2025

Agradecimientos

A mis padres, por su apoyo incondicional desde aquellos días en que recortaba muñecas de papel y dibujaba ponies en los cuadernos de la escuela. Gracias por darme el espacio y la libertad de descubrirme, no solo como adulta, sino también como artista.

A mis amigos, por acompañarme con paciencia y cariño durante todos estos años, escuchando mis ideas, dudas y entusiasmos (por este y tantos otros proyectos) y por regalarme espacios seguros en los que pude ser, incluso en los momentos más inciertos.

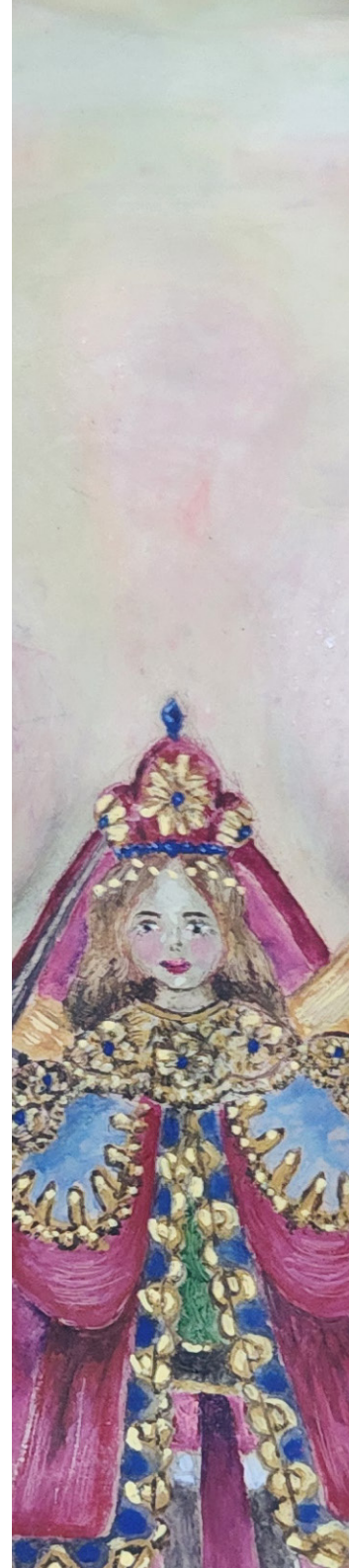
A quienes comenzaron siendo compañeros y se convirtieron en amistades valiosas, y a los profesores que me acompañaron y alentaron desde los primeros pasos de esta carrera.

Tabla de contenidos

2.3. Bitácora de producción	
Objetivo específico 1.	7
Actividad 1.	7
Actividad 2.	14
Objetivo específico 2.	15
Actividad 3.	15
Actividad 4.	16
Objetivo específico 3.	27
Actividad 5.	27
Actividad 6.	31
Actividad 7.	37
Objetivo específico 4.	39
Actividad 8.	39
Procesos escultóricos	40
Procesos pictóricos	50
Construcción de la dimensión performativa del objeto	76
2.3.1. Resultados de producción visual	89
Objetivo específico 5.	100
Actividad 9.	100
2.3.2. Propuesta de Montaje	101
Bibliografía y fuentes consultadas	104

Subversiones del cuerpo icónico

Exploración y reflexión sobre las representaciones femeninas a través de la creación de muñecas articuladas policromadas.





2.3. Bitácora de producción

En la formulación de esta bitácora se propusieron 10 actividades que responden a los objetivos específicos y debido a la naturaleza tridimensional del proyecto se realizaron todas excepto la última de manera simultánea o paralela para responder a las especificaciones materiales respecto a tiempos de secado y reposo. De igual manera la explicación y visualización de los procesos realizados se clasifican a las actividades, es decir, no representan una cronología temporal pero sí una lógica en el orden de los objetivos propuestos y actividades realizadas.

1. Objetivo específico:

Analizar diferentes momentos de la historia del arte que constituyen hitos en la construcción de arquetipos femeninos y que han devenido modelos de representación del género.

Actividad 1. Investigar los arquetipos de lo femenino en el arte mediante el análisis introspectivo del objeto muñeca.

Este proyecto toma como objeto de estudio la muñeca, entendida no sólo como figura material sino como dispositivo simbólico cuya interpretación y transformación ha contribuido históricamente así como en la actualidad, a la construcción de arquetipos de género. La investigación se centra en analizar estas representaciones desde una perspectiva personal, artística y crítica, reconociendo la muñeca como un vehículo para explorar la identidad y los procesos de subjetivación.

La necesidad de trabajar con la creación de muñecas y de vincularlas a la pintura no es reciente: surge desde antes del ingreso a la universidad, cuando ya existía un interés por experimentar con formas de representación a través de papel, tela o personajes pictóricos. Esta inclinación temprana se convierte en una de las motivaciones principales del proyecto, no sólo como práctica formal, sino como una vía para indagar en los orígenes de ese interés infantil, observar cómo ha evolucionado con el tiempo y comprender su relación con los procesos de autoconocimiento y autoconstrucción.

Uno de los primeros retos fue encontrar una metodología adecuada para realizar un autoestudio que acompañara tanto el desarrollo conceptual como técnico del proyecto. Para ello, se trabajó con dos cuadernos paralelos: uno destinado a notas escritas y otro a dibujos. Ambos registros se llevaron de forma narrativa, similar a un diario, sin una lógica de entrevista estructurada. A partir de estos textos se identificaron palabras clave, temas recurrentes y distintas maneras en las que las ideas se vinculaban entre sí.

Este análisis inicial dio origen a una red de conceptos que conforman el esqueleto teórico-conceptual del proyecto. Los temas extraídos fueron

objeto de investigación y posteriormente organizados en pequeños mapas conceptuales, elaborados con la herramienta digital GitMind. Esta visualización permitió rastrear conexiones, derivaciones y líneas narrativas que enriquecen la comprensión del objeto de estudio. A través de este proceso de descomposición y rearticulación temática, se definieron los conceptos fundamentales que sustentan la conceptualización de cada muñeca creada en el proyecto.



Fig 1. Cuadernos de apuntes y de dibujo.

Scans del cuaderno de apuntes.

Los scans muestran páginas seleccionadas del cuaderno de apuntes, donde se combinan recortes de fotografías, obras de arte y pequeños bocetos. En estas páginas se documentan fuentes de inspiración visual, estudios de muñecas y esculturas de interés, así como paralelismos formales y conceptuales que surgieron durante el proceso.

También se incluyen ideas sobre posibles métodos de construcción y anotaciones sobre técnicas manuales aplicadas a la fabricación de las piezas articuladas, como el calzado, el ensamblaje y la forma general de cada muñeca.

Scans del cuaderno de apuntes: Mapas.

Estos scans corresponden a un ejercicio realizado a partir de la investigación para el marco teórico. Consiste en mapear textos y citas clave, conectándolos según la lógica con la que se estructuran los párrafos del escrito.

Este ejercicio permite organizar las ideas, visualizar cómo se relacionan entre sí, verificar la comprensión del contenido y detectar posibles vacíos o asociaciones conceptuales relevantes que enriquecen el desarrollo del texto.

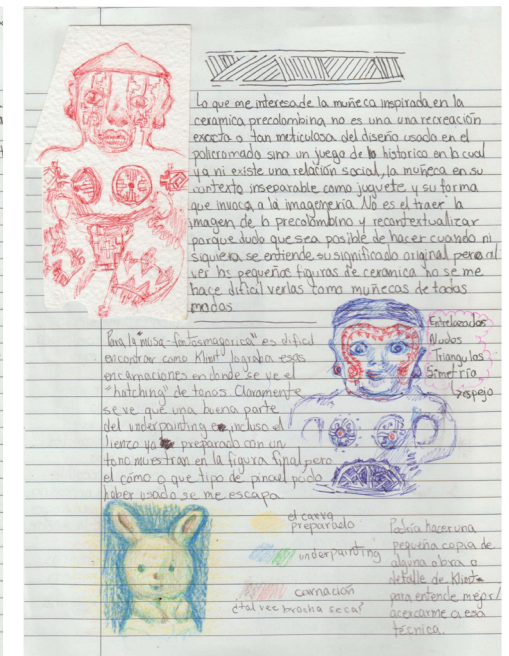
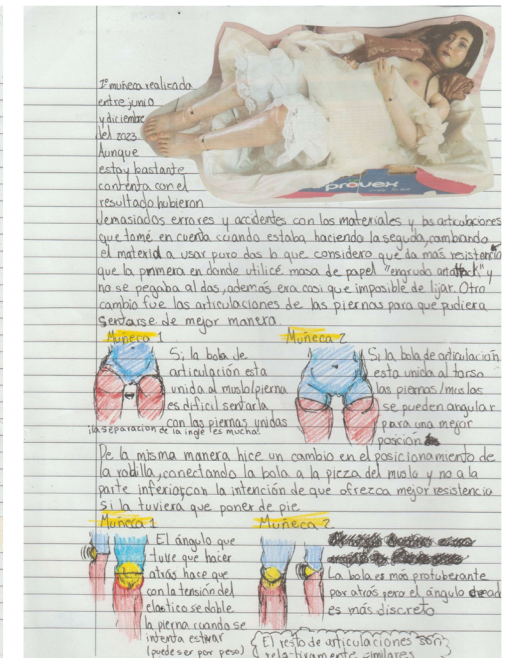
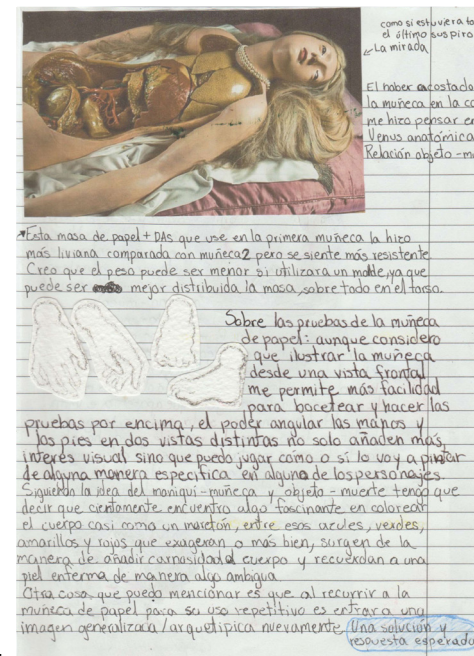
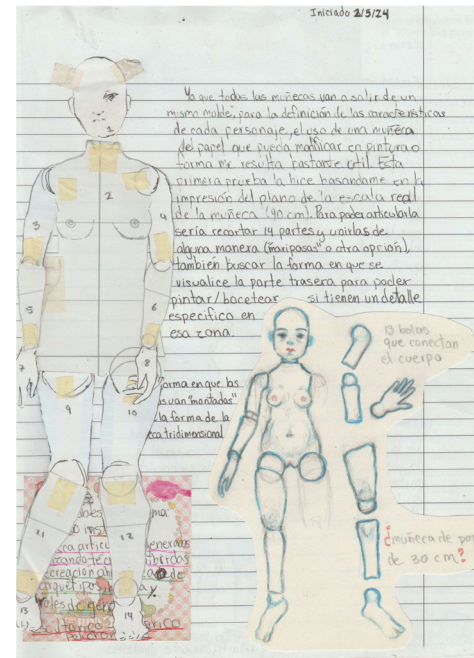


Fig 2. Scans del cuaderno de apuntes.

Bocetos de caracterización y exploración material.

Los bocetos desarrollan la caracterización corporal de las muñecas, explorando formas de articulación, materialidad y transformación. Se experimentó con la creación de figuras monstruosas mediante combinaciones no convencionales de partes y gestos, así como con la incorporación de elementos externos hechos de materiales desechables como papel periódico o de regalo, en referencia a las prácticas caseras de fabricación de muñecas.

Al tratarse de objetos tridimensionales, la pintura no solo funciona como medio de encarnación visual, sino también como una herramienta de ensamblaje, similar al collage, que permite integrar y transformar materiales diversos, haciendo que la muñeca habite simultáneamente el plano pictórico y el escultórico.



Fig 3. Scans del cuaderno de dibujo.

Bocetos en color y transformaciones corporales.

Bocetos en color creados con tiza al óleo, lapiceros y marcadores muestran deformaciones y síntesis de las figuras corporalizadas, así como una diversificación de materiales que enriquecen sus posibilidades narrativas. Muchos de estos dibujos llegan a convertirse en referencias para la creación de las muñecas finales, ya sea en la selección de determinados elementos o en la modificación de sus formas.

Existe un interés particular en el juego con las transformaciones que proporciona la seccionalidad del cuerpo, a partir de sus puntos de articulación: la bola y la cuenca. La división del cuerpo en zonas sin articulaciones reales proporciona una infinidad de alternativas formales, ampliando así el rango de expresión de nuevos tipos de corporalidad.



Fig 4. Scans del cuaderno de dibujo.

Exploraciones de escenificación a partir de distintos prototipos de personajes.

Durante el proceso creativo, una de las principales preocupaciones fue definir la forma en que las muñecas serían dispuestas en el espacio. Al tratarse de figuras articuladas, su colocación ofrece múltiples posibilidades de movimiento y postura. Sin embargo, esta flexibilidad también plantea consideraciones prácticas como el tamaño, el peso, la estabilidad y las formas de interacción entre las piezas y el entorno.

La escenificación no se concibió únicamente desde una perspectiva museográfica, sino como una extensión simbólica del personaje representado. Es decir, la postura, el gesto y la relación espacial de cada muñeca forman parte de su identidad y narrativa. Por ello, se realizaron varios dibujos de búsqueda donde se exploraban posibles configuraciones escénicas, inspiradas en ciertos prototipos de personajes.

Muchos de estos escenarios fueron pensados con una intención teatral, como representaciones de mundos interiores que completen y profundicen el universo simbólico de cada muñeca. No obstante, con el tiempo se optó por una presentación más abierta, que permitiera a las piezas interactuar libremente tanto entre sí como con el espacio expositivo. Esta decisión buscó priorizar una relación más fluida, en la que las conexiones entre las muñecas surgieran de manera espontánea, evitando imposiciones escénicas rígidas.

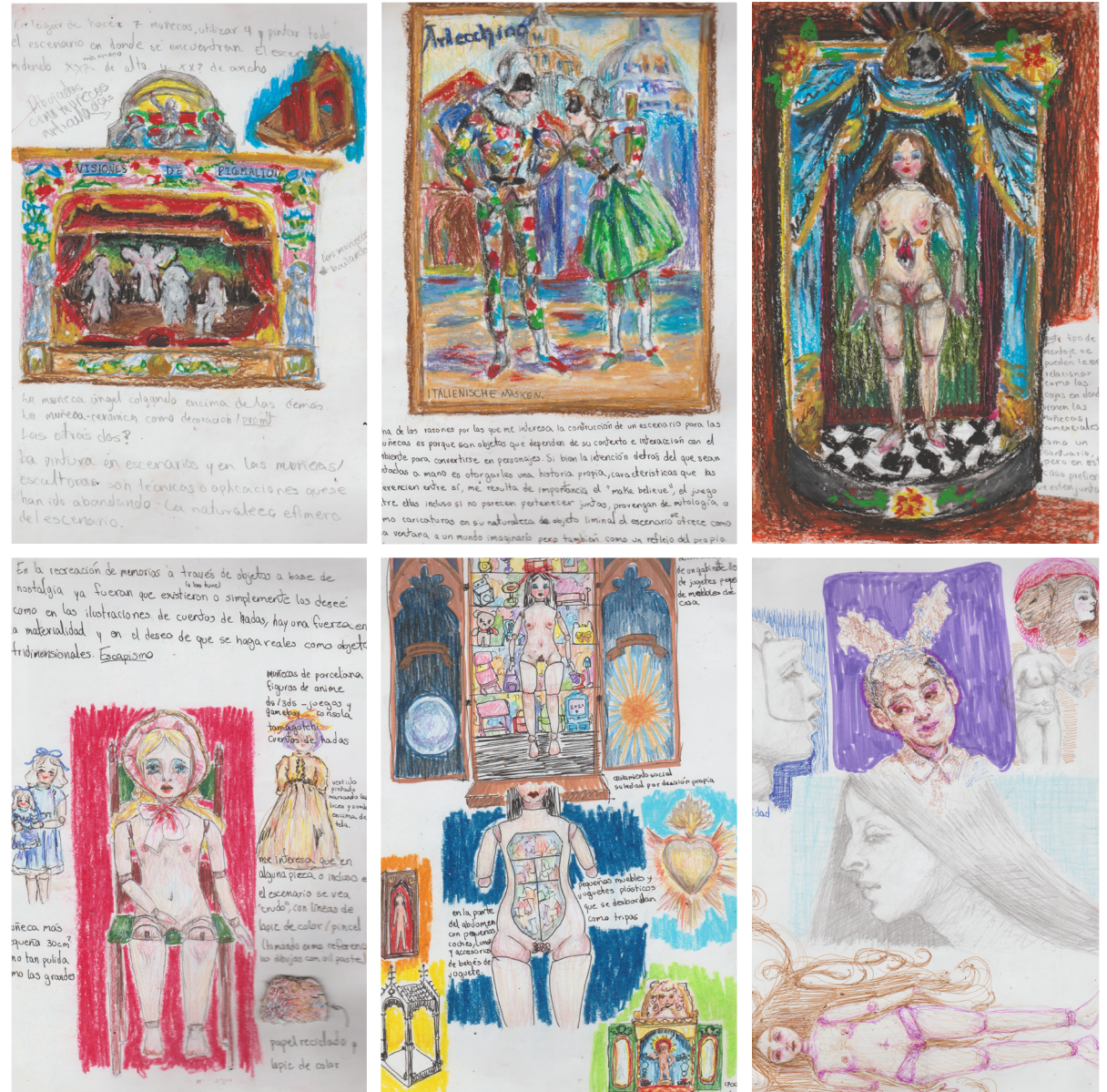


Fig 5. Scans del cuaderno de dibujo.

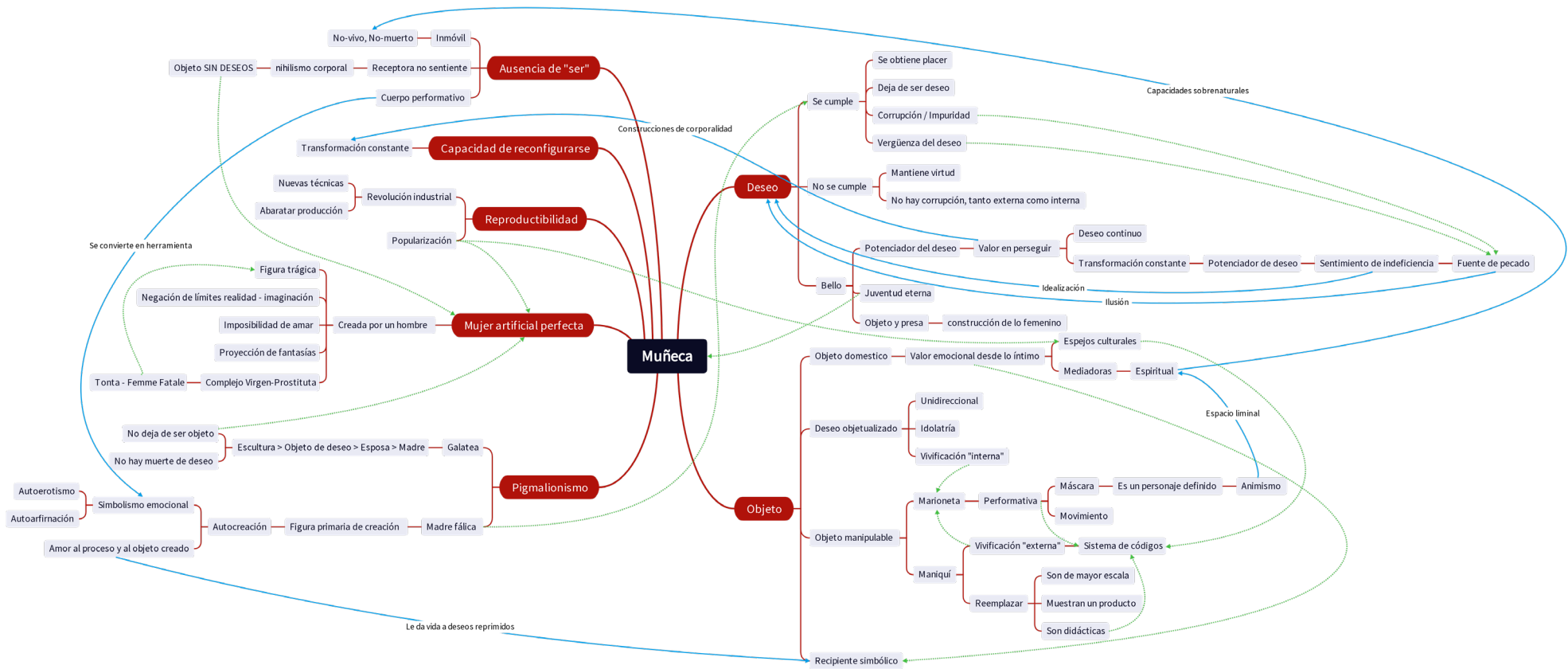


Fig 6. Diagrama sinóptico.

