

TFG

PETUNIO Y SU EP “JOYAS DE PLÁSTICO”.

LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE MUSICAL Y SU PRIMER EP
DENTRO DE UNA OBRA ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR.

Presentado por Francisco Cebriá Tórtola
Tutora: Marina Pastor

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este trabajo Final de Grado consiste en la creación de una obra artística multidisciplinar que une el universo de la música urbana y la creación de sus personajes musicales con el universo de las artes plásticas contemporáneas.

Por un lado, ese primer universo lleva a cabo la creación de un personaje artístico musical, Petunio, el cual ha estado construyéndose a sí mismo desde una parte de mí como una obra artística en sí. Este, explotará su mensaje en un EP llamado "Joyas de Plástico" de cinco canciones autobiográficas basadas en recuerdos infantiles y en su reconstrucción como ser humano. Para ello, se ha desarrollado la composición, grabación, producción, masterización y divulgación del EP.

Por otro lado, Paco Nottet será el autor del segundo universo, quien, inspirándose en ese EP, obtendrá como resultado una serie denominada también "Joyas de Plástico", que entremezcla la escultura, la pintura, la transferencia, el corte y confección y el diseño gráfico.

Esto construye, por un lado, el concepto temporal mediante la música de Petunio, y por otro lado, el concepto espacial mediante la obra de Paco Nottet.

PALABRAS CLAVE

Obra multidisciplinar, Música Urbana, Personaje artístico, Álbum musical, Infancia, Memoria.

ABSTRACT

This TFG shows the multidisciplinary artwork where we are relating urban music universe and the creation of an artistic character with contemporary plastic arts.

On one hand, we created Petunio, our musical character, who is born from a part of me, considered an artistic work.

Petunio creates an EP called "Plastic Jewelry" composed of five autobiographical songs about childhood and reconstruction as a human. Achieve this, the composition, recording, production, mastering and diffusion of the EP has been developed.

On the other hand, Paco Nottet will be inspired by Petunio's music to create a series of artistic work, also denominated "Plastic Jewelry", where he uses sculpture, painting, transfer, fashion design, and graphic design.

This project forms, on the one hand, the temporal concept through the music of Petunio, and on the other hand, the spatial concept through the work of Paco Nottet.

KEY WORDS

Multidisciplinary Artwork, Urban Music, Artistic Character, Music Album, Childhood, Memory

AGRADECIMIENTOS

A mi novio y amigos por todo su apoyo incondicional, a mi familia por ayudarme a poder seguir estudiando lo que me apasiona y apostar por mis decisiones. A Sergi Salisi por toda su gran ayuda con el proyecto musical y por su muchísima paciencia.

Gracias al resto de personas que han aportado su granito de arena a este proyecto.

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS	7
3. METODOLOGÍA	7
4. MARCO TEÓRICO	8
4.1. EL TRAP	8
4.2. EL NACIMIENTO DEL TRAP EN ESPAÑA	9
4.3. LAS INFLUENCIAS DEL TRAP SOBRE EL RESTO DE GÉNEROS MUSICALES	9
5. MARCO REFERENCIAL	11
5.1. PROYECTO VISUAL	11
5.1.1. Referencias musicales	11
5.1.1.1. <i>El juguete de tu muñeca, Kaydy Cain</i>	11
5.1.1.2. <i>Justin Bieber, merchandising</i>	12
5.1.2. Referencias visuales	13
5.2.1.1. <i>Sara Shakeel</i>	13
5.2.1.2. <i>Peter Friedl, Playgrounds</i>	14
5.2.1.3. <i>Graphic Surgery</i>	14
5.2.1.4. <i>David Hockney</i>	16
5.2.1.5. <i>El Jardín de las delicias, el Bosco</i>	16
5.2. PROYECTO MUSICAL	17
5.2.1. Referencias musicales	17
5.2.1.1. <i>Luna Ki</i>	17
5.2.1.2. <i>Albany</i>	19
5.2.1.3. <i>LaYoung</i>	21
5.2.2. Referencias plásticas	21
5.2.2.1. <i>Jullien Malland, Street art</i>	21
6. PROCESO DE TRABAJO	22
6.1. CREACIÓN DE PERSONAJE: PETUNIO	23
6.2. REALIZACIÓN DEL PROYECTO JOYAS DE PLÁSTICO	23
6.2.1. Obra plástica y visual	24
6.2.1.1. <i>Tobogán, la primera joya</i>	24
6.2.1.2. <i>La Escena, la segunda joya</i>	25
6.2.1.3. <i>El niño, la tercera joya</i>	26
6.2.2. Obra musical	27
6.2.2.1. <i>Tobogán</i>	28
6.2.2.2. <i>Antes Vibrabas</i>	28
6.2.2.3. <i>Coketeo, con El GG</i>	28
6.2.2.4. <i>EP Joyas de Plástico</i>	29
6.2.2.5. <i>“??”, con Yoxe</i>	30
7. CONCLUSIONES	30
8. BIBLIOGRAFÍA	31
9. ÍNDICE DE IMÁGENES	34
ANEXOS	37

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace del estudio del concepto que ha formado progresivamente la palabra “trap” dentro de la música urbana desde su nacimiento hasta la actualidad, donde es considerado el género más escuchado por la sociedad del momento. En este trabajo final de grado llevo a cabo una investigación basada en artistas urbanos y algunas de sus producciones que, además de ser capaces de definir y ejemplificar la evolución de lo denominado “trap”, son referente para el proyecto que recojo en esta memoria por diferentes motivos, ya sea conceptual, estética o musicalmente.

Tras la realización de este estudio, es fácil apreciar que una de las principales características de la música actual se basa en la construcción de una identidad unida a un nombre artístico y una estética como parte del desarrollo de la obra musical. Por ello, buscando un proyecto que realmente me motivara a producir obra plástica, decido efectuar el desarrollo de una identidad llamada “Petunio” para la realización de un proyecto musical.