Este diagrama sinóptico surge como una herramienta para visualizar las relaciones temáticas y conceptuales que han emergido a lo largo del proceso de investigación. No solo permite representar lo investigado, sino también evidenciar cómo los distintos conceptos se conectan, se nutren entre sí y dan forma a una estructura de pensamiento coherente.

La idea de construir un diagrama nació al observar que, en muchos de los escritos recopilados en los cuadernos de notas y dibujo, la palabra muñeca se repetía constantemente y funcionaba como eje central de diversos argumentos. A partir de esta observación, se definió que el término muñeca ocuparía el centro del esquema. Desde este núcleo, se proyectan las burbujas rojas, que representan los argumentos desarrollados dentro del marco teórico. De estas burbujas

surgen las burbujas grises, que señalan los fundamentos o raíces conceptuales de la investigación. Las líneas verdes indican las conexiones lógicas entre palabras clave, ayudando a visualizar cómo se relacionan los conceptos dentro de cada grupo. Finalmente, las líneas azules marcan las conexiones entre los distintos argumentos, sirviendo como base para establecer las convenciones formales que guían la conceptualización de las obras.

Este sistema visual permite no solo ordenar ideas, sino también identificar recorridos narrativos, puntos de cruce y posibles ramificaciones que enriquecen la producción artística y su justificación conceptual. Ruta investigativa

Actividad 2. Seleccionar los modelos para la representación de dichos arquetipos.

A partir del diagrama sinóptico elaborado previamente, se identifican los temas clave vinculados al objeto de estudio: la muñeca. Este objeto se entiende no solo como una forma material, sino como una figura simbólica que articula significados relacionados con la identidad, el género y la representación.

Con el fin de evitar una aproximación exclusivamente formal o técnica, se propone la creación de muñecas como un ejercicio de autoestudio. Este enfoque introspectivo permite observar cómo las decisiones visuales y narrativas reflejan procesos personales, emocionales e identitarios. Así, las muñecas funcionan como representaciones o “pequeños homúnculos” de distintas facetas del yo, reveladas a través de bocetos, textos y elecciones formales aparentemente intuitivas.

Las formulaciones conceptuales señaladas por las líneas azules en el diagrama permiten agrupar ciertos temas recurrentes en tríadas temáticas. Estas agrupaciones, aunque no son estructuras rígidas ni se aplican a todas las obras, funcionan como una base conceptual para desarrollar las muñecas como personajes simbólicos.

Cada tríada representa conexiones significativas dentro del marco teórico-conceptual y establece relaciones entre temas que dialogan entre sí, abriendo nuevas posibilidades interpretativas. La flexibilidad de estas agrupaciones es fundamental: pueden reorganizarse libremente, permitiendo construir una narrativa conceptual abierta, sensible a las variaciones emocionales y temáticas del proceso creativo. Este enfoque no parte de un sistema lógico lineal, sino que refleja un modo de ordenar procesos mecánicos, afectivos y simbólicos desarrollados antes y durante el proyecto.

En ese sentido, la estructura de las tríadas no solo permite enfocar la creación artística, sino que también evidencia cómo ciertos intereses personales y no siempre conscientes, emergen en el acto creativo y se transforman en formas visuales cargadas de sentido.



Fig 7. Diagrama de conceptos base.

2. Objetivo específico:

Investigar diferentes usos de la muñeca articulada policromada a través de su historia tanto desde el punto de vista funcional como simbólico

Actividad 3. Conceptualizar los usos de la muñeca policromada tanto en su dimensión cultural como funcional.

El proceso de conceptualización de las muñecas partió de cinco agrupaciones temáticas extraídas del diagrama sinóptico, las cuales sirvieron como base para desarrollar las piezas como si fueran pinturas trasladadas al espacio tridimensional. Aunque adquieren cuerpo, volumen y presencia escultórica, las muñecas no abandonan su cualidad matérica; se mantienen como objetos. Esta condición las posiciona como cuerpos objetificados, sin importar su origen, apariencia o modo de construcción.

La decisión de trabajar con la muñeca como figura central no surgió de una idea claramente definida desde el inicio, sino como una necesidad creativa latente que precedía a cualquier formulación conceptual. Fue a través de la práctica en el dibujo libre, la escritura espontánea y la recopilación de referencias, que comenzaron a aparecer pistas sobre lo que se buscaba comunicar. Este proceso se dio en un contexto cotidiano, acompañada de películas, música, entrevistas y podcasts relacionados con la representación del cuerpo femenino, especialmente en el ámbito de las muñecas y figuras escultóricas. Más allá de representar un ideal o un cuerpo específico, el interés principal era explorar cómo estos cuerpos son percibidos desde una mirada personal: qué los vuelve una figura deseada, simbólica o fantástica. De ahí el deseo de analizar no solo su función representacional, sino también sus implicaciones culturales, emocionales y afectivas.

Durante este proceso, se realizaron numerosos bocetos sueltos de objetos e imágenes que captaban mi atención. Las ideas surgían de manera espontánea y eran registradas tanto en los cuadernos de dibujo como en los de anotaciones, sin una separación estricta entre lo visual y lo escrito. Algunas ideas están directamente relacionadas con el proyecto; otras son más difusas, pero forman parte del flujo de pensamiento que acompaña la creación y que se ve influenciado por las lecturas en torno al fetichismo, la muñeca como figura simbólica y su lugar en la historia del arte.

Las características físicas de cada muñeca también responden a este proceso libre e intuitivo. Muchas son el resultado de amalgamas: fragmentos de actrices, imágenes encontradas en internet, fotografías de revistas o detalles tomados de películas observadas durante este periodo. A través del dibujo, se identificaron expresiones, rasgos faciales y tipos de fisonomía que llamaban la atención, y estos elementos fueron integrados en las esculturas de forma deliberada, aunque no siempre consciente.

En conjunto, este enfoque permitió que las muñecas fueran mucho más que objetos materiales: se convirtieron en cuerpos simbólicos construidos a partir de capas de referencias, emociones, recuerdos y exploraciones estéticas que reflejan una percepción personal de lo femenino y lo representable.



Fig 8. Cuaderno de dibujo.

Actividad 4. Conceptualizar los usos de la muñeca articulada en su entendimiento cultural a través de la dimensión simbólica que ofrece universo del arte.

Tal como se analiza en el marco teórico, la muñeca se concibe como una figura-paraguas, es decir, una categoría amplia y flexible, cuyas formas y modos de construcción pueden variar significativamente de un caso a otro. Esta versatilidad se acompaña de una dimensión ritual o devocional, ya que su uso suele implicar repetición, apego e incluso impulso afectivo. A través de estas prácticas, la muñeca adquiere un carácter didáctico y simbólico.

En este contexto, las conceptualizaciones trabajadas en el proyecto no buscan generalizaciones desde un enfoque histórico o etnográfico, sino que se construyen como efigies de una perfección contenida dentro de la imperfección. Se trata de una exploración introspectiva: una búsqueda de los modos en que estos cuerpos simbólicos emergen desde el inconsciente y se manifiestan como construcciones emocionales, personales y afectivas.

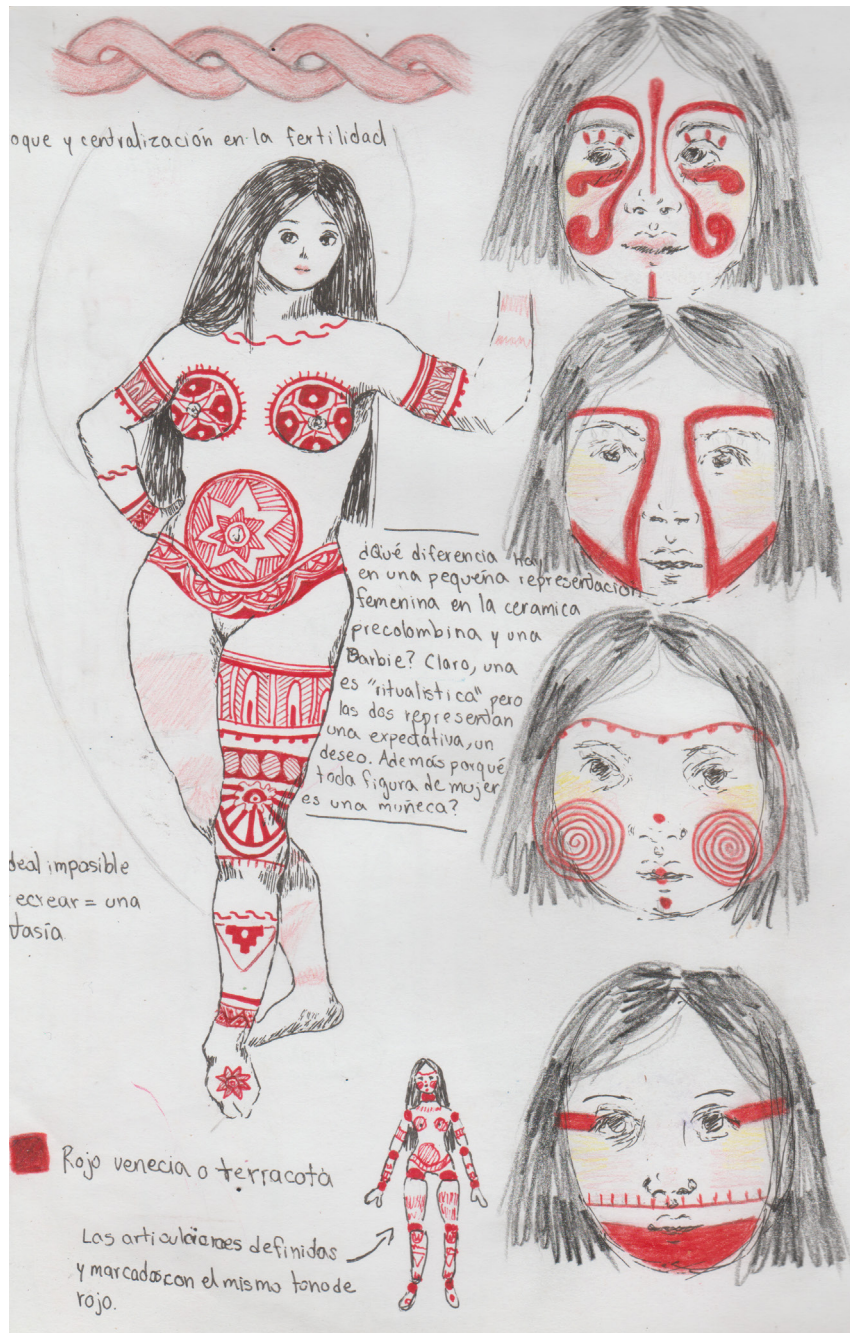
El interés por la muñeca como objeto transdisciplinario se expresa en su tratamiento como un collage tridimensional, que integra materiales, referencias visuales y sentidos culturales. Esta ampliación en el uso de lo matérico también se refleja en la técnica pictórica aplicada a las esculturas, influenciada por la escultura policromada del arte sacro medieval y barroco. No se trata de una reproducción técnica fiel, sino de adoptar su principio esencial: la capacidad de la pintura para dotar al objeto escultórico de una apariencia vital, cargada de presencia. Estas ideas no surgen como conceptos cerrados, sino como fragmentos: dibujos, recuerdos, asociaciones con objetos culturalmente feminizados (juguetes, ropa, maquillaje), o relatos que revelan las convenciones que asocian ciertas formas y prácticas con lo femenino.

Por último, es importante señalar que este interés no surgió como una reacción crítica desde la teoría, sino como una fascinación temprana. Desde la infancia, estos objetos no fueron percibidos únicamente como expectativas impuestas, sino como promesas: contenedores de posibilidades e identidades proyectadas. Con el tiempo, las tensiones entre admiración, cuestionamiento y extrañamiento se convirtieron en el eje conceptual del proyecto.

El texto funciona como un panorama en donde se conceptualiza sus cualidades físicas, de donde provienen los ideales y se proyectan en el objeto físicos. Estos se profundizan y sufren de cambios como se menciona más adelante. Asimismo sus relaciones conceptuales se establecen a partir del ejercicio de selección de modelos, utilizando los triángulos como bases en la relación que se forma cada muñeca.



Fig 9. Diagrama de conceptos base aplicado a cada propuesta.



Mestiza

La primera muñeca del conjunto, "**Mestiza**", se plantea en la representación de la mujer como un imagen de la fertilidad, vehículo de la vida, asociada a la práctica de cultos animistas y experiencias rituales. Esta muñeca entrelaza elementos arquetípicos de las culturas antiguas precolombinas, con atributos de las influencias cristiano-católicas que llegaron con la colonización oscilando entre lo sagrado y lo profano al construir una imagen de hibridación entre signos que identifican América antigua y signos católicos occidentales.

En la muñeca se encarna la idealización de una cultura perdida, de la que solo sobreviven algunos fragmentos materiales, creando la sensación de pertenencia a una herencia ancestral. Aunque es imposible entender completamente el significado original de estos símbolos abstractos, que aparecen frecuentemente en la cerámica, su supervivencia a lo largo del tiempo los ha convertido en imágenes del pasado para los observadores contemporáneos. Este proceso de reinterpretación es una asociación directa con la evangelización en América, cuando la imaginería cristiana particularmente los santos y las advocaciones marianas, se fusionaron con las creencias locales (Vargas, 1993)

Eva Stoll (2008) menciona que "son precisamente las características especiales, los atributos inconfundibles de ciertos retablos o estatuas, lo que constituye la base irrenunciable de veneración" (p. 36). Este sincretismo surgió cuando, a pesar de los intentos de la Iglesia por mantener separadas las imágenes de ídolos indígenas y santos católicos, las fronteras entre ambos se volvieron borrosas para las poblaciones locales (Stoll, 2008) Estos arquetipos se materializan a través de su postura y atributos simbólicos, siendo la cerámica precolombina costarricense el medio en el que se construye la narrativa a partir de la dualidad cultural. Es decir, sirve como una amalgama de elementos visuales que se encuentran en las piezas precolombinas halladas en distintas zonas arqueológicas de Costa Rica, una re-imaginación surgida de la falta de posibles interpretaciones, forzándola a unirse no en su posible significado original sino en el faltante de vínculos culturales.

Fig 10. Scan de página de concepto inicial.

Originalmente la muñeca articulada está inspirada en una figura precolombina observada durante un período de voluntariado en el Museo Nacional de Costa Rica, en Pavas. Durante la restauración de piezas líticas, surgió la observación de pequeñas figuras femeninas en cerámica, lo que llevó a cuestionar por qué las figuras femeninas pequeñas se asocian automáticamente con muñecas y el juego. En esta reflexión se encontraron paralelismos entre el animismo, donde los objetos se consideran espirituales y reactivos, y la imaginería cristiana, donde los objetos funcionan como representaciones reflexivas. Así, la muñeca se convierte en un objeto que integra ambos mundos, el espiritual y el representativo. Al estilizar una de estas figuras precolombinas como una muñeca articulada, se conceptualiza como un objeto de imaginería perdido en un tiempo de fusión cultural. Inspirada en ilustraciones científicas de tatuajes en cuerpos, la muñeca representa una mezcla de simbolismos antiguos y reinterpretaciones contemporáneas.

La muñeca se coloca de pie, con un manto que cae desde su cabeza hasta los pies, y los brazos ligeramente extendidos con las palmas hacia adelante, como una Virgen de la Medalla Milagrosa. En este sentido, la Virgen María también fue adoptada en América como una figura sincrética, especialmente en la forma de la Virgen de Guadalupe, quien, según Bernete García (2011), “se convierte en diosa para los indígenas convertidos al cristianismo” (p. 35).

En esta idea del proceso sincrético a través de la máscara el concepto puede aplicarse en dos categorías (la primera de ellas utilizada en este caso y la segunda se mencionará más adelante con la última muñeca del conjunto). Tomando lo descrito por John Klein en *The Mask As Image and Strategy* (2007), la capacidad de la máscara no es la de ocultar la identidad del que la posee, sino de protegerla sin alterarse aquella de la máscara o la del usuario, esto entendiendo que su uso en la representación identitaria tiene un propósito tanto cultural como ontológico, en donde se permite al portador asumir temporalmente la identidad que la máscara proyecta, por lo tanto convirtiéndola en un vehículo para la actuación de identidad (pág. 27-28).



Fig 11. Detalles de dibujos usados para la conceptualización.

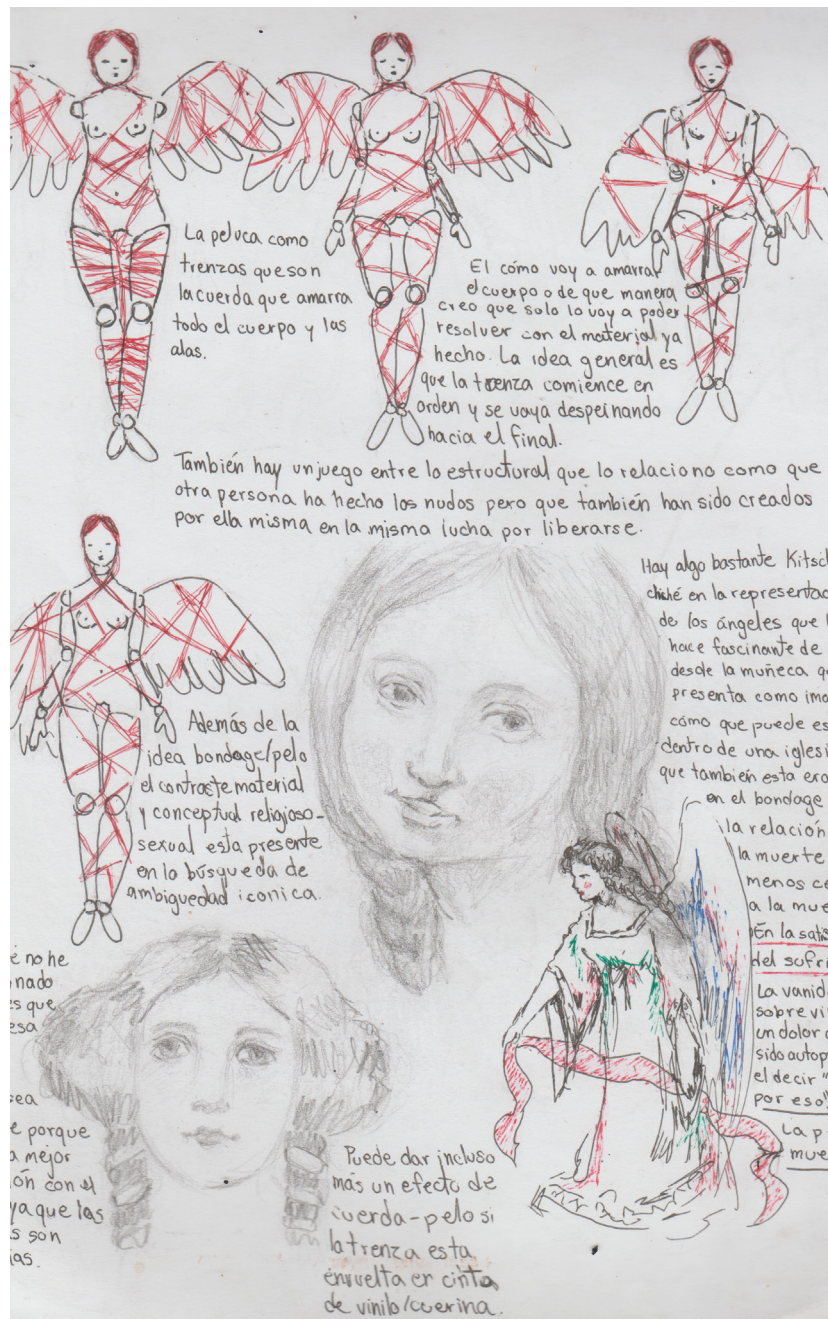


Fig 12. Scan de página de concepto inicial.

Arpia

Arpia emerge como una representación que une dos arquetipos femeninos contrastantes derivados de la tradición católica-cristiana: el ángel y la arpía. Mientras el ángel simboliza la pureza, la protección y la perfección divina, la arpía encarna lo monstruoso y punitivo de la mitología, una criatura destinada a ejecutar castigos o ser castigada.

La muñeca Arpia se presenta suspendida en el aire, con sus garras de águila extendidas como símbolo de poder y amenaza. A pesar de tener alas, estas son tan pequeñas que es improbable que mantenga el vuelo con ellas, quedando atrapada en su propio largo cabello, que se enreda por todo el cuerpo, creando nudos como una red que la inmoviliza. Este cabello, metáfora de la femineidad y la vanidad, refuerza la dualidad de la figura: una paradoja entre el poder de sus garras y la limitación que le impone su propia caracterización, simbolizando tensiones entre autonomía y sometimiento.

Este concepto refleja la ambivalencia de la femineidad descrita por Simone de Beauvoir, quien señala que "la mujer es tanto la encarnación carnal de los valores morales como su opuesto" (Beauvoir, 1949, pág. 250). La muñeca articulada Arpia materializa esta dualidad al representar tanto la idealización de la belleza femineidad como los temores que surgen de estas mismas caracterizaciones. Un elemento recurrente en su diseño, y en toda la serie, es el cabello, que aquí se presenta enredado en nudos de shibari, evocando una tensión entre la femineidad como virtud y como trampa. Este detalle simboliza la lucha entre el control y la restricción, la belleza y la opresión.

El fetichismo del cabello, que representa tanto la vanidad como la imposibilidad de liberarse, se conecta con la idea de que, como señala Beauvoir, la mujer está "definida por su otro, atrapada en una narrativa que no es la suya" (Beauvoir, 1949, pág. 251). Este concepto también encuentra resonancia en el estudio de Rose Weitz, *Women and Their Hair*, quien entrevistó a 44 mujeres entre 1998 y 2001 para explorar cómo el cabello se convierte en un medio a través del cual las mujeres negocian con las expectativas culturales sobre el cuerpo femineidad. A través del manejo de su cabello, muchas mujeres encuentran formas de ejercer poder y desafiar estas normas. Weitz concluye:

"Los hallazgos de este estudio sugieren que, lejos de ser 'cuerpos dóciles', las mujeres suelen estar muy conscientes de las expectativas culturales en torno a su cabello.

Sin embargo, en lugar de simplemente aceptar esas expectativas, las mujeres pueden buscar conscientemente poder acomodándose a ellas, resistiéndolas o combinando ambas estrategias. No obstante, no debemos sobrestimar la agencia de las mujeres en este asunto, ya que sus opciones están considerablemente limitadas tanto por las expectativas culturales como por la estructura social. En consecuencia, las estrategias de manejo del cabello que adoptan para aumentar su poder en algunos ámbitos a menudo lo disminuyen en otros. Como resultado, las mujeres no eligen tanto entre las estrategias disponibles como las equilibran y alternan, utilizando la que parece más útil en un momento dado” (Weitz, 2010, p. 227).

El diseño de la muñeca refleja la influencia del escolasticismo italiano del siglo XV, que idealizó a las mujeres como criaturas angelicales, actuando como intermediarias entre lo humano y lo divino. Esta tradición, descrita por Sandra Gorgievski, se materializó en la figura de la donna angelicata, vinculando la belleza femenina con la perfección moral y divina. Como señala Gorgievski, “la influencia del escolasticismo italiano idealizó a las mujeres como criaturas angelicales, reforzando una tipología limitada de feminidad” (Gorgievski, 2012, pág. 114). Estas representaciones, especialmente en el arte renacentista, combinaban atributos femeninos y angelicales, basándose en la herencia visual de figuras como Nike en la cultura griega.

Esta noción de feminidad angelical también está ligada a la filosofía medieval tardía, que asociaba la esencia del ángel con el alma y los atributos femeninos. En este contexto, “la belleza era una reflexión de la perfección de Dios” (Gorgievski, 2012, pág. 113). La mujer, considerada como un ideal de rectitud moral, debía aspirar a una perfección divina. Este concepto se manifiesta en el diseño de la muñeca, con sus alas ornamentales que evocan la pureza angelical, pero que, paradójicamente, no le permiten liberarse.

Por otro lado, la muñeca también incorpora el arquetipo de la arpía, un monstruo femenino de la mitología griega. Como las sirenas, las Furias y las gorgonas, las arpías eran representadas en el arte y la literatura como mujeres aladas o aves con rostros femeninos y garras largas y ganchudas. Su actividad principal consistía en atacar a los seres humanos o robar su comida, llevándolos a lugares desconocidos (Armstrong, 2014, pág. 68). De esta manera, la ambigüedad inherente a la figura femenina como “un ángel o un demonio”, descrita por Beauvoir, o el complejo virgen-prostituta descrito por Freud, la arpía se personifica en esta ambivalencia: ¿es una criatura en plena transformación o es un disfraz?.



Fig 13. Detalles de dibujos usados para la conceptualización.

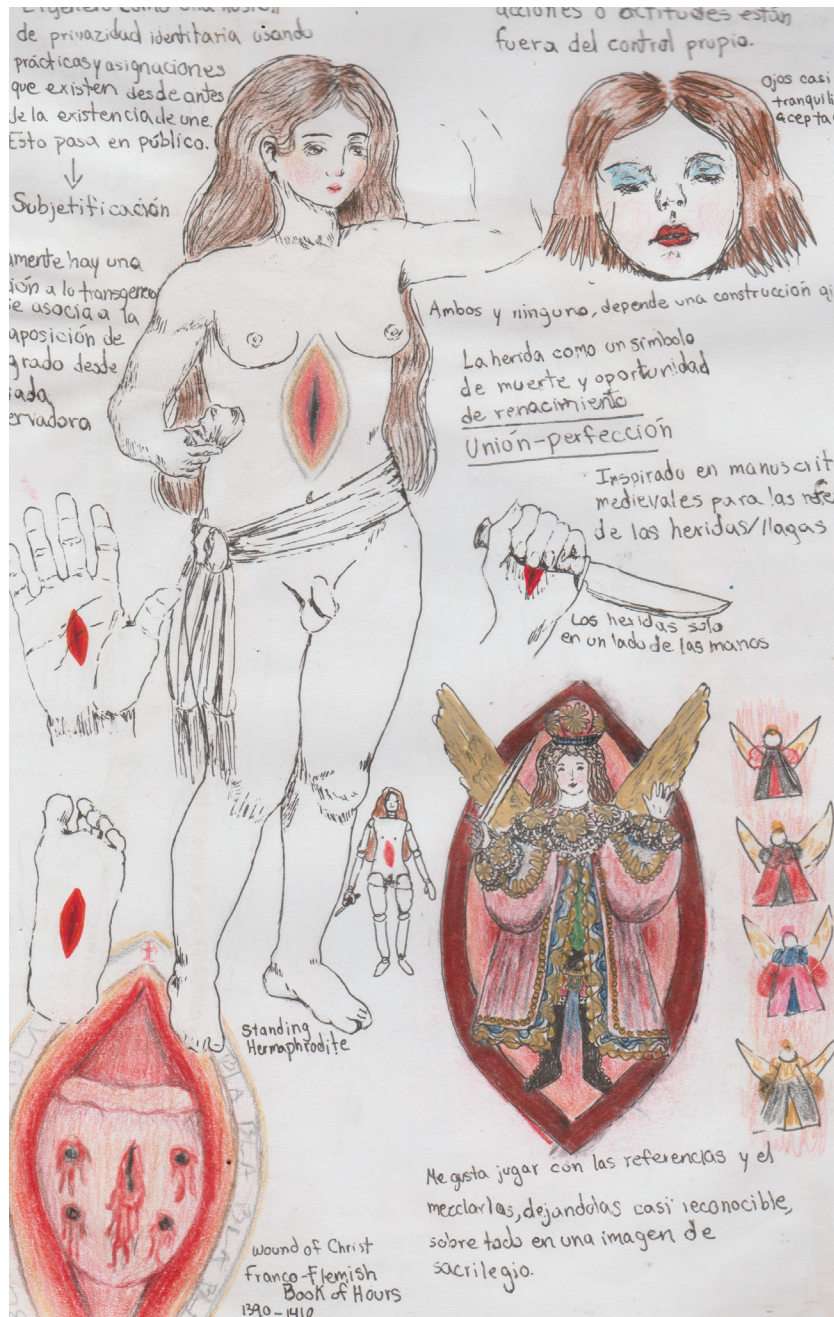


Fig 14. Scan de página de concepto inicial.

Martirio

Bajo los mismos principios que estructuran la conceptualización de Arpia, la tercera muñeca, denominada **Martirio**, se desarrolla en torno a la figura del ángel como una entidad divina y sin género. Esta muñeca explora la búsqueda de perfección a través del dolor y la transformación, donde el género se concibe como una ilusión, y las prácticas sociales preexistentes subjetivizan la identidad. En este contexto, la perspectiva conservadora del catolicismo juega un papel crucial al promover la idea de que acercarse a la divinidad y alcanzar la perfección conlleva tendencias autodestructivas.

En esta reinterpretación, la figura venerada alcanza la divinidad a través del martirio y la penitencia, relegando la historia del individuo a un segundo plano en favor de la veneración del cuerpo físico. Este concepto, vinculado a la imagen femenina, relaciona el sufrimiento y la renunciación con la obtención de una belleza trascendental. Simone de Beauvoir analiza este fenómeno, señalando que las mujeres, desde niñas, aprenden a aceptar una sumisión pasiva: "la mujer es una Bella Durmiente, Piel de Asno, Cenicienta, Blancanieves, la que recibe y soporta" (Beauvoir, 1949, pág. 352-353). A través de cuentos y relatos, se les enseña a esperar pasivamente, mientras los hombres asumen el rol activo del héroe. Este ideal de resignación y sufrimiento es reforzado por figuras como Santa Blandina o Blancanieves, quienes alcanzan la gloria a través del martirio y la pasividad.

La muñeca se presenta reposando dentro de una caja de vidrio, con una expresión de calma que contrasta con las heridas en su cuerpo. Estas llagas se inspiran en las cinco heridas de Cristo, con las manos y los pies sangrantes y una herida central en la muñeca. Esta representación sigue las imágenes góticas de manuscritos iluminados, como la Miniatura de la Herida Lateral de Cristo en el Libro de Oración de Bonne de Luxemburgo o la Crucifixión de Cristo en L'Image du Monde de Gossouin de Metz. Estas representaciones medievales combinan lo religioso con connotaciones eróticas, como señala Doyle (2020), al describir que "los labios irregulares y entreabiertos de la herida de Cristo tenían muchos significados para sus espectadores medievales, desde los placeres de estar envuelto en el amor divino hasta la protección durante el parto".

De la herida de la muñeca emerge un ángel, visualmente inspirado en los ángeles arcabuceros, pero en lugar de portar un arma, muestra su espalda, evocando una imagen en la que la herida se convierte en una fuente de salida, no de penetración. Esta figura refleja el sufrimiento como medio de transformación, donde lo autodestructivo se sublima en un poder espiritual, como sucede con las heroínas martirizadas que describe Beauvoir.

El martirio religioso también se refleja en las experiencias místicas de Santa Teresa de Ávila, cuyos textos revelan una intensa conexión entre el dolor físico y el éxtasis espiritual. Santa Teresa describe cómo un ángel “hundió [una lanza dorada] en mi corazón varias veces, penetrando mis entrañas. Cuando la retiró, sentí que me arrancaba el alma con ella y me dejaba consumida por el gran amor de Dios” (Santa Teresa de Ávila, 1588). Estas experiencias, aunque espirituales, también tienen un componente físico que ha sido interpretado con una dimensión sensual, tal como lo plasma Bernini en su Éxtasis de Santa Teresa.

Finalmente, el misticismo medieval, como lo señala Bynum (1987), no diferenciaba claramente entre respuestas sexuales y afectivas, aplicando con frecuencia características masculinas y femeninas de manera intercambiable. En los textos religiosos, el cuerpo de Cristo se feminiza para ofrecer consuelo a las almas devotas, alimentando y generando en un acto de unión espiritual y corporal. Bynum sostiene que, aunque las mujeres místicas podían fusionarse con el cuerpo de Cristo, “nunca olvidaban la masculinidad de Cristo” (Bynum, 1987, pág. 187). Este juego de género y sufrimiento se expresa también en la muñeca, que simboliza la fusión de lo físico y lo espiritual en la búsqueda de una perfección trascendental en donde es necesaria la contención, la negación y el sacrificio.



Fig 15. Detalles de dibujos usados para la conceptualización.

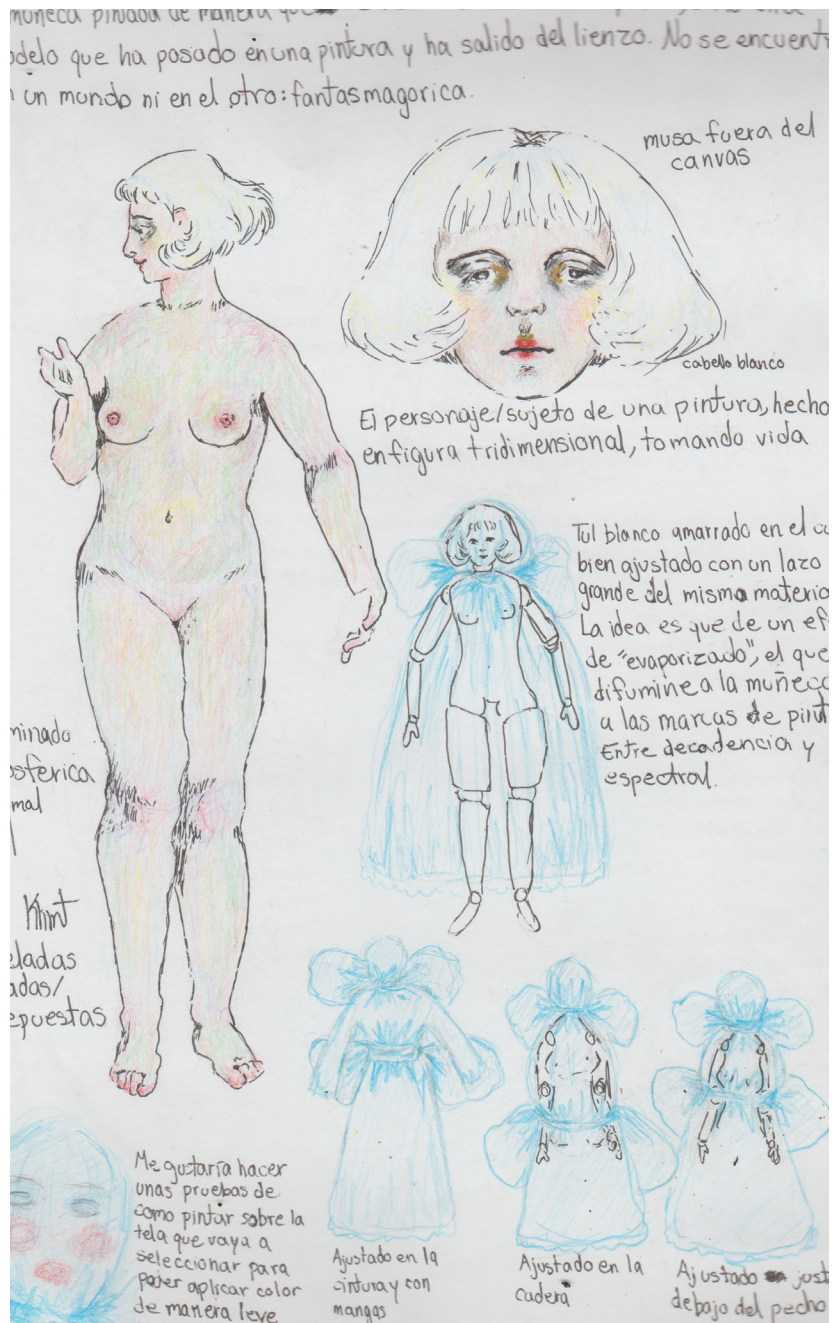


Fig 16. Scan de página de concepto inicial.

Espectra

La figura **Espectra** surge a partir de la fantasía de una pintura que cobra vida, una musa que se desliza fuera del lienzo para habitar un espacio intermedio entre lo visible y lo espectral. Esta muñeca encarna la fragilidad del cuerpo femenino idealizado, representado como un fantasma atrapado entre el recuerdo y la desaparición. Inspirada en la estética de los años veinte, su presencia evoca una sensualidad marchita: el manto que la cubre restringe su movimiento, similar a una bolsa mortuoria, mientras que la peluca y el maquillaje, al estilo flapper, parecen apagados por el paso del tiempo, acentuando su carácter fantasmal.

El lenguaje pictórico de Gustav Klimt fue una influencia clave en su concepción, particularmente por su uso de transparencias y líneas decorativas que dotan a las figuras femeninas de una cualidad ingravida. Klimt representaba a la mujer como una musa arquetípica: delgada, imponente, seductora y múltiple, como si sus figuras fueran apariciones reiteradas de un mismo fantasma bajo distintos rostros. En contraposición, artistas como Rubens concebían cuerpos con peso y volumen, anclados en lo terrenal. Esta dualidad es central para Espectra, que habita entre ambos extremos: no del todo presente, ni del todo ausente. La paleta de tonos púrpuras y azules aplicada a su piel sugiere una encarnación en proceso, un cuerpo que se resiste a desaparecer por completo, pero que tampoco pertenece al mundo de los vivos.

El estado de decadencia material del manto, desgastado y carcomido por polillas, funciona como metáfora visual del olvido y del paso del tiempo. La muñeca aparece así como un objeto abandonado, cubierto de polvo y telarañas, cuyos restos aún proyectan ecos de belleza y opulencia. Esta estética de la ruina corporal y simbólica plantea una pregunta inquietante: ¿ha perdido su significado o es precisamente el tiempo quien ha resignificado su imagen?

La asociación entre feminidad, muerte y belleza es reforzada por la célebre línea de Sylvia Plath (1966): "The woman is perfected. Her dead body wears the smile of accomplishment". Esta idealización de la mujer muerta como culminación de su pureza y deseo ha sido reiterada históricamente. De Beauvoir (1949) señaló cómo el imaginario masculino ha erigido figuras femeninas desvanecidas, frágiles o enfermas como íconos de virtud y erotismo. En este

contexto, surgió el ideal del look consuntivo: piel translúcida, ojos febriles, cuerpos emaciados, símbolos de una belleza etérea y mórbida.

Esta dimensión entre lo angélico y lo carnal también se articula en los discursos religiosos sobre la castidad. Según Bloch (1992), la virginidad no es solo abstinencia sexual, sino una pureza total del cuerpo, mente y deseo. Esta "pureza" debe ser no solo real, sino perceptible; la mujer tiene la responsabilidad no solo de ser casta, sino de parecerlo ante los ojos de los demás. Esto revela un doble vínculo en el que la visibilidad del cuerpo femenino se vuelve problemática: "la única virgen verdadera es una virgen muerta" (Bloch, 1992, pág. 13). Así, la belleza se asocia a la inmovilidad, al silencio, a la muerte: un cuerpo femenino perfecto es aquel que ya no desea, ni habla, ni vive.

Desde esta perspectiva, Espectra puede ser leída como una figura-límite, atrapada entre la musa y el fantasma, entre la opulencia y la ruina. Representa un eco de lo femenino construido desde la mirada masculina, cuya perfección solo se alcanza a través de la desaparición. Al reapropiar esta figura desde el arte contemporáneo, se confronta el fetiche del cuerpo idealizado, revelando su construcción cultural y proponiendo nuevas formas de habitar lo espectral, no como desaparición, sino como resistencia simbólica.



Fig 17. Detalles de dibujos usados para la conceptualización.



Fig 18. Scan de página de concepto inicial.

Vanidad

En la figura titulada Vanidad, la representación de la muerte se entrelaza con la noción de feminidad y erotismo, generando una tensión entre la objetualización del cuerpo femenino y su dimensión simbólica. A diferencia de otras piezas del proyecto, donde el desnudo se presenta como parte natural de la escultura, en esta muñeca el cuerpo se enfatiza mediante elementos añadidos como medias y tacones azul rey, que subrayan la ausencia de vestimenta y acentúan la sexualización del cuerpo. Esta elección remite directamente a la obra Pornócrates de Félicien Rops (1878), donde la mujer desnuda, calzada y vendada, encarna una figura de seducción, manipulación y peligro: una alegoría de la vanidad femenina como figura amenazante y mortal.

La muñeca funciona así como un memento mori, un recordatorio visual de la fugacidad de la vida, cuya apariencia seductora contrasta con su trasfondo simbólico. El cuerpo femenino, erotizado y fragmentado, articula las contradicciones entre lo superficial y lo profundo, lo visible y lo oculto. En este sentido, la máscara, que en otras muñecas de la serie ha sido símbolo de apariencia, aquí se manifiesta en el propio cuerpo, como superficie significante y performativa. Según Calvo Serraller en la introducción de *The Mask as Image and Strategy*, el retrato moderno ha dejado de idealizar el alma para convertirse en un registro terrenal que preserva la memoria del difunto entre los vivos, desplazando así el énfasis de la trascendencia a la apariencia (pág. 36).