Muy interesado por el mundo de la infancia y su nostalgia una vez se es adulto, decido definir a Petunio como un niño que desde su temprana edad ya comienza a añorar esos tiempos en los que vive, y decide contarlo mediante la música. En esta construcción, mediante una serie de referentes e inspiraciones de todo tipo, se desarrolla la estética tanto sonora como visual del personaje y sus producciones, de la mano de Paco Nottet. Tanto Petunio como Paco Nottet parten de mí, nacen y se desarrollan a partir de mis dos principales motivos de producción: la música y las artes plásticas. Estas dos partes deciden unirse en un solo proyecto llamado “Joyas de Plástico”, donde un proyecto musical con varios singles y un álbum corto y una serie de tres obras plásticas se combinan, construyendo así esa identidad mostrada a través de las redes sociales y las plataformas digitales.

Tras unas conclusiones y resultados, mediante los diferentes apartados de esta memoria y a través de los anexos de la misma se podrá disfrutar del proyecto completo.

2. OBJETIVOS

El primer paso es establecer los objetivos de este proyecto. El objetivo principal a tener en cuenta consiste en la realización de un proyecto multidisciplinar que una las artes plásticas y visuales a la producción de música urbana, formando así una única obra, que nos servirá para comenzar a definir la identidad de un personaje artístico llamado Petunio, cabeza de todo este trabajo. Los objetivos a alcanzar son:

- Exponer la escena del trap y mostrar las semejanzas y diferencias entre sus inicios y la actualidad.
- Llevar a cabo una investigación sobre la música urbana en relación a la producción de obra y la creación de identidades artísticas (ya sea mediante entrevistas o mediante información publicada), e investigar las posibles relaciones con el mundo del arte plástico y visual.
- Crear una serie de tres obras visuales de tipo experimental que construyan la parte gráfica de un proyecto musical llevado por esa identidad artística creada.
- Promocionar esta identidad en las redes sociales mediante publicaciones que muestren de forma clara el producto ofrecido.
- Trabajar la grabación, edición, producción y distribución de la música mediante el trabajo en grupo con productores y distribuidoras que me permitan obtener un buen resultado mediante sus conocimientos.
- Organizar una memoria teórica que ordene el proyecto presentado.

3. METODOLOGÍA

Además de establecer unos objetivos, también planteo una metodología fundamental para la realización del trabajo en cuestión, exponiendo las distintas prioridades que aseguren el cumplimiento de los objetivos junto a un buen resultado a la pieza. El proyecto comienza mediante una investigación sobre el nacimiento del trap y su llegada a España, donde se trabaja la documentación y su búsqueda en fuentes que mantienen interés por el tema ya mencionado.

Esta investigación me permite comenzar con la primera parte de este proceso artístico: la creación de la identidad, donde nace Petunio, un personaje artístico dominado por una serie de principios, con un motivo para estar ahí y con una imagen que mantener ante el espectador y ante sí mismo. Esta identidad será construida mediante una investigación de mis intereses y necesidades propias junto a las identidades creadas por mis artistas favoritos del panorama nacional, de los cuales varios han aceptado ser entrevistados para este trabajo.

Petunio será el autor de esa obra multidisciplinar que en un solo proyecto une el mundo de las artes plásticas con el mundo de la música urbana, y muestra su propia propuesta musical teniendo en cuenta esa gran variedad de referentes investigados y/o entrevistados.

En este proyecto, en primer lugar, llevo a cabo la realización de una serie de tres obras escultóricas y pictóricas que combinan la pintura con la transferencia en calor y otras técnicas investigadas poco a poco, que mencionaré en el desarrollo extenso de las propuestas. En segundo lugar, también trabajaré la grabación, edición, producción y distribución de música y sonido, contando con conocidos dotados de mayor conocimiento respecto al mundo del sonido y pueden obtener un mejor resultado de las piezas.

El proyecto concluye con la firma de un contrato con las distribuidoras que me permiten trabajar la difusión de la obra a través de las plataformas digitales más frecuentadas, dando así a conocer mi producto musical junto a todo el material gráfico creado por y para el mismo. Esta firma consolida a Petunio como un artista más dentro de este panorama nacional, que puede mostrar su producto al público como cualquier otro.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. EL TRAP

El trap es un género musical nacido en Atlanta en la década de los noventa que se ha desarrollado durante la era de las redes sociales y la tecnología. Su nombre puede referirse a la *TrapHouse*, la vivienda utilizada para el tráfico de armas y drogas.

El Trap consiste en la creación de un producto audiovisual de sonidos artificiales desde un perfil nihilista y consumista realizado por artistas *underground* que, ante la búsqueda y promesa de un futuro mejor revolucionan el negocio musical y el *mainstream* mediante la autogestión, y convierten el trap en uno de los géneros más consumidos en la actualidad.

El género permite vislumbrar maneras de elaborar hechos y situaciones sociales, económicas y políticas, y, al surgir en los entornos más desfavorecidos, crecer en lugares marginales. Los temas reconocen una serie de pares dicotómicos reiterados a lo largo de los proyectos musicales, como son la riqueza y la pobreza, lo real y lo falso, la muerte y la vida, o el sexo y el amor. Las letras de las canciones, dentro de una métrica estable de tempo lento semejante al reggaetón, mantienen una estrecha relación con el consumo y la venta de drogas, la riqueza y los robos, y son rodeadas por la importancia de ser “real” y mantener la lealtad dentro del barrio. También encontramos dentro de la rama del sad trap, la temática de la falta de visión del futuro, la soledad, o el desamor.

El nacimiento del trap llevó a cabo una revalorización de técnicas y herramientas que habían sido abandonadas por diferentes motivos, entre ellos,

la calidad sonora. Esta revalorización suele despertar unas vibraciones oscuras que son apoyadas por sus elementos gráficos y la voz maquillada que crea ese conocido auto-tune, que provoca sonidos robóticos y cambios de timbre, junto a los filtros y efectos de voz. Otros géneros consideran impensables estos recursos dentro de la música, mientras que el trap, junto al reggaetón, los utilizan como un sello.

4.2. EL NACIMIENTO DEL TRAP EN ESPAÑA

La industria musical ha estado controlada por los grandes sellos discográficos, como son *Universal Music* o *Sony Music*, y obtener contrato con ellos era la única forma de lanzar proyectos musicales. Pero las cosas fueron cambiando. El trap es un claro reflejo de la perfección de autogestión. Las distribuidoras abrieron las puertas a que, mediante un contrato directo con ellas, cualquier artista pudiera lanzar su trabajo musical a todas las plataformas digitales, colaborando con productores independientes desde casa.

Grandes referentes de esta revolución en España son Kefta Boys (La Pxxr Gvng posteriormente), donde encontramos nombres como Kaydy Cain, Khalid, El Mini o Yung Beef (fig. 0). Este grupo es considerado el grupo más importante de la música trap en España, y no solo por el sonido, sino por la forma de vida con la que conviven y la estrecha relación que hay entre esta y sus proyectos.

Cuestionaron el concepto de sello discográfico planteando la creación de "una plataforma que solo distribuye y que no estafa ni se adueña de las producciones de los artistas", como bien dice Yung Beef (Yung Beef, citado en Bravo, Greco, 2018, p. 56). De aquí surge *La Vendición Records* (fig.1), un sello sin ánimo de lucro, acogedor y familiar. Como bien nos cuenta La Zowi, "Es un sello que tienen varios de mis colegas, que tiene como principal objetivo, sobre todo, reunir a todos los artistas que haya, que se consideren de este rollo. No hay ningún ánimo de lucro de momento. Estamos buscando más el poder, más la unión, más el hacer una peña, que los artistas emergentes tengan la posibilidad de poner su música en la plataforma, de hacerlo a nivel más serio" (La Zowi, citado en Bravo, Greco, 2018, p. 56).

Dieron paso a que poco a poco fueran surgiendo nuevos artistas del gremio, como son Cecilio G, Bad Gyal, La Zowi, o Kinder Malo, los cuales, actualmente son de los artistas más escuchados en nuestro país.

4.3. LAS INFLUENCIAS DEL TRAP SOBRE EL RESTO DE GÉNEROS MUSICALES

Definir el género en cuestión en una sola oración resulta realmente difícil a causa de su expansión y sus constantes cambios. Recordando el nacimiento del mismo en barrios económicamente inestables de Atlanta, plagados de crímenes, violencia y tráfico de drogas, muestro una serie de características a modo de síntesis que pueden definir el trap en su origen y diferenciarlo



Figura 0
Fotografía de los componentes de Pxxr Gvng o La Mafia del Amor, grupo pionero del Trap en España.



Figura 1
Logotipo de La Vendición Records, sello discográfico

del resto de géneros. Sin embargo, también son muestra de su evolución y sus influencias durante su convivencia con estos dentro de la industria musical.

- Respecto al sonido del género destacan los beats de baja velocidad y electrónicos, hi hats y bajos 808, todo unido al uso del reconocido Auto-tune destinado a la corrección de voz. No obstante, podemos localizar artistas del trap que llevan el estilo al reggaetón como hace de Bad Bunny en Puerto Rico. En España encontramos a Kaydy Cain (quien anteriormente formaba parte de la mencionada Pxxr Gvng), o incluso al flamenco, como Dellafuente o Rosalía. Esto es muestra de que el trap adopta la forma que el oyente busca apropiándose de los géneros líderes en la industria y convirtiéndolos en parte de lo denominado trap.
- Los motivos del nacimiento de este género cultivaron un mensaje plasmado en la letra de las canciones. Como es de esperar, destacan la violencia y delincuencia, drogas, sexo y la vida en los barrios pobres, temas mencionados anteriormente. No obstante, en España, concretamente, encontramos una combinación variada de mensajes en las canciones de los artistas del género urbano, como el amor y el desamor, destacando a Albany, la tecnología y el mundo virtual, como hace Luna Ki, o el empoderamiento femenino. Este último es tratado por miles de mujeres pertenecientes al trap porque la lírica de este, desde su nacimiento, ha denigrado y humillado al género femenino, objetualizándolo y usándolo como un juguete hecho para el hombre, lo que ha despertado el interés por cambiar este hecho y las mujeres han comenzado a intervenir en este estilo musical. Canciones como "Zorra" (2019) de Bad Gyal, "Las nenas" (2021) de Natti Natasha con Cazzu y Farina, o "Folkotrónica" (2020) de Mueveloreina son ejemplos claros y recientes de este movimiento.
- Lo visual es realmente importante. Por un lado, la moda. Lucir un chándal y deportivas de firma, o abarrotarse de oro (encontrándolo incluso en las dentaduras) es la pura imagen del trap desde sus inicios. Lo concebido como formalismo y el mundo laboral queda remplazado, al estilo del hip hop estadounidense de los años 90. Pero, actualmente, no todo es chándal y cadenas. Todo se vuelve ecléctico y destaca la personalidad propia, como podemos ver en artistas como Luna Ki, C Tangana o Maria Sioke, personas que indagan en ideas profundas y las llevan a cabo, creando algo totalmente único.
- Por otro lado, encontramos el uso del internet. Además de la utilización de las plataformas digitales para la difusión de las producciones, - destacando Youtube por el apoyo visual, generalmente mediante videoclips – es realmente importante el uso de las redes sociales como herramienta principal para la promoción de lanzamientos y el contac-



Figura 2
Publicación de Instagram de *Maria Sioke*.



Figura 3
Fotografía de un concierto en 2016 de Pxxr Gvng en Chile

to directo con los espectadores. En tiempos anteriores, era necesaria la firma con discográficas para acceder a las plataformas digitales y formar parte de la industria musical, y, tras la aparición del género urbano y los artistas independientes de la mano de Youtube, las redes se han convertido en una de las principales herramientas de promoción para toda la industria musical. Todos los géneros echan mano de las redes sociales a día de hoy con la intención de acceder a los máximos espectadores posibles.