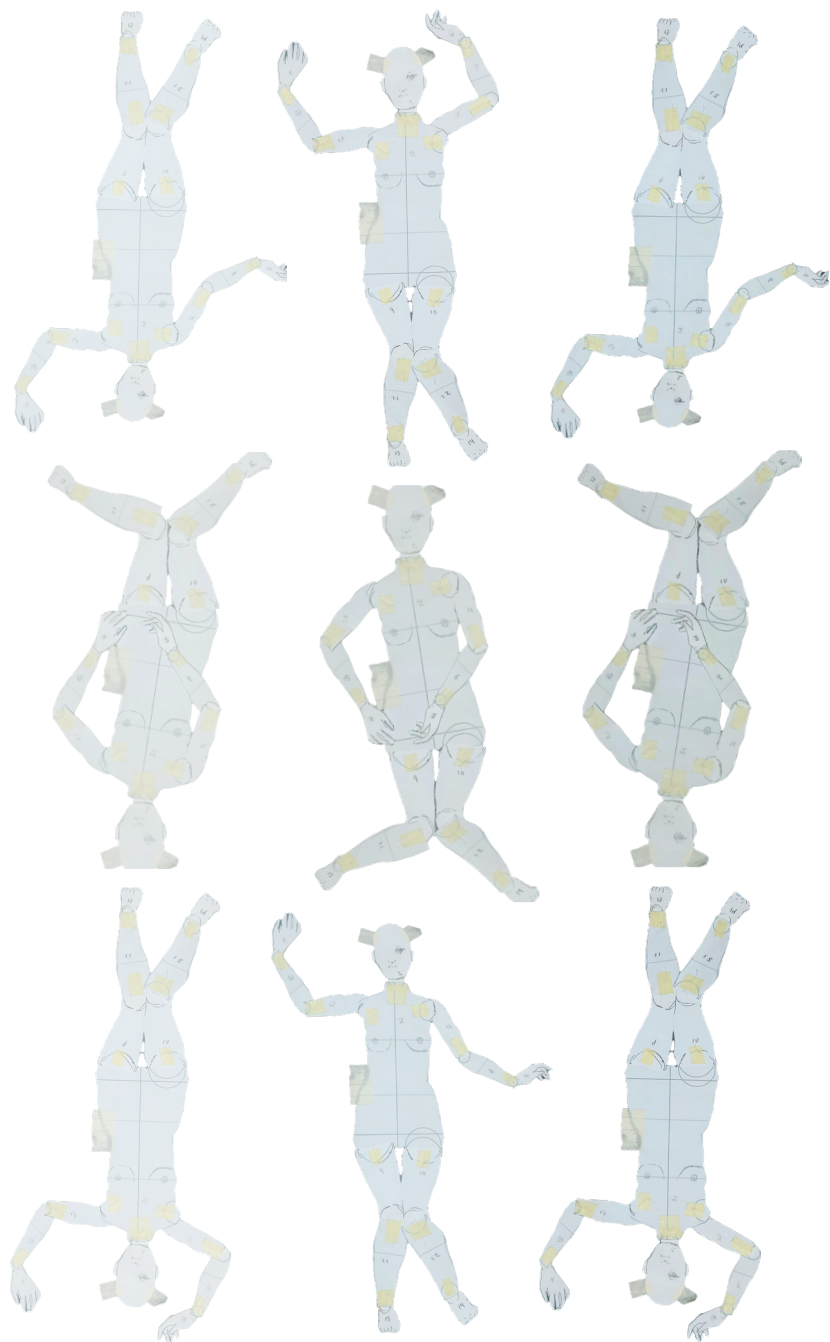
La máscara, como propone Klein (2002), al abstraer los rasgos, se opone al retrato tradicional que exige especificidad, revelando a su vez aspectos ocultos de la identidad. Para el autor, "la máscara permite al portador asumir la identidad que proyecta" (pág. 28). Esta idea de enmascaramiento como transformación no solo preserva al sujeto, sino que también le permite encarnar aquello que se oculta o se teme. En este caso, la figura de la muerte femenina condensa lo deseable y lo amenazante, lo sagrado y lo profano.

Tseñon (1995) analiza cómo la ropa, en su proximidad al cuerpo, codifica el juego entre modestia y erotismo. La media desnudez, más que el cuerpo completamente expuesto, deviene más erótica por su promesa suspendida, ambigua entre el ocultamiento y la revelación (p. 14). Así, los adornos como las medias y los tacones no solo erotizan el cuerpo, sino que lo convierten en una figura de ambivalencia: el deseo proyectado y la advertencia implícita.

Desde una perspectiva histórica y cultural, estas representaciones están atravesadas por los miedos asociados a la mujer sexualmente autónoma. La figura de la prostituta, por ejemplo, ha sido vista como una amenaza simbólica: deseable y peligrosa a la vez, encarnación de una feminidad emancipada y condenada (Tseëlon, 1995, pág. 24–25). Esta dualidad se mantiene en la figura de Vanidad, que al representar la muerte femenina desde una estética sensual, encarna simultáneamente la atracción y el castigo, la belleza y su precio. Guthke (1999) también señala que la muerte femenina ha sido históricamente representada como objeto de deseo o de temor, dependiendo del contexto cultural (pág. 36).



Fig 19. Detalles de dibujos usados para la conceptualización.



3. Objetivo específico:

Aplicar diferentes técnicas artísticas a la producción experimental de muñecas policromadas.

Actividad 5. Experimentar con técnicas para la creación y reproducción de la muñeca.

Aunque existía un conocimiento previo básico sobre la creación de muñecas articuladas, el desconocimiento técnico se convirtió en un motor clave durante el proceso de producción. La necesidad de resolver aspectos como el moldeo y la elaboración de moldes que optimizaran los tiempos de trabajo en piezas de gran formato llevó a una búsqueda constante de técnicas aplicables.

Uno de los principales retos fue la movilidad de las piezas. Al investigar sobre muñecas articuladas o ball-jointed dolls (BJD), es evidente la diversidad de formas en que el cuerpo puede seccionarse para lograr articulación. Además, al equilibrar el peso de las extremidades con precisión, es posible lograr que la muñeca mantenga el equilibrio por sí sola. Aunque esto requiere un estudio técnico extenso, el enfoque técnico base de este proyecto es la experimentación a través de muñecas en el valor que otorga técnicas pictóricas en relación a la escultura. Si bien no todas estas se reflejan en las obras finales, fueron clave para el momento en la escogencia de materiales y una manera de limitar las experimentaciones durante el proceso de creación.

Una de las primeras experimentaciones más allá de los bocetos fue la elaboración de *muñecas de papel*, surgidas a partir del desarrollo del primer plano a escala de la muñeca. Este plano permitía definir la cantidad de piezas que la compondrían y facilitaba una visualización preliminar del cuerpo en tres dimensiones.

A partir de este diseño, se crearon versiones en tamaño reducido a modo de maquetas, pensadas para realizar ajustes y observar el funcionamiento de las articulaciones. No obstante, al trasladar estas ideas al objeto tridimensional definitivo, se hizo evidente que el comportamiento del cuerpo, condicionado por el peso y los materiales, difería significativamente del observado en papel. Aunque estas maquetas resultaron útiles durante las etapas iniciales del proyecto, la exploración de esta forma de articulación no continuó como una línea de investigación principal.

El uso de tecnologías digitales fue una herramienta importante durante la conceptualización técnica de construcción de las muñecas. A partir de la primera escultura finalizada, se realizó una fotogrametría que permitió generar un *modelo digital tridimensional* utilizando las maquinas del aula de Impresión 3D de la Universidad Nacional durante marzo y abril del 2024. Este modelo fue procesado en Blender para crear un negativo del objeto, utilizado luego para la impresión de un molde en una impresora 3D. La prueba se hizo utilizando únicamente la cabeza, a una escala reducida.



Para probar este molde, se empleó pasta DAS STONE. Si bien la prueba resultó funcional, se perdió una cantidad considerable de detalle. A pesar de que este método podría haber facilitado significativamente el proceso de producción, que es largo y demandante, no se continuó con esta línea de trabajo debido a que el conocimiento técnico requerido provenía de una colaboración externa que, por distintos motivos, no pudo mantenerse.

Molde de cuatro partes:
 Parte delantera (7 cm), parte trasera (6 cm) y separaciones para cada oreja (2 cm).



Fig 20. Procesos para el molde de impresora 3d.



Fig 21. Procesos para el molde de látex.

Con el objetivo de agilizar el proceso de construcción de las muñecas, se exploró el uso de moldes tradicionales de yeso, así como otros materiales como látex y papel. En particular, se aplicó látex líquido sobre las orejas de la primera muñeca para obtener un molde inverso que permitiera replicar esta parte en futuras piezas, ya que su modelado resultó ser una de las etapas más complejas.

También se intentó aplicar esta técnica a las manos y los pies, pero su mayor nivel de detalle dificultó el proceso, lo que llevó a descartarlo. A esto se sumaron limitaciones presupuestarias y la falta de disponibilidad de látex líquido en el país durante la ejecución del proyecto, lo que impidió avanzar con estos métodos. A pesar de estas limitaciones, el molde de orejas se utilizó como base en el resto de las muñecas. Aunque no conservó todos los detalles originales, su forma y tamaño general sirvieron como guía para integrarlas y modelarlas en las piezas finales.

Además, se descartó este tipo de molde por tres razones principales:

1. Escala y complejidad: El tamaño de las muñecas (hasta 90 cm) requería moldes más grandes y complejos, más adecuados para otras técnicas que permiten obtener formas completas con mayor eficacia.
2. Falta de equipo: No se contaba con los recursos necesarios para producir moldes precisos a esa escala.
3. Búsqueda de mejora: No se quiso replicar directamente la pieza original (Mestiza), sino avanzar mediante la experimentación y corrección de errores. Por ejemplo, en versiones posteriores se rediseñó la cuenca de las piernas para mejorar la articulación.

Para crear una masa liviana que sirviera como base interna de las muñecas, se utilizó papel reciclado sin contenido plástico, proveniente de materiales sobrantes encontrados en el entorno doméstico. Esta masa constituyó la capa más interna del cuerpo de las piezas.

El proceso de preparación fue el siguiente:

- Desmenuzado y remojo inicial: El papel se despedazó manualmente en trozos pequeños y se colocó en un balde. Luego se vertió agua caliente (pero no hirviendo) y se comenzó a amasar con las manos, separando gradualmente las fibras del papel.
- Ablandamiento de fibras: Conforme las fibras se disgregaban, se formaban bolas compactas, señal de que la mezcla comenzaba a cohesionarse. Una vez que las fibras no se podían deshacer más manualmente, se añadió agua hirviendo y se mezcló con una cuchara para afinar aún más la textura.
- Amasado final: Tras dejar enfriar la mezcla, se continuó amasando hasta alcanzar una consistencia homogénea y ligeramente líquida, en la que todas las fibras estuvieran completamente separadas.

Como se observa en la última prueba realizada, al aplicar esta masa sobre una superficie ligeramente curva, las fibras se adherían correctamente y, una vez secas, mantenían su forma con firmeza. Sin embargo, el material resultante, aunque muy liviano, era frágil y podía romperse fácilmente con poca presión.

Para mejorar su resistencia, se incorporó goma de madera a la mezcla, lo que permitió un mayor nivel de cohesión sin perder ligereza. Aunque esta receta fue útil para crear las estructuras base, se reconoce que aún tiene potencial de mejora, especialmente para desarrollar piezas más detalladas y duraderas.



Fig 22. Procesos para hacer la masa de papel.

Actividad 6. Crear bocetos y maquetas a base de la investigación conceptual realizada tanto para las muñecas como para la instalación.

Dado el carácter tridimensional del proyecto, la exploración y resolución formal de cada pieza fue un proceso continuo, desarrollado desde el inicio hasta la finalización de cada muñeca. No existió una fórmula fija ni un método lineal, sino más bien una dinámica abierta a múltiples posibilidades, condicionada por la disponibilidad de materiales, el tiempo y el descubrimiento constante. Si bien esta flexibilidad es común en muchos procesos creativos, en este caso implicó una curva de aprendizaje especialmente significativa.

La creación de muñecas ha sido una inquietud presente incluso antes del inicio de la formación académica en artes visuales. Por ello, existía un conocimiento básico sobre el comportamiento de ciertos materiales, lo cual influyó en la selección de tipos de masa, pintura y técnicas específicas, que se detallarán más adelante.

Los bocetos realizados durante el proyecto no solo buscaban visualizar el aspecto final de las muñecas, sino también explorar su montaje dentro del espacio expositivo. Fueron elaborados paralelamente al proceso escultórico, lo cual permitió realizar ajustes conforme surgían nuevas soluciones formales, especialmente durante las etapas de pintura o ensamblaje. Por ejemplo, en el caso de Vanidad, ciertas decisiones se tomaron directamente en el proceso pictórico, mientras que en Arpía se debieron modificar elementos del planteamiento original debido a problemas en su sistema de articulación.

Todos los bocetos fueron realizados con tiza al óleo y lápices de color sobre papel de acuarela, buscando una imagen rica en textura que complementara la dimensión material del proyecto y ayudara a proyectar la escenografía final de cada figura en su contexto instalativo que en sí se conciben como estampas de oración con imágenes de vírgenes o santos, es decir, se conceptualiza en la relación a la naturaleza conmemorativa que muestra una enseñanza visual de mensajes bíblicos, en este caso como una lectura a partir de las características ilustradas.



Fig 23. Fotografía del proceso de dibujo,



Título: Mestiza
Dimensiones: 29.7 x 42 cm
Técnica: Lápiz de color y tiza de óleo sobre papel acuarela.
Año: 2024

Notas: De los conceptos iniciales Mestiza fue la que sufrió por menos cambios, aunque también esto se puede entender por ser la primera en haberse finalizado. Al final los únicos cambios que se realizaron fue respecto a la máscara.



Título: Arpía
Dimensiones: 29.7 x 42 cm
Técnica: Lápiz de color y tiza de óleo sobre papel acuarela.
Año: 2024

Notas: La concepción inicial planteaba a Arpía como una pieza que se colgaba a través de su pelo lo que cambió conforme se comenzaron a hacer las pruebas de movimiento en la pieza real, siendo el resultado final más cercano a los bocetos adjuntados a la conceptualización descrita anteriormente.



Título: Martirio
Dimensiones: 29.7 x 42 cm
Técnica: Lápiz de color y tiza de óleo sobre papel acuarela.
Año: 2024

Notas: Debido a que la muñeca que se representa en esta ilustración se propone dentro de una caja de madera y vidrio se enfoca en una visualización perpendicular al suelo, de esta manera pudiendo mostrar el cuerpo de la muñeca completo.



Título: Espectra
Dimensiones: 29.7 x 42 cm
Técnica: Lápiz de color y tiza de óleo sobre papel acuarela.
Año: 2024

Notas: Parecido al caso de Martirio, se busca la manera en que se pueda ilustrar el cuerpo completo pero también su ubicación espacial y el manto que la cubre sin ocultar facciones importantes.



Título: Vanidad
Dimensiones: 29.7 x 42 cm
Técnica: Lápiz de color y tiza de óleo sobre papel acuarela.
Año: 2024

Notas: Al igual que en el caso de Mestiza, la obra final se mantuvo bastante fiel a esta ilustración original. Sin embargo, durante el proceso se replanteó el diseño del calzado y se incorporó vello púbico como parte de los detalles escultóricos.

Actividad 7. Experimentar con técnicas de pintura policromada.

Primogénita: exploración técnica y pictórica inicial.

Antes del inicio formal de este proyecto, se había creado una primera muñeca articulada, nombrada Primogénita. Esta figura se considera la base experimental sobre la cual se exploraron por primera vez las estructuras internas y los métodos de pintura utilizados posteriormente en el resto de las muñecas. A diferencia de las cinco muñecas finales, cuya construcción tomó alrededor de tres meses cada una (en procesos paralelos), Primogénita requirió seis meses de trabajo, especialmente por los fallos en sus mecanismos de articulación, problema que, aunque se ha mejorado, no se ha resuelto por completo en el resto de piezas.

Desde su concepción, Primogénita fue pensada como un ejercicio de aprendizaje. Su construcción y pintura estuvieron profundamente influenciadas por referencias pictóricas, especialmente de Rubens. Aunque no se logró una traslación fiel del cuerpo rubeniano al volumen escultórico, sí se tomó como referencia visual para la pintura corporal obras como *Susana y los viejos* (1609-1610), *Las tres gracias* (1630-1635) y *La naturaleza decorando a las tres gracias* (ca. 1615). Estas piezas inspiraron la forma de representar la piel como un espacio complejo: carnoso, translúcido, con detalles como rubores, venas, lunares, capilares o vello. A pesar de esta riqueza visual, no se buscó un realismo absoluto, sino una piel interpretada pictóricamente, sabiendo que la muñeca no pretende ser más que un objeto consciente de sí mismo.

Proceso de pintura y adaptación de técnicas.

Para la base pictórica se adaptó una receta tomada del *Yoshida Style Ball Jointed Doll Making Guide* de Ryo Yoshida, utilizando materiales disponibles localmente (ya que algunos como el gofun no están disponibles en el país). La receta final incluía: Gesso blanco opaco Lefranc Bourgeois, pasta para modelar Acrilex, bicarbonato de calcio, agua y pigmentos acuarelables (amarillo ocre, siena tostada, tierra verde y rojo cadmio). Al ser una fórmula pensada para muñecas más pequeñas, se requirió multiplicar la mezcla, lo que derivó en variaciones tonales entre capas. Estos cambios, sin embargo, permitieron una construcción cromática más rica. Las capas se aplicaron con brochas planas al inicio, pero se optó por usar espuma en capas superiores para evitar marcas gruesas. Cada capa se dejó secar por completo (alrededor de cinco días) antes de iniciar la pintura al

óleo. Entre capas, se lijaron las superficies con lija húmeda para suavizar la textura porosa

Aplicación del óleo y resultado final.

La pintura al óleo se aplicó con distintos pinceles según la zona: redondos para áreas amplias de piel, pincel lengua de gato para sombras y rubores, y pinceles finos para detalles (ojos, cejas, pezones, uñas). Los colores utilizados fueron: amarillo ocre, amarillo India, azul cobalto, tierra de sombra tostada, rojo cadmio medio, tierra verde y rosa pálido. Para acelerar el secado y mantener la coherencia tonal en la figura, se emplearon Odourless Fat de Archival Oils y Liquin. Primogénita fue terminada en diciembre de 2023 y, desde entonces, se ha notado un leve viraje hacia tonos amarillentos, posiblemente causado por el Odourless Fat.



Fig 24. Fotografía del proceso de pintura de Primogénita.



Fig 25. Fotografías del proceso de pintura de Primogénita.

Selección de fotos del proceso de pintura de Primogénita.



4.Objetivo específico:

Producir una serie de piezas instalativas que fusionen lo pictórico, lo escultórico y lo espacial desde un enfoque transdisciplinar.

Actividad 8. Elaborar las muñecas articuladas policromadas a base de los términos conceptuales establecidos y los bocetos seleccionados.

Para poder mostrar el desarrollo en la elaboración de las muñecas, se plantea esta actividad a partir de tres secciones, la primera siendo respecto a la construcción tridimensional de las muñecas, es decir, lo escultórico, la segunda referido a los procesos pictóricos directamente sobre las esculturas realizadas y el tercero sobre la construcción performativa del objeto.

Igual que la actividad 5 sobre la experimentación se plantea la lectura de estos procesos en los grupos de fotografías cuya lectura es de derecha a izquierda, empezando desde arriba hasta abajo.



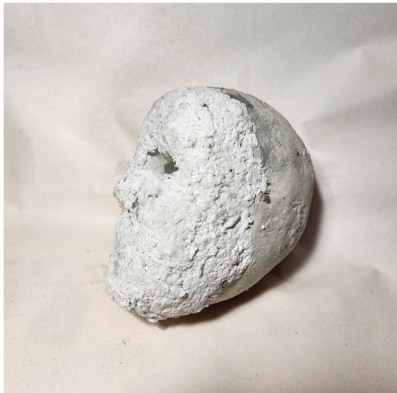
Procesos escultóricos

Una vez establecidas las bases conceptuales y técnicas del proyecto, se inicia la construcción escultórica de las muñecas articuladas. Este tipo de muñeca esta compuesta por 13 piezas conectadas mediante un sistema de bolas, cuencas y elásticos, requiriendo que cada segmento del cuerpo sea hueco, permitiendo tanto la movilidad como el ensamblaje.

Esta lógica estructural proviene de la tradición de las muñecas de porcelana, en las que la barbotina se vierte en moldes de yeso y luego se cuece, y también explica las exploraciones iniciales con moldes 3D. Sin embargo, al trabajar con masas de papel como material escultórico, surge un reto técnico: estas masas, debido a su textura fibrosa, no alcanzan una consistencia líquida espesa capaz de retener detalles precisos si se utilizan en moldes. Por ello, se opta por construir manualmente cada pieza, utilizando un núcleo interno de papel periódico compactado con cinta adhesiva, que sirve como base estructural. Este núcleo se modela a partir del plano a escala de la muñeca, restando uno o dos centímetros para compensar el grosor que añadirá la masa.