- El espectáculo en directo es otro de sus grandes diferenciadores ante el resto de géneros, y para ejemplificarlo, surge la necesidad de volver a mencionar a los pioneros del trap del país, Pxxr Gvng. Fernando Gálvez, conocido en el mundo de la música como Yung Beef, cuenta en una entrevista realizada por Ernesto Castro que han revolucionado el directo del país. No cantaban. Saltaban, gritaban y bailaban sus canciones, y el público era y es totalmente consciente (Ernesto Castro, 2017). Los espectadores de este género y otros parecidos no buscan disfrutar música y voces en directo.

El trap, simplemente es trap, y por lo tanto su música es difícil de analizar. Cada artista se mueve de forma diferente dentro de él gracias a esa libertad que el mismo ofrece. Es un género musical que aglutina y comparte diferentes referencias y estilos, posiblemente de los más variados en la actualidad. Suena complicado saber hacia dónde va y en lo que se está convirtiendo. Estamos en un punto en el que cada artista del propio trap mantiene sus propios referentes y sus propias influencias.

5. MARCO REFERENCIAL

En este apartado divido el proyecto "Joyas de Plástico" en dos partes, la parte de obra plástica y la de obra musical, con el fin de estructurar todas estas referencias de interés hacia mi proyecto de la forma más comprensiva posible. En ambas categorías, encontramos referentes de ambos mundos, desde artistas de la industria musical y sus producciones hasta artistas u obras plásticas y visuales.

5.1. REFERENTES DEL PROYECTO VISUAL

5.1.1. REFERENCIAS MUSICALES

5.1.1.1 EL JUGUETE DE TU MUÑECA, KAYDY CAIN

Continuamos esta investigación con Daniel Gómez Carrero, conocido profesionalmente en el mundo de la música como Kaydy Cain, que, como ya he contado anteriormente, forma parte de los propulsores del trap en España.

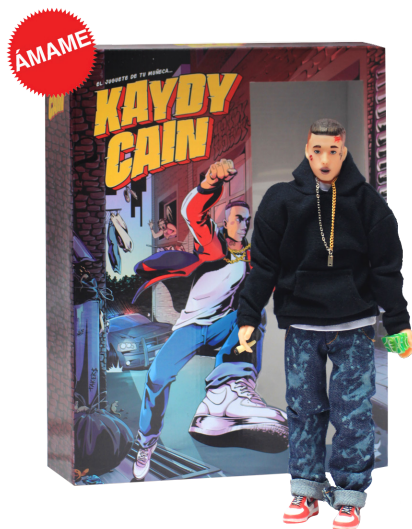


Figura 4
Muñeco de acción de Kaydy Cain, del álbum *El Juguete de tu Muñeca* (2021)

La trayectoria musical de este artista urbano, iniciada en 2014, es realmente amplia y variada. Por ello, me centraré en su último álbum *El juguete de tu muñeca*, una combinación de todos los sonidos que han definido a Kaydy desde sus inicios, en colaboración con GARZI y Honey Money.

El proyecto visual crea un conjunto protagonizado, junto al Kaydy Cain de carne y hueso, por un muñeco prototipo caracterizado como él, el cual fue puesto a la venta como edición limitada (fig. 4).

En concreto, hablaré resumidamente sobre el videoclip de la canción que da título al álbum, del cual Lejos Lejos es el equipo encargado del apartado visual. En este, el equipo artístico se encarga de que Daniel Gómez sea transformado en el muñeco de Kaydy Cain mediante maquillaje y herramientas de caracterización, para ser introducido en una caja como la del muñeco real y cantar desde su interior (fig. 5). Este proyecto llevado a cabo por Daniel Gómez y todo su equipo es otro pilar fuerte dentro de mi propio trabajo. El concepto del muñeco de carne y hueso aparece dentro de mi videoclip de “Antes Vibrabas”, único videoclip del proyecto. Además, una de las tres obras plásticas que construyen la producción consiste en un muñeco customizado. Ambos temas serán desarrollados en otro de los puntos de esta memoria.

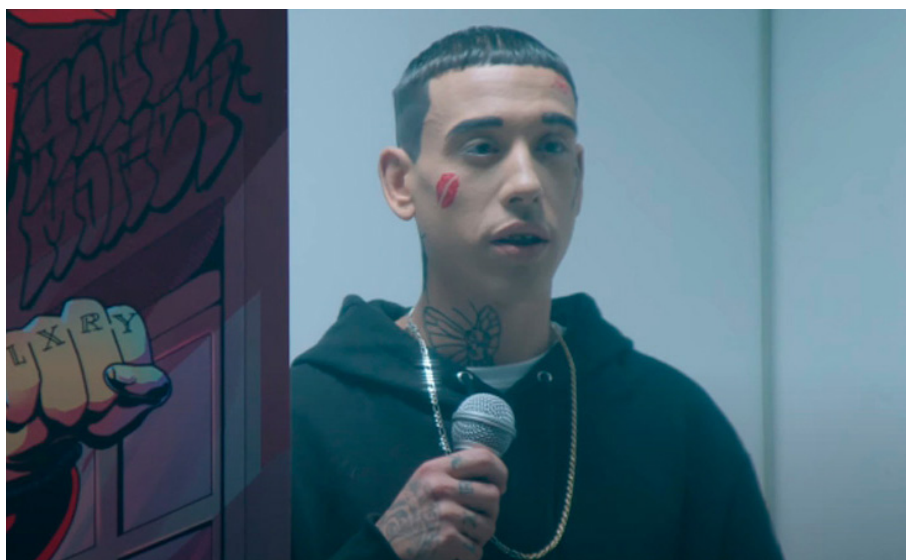


Figura 5
Fotograma del videoclip “El Juguete de tu Muñeca”(2021), de Kaydy Cain

5.1.1.2. JUSTIN BIEBER Y LA SUDADERA DE TATUAJES

A causa del gran reconocimiento que mantiene Justin Bieber como artista Pop – a día de hoy, el artista más escuchado en el mundo – el fandom conoce cada tatuaje que dicho artista lleva sobre su piel ya que forma parte de su estética como cantante. Varias tiendas online lanzaron al mercado un modelo de sudadera blanco con todas estas ilustraciones en negro colocadas sobre sus partes correspondientes.