Dado que las muñecas miden entre 90 y 93 cm, es fundamental encontrar un equilibrio entre resistencia y ligereza. Las piezas deben ser suficientemente robustas para no romperse al moverlas, pero no tan pesadas como para colapsar bajo su propio peso o limitar la articulación. La primera capa que recubre el núcleo de papel periódico se realiza con una masa casera de papel reciclado y goma. Esta mezcla es densa, difícil de modelar y tiene un secado lento, pero una vez seca es liviana y estable, permitiendo aplicar capas adicionales.

No obstante, esta masa no permite tallar detalles finos, ya que sus partículas son demasiado grandes y su textura es compacta. Por eso se utiliza una segunda masa: el DAS, una masa comercial a base de papel, que se utiliza para definir los detalles superficiales. Sus cualidades permiten el secado rápido, conserva bien los detalles cuando está húmedo, y permite ser tallado con cuchilla o gubia, además de ser lijado y pintado una vez seco. Aunque es más pesada que la masa de papel reciclado, esta versitibilidad la convierte en un material ideal para la etapa final de modelado. A como se puede apreciar en las fotografías se mezcla la masa DAS Stone que es de color gris y la DAS Paper Clay que es de color blanco, esto no tuvo ningún efecto en la interacción de los materiales pero el uso de ambas fue un asunto de disponibilidad para la obtención y compra de estos materiales.



Relleno y moldeado del rostro.

A partir de una base de papel periódico se aplican capas gruesas de masa de papel reciclado, una vez seca se marcan líneas generales de las proporciones del rostro y se tallan para acercarse a la forma deseada. Hecho esto se aplica masa DAS y se modela el rostro. Este proceso fue de los primeros realizados con la intención de tener una cabeza en el cual basar los rasgos del cuerpo de manera más natural.





Construcción del cuerpo a través de moldes en formas básicas.

Esta misma lógica se aplica al resto de las piezas que conforman el cuerpo de cada muñeca. Una vez que la estructura del torso está seca y lo suficientemente sólida, se dibujan dos líneas paralelas a lo largo de la pieza y se realiza un corte siguiendo estas marcas, con el fin de separarla del relleno interno.

Para evitar que la humedad afecte el interior de la pieza, se aplica un sellador transparente antes de volver a unir las partes con goma de madera. Una vez seca esta unión, se recubre con masa DAS, lo que permite reforzar la estructura, unificar visualmente las superficies y corregir posibles zonas frágiles.

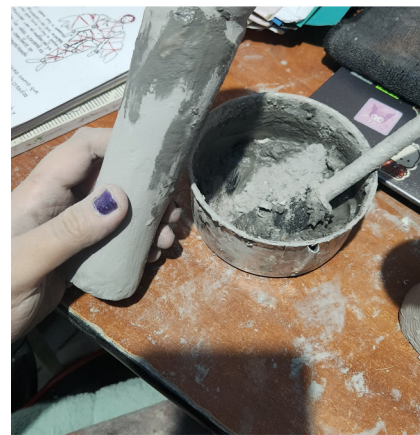
En algunos casos, las piezas resultaban demasiado frágiles al separarlas del molde. Esto ocurría por dos razones principales: la primera, una aplicación insuficiente de masa, lo que se resolvía añadiendo más material en el interior una vez abierta la pieza; la segunda, que el papel periódico del relleno absorbía humedad, dificultando el secado adecuado. Para prevenir este último problema, los rellenos se envolvieron previamente en plástico y cinta adhesiva, lo que además permitió reutilizarlos en otras piezas.



Separación del molde, sellado interior y modelado en DAS.

Al unir las piezas se continúa con el proceso de modelado, se unen las articulaciones inferiores y se ajustan las cuencas de brazos y cuello. Este proceso es el que toma más tiempo debido a que hay que hacer constantes ajustes y cambios lo que implica dejar la reposar la pieza por un tiempo tanto por una cuestión de secado como si se agrega más masa a determinada zona.

Este proceso de modelado se hace mayoritariamente con las manos y se las irregularidades más grandes se retiran con una escofina, repitiendo los todos procesos en el orden que se sienta necesarios.



Adherencia de las esferas de articulación.

Una vez finalizadas las extremidades, se procede a ajustar las bolas de articulación. Estas también son huecas y se elaboran a partir de un núcleo de papel periódico y cinta adhesiva. Al secarse, se abren cuidadosamente para extraer el relleno interno y luego se vuelven a unir utilizando goma.

A continuación, se marca en cada esfera la circunferencia correspondiente a la pieza con la que se conectará. Esta área se recorta para evitar que interfiera con el movimiento del elástico interno. Finalmente, la bola se une a la extremidad y se rellena la zona de unión con masa DAS. Este último paso no solo proporciona estabilidad estructural, sino que también permite integrar visual y materialmente la articulación con el resto de la escultura.



Unificación de las piezas y calzado en las cuencas.

Una vez colocadas las esferas en cada pieza del cuerpo, se procede a calzarlas en sus respectivas cuencas. Este proceso requiere constantes pruebas para asegurarse de que el movimiento del elástico interno no se vea obstaculizado. Es fundamental verificar repetidamente que las piezas se ensamblen correctamente, no solo en términos de encaje físico, sino también en su funcionamiento al ser tensadas con el elástico.

A diferencia de un cuerpo blando, este es un objeto sólido, por lo que las articulaciones no replican el movimiento natural con total libertad. Existen métodos más sofisticados para articular una muñeca, que implican dividir el cuerpo en múltiples secciones encajadas unas sobre otras. Sin embargo, en este proyecto se optó por una solución más simple: cada extremidad se une mediante una sola esfera, lo cual limita el rango de movimiento, pero mantiene una estructura clara basada en las articulaciones básicas del cuerpo. Esta decisión responde tanto a criterios técnicos como a la coherencia formal del diseño.



Estructura y unión de manos.

Para poder hacer las manos y los pies requiere que haya una estructura interna de alambre que logre mantener la forma en que se posicionan los dedos, pues sin esta la masa DAS por si sola logra mantener su propia adherencia. Esta estructura es alambre delgado retorcido sobre si mismo y estas se doblan de la manera aproximada a la distancia del centro de la palma a la punta del dedo, esto se envuelve con hilo y se le coloca pegamento adhesivo para endurecer los el hilo. Hecho esto, es necesario añadir al rededor de toda esta estructura un material poroso como la lana o el algodón para que la masa DAS se logre añadir.

Las manos y los pies siendo las partes más pequeñas de las muñecas la herramienta principal es una cuchilla de precisión y un punzón con el cual marcar las líneas de detalle. Al unir la mano con la bola de articulación de igual manera de unen con goma y se aplica DAS para corregir la forma pero al ser los extremos de los elásticos se coloca un alambre grueso en el medio de la bola de manera que se coloca un gancho en forma de S y coloca el elástico, verificando que el agujero hecho para que pase el elástico en primer lugar permita el movimiento específico de la mano y no se doble de manera no natural.



Estructura y unión de pies.

Este aspecto del proyecto fue un punto de exploración que fue evolucionando con cada muñeca, ya que, a medida que avanzaba el proceso, se buscaban mejoras en el movimiento de las partes y en su capacidad para mantener una posición estable. Como se observa en la imagen, fue necesario realizar múltiples pruebas conectando todas las piezas para verificar que se acoplaran de manera adecuada y funcional.

Además, se puso especial atención en el diseño de la planta del pie, procurando que pudiera ofrecer equilibrio al colocarse sobre una superficie plana, incluso si la muñeca finalizada no estaba pensada para mantenerse de pie.



Divergencias en las articulaciones.

Esta fue una de las partes más complejas de resolver, ya que los puntos de tensión pueden generar fracturas si el elástico se coloca en un ángulo incorrecto. En esos casos, la presión puede romper el material, especialmente en zonas delicadas como las manos y los pies, donde el gancho en forma de "S" puede chocar directamente con la superficie interna de la bola de articulación.

Este fue un problema recurrente en todas las muñecas y sigue siendo un aspecto con amplio margen de mejora, particularmente en aquellas piezas donde la unión más externa se encuentra en las rodillas, como en Arpía y Vanidad, y no en los tobillos. Por ello, estas obras finalizadas resultan más frágiles y delicadas, lo que influye directamente en su modo de presentación y manipulación.

A diferencia de otras muñecas, las estructuras de las garras y las piernas con tacón no son huecas. Estas fueron construidas sobre una base de alambre que les da forma y permite esculpir los detalles con mayor precisión.

En el caso específico de las alas de Arpía, su estructura es similar a la de las manos y los pies: se utiliza un alambre grueso que atraviesa la bola de articulación, se conecta al cuerpo mediante un gancho en forma de "S" y se tensa con el elástico, permitiendo así su movilidad.





Finalización del modelado escultórico

Para concluir la fase escultórica, cada pieza se lija utilizando lijas de distintos grosores hasta obtener una superficie lisa y uniforme. Luego, con un paño húmedo, se frota la superficie en pequeños círculos utilizando el polvo resultante del lijado o restos de masa DAS disueltos en agua, formando una pasta. Esta mezcla se aplica en movimientos circulares sobre la superficie para cubrir pequeñas imperfecciones y mejorar la adhesión de la pintura en las siguientes etapas.

Una vez terminadas todas las piezas, se procede a montar cada muñeca y realizar pruebas de articulación. Se evalúa si la figura puede sentarse correctamente, si los brazos se mueven con fluidez y, especialmente, si puede sostenerse por sí sola. Estas pruebas permiten verificar que el elástico se haya adaptado adecuadamente al interior del cuerpo y que las tensiones sean suficientes para mantener distintas posturas por cierto tiempo.

Como un resumen de piezas y articulaciones para la construcción de las cinco muñecas articuladas se realizaron un total de:

Mestiza: 16 piezas, 13 esferas

Arpía: 10 piezas, 9 esferas

Martirio: 15 piezas, 13 esferas

Espectra: 15 piezas, 13 esferas

Vanidad: 13 piezas, 11 esferas

Total: 69 piezas ensambladas mediante 59 esferas de articulación.





Procesos pictóricos

En esta sección se presenta el proceso de pintura de las muñecas, siguiendo un orden cronológico, comenzando por Mestiza, cuya elaboración estableció las bases técnicas para la mezcla y aplicación de los materiales utilizados posteriormente.

Se describirán con detalle los procedimientos aplicados a Mestiza, ya que en su desarrollo se definieron los fundamentos técnicos del proyecto. Para las muñecas restantes, se incluirán únicamente las variaciones específicas: ajustes realizados, razones que motivaron estos cambios, materiales particulares utilizados y la manera en que estas variaciones afectaron el resultado pictórico. De este modo, se evita la redundancia y se focaliza en las adaptaciones propias de cada pieza.

Este enfoque espera facilitar al lector seguir el proceso de manera lógica y clara, sin redundancias a través de la estructura cronológica que describe como cada decisión se construye sobre la anterior.



Preparación de la base pictórica sobre la escultura

Para pintar sobre la escultura y unificar sus partes, se preparó una mezcla espesa que actúa como capa base. Esta no solo permite una mejor aplicación de la pintura posterior, sino que también protege la masa DAS, especialmente susceptible a la humedad y al desgaste.

Materiales utilizados:

- Pasta para modelar Pastik
- Gesso Blanc Mar Opaque de Lefranc Bourgeois
- Carbonato de calcio (Blanco España)
- Agua destilada
- Pigmentos en polvo
 - Amarillo ocre
 - Rojo alizarino
 - Azul cobalto
 - Verde terra



Preparación de la mezcla

- En un frasco plástico se coloca un puño de pasta para modelar Pastik, tres cucharadas grandes de gesso blanco y una cucharada de carbonato de calcio.
- Se añade una pequeña cantidad de agua destilada y, con ayuda de un mortero, se mezcla todo hasta obtener una textura homogénea y aplicable.
- Una vez reducida la resistencia de la mezcla, se agrega más agua para ajustar la consistencia y facilitar la integración de los pigmentos molidos en el mortero. Esto evita que las partículas de pigmento rayen la superficie de la escultura.



Variación entre muñecas y mezcla de pigmentos



Las proporciones de la mezcla variaron de una muñeca a otra, e incluso entre capas de una misma figura, dependiendo del efecto deseado. Aunque la base técnica era la misma, se experimentó con el grosor y la intensidad del color.

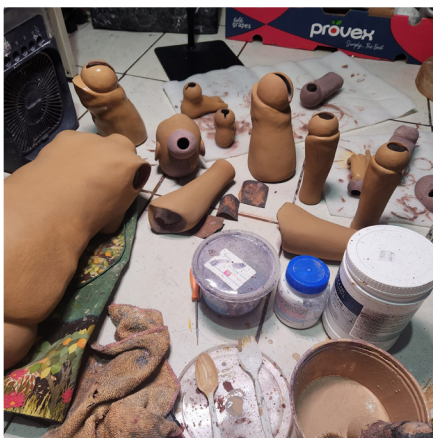
Inicialmente, al añadir primero pigmento azul, las mezclas tendían a volverse grisáceas. Al intentar corregirlas con amarillo ocre, se requería una gran cantidad de pigmento, lo que resultaba en colores apagados y texturas ásperas por el tamaño de las partículas. Para evitar esto, en las mezclas posteriores se comenzó principalmente con pequeñas cantidades de amarillo ocre lo que permitió obtener un tono más cálido e intenso con menos material.





Consideraciones técnicas

- En una prueba inicial con Mestiza, se intentó teñir la mezcla con acuarela líquida, pero resultó ineficiente, por lo que en el resto de muñecas se utilizó exclusivamente pigmento puro.
- La mezcla se aplicó en varias capas, comenzando con una más espesa para cubrir imperfecciones y luego capas más líquidas para lograr profundidad visual.
- Entre capas, se lijaba con lija al agua, lo que ayudaba a suavizar la textura dejada por la esponja o pincel, reactivando además la superficie para la siguiente aplicación.
- Se dejó secar un mínimo de cinco días antes de aplicar la pintura al óleo, garantizando que la base estuviera completamente seca y sellada.



Notas sobre la aplicación específica de la mezcla base en cada muñeca.

Mestiza	<ul style="list-style-type: none"> • Se comenzó con una capa base azul-grisácea. • Se aplicaron tres capas adicionales con alto contenido de rojo alizarino, oscureciendo progresivamente el tono de piel. • Las últimas tres capas incluyeron mayor proporción de amarillo ocre, generando un tono canela (marrón medio con matiz rojizo). • Al lijar la superficie antes del óleo, se revelaron capas internas de pintura, lo que produjo un efecto visual similar al pulido en madera o al desgaste de cerámica antigua.
Arpía	<ul style="list-style-type: none"> • En las extremidades de ave no se aplicó pigmento en la mezcla base, permitiendo mayor definición con la pintura al óleo en las plumas. • Para las partes carnosas, se utilizó una base con rojo alizarino en mayor proporción y amarillo ocre en partes iguales. • Las capas finales incluyeron pequeñas cantidades de verde terra y azul cobalto, suavemente integradas para dar matices fríos.
Martirio	<ul style="list-style-type: none"> • Se comenzó con una mezcla base rica en amarillo ocre y una pequeña cantidad de azul cobalto. • Después de cuatro capas, se incorporaron mayores cantidades de verde terra y una pequeña proporción de rojo alizarino. • El enfoque fue generar una apariencia de piel enferma o en proceso de descomposición, resaltando tonalidades verdosas y amarillas.
Espectra	<ul style="list-style-type: none"> • Se agregaron pequeñas dosis de azul cobalto a la mezcla base blanca, cuidando de no sobreteñir para mantener la luminosidad del material. • Se buscó enfatizar los tonos azules del cuerpo, evocando la apariencia de piel muerta.
Vanidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se empleó una mezcla inicial con mayor cantidad de amarillo ocre, y pequeñas proporciones de rojo alizarino y verde terra. • El objetivo fue lograr un tono de piel pálido, que permitiera trabajar posteriormente rubores y sombras con el óleo. • Para las medias y el calzado, se utilizó una mezcla rica en pigmento azul, aplicada directamente como base de esas zonas específicas.

Mestiza

Preparación de la superficie antes del óleo

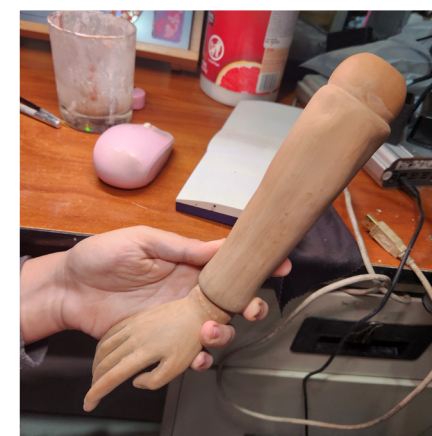
Una vez que las capas base de pintura están completamente secas y han sido lijadas ligeramente, se limpia cada pieza con un paño ligeramente húmedo para eliminar cualquier residuo que pudiera interferir con la aplicación del óleo. Este paso se realiza el día anterior para permitir que las superficies reposen y estén listas para recibir la nueva capa de pintura.

Medios y paleta de color para óleo

La aplicación del óleo inicia utilizando pequeñas cantidades de aceite de linaza, trementina y Liquin Original como medios. El aceite de linaza se usa con moderación para evitar que la pintura adquiera un tono amarillento con el tiempo. La paleta de colores empleada corresponde, en gran parte, a los pigmentos usados en la base, lo que asegura coherencia cromática.

Inicio de la pintura: rostro y manos

La pintura comienza por las áreas más visibles: el rostro y las palmas de las manos. Estas zonas son clave para establecer las transparencias y variaciones tonales propias de la piel. Primero, se aplican sombras azuladas en los pliegues y zonas con menor exposición a la luz, como entre los dedos, comisuras de los ojos y la boca, debajo de los senos y alrededor de la nariz





Detalles anatómicos y marcas personales

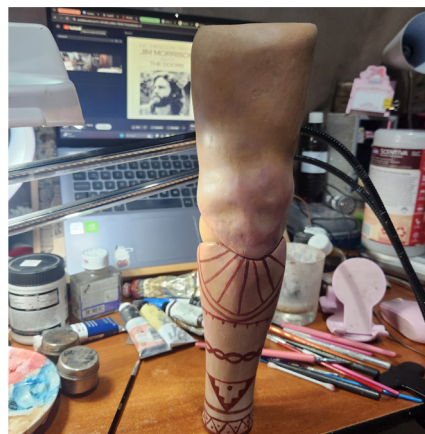
Con un pincel fino, se dibujan venas en sitios estratégicos: el dorso y la palma de las manos, los empeines, muñecas, parte interna de los codos, tobillos, senos y bajo vientre, evitando las esferas de articulación. Estas líneas no buscan ser perfectas, sino expresar una organicidad particular para cada muñeca. También se detallan con blanco marfil el fondo de los ojos, la base de las uñas y la inscripción "SMB '24", tallada en la parte posterior de la cabeza como firma de autora, que se pinta con un color contrastante aunque no quede visible en la pieza final.

Primera capa: veladuras profundas

Esta primera capa se aplica muy diluida en Liquin para que se seque rápidamente y permita agregar nuevas capas. Representa la capa más profunda de la "piel", y gran parte de esta pintura quedará difuminada o apenas visible, dependiendo de la luz.

Construcción tonal: rubores, sombras y volumen

Al día siguiente, ya con la pintura seca, se continúa con los tonos más cálidos. Se aplican puntos de rojo cadmio con un pincel redondo de cerdas abiertas en zonas de rubor como mejillas, codos, rodillas y palmas. Las sombras corporales se intensifican con marrones y azules, especialmente en el torso, mientras que los labios, pezones y genitales se trabajan a partir de rosas y tierras. Una de las ventajas del óleo es que permite corregir errores o reconstruir tonos en cualquier momento del proceso.



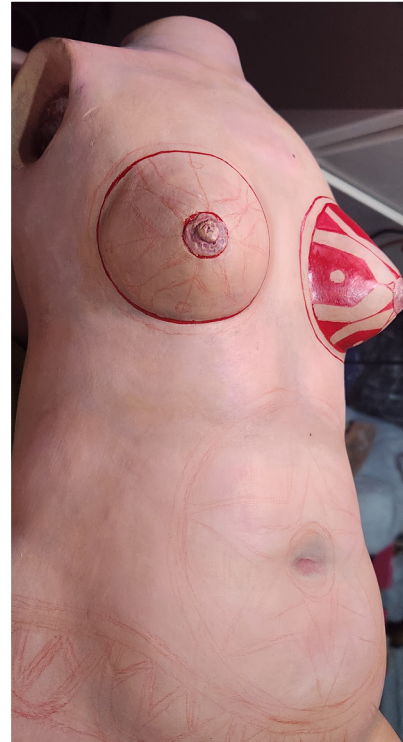
Textura, luz y profundidad pictórica: Construcción de color a través de veladuras

Para generar brillos y texturas, se aplican capas finas de amarillo ocre, naranja y blanco marfil, que también sirven para iluminar ciertas zonas. En algunas partes, se lijan o raspan sutilmente las capas para revelar las inferiores, creando efectos similares a la porosidad

El rostro como centro expresivo

El rostro y las manos son las zonas que requieren mayor tiempo y detalle. Aunque las expresiones y rasgos generales se habían bosquejado previamente, muchas decisiones pictóricas se toman en el momento, respondiendo a lo que surge en el proceso. La pintura se convierte así en una extensión de la escultura y en un ejercicio de dar vida.

En el caso de Mestiza, primera muñeca pintada, se buscó una expresión tímida y expectante. Se pintó la pupila completa para acentuar la mirada abierta, las cejas redondeadas y gruesas en tonos marrón y ocre, ligeramente elevadas, y una boca entreabierta que deja ver los dientes en marfil, como si estuviera por decir algo. Es en estos detalles donde se concentra la práctica de animar al personaje a través del color.



Aplicación del diseño inspirado en la cerámica precolombina

Para crear el diseño decorativo inspirado en ilustraciones de cerámica precolombina, primero se traza el motivo sobre toda la superficie de la pieza utilizando un lápiz de color al óleo. Luego, se pinta con óleo rojo carmesí aplicado con un pincel de punta fina. Esta pintura, al secar, intensifica su color, por lo que se decidió utilizarla sin diluyentes, ya que estos reducían la saturación del tono deseado.

Debido a que el óleo rojo carmesí tiene un tiempo de secado considerablemente largo, el proceso de pintura tomó alrededor de tres semanas, más otras dos semanas de reposo antes de poder ensamblar la pieza. Aun así, algunas áreas, especialmente en las piernas, presentaron leves transferencias de pintura al manipularlas, lo cual se resolvió raspando con cuidado las zonas afectadas y reintegrando el color para mantener la limpieza del diseño.

El proceso requirió extrema precisión y múltiples correcciones, ya que este pigmento tiende a manchar fácilmente, lo que hacía fundamental mantener un control constante en cada trazo y retoque.



Ensamblaje final de la muñeca

Una vez que todas las piezas han secado completamente (lo cual toma entre dos y tres semanas), se procede al ensamblaje de la muñeca. Para proteger las superficies pintadas durante este proceso, las piezas se colocan sobre una cobija que evita manchas o rayaduras.

El ensamblaje comienza con los brazos, los cuales se conectan mediante un solo elástico que va de mano a mano. Este elástico se pasa a través de las piezas utilizando un alambre largo y delgado. Luego se realizan pruebas de movimiento y los brazos se cruzan sobre el torso para mantenerlos en posición y no entorpecer la conexión del resto del cuerpo.

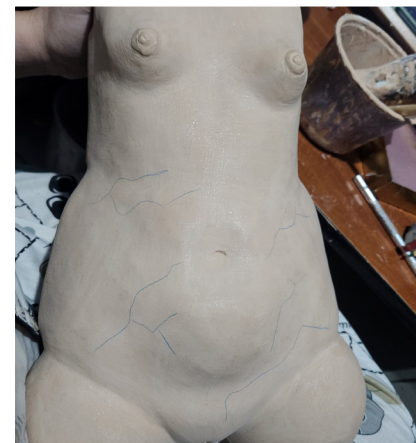
Para las piernas, se utilizan dos elásticos que se introducen a través de la cabeza y se sujetan con un gancho grueso. Con el mismo alambre que se utilizó en los brazos, se recogen los elásticos desde el torso, sacando uno para cada pierna. Cada elástico se pasa a través de los muslos, continúa por las esferas de las rodillas y baja hasta los tobillos, donde se conectan mediante pequeños ganchos en forma de "S", iguales a los usados en las manos.

Este sistema asegura que cada parte quede firmemente sujeta y con capacidad de movimiento, completando así el ensamblaje funcional de la muñeca.

Arpía

La segunda muñeca en ser pintada fue Arpía. El proceso fue similar al utilizado en Mestiza en cuanto a la aplicación de las capas base, pero en este caso se utilizó únicamente pigmento para lograr un tono de piel más pálido. Una vez seca la superficie, se lijó ligeramente para suavizar la textura.

A diferencia de Mestiza, en Arpía se evitó el uso de óleo para delinear las venas, con el fin de reducir el tiempo de secado. En su lugar, se emplearon lápices de color azul y verde para dibujarlas directamente sobre la escultura. Estos mismos lápices se usaron para marcar las hendiduras del rostro, mientras que con lápiz blanco se definieron los ojos, se colorearon los iris con amarillo y la boca se delineó con lápiz rojo.





Aplicación del óleo: cuerpo, alas y garras

Como se observa en las imágenes, el color de la base cambia significativamente tras la aplicación de la pintura al óleo. Para aportar carnosidad al cuerpo, se aplicó óleo diluido en trementina, lo que genera un efecto acuarelado. Utilizando ocre, rosas y verdes, se añadieron tonos que evocan el rubor del cuerpo tras un esfuerzo físico.



En el caso de las plumas, tanto de las alas como de las patas, se comenzó aplicando azul prusia muy diluido en trementina para marcar las líneas y superposiciones que definen cada pluma y generar profundidad. Esta pintura se retiró suavemente con una espuma para controlar el exceso. Este proceso se repitió en varias capas, y luego se reforzaron las hendiduras con azul prusia más concentrado, aplicado con un pincel fino. Para añadir luminosidad, se aplicó un toque de turquesa vívido con un pincel plano, retirando también el exceso con espuma. Finalmente, se añadieron pequeñas cantidades de pintura dorada con iridiscencia para resaltar ciertos detalles.



Las garras se pintaron siguiendo un proceso similar. Primero se aplicó una capa de amarillo ocre diluido en trementina, y posteriormente se oscurecieron las hendiduras con sombra tostada diluida en Liquin para dar textura a la piel. Las garras propiamente dichas se pintaron con negro de humo, dando un acabado más definido y contrastante.



Detalles finales del rostro y ensamblaje

Para dibujar las cejas y las pestañas, se utilizaron lápices en tonos marrón y crema, ya que permitían lograr líneas muy finas con mayor precisión. El resto de los detalles faciales se trabajaron con pincel delgado, aplicando la pintura al óleo muy diluida para mantener un acabado suave y sutil.

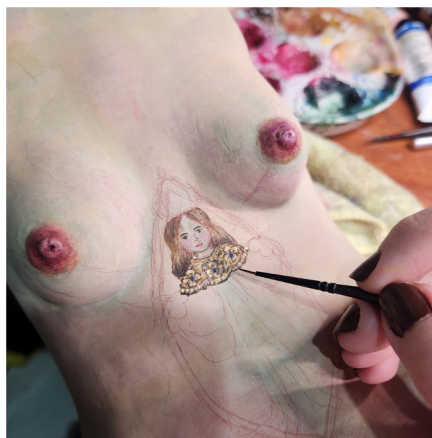
Una vez completados todos los detalles del rostro, se procedió a ensamblar la muñeca utilizando elásticos, finalizando así la pieza.

Martirio

Se inicia aplicando nuevamente una capa base de pintura en un tono muy pálido. En esta muñeca, como en las anteriores, se dibujan las venas con lápiz, utilizando tonos verde y azul. Sin embargo, al tener una base más clara, las venas resultan mucho más visibles, lo que contribuye a reforzar la conceptualización de esta pieza: un cuerpo que parece hallarse en su lecho de muerte, revelando las capas internas de la piel como señales de coagulación incipiente.

Para los ojos, se usa lápiz blanco para marcar la esclerótica (el blanco ocular), marrón para dibujar el iris y verde para profundizar las zonas de sombra, dando así mayor dimensión. Como se observa en las imágenes, la pintura al óleo se aplica muy diluida, construyendo el color de la piel a partir de veladuras en tonos verdes, amarillos, morados y rosados. Se prioriza la irregularidad de las manchas verdes y amarillas para simular una piel deteriorada.



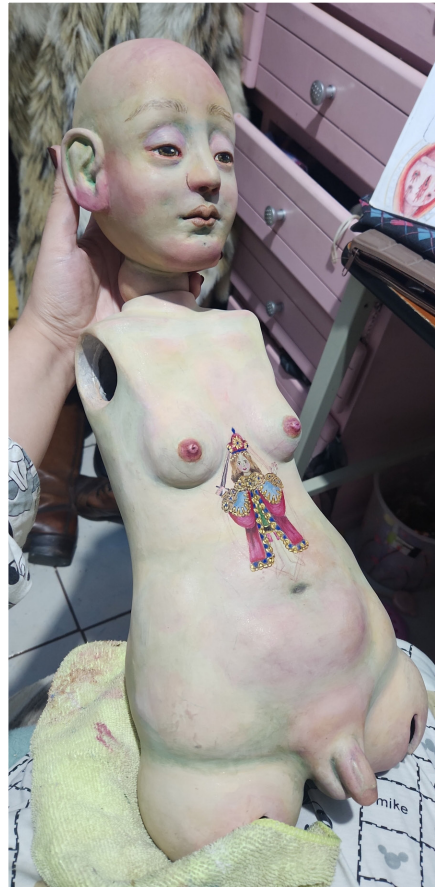


Aplicación del diseño pictórico en manos, pies y torso

A medida que se avanza en el proceso, se sustituye la trementina por Liquin como medio, con el fin de acelerar el secado. Esta técnica aplicada con pinceles redondos y suaves evitando dejar marcas visibles de pincel y permite desarrollar una sensación de profundidad a través de capas translúcidas. Este método se considera uno de los más satisfactorios del proyecto en cuanto a la construcción visual de la piel.

Para realizar el diseño en las manos, los pies y el torso, se comienza dibujando las líneas con lápiz de color rojo, siguiendo el mismo procedimiento utilizado en Mestiza. Posteriormente, se aplica la pintura al óleo con un pincel fino, cuidando la precisión de los trazos.

En la pequeña pintura ubicada en el pecho, donde se representa un ángel emergiendo de una llaga, se trabaja especialmente el detalle del encaje de la vestimenta. Para lograr la textura deseada, se construye aplicando la pintura mediante pequeños puntos.



Aplicación de detalles en lápiz y pincel

En esta muñeca, la pintura se emplea de forma más deliberada para definir los detalles más finos, combinando lápiz de color y pintura aplicada con pincel delgado.

Las uñas de las manos y los pies se delinearán inicialmente con lápiz de color. Luego, se aplica una pequeña cantidad de aceite de linaza para diluir el pigmento, lo que permite integrar el color de forma más suave. Sobre esta base se añaden tonos rosados, y se completan los detalles con pintura color marfil. Una vez seco, se vuelve a utilizar lápiz blanco para resaltar y afinar los detalles.

De manera similar al proceso realizado en Arpía, las cejas se dibujan con lápiz marrón y amarillo, buscando que armonicen con el color de la peluca que se le colocará a la pieza.

Ensamblaje de la muñeca

Una vez finalizado el proceso de pintura y satisfechos los detalles aplicados, se procede al ensamblaje de la muñeca utilizando elástico. En este caso, el tiempo de secado fue mayor en comparación con las piezas anteriores, principalmente debido a la pintura aplicada para crear las llagas. No obstante, el tratamiento pictórico del resto de la piel, realizado con capas más delgadas, permitió un secado más rápido en esas áreas.

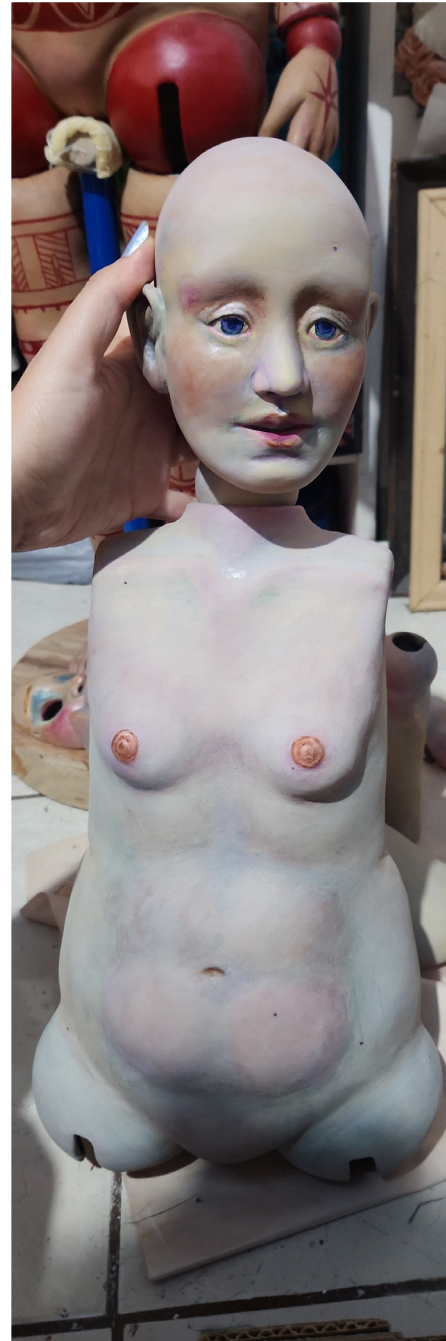


Espectra

Para esta muñeca, el color se construye a partir de una mezcla base grisácea a la que se le añade pigmento azul, intensificando progresivamente el tono general. Una vez que esta base se seca por completo, se comienza a aplicar la pintura al óleo diluida en trementina, utilizando tonos azules y amarillos para profundizar o iluminar determinadas áreas.

A diferencia de otras muñecas, en este caso no se dibujan venas, ya que la pieza está concebida como una figura espectral. La idea de "espectralidad" se construye a través de transparencias y difuminaciones que forman parte de su efecto visual.





Tratamiento pictórico

Para desarrollar las tonalidades de la piel y resaltar los detalles de la escultura, se utiliza una paleta compuesta por amarillos para iluminar, morados y azules para generar profundidad, rosas para los rubores y marrones para definir las sombras, especialmente en el rostro.

A diferencia del resto de las muñecas, en esta no se aplica un punto de luz en los ojos. En su lugar, se experimenta con la aplicación de pintura al óleo blanca iridiscente en los párpados y uñas, buscando crear una iluminación sutil y etérea.

Las cejas se dibujan con lápiz blanco para que armonicen con la peluca que se colocará posteriormente. Fuera de este detalle, no se recurre al uso de lápices de color para otros elementos.

Finalmente, se realizan pruebas visuales con tul sobre la escultura, explorando cómo se difuminan las formas sin perder completamente las facciones, reforzando así el efecto espectral que se busca en esta pieza.



Ensamblaje de la muñeca

Como se observa en las fotografías, el efecto de carnosidad en la zona del abdomen se construye utilizando tonos morados, aplicados de acuerdo con la forma definida por la escultura. Sin embargo, esta forma también se exagera deliberadamente para intensificar su presencia, lo cual es evidente desde distintos ángulos de observación.

Una vez que todas las piezas están completamente terminadas, se procede al ensamblaje final de la muñeca utilizando elásticos.

Vanidad

Como se aprecia en las fotografías tomadas antes de aplicar la pintura base, y siguiendo el boceto original, la aproximación al policromado de esta muñeca requirió una base uniforme en toda la superficie. Esto permitía proteger adecuadamente la escultura, incluso en las zonas más delicadas como el rostro, donde se revela parcialmente una calavera.

Para lograrlo, fue necesario aplicar múltiples capas de pintura base, cuidando que fueran lo suficientemente delgadas para no añadir grosor que comprometiera el movimiento de las piezas. Una vez aplicada la base, se dejó secar completamente y se lijó suavemente, siguiendo el mismo procedimiento realizado con las muñecas anteriores.





Tratamiento de medias, calzado y detalles pictóricos

Se reutiliza la mezcla sobrante del tono base de piel, añadiendo pigmento azul para pintar las medias y el calzado. Esta misma mezcla también se aplica con un pincel delgado para delinear las venas, siguiendo la misma metodología utilizada en las muñecas anteriores. Posteriormente, se pasa una capa muy diluida de la mezcla base sobre los trazos de las venas, lo que genera una textura ligeramente más voluminosa y sutil.



Una vez seca esta capa, se inicia la aplicación de la pintura al óleo. Para los zapatos se emplea azul cobalto, mientras que para las medias se combina azul prusia con azul cobalto. Este proceso fue uno de los más largos en términos de secado, ya que, al tratarse de piezas tridimensionales, se debieron pintar por secciones. Esto implicó dejar secar cada parte antes de continuar, y posteriormente unificar visualmente las uniones entre secciones, lo cual requirió múltiples capas de pintura para unificar estas divisiones.



Antes de iniciar la pintura del torso, se aplica óleo de sombra quemada diluido en trementina para representar el vello púbico, siguiendo un procedimiento similar al utilizado en la pintura de plumas de Arpía.



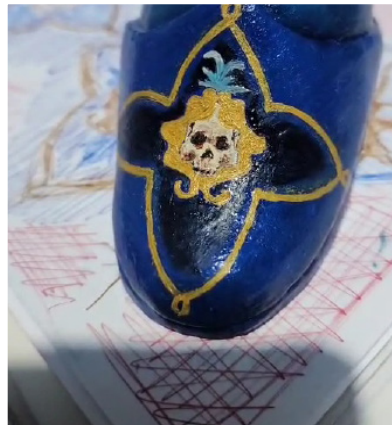
Pintura de detalles en rostro, calavera y manos



El color de la calavera se construye utilizando pintura marfil como base, sobre la cual se aplican tonos marrones para acentuar la textura y profundizar las concavidades. Por su parte, el lado interno del rostro (aunque no sea visible en la obra final ya ensamblada) se pinta con un tono palo rosa y pequeñas manchas de rojo, aportando matices de carnosidad.



Los detalles más finos, como los vellos alrededor de las áreas esculpidas, se realizan con un pincel delgado, generando un efecto más natural. La sensación de carnosidad se logra mediante la superposición de manchas en distintos tonos, siendo este efecto especialmente perceptible en las palmas de las manos.



Diseño pictórico de zapatos y medias

El diseño de los zapatos y las medias se traza inicialmente con un lápiz de color amarillo, y luego se pinta con un pincel fino, siguiendo el mismo procedimiento utilizado para las lagas en Martirio.

Para evitar que estas zonas se perciban como bloques de color plano, se aplica pintura azul en diferentes tonalidades para generar textura visual: con un pincel seco se añaden manchas de un azul más claro en las áreas sobresalientes, creando efectos de luz, mientras que el azul prusia, sin diluir, se utiliza para oscurecer los bordes del calzado. Este mismo tratamiento se emplea para sugerir la presencia de costuras, aportando mayor detalle y profundidad a estos diseños.



Ensamblaje de la muñeca

Por consiguiente se añaden los detalles de pestañas y cejas con un lápiz marrón, finalmente procediendo a armar toda la muñeca con elástico.



Construcción de la dimensión performativa del objeto

La muñeca en este proyecto trasciende su naturaleza escultural (tridimensional) y pictórica (bidimensional) al incorporarse en una esfera performativa. Este enfoque implica la creación de objetos adicionales que potencian su significación como presencia viva y no solo como figura estática. Muchos de estos elementos ni siquiera estaban contemplados en la fase inicial pues su diseño emergió conforme se profundizó en la lectura performativa de la muñeca.

Aunque estos objetos de apoyo no lo demuestran visiblemente cuando la muñeca está colocada, su existencia es crucial: aportan capas de significado estético y funcional que alimentan su narrativa corporal. No se trata de piezas pensadas como obras conceptuales por sí mismas, sino de extensiones corpóreas que complementan a la muñeca. Su propósito no es acaparar la atención, sino habitar el mismo espacio de la figura, reforzando su identidad y escenografía sin convertirse en centro de la obra.



Construcción de pelucas

Para crear pelucas adaptadas a las muñecas, primero se requiere una base sobre la cual fijar el cabello. Dado que todas las pelucas utilizadas originalmente están diseñadas para cabezas humanas, es necesario recortarlas y adaptarlas a una estructura hecha a medida para cada muñeca.

El proceso comienza cubriendo la cabeza de la muñeca con una capa de plástico para proteger la pintura. Este plástico se ajusta firmemente utilizando ligas, asegurando que la superficie quede lo más moldeada posible a la forma de la cabeza. Sobre esta protección, se coloca una tela elástica (en este caso, se utilizaron panties), que también se ajusta firmemente para capturar la forma exacta.

Como las muñecas tienen una concavidad posterior destinada a alojar los elásticos del ensamblaje, se introduce un relleno que compense ese vacío, completando así la forma esférica de la cabeza.

Una vez montada esta estructura, se aplican varias capas alternadas de goma para madera y gesso. Este procedimiento puede repetirse hasta diez veces, con el fin de obtener una superficie suficientemente firme, pero aún flexible. Tras el secado completo, se retira el plástico, lo que permite separar el gorro ya formado.