Figura 6
Diseño de producto de la sudadera de tatuajes de Justin Bieber

Este diseño (fig. 6) fue mi inspiración ante la realización de un proyecto con transferencias: "El niño, la tercera Joya", que consiste en la customización de un muñeco bebé de plástico mediante la confección de una sudadera personalizada mediante transferencia y plancha de calor al estilo de la referencia en cuestión, junto a unos pantalones de punto, y otros complementos como pendientes, collares y zapatos brillantes.

5.1.2. REFERENCIAS PLÁSTICAS

5.1.2.1. SARA SHAKEEL

Sara Shakeel se presenta en las redes con "Each picture heals a part of me and I hope it heals a part of you too" [Cada imagen cura una parte de mí y espero que también cure una parte de ti] (Shakeel, 2019). Con esta frase se presenta esta artista pakistaní desde las redes sociales, destacando Instagram. Crea un universo de brillo mediante la intervención de imágenes de rostros reconocidos, cuerpos y paisajes en programas de edición de fotografía como Photoshop con diamantes, brillos y arcoíris, creando collages digitales que construyen una seña identitaria y personal.

Mi interés por la artista parte desde la estética de su feed de Instagram, donde todo brilla. El concepto del brillo del cristal junto a las lluvias de glitter son su firma visual, lo que ha conseguido que cada collage sea totalmente reconocible como obra de Sara Shakeel incluso antes de ver su autoría. Los collages de la artista son gran inspiración ante la construcción del sello conceptual que lleva a cabo mi proyecto "Joyas de Plástico", donde cada obra queda firmada por ese concepto del brillo del cual hablaré más adelante.

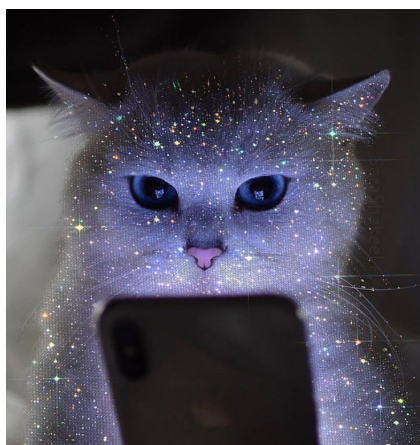


Figura 7
Obra de Sara Shakeel publicada en Instagram en 23 de marzo de 2021



Figura 8
Obra de Sara Shakeel publicada en Instagram en 29 de abril de 2021

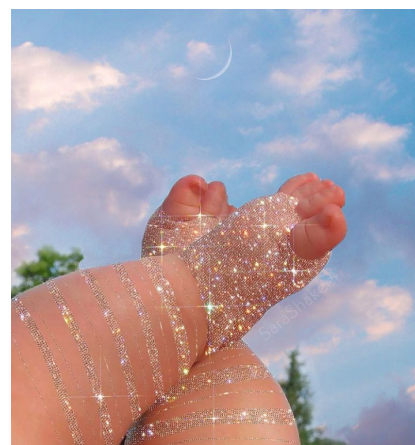


Figura 9
Obra de Sara Shakeel publicada en Instagram en 17 de junio de 2021

5.1.2.2. PETER FRIEDL, PLAYGROUNDS

En la instalación *Playgrounds 1995-2006* (Fig. 10), Peter Friedl recoge en varias proyecciones simultáneas captadas desde 1995 hasta 2006, varios parques infantiles en diferentes lugares con diseños parecidos pero en contextos sociales y geográficos diferentes, lo que unifica en un proyecto artístico una variedad de ambientes sociales que cumplen lo establecido respecto a los parques para niños en diversas localizaciones del mundo.

El artista se interesa por el diseño de estos elementos lúdicos respecto al espacio en el que se ubican, además de la relación de ambos con sus visitantes. Al proyectar estos uno al lado del otro se facilita el apreciar las diferencias y similitudes entre los mismos, en su funcionamiento, su diseño o su interacción con el espacio y los niños.

Este conjunto mantiene relaciones conceptuales y estilísticas con la parte plástica de la obra "Tobogán, la primera joya", es decir, el tríptico, donde creo un lugar imaginario repleto de toboganes ubicados en diferentes lugares del mundo y extraídos para trasladar a este supuesto lugar vacío y sin interacción con el ser humano. Un recurso utilizado para tratar el tema del olvido y el abandonamiento progresivo de la infancia.



Figura 10
Fotografía de la instalación *Playgrounds*,
1995 - 2006

5.1.2.3. GRAPHIC SURGERY

Gysbert Zijlstra y Erris Huigens son los nombres propios que hay tras el reconocido *Graphic Surgery*, dúo fascinado por la belleza estética de los elementos destinados a la construcción - como son las grúas o los andamios - los cuales Cedro Lewisohn (2013) considera "símbolo universal de las ciudades transformadoras y elemento clave del vocabulario visual de *Graphic Surgery*"

Desde esas claras referencias de *Stijl* y el constructivismo y a partir de esas estructuras de construcción llevan a cabo su obra en gran variedad de disci-

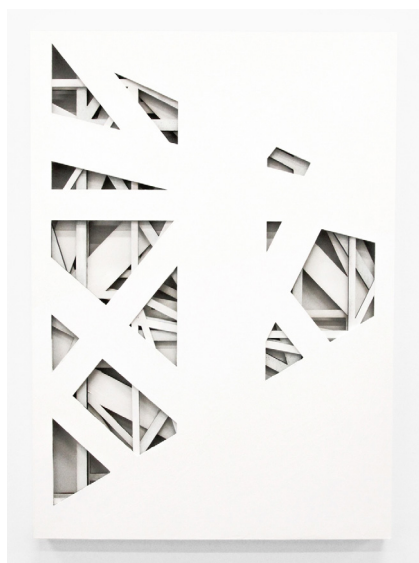


Figura 11
Fotografías de la obra *Decrement XL8* de *Graphic Surgery*

plinas, desde el diseño y la creación audiovisual hasta murales públicos o instalaciones. Pero las obras que han sido verdadero numen para mi trabajo son esas pequeñas composiciones trabajadas en madera y compuestas por varios planos de líneas entrecruzadas (Fig. 11 y 12). Estas, superpuestas una encima de la otra, crean una sensación de profundidad y juegan con la sensación de espacio ocupado y vacío.

La obra que recibe la influencia de *Graphic Surgery* es "Escena, la segunda Joya", que, al igual que estos proyectos mencionados, trabaja esa línea entrecruzada y superpuesta, aunque con un enfoque diferente que desarrollaré en el proceso de trabajo.

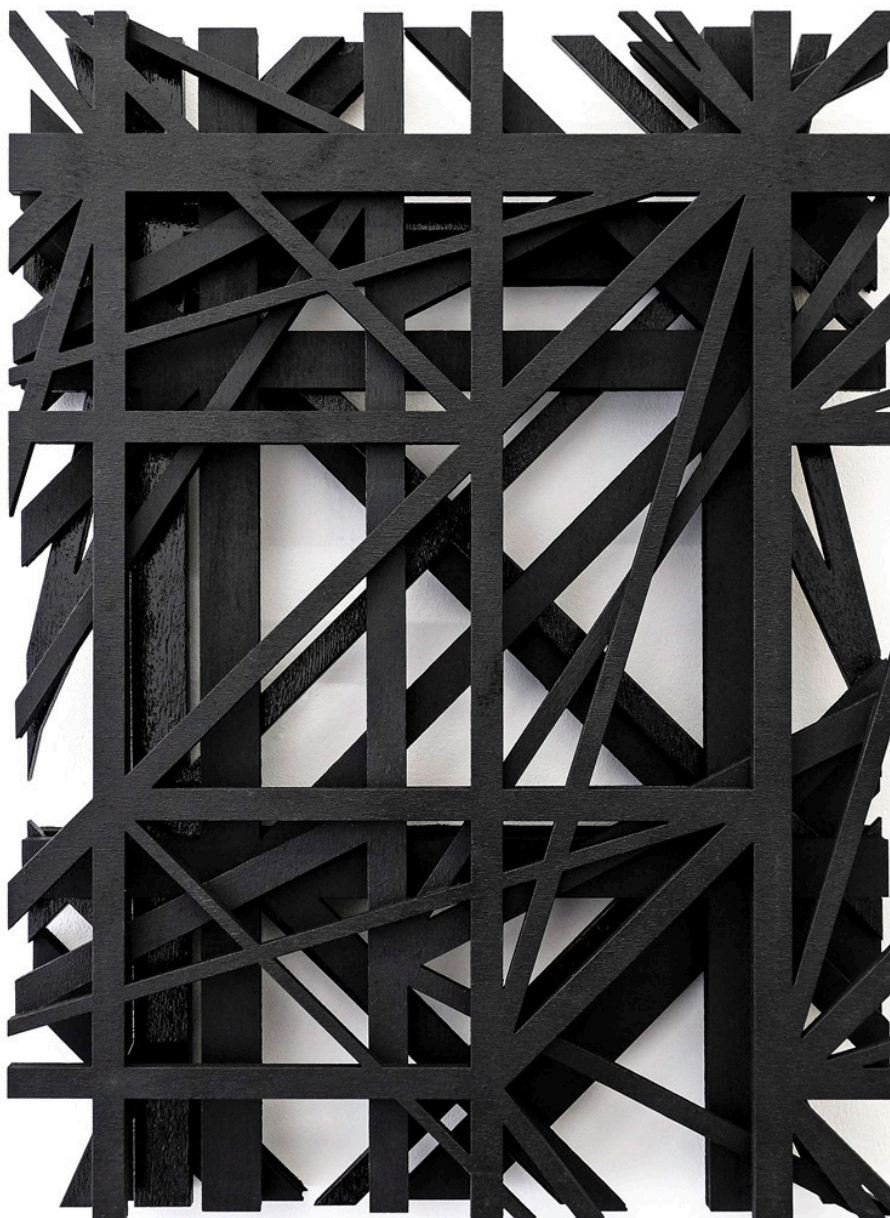


Figura 12
Fotografías de la obra *Increment Increase II* de *Graphic Surgery*



Figura 13
Fotografía de la obra *A bigger Splash* (1967), de *David Hockney*

5.1.2.4. DAVID HOCKNEY

David Hockney, artista británico nacido en 1939, contribuidor del movimiento de Arte Pop y conocido por sus famosas piscinas, es otra de mis grandes referencias ante la realización de este proyecto.

"Tobogán, la primera Joya", una de las tres composiciones plásticas del proyecto recogido en esta memoria, es un claro ejemplo de mi interés por ese estilo intencionadamente cándido e inocente que mantiene la obra de Hockney en su etapa más reconocida, la realizada entre los años 60 y 70. Buscando concretar más destaco la obra *A bigger splash* (1967) (fig. 13), de la cual mi obra adopta esta inocencia para la pintura de este lugar idílico sobre el que se reparten los toboganes mediante una combinación de diferentes tintas planas de pintura acrílica, que además resultan similares respecto al color a las aplicadas en esta obra. Podemos destacar ese color beige, los azules y los rosados y anaranjados.

5.1.2.5. EL JARDIN DE LAS DELICIAS, EL BOSCO

Entre mis referentes también se encuentra, de manera un poco extemporánea, *El jardín de las delicias*, pintura al óleo realizada por El Bosco entre 1490 y 1500. Se trata de la obra más reconocida del artista. La estructura que mantiene este tríptico es el origen principal de mi obra "Tobogán, la primera Joya", donde selecciono tres lienzos que construyen una estética intencionadamente semejante a la realizada en *El Jardín de las delicias* (fig. 14). Esta, se basa en un lienzo central y dos laterales, que mantienen un orden concreto y continuidad espacial entre sí.