Aunque las fotografías documentan específicamente los gorros realizados para Arpía y Vanidad, cada uno resulta ligeramente distinto, adaptándose tanto a la forma de la cabeza de la muñeca como a las características específicas de su peluca. Finalmente, para evitar que las pelucas se deslicen o caigan por el peso, se fija un trozo de velcro tanto en el gorro como en la cabeza de la muñeca, facilitando su sujeción.



Aplicación de peluca

Para fijar las pelucas a los gorros previamente construidos, se marcan primero las líneas guía sobre la superficie, siguiendo la dirección deseada del peinado y la caída natural del cabello. Una vez definidos estos trazos, el pelo se pega cuidadosamente utilizando pegamento universal UHU. Este método se repite en la construcción de todas las pelucas utilizadas en las muñecas del proyecto.

Las imágenes ilustran el proceso aplicado a la peluca de Espectra, el cual sigue los mismos principios que el resto, pero incorpora detalles adicionales. En este caso, se utiliza una plancha de cabello para formar rizos definidos, que posteriormente se estabilizan aplicando talco. Este paso tiene como objetivo reducir el brillo artificial del plástico de la peluca, logrando una apariencia más mate.

Al igual que en las demás muñecas, se incorporan pestañas reales, adaptadas al tamaño de cada rostro. Sin embargo, en Espectra estas se pintan de blanco y, con ayuda de goma, se agregan pequeñas gotas en las puntas para simular perlas. Este detalle hace referencia directa a la fotografía Larmes de Verre de Man Ray, reforzando la estética espectral y nostálgica que define a esta muñeca como una figura fantasmagórica de épocas pasadas.



Peluca de Arpía: construcción y detalles

La peluca de Arpía es la más compleja del conjunto, aunque sigue los principios básicos descritos previamente. En este caso, se incorporan elementos estructurales adicionales para lograr un peinado elaborado y resistente, especialmente diseñado para sostener trenzas pesadas.

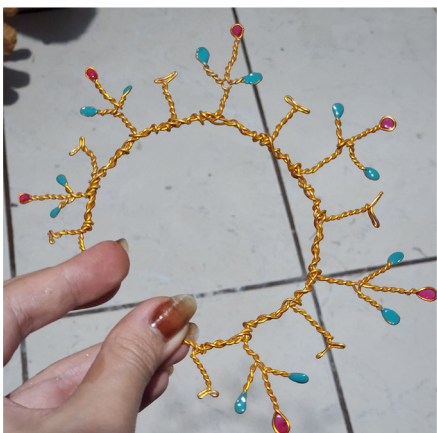
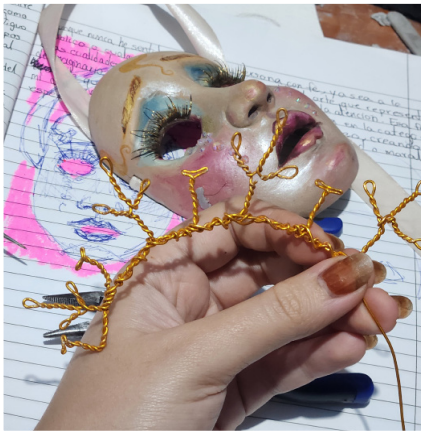
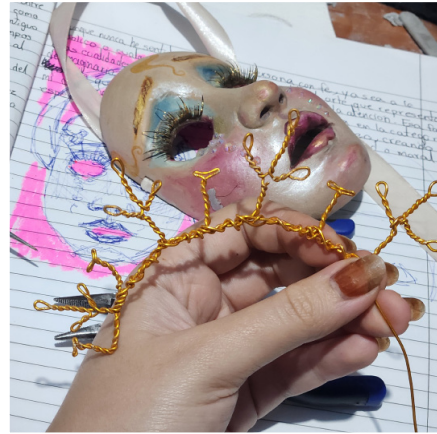
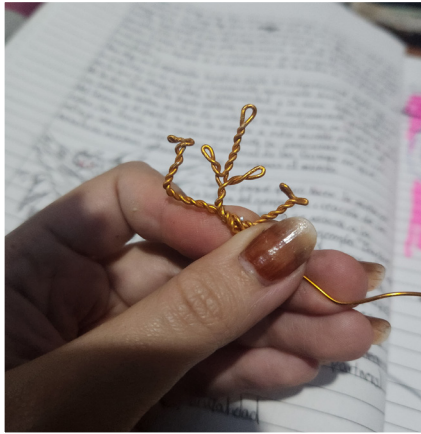
Para crear las trenzas, se utilizaron seis extensiones de cabello negro, que fueron divididas en secciones más pequeñas y trenzadas alrededor de una cuerda negra para aportar firmeza. Estas trenzas primero se pegaron sobre la base de la peluca y luego se cosieron a mano para asegurar su fijación y durabilidad.

En la parte más cercana al cuero cabelludo de la muñeca, se incorporaron plumas negras recortadas a mano según la forma deseada. Estas se adhirieron utilizando el mismo pegamento universal (UHU). Para un acabado más limpio, las puntas donde se revela el eje de la pluma fueron retocadas con pintura negra, ocultando la raíz y creando un efecto visual más integrado con el resto de la peluca.



Trenzado de lazos

Una vez finalizado el trenzado y colocadas las plumas en la parte superior de la cabeza, se utiliza una cinta para envolver ambas trenzas. Esto permite continuar pegando plumas adicionales en la sección de cabello más cercana al cráneo, logrando una mayor densidad y cohesión visual. Siguiendo con la idea de las cintas y los lazos, se construye una estructura con alambre en forma de moño, la cual se adhiere a la cabeza como elemento decorativo final, completando así la estructura de esta peluca en particular.



Máscara de Virgen de Mestiza.

Una vez finalizada la pintura se añadieron pequeñas perlas en forma de lágrimas debajo de las aberturas para los ojos inspirada en la Virgen de los Dolores. Además, se construyó un halo utilizando un alambre delgado, cuyas puntas fueron decoradas con esmalte de uñas para imitar el efecto del esmalte vidriado. Esta estructura se colocó encajándola en pequeños orificios realizados a los costados de la máscara, junto con una cinta que sostiene (a nivel ornamental) la máscara a la cabeza de la muñeca.





Alas de Arpía

Para construir las alas de Arpía, se comienza creando una estructura base con alambre, definiendo la forma general sobre la que se colocarán las plumas. Esta estructura se refuerza inicialmente con pegamento y luego se cose a mano para asegurar mayor resistencia.

Debido a que las plumas utilizadas son traslúcidas, se pinta toda la base de blanco antes de iniciar su aplicación. Una vez seca, se empiezan a pegar las plumas en orden: las más largas se colocan en la parte externa del ala y las más suaves o lanudas en la parte interna, siguiendo la disposición natural de un ala de ave.

Finalmente, para mantener coherencia con las plumas utilizadas en el cuerpo de la muñeca, algunas plumas se intervienen con pintura dorada, integrando visualmente todos los elementos de la obra.





Nido de Arpía

Para construir el nido en el que se sienta Arpía, se recolectó monte recién cortado y aún verde, ya que su flexibilidad facilita el trenzado. A partir de este material se comenzó a entretejer una base con forma de plato, que fue creciendo en tamaño y resistencia conforme se añadían más fibras.

Durante el proceso, se incorporaron también pequeños fragmentos de tela sobrantes de otros elementos creados para las muñecas, así como plumas, cadenas, cuerdas y cintas. Estos materiales no solo aportan textura y contraste, sino que refuerzan el carácter simbólico del objeto.

Un aspecto interesante del nido es su transformación natural: al estar hecho con material orgánico, su color cambia gradualmente a medida que se seca, añadiendo una dimensión temporal al ensamblaje final.





Sombrero de Vanidad

Vanidad, inspirada en la pintura Pornocrates de Féli cien Rops, fue concebida con un sombrero como parte esencial de su caracterización. Para crear la peluca que acompaña esta pieza, se desarrolló una base en la que el relleno en la coronilla es suave, con el objetivo de generar volumen sin necesidad de añadir cabello en esa zona. Esto permite que la peluca se asiente de forma más natural sobre la cabeza de la muñeca.

La estructura del sombrero se construye a partir de alambre, reutilizando un bonnet de bebé usado en una primera comunión. Para decorarlo, se elaboran pequeñas rosas de tela que se combinan con cintas y encajes provenientes de retazos textiles

A diferencia del resto de las muñecas, este sombrero no se fija con velcro. En su lugar, se utilizan pequeños alambres ocultos dentro de la propia cabeza de la muñeca, permitiendo desmontar el rostro sin interferir con la peluca, ya que los soportes quedan disimulados bajo esta última.





Caja para Martirio

Para construir el mueble en el que se exhibe a Martirio, se solicitó la colaboración de un familiar con experiencia en carpintería. A partir de las medidas finales de la muñeca, se diseñó y fabricó una caja de madera con tapa de vidrio, que se abre desde la parte superior a modo de baúl.

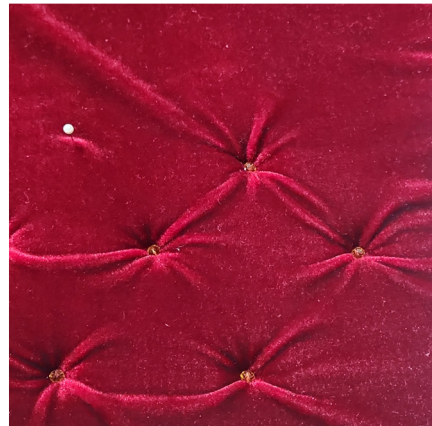
Esta estructura no solo cumple una función práctica de resguardo y presentación, sino que también opera como un dispositivo simbólico. La muñeca, representando un cuerpo femenino joven y bello, es contenida en un espacio que remite a la objetualización de la belleza en la fantasía de su perpetuidad: un cuerpo detenido en el tiempo, separado del deterioro natural.

Al igual que un tesoro o una joya preciada, Martirio es resguardada dentro de un cofre que la aísla del mundo exterior. Esta decisión enfatiza la tensión entre la admiración y la imposibilidad de tocar, de intervenir o transformar, evocando tanto veneración como fragilidad.



Cojín y almohadilla de Martirio

Almohadilla: Se elabora con una espuma enrollada de 37 cm de largo. Esta estructura se recubre con una funda tubular, y se adorna con una borla dorada centrada en cada uno de los extremos.



Cojín: La base es una espuma de 90 x 45 cm. Se confecciona una funda de terciopelo rojo, sobre la cual se cosen pequeñas cuentas doradas que simulan diamantes. Las cuentas se disponen formando rombos, recreando una apariencia de tapicería lujosa o de "diamante". Esto no solo protege la muñeca del contacto directo con la madera, sino que también sirve como un marco para reposar la figura. Al igual que la caja estos están inspirados en los cojines en cuales reposan una de las Venus Anatómicas producidas por el taller de La Specola ubicada en el Museo Josephinum, Viena.

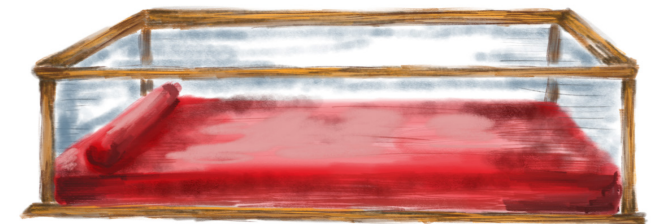


Figura 26. Boceto original de la caja de vidrio



Silla de Espectra

La silla de Espectra se origina en una pequeña silla infantil actualmente modificada para dar asiento seguro a la muñeca sin dañarla. Para ello, primero se moldean el asiento y el respaldo utilizando cartón y espuma, piezas que luego se ensamblan con goma para asegurar una estructura firme y acolchonada. Sobre esta base se coloca un forro de terciopelo rojo, que se cose cuidadosamente para ajustar la tela a cada superficie. En el perímetro, una cinta de encaje blanco bordea el respaldo y el asiento, otorgándole un detalle delicado y decorativo. Como toque final, sobre la tela del asiento se pinta a mano alzada una flor, imitando la elegancia de una tapicería de lujo, aunque manteniendo la honestidad del trabajo manual.



Stand para Mestiza y Vanidad

El stand diseñado para las muñecas Mestiza y Vanidad asegura su estabilidad y protege su estructura, ya que, a pesar de poder mantenerse de pie, pueden volcar por su peso. El soporte tiene dos componentes: un palo en la entrepierna (45 cm para Mestiza, 43 cm para Vanidad), que sostiene y distribuye el peso; y otro en la espalda (60 cm), que sirve de estabilizador.



Para mantener la muñeca centrada y con los brazos en posición, se emplea un alambre forrado con cuerda alrededor de la cintura, que también evita dañar la pintura o escultura. Todo el metal se pinta de negro para integrarlo visualmente y no desviar la atención.



La base tiene un radio aproximado de 30 cm, y el soporte de la entrepierna está acolchado con espuma y tela para proteger aún más la figura.

2.3.1. Resultados de producción visual





La Virgen Mestiza

95 cm de alto x 30 de ancho

Muñeca articulada policromada
(pintura óleo sobre escultura de masa de papel DAS)

2024





El nido de Arpía

93 cm de alto x 43 cm de ancho

Muñeca articulada policromada
(pintura óleo sobre escultura de masa de papel DAS)

2025

Nota aclaratoria: Para la fecha de la entrega del informe final no sé ha terminado de armar la estructura en donde se va a posar esta muñeca, por lo tanto tampoco se le han colocado las alas, debido a esto solo como fines ilustrativos se coloca a esta muñeca en la silla de Espectra.





El sueño de Martirio

Muñeca articulada policromada
(pintura óleo sobre escultura de masa de papel)

95 cm de alto x 30 de ancho

2025



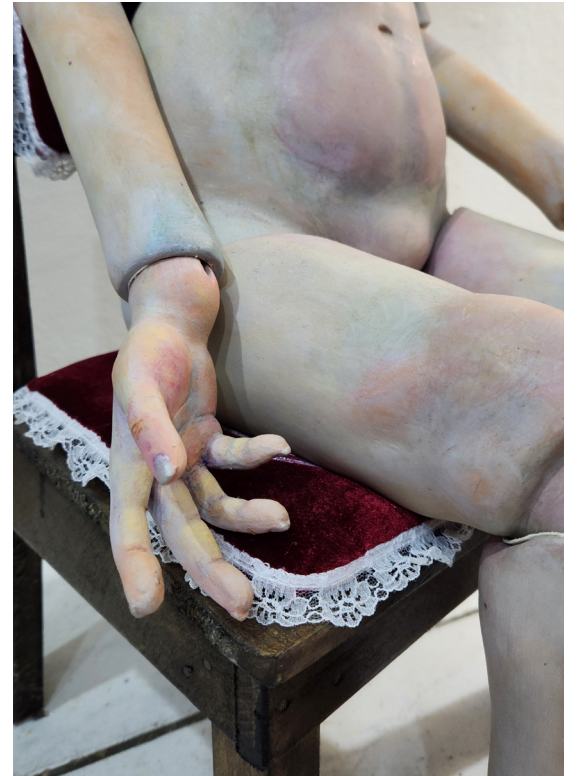


El tiempo de Espectra

95 cm de alto x 30 de ancho

Muñeca articulada policromada
(pintura óleo sobre escultura de masa de papel DAS)

2025



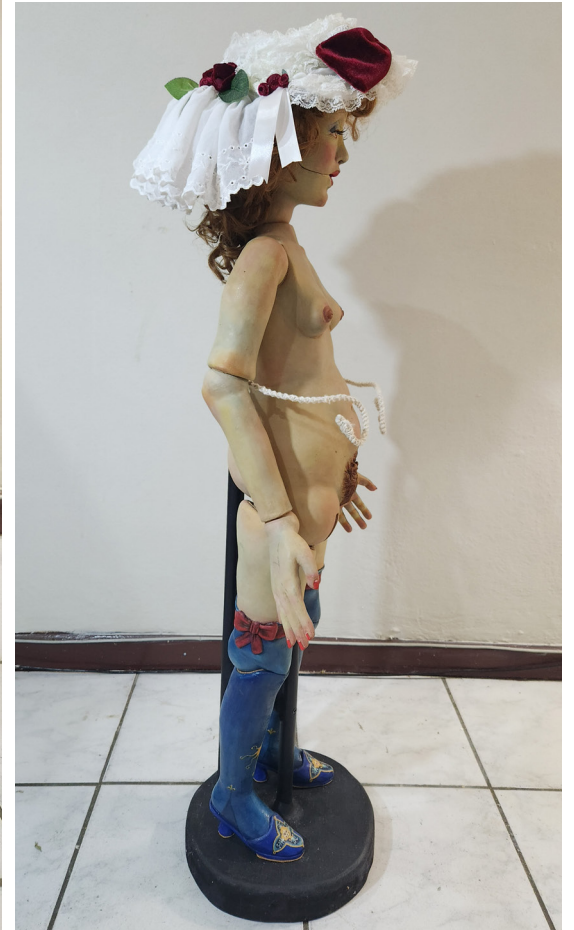


El fin de la Vanidad

95 cm de alto x 30 de ancho

Muñeca articulada policromada
(pintura óleo sobre escultura de masa de papel DAS)

2025



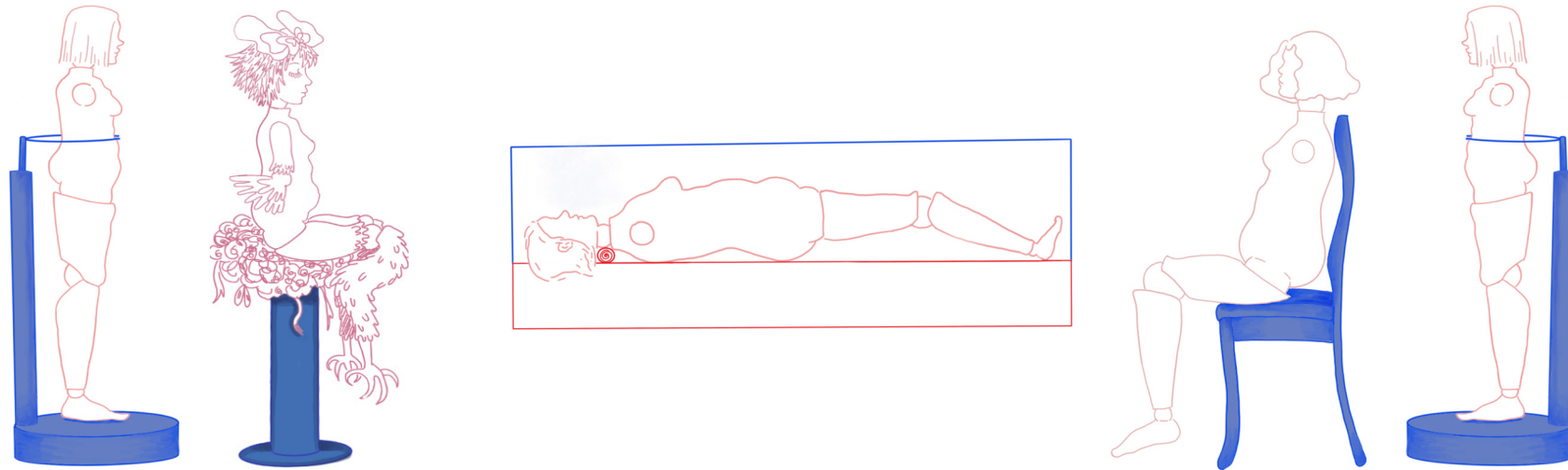


Figura 27. Esquemas de montaje para las cinco piezas propuestas (En orden izquierda a derecha: Mestiza, Arpía, Martirio, Espectra y Vanidad).

5. Objetivo específico:

Producir una serie de piezas instalativas que fusionen lo pictórico, lo escultórico y lo espacial desde un enfoque transdisciplinar.

Actividad 9. Realizar un planteamiento instalativo con coherencia entre la muñeca y su naturaleza performativa.

En primer lugar, se diseñaron esquemas detallados para la colocación de cada muñeca. Dado que son objetos articulados, requieren un soporte externo que garantice tanto su posición como la seguridad estructural, lo cual es fundamental para potenciar su dimensión performativa. Si bien cada muñeca podría adoptar múltiples posturas, se optó por estas configuraciones específicas porque refuerzan la narrativa conceptual del proyecto. Dichos esquemas incorporan las estructuras previamente utilizadas durante la fase de construcción, enlazando el proceso técnico con la presentación final.

A continuación se detallan las medidas de obra con sus soportes incluidos:

La virgen Mestiza

Medidas de obra: 100 cm x 30 (con el soporte de madera)
 Requerimientos de montaje:
 Pedestal de plywood color negro de 40 cm de ancho x 65 de altura.

El nido de Arpía

Medidas de obra: 80 cm de ancho x 93 de alto
 Requerimientos de montaje:
 Pedestal de plywood color negro de 40 cm de ancho x 65 de altura.

El sueño de Martirio

Medidas total de obra: Caja de vidrio y madera de 105 cm de altura, 100 cm de largo y 45 de ancho.