Figura 14
Fotografía de la obra *El Jardín de las Delicias*, de *El Bosco*

Por otro lado, también destaco la estructura estudiada que ambas obras plasman en su paisaje natural. Recordando las influencias que mantiene la obra con el estilo de David Hockney, se aprecia tanto en una como en otra que la distribución simétrica del lugar está marcada por una piscina o un estanque en la zona central de los soportes, junto al cielo, que aparece en la zona superior de las obras. Uno de los lienzos laterales – el dedicado al infierno en la obra de El Bosco – muestra la noche y la oscuridad al igual que la obra de referencia. Sin embargo, la multitud de seres humanos o divinos

que aparece en el *Jardín de las Delicias* queda reemplazado en "Tobogán, la primera Joya" por esos toboganes, repartidos simétricamente en su espacio.

5.2. REFERENTES DEL PROYECTO MUSICAL

5.2.1. REFERENCIAS MUSICALES

En España, el trap y la música underground se mueve de muchas formas diferentes, y para mostrarlo, analizamos diferentes casos de referentes claros respecto a mi proyecto.

Los grandes referentes para mi trabajo son Luna Ki, Kaydy Cain, Albany y LaYoung, pero nos centraremos concretamente en algunas de sus obras y producciones

5.2.1.1. LUNA KI

El personaje de Luna Ki (fig. 15) es una de las principales motivaciones ante la realización de este proyecto. Su lanzamiento a la música nace ante el público como una *Mixtape* llamada *Unknown, 2034* (2019), definido por Luna (2020) como "algo misterioso incluso para mí".

Luna Ki es una creación propia de la artista independiente Luna Górriz. Tras el desarrollo de la entrevista a Luna destinada al *Estudio de Caso sobre la creación de personajes en la industria musical* (2020), proyecto realizado junto a Ariana Arce, Tania Millón y Andrea Angulo, pudimos informarnos sobre el nacimiento de su propuesta artística:

"Perfectamente makinado para no morir xde, sí se podría decir que es parte de lo que hago conmigo misma y de mi manera de vivir y dar sentido a mi vida. A veces me preguntan si existe alguna diferencia entre la cantante y la persona; entre Luna y Luna Ki, y creo que sí y no. O sea somos la misma persona y pensamos igual, solo que hay cosas que me gusta separar. Hay una cara que juega y otra que siente los efectos de su jugada.

Siempre me sentí especial y la verdad es que creo que ahora es cuando menos lo soy. De repente tengo un trabajo y estoy construyendo un futuro. Soy una persona normal, me dedico al mundo del espectáculo, como un payaso. Lo guay es que fue mi forma de ser lo que me trajo hasta aquí. No para de cambiar, no paro de cambiar, estoy segura de que es natural. Como todo; siento que es perfecto." (Ver Anexo 1, p. 6)



Figura 15
Fotografías de Luna Ki para *Metal Magazine*

Además del personaje en concreto, destacamos dos de sus producciones que han sido real referencia para mi propia producción.

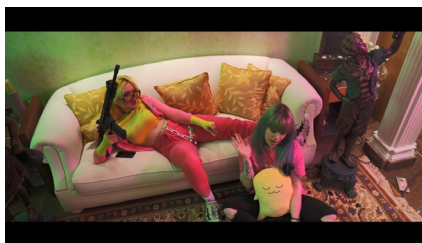


Figura 16
Portada del videoclip de "Nave Espacial",
de Luna Ki y Vanity Vercetti

La primera, la canción "Nave Espacial" (2020) de Vanity Vercetti en colaboración con Luna Ki (fig. 16), producida por Digital Geass. De esta canción, destacamos la letra de los versos de Luna.

"Todo me sale mal. No te puedo encontrar.
Te estoy buscando y tú te has borrado ya.
Y tú no estás aquí y no quiero dormir.
Baby necesito despertarme junto a ti.
Despierta, baby despierta, está la puerta abierta.
Baby despierta, vine a por ti.
Vine directa de una estrella a otra estrella.
Vine a por ti.
Me esquivas como bala,
dices que yo soy mala.
A ti no te lastima porque a ti te cuida un hada.
Cuando era pequeña sabía quién era,
de pequeña astronauta y de mayor pequeña" (Luna Ki, 2020, 1m18s).

Las referencias al entorno digital son una muestra clara de su personaje, junto a, lo que es realmente interesante para mi proyecto: "Cuando era pequeña sabía quién era. De pequeña astronauta y de mayor pequeña" (Luna Ki, 2020, 1m50s).

Para mi producción, estas letras son totalmente inspiradoras. Como hemos visto en esta frase destacada, las referencias a la infancia y el deseo de volver a ella son evidentes, la combinación de estas con palabras de mundos antagónicos, como son bala y mala con hada y estrella, en un par de estrofas marcan fuertemente el estilo que tan estimulante es para mis composiciones.

La segunda, es la canción "Disney" (2021) (fig. 17) - uno de sus últimos lanzamientos, una colaboración con Babi, artista muy reconocida en España que mantiene una estética rehab, como Luna. Ambas artistas independientes lanzan un mismo mensaje al mercado, pero con dos formas totalmente diferentes de narrarlo. Si bien este tema se ajusta a la estética de Babi, Luna Ki consigue introducirse sin perder su esencia.

El tema de trap, con referencias hacia el rock y el pop, hace un repaso por las vidas de ambas repleto de nostalgia hacia el tiempo de su infancia recordándola como un tiempo mejor donde la gran y única preocupación era disfrutar de a lo que se refiere el título de la canción: Disney. En esta, redefinen el término de esta plataforma de entretenimiento infantil, como se puede apreciar a lo largo de su letra.



Figura 17
Portada de la canción "Disney", de Babi y Luna Ki

"Esta industria es dinamita, uh
Nos han jodi'ó por todas partes
Quiero volver a los tiempos de Disney
Como Nemo tirando pa' Sidney" (Babi, 2021, 0m48s).

"Que te estoy mirando y, ¿quién es quién?
Y en el cole, otra vez
La misma asignatura y la vuelvo a suspender (Luna Ki, yeah)
Riéndome sola porque el mundo está al revés
Entre tiburones, pez
Fumando sativa
Porque no hay nada que hacer
Todo está en la mierda, y Babi y Luna, que lo que" (Luna Ki, 2021, 2m36s).