El tiempo de Espectra

Medidas de obra: 80 cm de alto x 30 de ancho (sentada en una silla)
 Requerimientos de montaje:
 Pedestal de plywood color negro de 40 cm de ancho x 65 de altura.

El fin de la Vanidad

Medidas de obra: 100 cm x 30 (con el soporte de madera)
 Requerimientos de montaje:
 Pedestal de plywood color negro de 40 cm de ancho x 65 de altura.



Stop-motion

Debido a la naturaleza de este proyecto y la manera en que realizó el montaje, es decir, las muñecas se mantienen inmóviles dentro del espacio expositivo, se crearon pequeñas animaciones una vez que se finalizaron las muñecas y todos sus elementos como parte de cada personaje. Para esto se ubicaron en diferentes lugares del estudio como pequeñas escenas que además de darles movimiento se plantean como destellos de una personalidad imaginaria de cada muñeca. Una vez listos los fotogramas se editaron en la aplicación de Capcut para crear la ilusión de movimiento, además se colocan en una carpeta de Drive que a través de un código QR ubicados junto a cada muñeca en el espacio expositivo para que las personas interesadas puedan acceder y ver estos vídeos dentro del espacio. Además se subieron estos videos a la cuenta personal de artista en Instagram durante los días de la exposición como una manera de promover la obra y generar interes a personas que quisieran visitarlas.



El tiempo de Espectra
95 cm de alto x 30 de ancho
Muñeca articulada policromada
(pintura óleo sobre escultura de masa de papel)
2025





El fin de la Vanidad
95 cm de alto x 30 de ancho
Muñeca articulada policromada
(pintura óleo sobre escultura de masa de papel)
2025





Figura 28. Fotogramas con la ficha técnica de Espectra y Vanidad correspondientemente, ilustraciones tipo retrato y afiche con nombre de artista e instagram.

Ilustraciones y ficha técnica

Una de las propuestas desarrolladas para el montaje fue el poder usar toda la información visual que habían sido resultados de la investigación y planteamiento de cada obra. Siendo la muñeca un objeto estático se busca la manera de expandir la naturaleza performativa a través de otros medios que cuenten un poco más sobre el objeto. Como anteriormente se mencionó se utilizó las animaciones y junto a estas se adjuntaron pequeñas ilustraciones como retratos basadas en las obras ya finalizadas, indicando el nombre y la línea estética que ya establecida. Estas son incluidas dentro de cada video y en cada ficha técnica colocada al lado de la respectiva obra.



Figura 29. Ilustraciones como retratos de cada muñeca.

Afiche de exposición

Las ilustraciones previas constituyen la base para la decisión final del afiche. Se optó por mostrar que el cuerpo representado corresponde claramente al de una muñeca, sin revelar ninguna de las obras de la exposición. Al mismo tiempo, se buscó mantener el peso de los procesos manuales dentro de la línea de investigación, no solo mediante la escritura a mano, sino también a través de una composición visual que sitúa a la muñeca dentro de líneas de luz semejantes a las utilizadas en las representaciones de cuerpos sagrados. Este halo luminoso, transformado en una espiral mediante el marco rojo, crea la sensación de caída de la muñeca, sugiriendo así la intención de enfatizar el proceso investigativo que sustenta el proyecto.

Monumento Nacional
CASA ALFREDO
GONZÁLEZ FLORES

Subversiones del cuerpo icónico

Exploración y reflexión
sobre las
representaciones
femeninas a través de
la creación de
muñecas articuladas
polícromadas

**EXHIBICIÓN
VOCES DE MUJER**
19 AL 27 DE NOVIEMBRE

ACTO INAUGURAL:
19 DE NOVIEMBRE
3:00 PM

DEFENSA PÚBLICA:
24 DE NOVIEMBRE
2:00 PM

MONUMENTO
NACIONAL CASA
ALFREDO GONZÁLEZ
FLORES, HEREDIA

**EXPOSICIÓN POR
SOFÍA MADRIGAL BLANCO**
PARA OPTAR POR EL GRADO DE
LICENCIATURA EN PINTURA

esencial
COSTA
RICA

MINISTERIO DE
CULTURA Y JUVENTUD

GOBIERNO
DE COSTA RICA

DIRECCIÓN DE GESTIÓN
SOCIOCULTURAL

Figura 30. Afiche de la exposición con los logos de Monumento Nacional Casa Alfredo González Flores

2.3.2. Diseño de Montaje



La propuesta de montaje se plantea para realizarse en el Monumento Nacional Casa Alfredo Gonzáles Flores, ubicada en Heredia centro. Este espacio ha sido seleccionado por su carácter doméstico, ya que originalmente a una casa de habitación, lo cual dialoga con la dimensión íntima de la muñeca como objeto vinculado históricamente a lo doméstico y al universo privado del hogar. Esta elección permite que la instalación evoque una atmósfera de familiaridad y cercanía, similar a la que rodea el surgimiento y uso original de las muñecas.

El espacio cuenta con iluminación natural proveniente de sus amplias ventanas, complementada por luz artificial, lo que permite construir una ambientación íntima que no remite tanto a un espacio privado, sino más bien a la sensación de estar visitando el lugar donde las obras habitan. Esta condición permite reforzar la relación afectiva y simbólica con las muñecas, quienes en esta propuesta no se presentan como objetos pasivos, sino como presencias activas que encarnan procesos simbólicos de nacimiento, muerte y transformación ligados a distintas dimensiones de la feminidad.

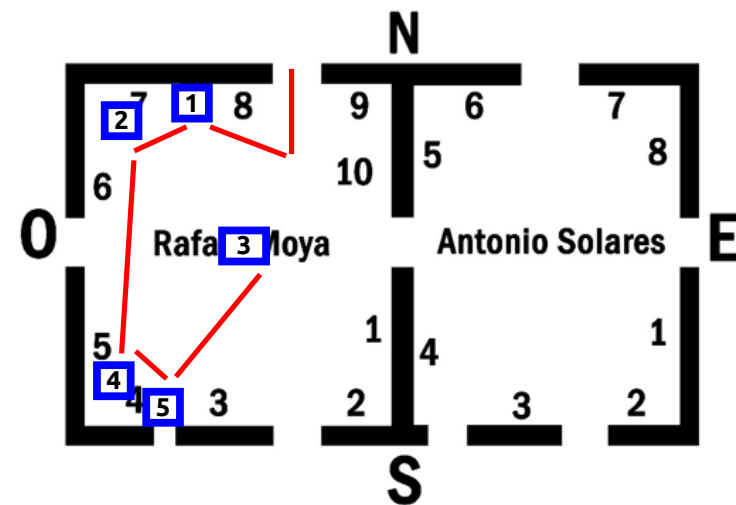
Las obras se disponen dentro de un recorrido que apela a lo ritualístico, habitando el espacio en una disposición circular que no responde únicamente a criterios personales, sino que busca generar resonancias emocionales con las experiencias íntimas del espectador. La sala se mantiene mayoritariamente vacía, lo cual exige un acercamiento físico y emocional a cada pieza, propiciando una forma de “habitar con la obra” que favorece el encuentro simbólico con cada muñeca.

Cada figura supera los 90 centímetros de altura y cuenta con su propia base, sin embargo, se propone colocarlas sobre pedestales blancos (propiedad del espacio) que las eleven a una altura similar a la del espectador. Esto permite generar un “enfrentamiento humano” con la obra, intensificando su dimensión liminal: son muñecas, pero poseen rasgos, gestos y posturas que las hacen parecer inquietantemente humanas.

La disposición de las piezas responde a un recorrido visual que inicia en la entrada de la sala y culmina cerca de la salida, de forma que el espectador recorra el espacio en su totalidad. La distribución busca no interferir con los caminos de tránsito hacia otras habitaciones de la casa cultural, respetando la funcionalidad del lugar. Además, se aprovechará la disposición longitudinal de la sala y la luz natural para resaltar los materiales y gestos de cada muñeca, entendiendo su corporalidad como parte de una dimensión performativa.

Finalmente, el plano adjunto ilustra la distribución de las cinco muñecas en el espacio, indicando su colocación sobre pedestales a lo largo del recorrido. Cada figura está ubicada estratégicamente para que el espectador pueda rodearla, observarla desde distintos ángulos y captar la interacción simbólica que se establece entre ellas.

En el siguiente plano el espacio marcado corresponde a la sala Rafael Moya, donde se propone el montaje. Cada cuadro azul corresponde a una muñeca (1: La Virgen Mestiza, 2: Arpía en su nido, 3: El sueño de Martirio, 4: Espectra, 5: Vanidad) y la línea roja marca el recorrido formulado.



Sala Rafael Moya		Sala Antonio Solares	
N°	Medida en Metros	N°	Medida en Metros
1-	2,12m	1-	2,15m
2-	1,03m	2-	1,14m
3-	1,60m	3-	1,36m
4-	0,92m	4-	2,14m
5-	2,08m	5-	2,16m
6-	2,05m	6-	2,09m
7-	1,64m	7-	2,10m
8-	1,60m	8-	2,13m
9-	1,05m		
10-	2,10m		

Figura 31. Plano de la sala. (Salas Rafael Moya y Antonio Solares)



Vista desde la entrada a la sala en la puerta interior de la casa monumento.



Vista desde la puerta del pórtico de la casa de la casa monumento.

Figura 32. Fotografías de la sala ubicada en el segundo piso.



Figura 33. Fotografías de las obras expuestas en la casa monumento (Izquierda: Mestiza, Derecha: Martirio)



Figura 34. Fotografías de las obras expuestas en la casa monumento (Izquierda: Arpía, Centro: Vanidad, Derecha: Espectra)

Bibliografía y fuentes consultadas.

Alarcó, P., et al. (2007). The mirror & the mask: Portraiture in the age of Picasso. Yale University Press. <http://catdir.loc.gov/catdir/enhancements/fy0730/2007921802-d.html>

Alonso-Sanz, A. (2020). La investigación artística: Un espacio de conocimiento disruptivo en las artes y en la universidad. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(4), 1121–1122. <https://doi.org/10.5209/aris.69030>

Armstrong, E. A. (2014). *Legendary creatures and monsters*. Cavendish Square.

Armstrong, R. (2014). *Greek mythology and the feminine: Sirens, Gorgons, and female monsters*. Oxford University Press.

Bartky, S. L. (1997). Foucault, femininity, and the modernization of patriarchal power. En K. Conboy, N. Medina, & S. Stanbury (Eds.), *Writing on the body: Female embodiment and feminist theory* (pp. 129–154). Columbia University Press.

Beauvoir, S. de. (2011). *The second sex* (C. Borde & S. Malovany-Chevallier, Trans.). Vintage Books. (Trabajo original publicado en 1949)

Bellmer, H. (2004). *Little anatomy of the physical unconscious: Or, the anatomy of the image*. Dominion Press.

Bernete García, F. (2016). La resistencia de la Diosa: La Virgen de Guadalupe como formación de compromiso. *Trama y Fondo: Revista de Cultura*, 41, 33–43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6095847>

Binet, A. (1887). Le fétichisme dans l'amour. *Revue Philosophique de la France et de l'Étranger*, 24, 143–167.

Bloch, R. H. (1992). *Medieval misogyny and the invention of Western romantic love*. University of Chicago Press.

Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon: Revista de Ciencias de la Danza*, 13, 25–46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3311099>

Borie, M. (2013). The living body and the object-body: An anthropological approach. En C. Guidicelli (Ed.), *Über-marionettes and mannequins: Craig, Kantor and their contemporary legacies* (p. 148). L'Entretemps & Institut International de la Marionnette.

Bynum, C. W. (1987). *Holy feast and holy fast: The religious significance of food to medieval women*. University of California Press. <http://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1pnb06>

Caballero, I. D. (2007). *Escenarios liminales: Teatralidades, performances y política*. Toma, Ediciones y Producciones Escénicas y Cinematográficas A.C.

Campos Ocampo, M. (2017). *Métodos y técnicas de investigación académica*. <https://kerwa.ucr.ac.cr/handle/10669/76783>

Carter, C. (1993). The eye of the doll: A reflection on the doll as art. En *The art doll: Contemporary expressions and meaning* (pp. 17–21). Art Journal Press.

Colón Mendoza, I., & Estevez, L. (Eds.). (2024). *Polychrome art in the early modern world: 1200–1800*. Routledge.

Coulter-Smith, G. (2009). *Deconstruyendo las instalaciones*. Brumaria A.C.

De Jesús, S. T. (1588). *Libro de la vida*.

DO-Life. (2019, marzo 18). 28 años para ir a Tokio: la historia de la artista de muñecas de Shinsakaemachi ... [Artículo]. DO-Life. <https://do-life.jp/happen/5840.html>

Doyle, M. K. (s. f.). *Mysticism and queer readings of Christ's side wound in the Prayer Book of Bonne of Luxembourg*. Smarthistory. <https://smarthistory.org/jean-le-noir-bourgot-miniature-of-christ-wound-passion-prayer-book-bonne-luxembourg/>

Driscoll, C. (2014). The doll-machine: Dolls, modernism, experience. En M. Forman-Brunell & J. D. Whitney (Eds.), *Doll studies: The many meanings of girls' toys and play*. Peter Lang. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB20451513?l=en>

Ebenstein, J. (2016). *The anatomical Venus*. Thames & Hudson.

Ellis, C., Adams, T., & Bochner, A. (2015). Autoetnografía: Un panorama. *Astrolabio Nueva Época*, 249–273. <https://doi.org/10.55441/1668.7515.n14.11626>

Esplendores y miserias de la evangelización de América: Antecedentes europeos y alteridad indígena. (2010). De Gruyter. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110236149/html>

Étant donné: 1° la chute d'eau, 2° le gaz d'éclairage... (s. f.). Philadelphia Museum of Art. <https://philamuseum.org/collection/object/65633>

Fawcett, C. H. (2016). *Dolls: A guide for collectors*. Read Books.

Fetich. (2025, julio 24). *Diccionario de la lengua española*. Real Academia Española. <https://dle.rae.es/fetich>

Frassani, A. (s. f.). Representation and reflexivity: Paradoxes in the image of Christ from sixteenth-century Mexico. En *Dolls, puppets, sculptures and living images: From the Middle Ages to the end of the 18th century*.

Freud, S. (1927). El fetichismo. En *Obras completas* (Vol. XXI). Amorrortu Editores.

García, F. B. (2016). La resistencia de la Diosa: La Virgen de Guadalupe como formación de compromiso. *Trama y Fondo: Revista de Cultura*, 41, 33–43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6095847>

Gorgievski, S. (2012). *Face to face with angels*. Troubador Publishing.

Gorgievski, S. (2014). *Face to face with angels: Images in medieval art and in film*. McFarland.

Guthke, K. S. (1999). *The gender of death: A cultural history in art and literature*. Cambridge University Press.

Hagemann, J. (2012, octubre 31). May I touch your meat? Jan Švankmajer, birth trauma, and the gesture toward touch. *Bright Lights Film Journal*. <https://brightlightsfilm.com/may-i-touch-your-meat-jan-svankmajer-birth-trauma-and-the-gesture-toward-touch/>

Hernández, F. H. (2008). *La investigación basada en las artes: Propuestas para repensar la investigación en educación*. Educatio Siglo XXI.

Hjorth, B. (2003, diciembre 2). Philosophies of non-sense: Jan Švankmajer's Jabberwocky. *Senses of Cinema*. <https://www.sensesofcinema.com/2014/cteq/philosophies-of-non-sense-jan-svankmajers-jabberwocky/>

Interview with doll artist Mari Shimizu. (2019, septiembre 11). *Gloomth & the Cult of Melancholy*. <https://gloomthzine.com/2019/09/11/interview-with-doll-artist-mari-shimizu/>

Klein, J. (2002). The mask as image and strategy. En J. C. H. King & M. D. H. Cranstone (Eds.), *The power of the mask* (pp. 25–29). British Museum Press.

- Kopania, K. (2016). Dolls and puppets as artistic and cultural phenomena (19th–21st centuries). The Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art in Warsaw.
- Kuspit, D. (1988). The modern fetish. *Artforum*. <https://www.artforum.com/features/the-modern-fetish-206135/>
- Kuspit, D. (2001). The cult of the body beautiful. En J. Woodall (Ed.), *Portraiture: Facing the subject* (pp. 197–206). Manchester University Press.
- Lippert, S. J. (2014). Jean-Léon Gérôme and polychrome sculpture: Reconstructing the artist's hierarchy of the arts. *Dix-Neuf*, 18(1), 104–125. <https://doi.org/10.1179/1478731814Z.00000000047>
- Lunenberg, M., MacPhail, A., White, E., Jarvis, J., O'Sullivan, M., & Guðjónsdóttir, H. (2019). Self-study methodology: An emerging approach for practitioner research in Europe. En J. Kitchen, A. Berry, H. Guðjónsdóttir, S. M. Bullock, M. Taylor, & A. R. Crowe (Eds.), *2nd international handbook of self-study of teaching and teacher education* (pp. 1–30). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-13-1710-1_47-1
- Marcos Ríos, J. A. (2004). La escultura policromada y su técnica en Castilla: Siglos XVI–XVII. Universidad Complutense de Madrid. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/54826>
- McCann, C. R., & Kim, S.-K. (2003). *Feminist theory reader: Local and global perspectives*. Psychology Press.
- Mirfendereski, S. (2016). Puppetry elements in the works of European surrealists. En K. Kopania (Ed.), *Dolls and puppets as artistic and cultural phenomena* (pp. 18–33). The Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art in Warsaw.
- Munro, J. (2014). Silent partners: Artist and mannequin from function to fetish. Yale Center for British Art / Fitzwilliam Museum.
- Paoletti, J. T. (1992). Wooden sculpture in Italy as sacral presence. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4823671>
- Pavlik-Malone, L. (2011). Being doll: Evolutionary and psychological dynamics of being objectified. Self-published.
- Pavlik-Malone, L. (2011). *Dolls & clowns & things: Essays for a symbolic self*. Cambridge Scholars Publishing.
- Pavlik-Malone, L. (2017). The eye of the doll: Female representation in the visual culture of dolls and mannequins. Peter Lang.
- Peers, J. (2004). The fashion doll: From Bébé Jumeau to Barbie. Berg.
- Petersen, A. R. (2015). *Installation art: Between image and stage*. Museum Tusulanum Press.
- Plath, S. (1966). *Ariel*. Harper & Row.
- Plumer, E. (2014). The living doll: A look at Hans Bellmer's later work from the "puppet's" standpoint. En *Dolls and puppets: An artistic and cultural phenomenon* (pp. 75–81). Hirmer.
- Quintieri, R. (2020). *Dolls, photography and the late Lacan: Doubles beyond the uncanny*. Routledge.
- Restrepo, E., & Acevedo-Merlano, A. (2016). *Etnografía: Alcances, técnicas y éticas*.
- Salazar, A., Castañeda, D. G., & Calderón, N. (2020). Indisciplinar la investigación artística. https://www.academia.edu/72168166/Indisciplinar_la_investigacion_artistica
- Samet, W. H. (1998). The philosophy of aesthetic reintegration: Paintings and painted furniture. En V. Dorge & F. C. Howlett (Eds.), *Painted wood: History and conservation* (pp. 412–423). Getty Conservation Institute.
- Skovmøller, A. (2020). Facing the colours of Roman portraiture: Exploring the materiality of ancient polychrome forms. <https://doi.org/10.1515/9783110585520>
- Smith, M. (2013). *The erotic doll: A modern fetish*. Yale University Press.
- Staff, R. (2023, junio 7). "Mitologías": Exposición de Marta María Pérez Bravo en Madrid. *Rialta*. <https://rialta.org/mitologias-exposicion-de-marta-maria-perez-bravo-en-madrid/>
- Stoller, R. J. (1985). *Sexual excitement: Dynamics of erotic life*. Pantheon Books.
- Taylor, S. (2002). *Hans Bellmer: The anatomy of anxiety*. MIT Press.
- Time. (2015, mayo 20). Life with Cynthia: The world-famous mannequin. *TIME*. <https://time.com/3877720/life-with-cynthia-the-world-famous-mannequin/>
- Tobón Olarte, G., Martínez Giraldo, M. E., López Céspedes, M. I., Vélez C. B., Ballén G. E., & Puyana Villamizar, Y. (2003). *El tiempo contra las mujeres: Debates feministas para una agenda de paz*. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/49494>
- Tseëlon, E. (1995). *The masque of femininity: The presentation of woman in everyday life*. SAGE Publications.
- Vargas, J. L. A. (1993). Lo afro, lo hispánico y lo indígena en el sincretismo de las principales festividades costarricenses de origen colonial. *Revista de Musicología*, 16(4), 2133–2146. <https://doi.org/10.2307/20796073>
- Weitz, R. (2010). Women and their hair. En R. Weitz (Ed.), *The politics of women's bodies: Sexuality, appearance, and behavior* (pp. 225–240). Oxford University Press.
- Witkin, J.-P. (1985). *Joel-Peter Witkin: Forty photographs*. San Francisco Museum of Modern Art.