"Disney" es una canción referente hacia mi proyecto por varios motivos. En primer lugar, el género musical: trap, pero con sonidos de rock y pop que consiguen hacerla escapar de lo habitual dentro del género. En segundo lugar, la temática, la letra y lo que cuenta, que, como ya hemos dicho anteriormente el tema está repleto de mensajes de nostalgia hacia el pasado en el que todo era mejor.

Para esto, utilizan vocabulario que hace referencia a esos tiempos, como Nemo, Disney o asignaturas del cole. Por otro lado, los colores con los que se escribe "Disney" sobre la tarta que aparece en la portada de la canción (fig. 17) son los colores que componen la estética de Petunio durante la realización de este proyecto, de lo que hablaremos más adelante.

5.2.1.2. ALBANY

La próxima referencia a mencionar es Alba Casas, conocida en las plataformas musicales como Albany (fig. 18), fuertemente conocida en España como la reina del sad trap, que, como su nombre indica, es la rama más triste del trap, caracterizada por su unión estilística del hip hop y el emo donde se tratan temas como la pobreza, el desamor o el nihilismo desde un punto de vista más personal.

A pesar de definir de esta manera el sad trap, podemos apreciar las diferencias que este personaje musical mantiene con el género al cual se le asigna. Por un lado, como ella misma dice en su entrevista para *Ídolos*, categoría destinada a la música underground española de *El Mundo*, ante la pregunta "¿Te gusta que el término sad trap esté tan ligado a tu música?" responde con:



Figura 18
Fotografía de Albany para *Metal Magazine*

"Tengo como amor-odio porque hay una línea muy delgada entre hacer música triste para ayudar a la gente o para empeorarla. Tampoco quiero ser responsable de la tristeza de nadie. Luego noto que otros artistas lo ven como algo guay e intentan imitarlo y ahí me pica mi orgullo, y dice: no, soy yo quien hace esto. Lo que me consuela es que es real y que no lo puedo evitar porque me sale natural". (Albany, Ídolos, 2021)

Con esta respuesta, apreciamos su lealtad hacia ser ella misma y mantenerse "real", algo que ha definido el trap durante desde su nacimiento. Por otro lado, sus respuestas hacia el presumir de dinero, marcas y ser "la más mala":

"Soy una chica muy básica, muy sencilla, y no le veo sentido a presumir de esas cosas. Es que me parece una tontería. ¿Por qué tienes que presumir de dinero o de algo para creértelo de verdad? Si tengo dinero, no lo presumo y no lo enseño; me lo gasto y punto. Es más, es mejor que nadie sepa el dinero que tienes. Es que no sé, no entiendo el trap, la verdad." (Albany, Ídolos, 2021), o hacia el consumo de drogas con

"Mi movida con las drogas es que las he tenido muy de cerca de niña, dentro de mi familia. Lo he visto y sé que no es guay. Y, claro, si tu referente de la música es un yonki, le mola la droga y te lo hace ver como algo bonito, pues la gente -que son niños-, te van a creer. Pero esa persona lo va a decir porque está drogado y no sabe lo que está diciendo.

La droga no me parece guay, solo trae ruina y cosas malas. Y no me gusta que en una industria musical se venda como algo guay en plan: sí, drógate porque es genial. No. También me gustaría el día de mañana, si tengo más poder o me escucha mucha gente más, ayudar con otros mensajes. Hay muchos mensajes equivocados en la música." (Albany, Ídolos, 2021)

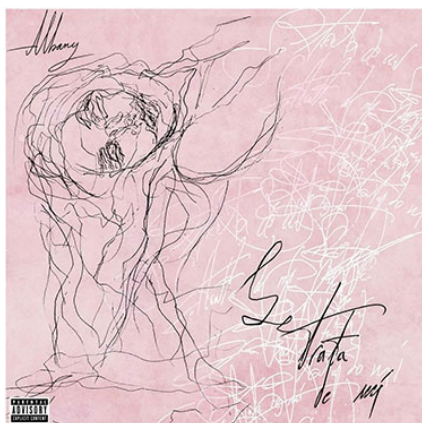


Figura 19
Portada de la Mixtape *Se trata de mí*, de Albany

permiten ver esas grandes diferencias que la separan del género creando una sensación única ante la producción de la artista. Su último trabajo, una mixtape llamada *Se trata de mí* (2021) (fig. 19), marca la naturalidad con la que Alba Casas, desde un conjunto de muchas emociones, fluye y se deja llevar ante la música, encontrando así temas más Pop, Reggaetón oscuro, u otras definiciones establecidas por ella misma.

Para mí, Albany ha sido uno de mis grandes inspiraciones desde que tuve el placer de descubrirla. La lealtad que mantiene con ella misma me parece realmente fascinante y admirable, y su música consigue conmoverme en muchas ocasiones. Ha sido uno de los motivos por los que me interesé por la música, y por ello, mis primeras canciones mantienen muchas relaciones con

las de Alba en sonidos y letras. Su punto de vista del trap, es decir, todo lo tratado anteriormente en las respuestas de las entrevistas, siempre me ha parecido interesante y mantengo muchas cosas en común con ella como artista.

5.2.1.3. LA YOUNG

La Young, también conocido como el Gonzalito, es un artista independiente reconocido actualmente por el éxito de su canción "Como Estrellas" (2019), la cual acumula más de 60 millones de reproducciones en las plataformas digitales y cuenta con un remix con el famoso Omar Montes.

Los últimos lanzamientos del cantante, ya lanzados posteriormente a este éxito mencionado como "Tesoro de Dios" (2021) y "Me da igual" (2020), han sido fuertes referentes para varias de las que componen el proyecto. La estética sonora que desprenden mediante la combinación de las melodías con las instrumentales que compone canciones son la misma sensación que he pretendido transmitir con "Tobogán", mi canción más influenciada por este artista. Ambos nos hemos interesado por la música Pop, unida a herramientas vocales como el Auto-tune y así llevándola a un territorio más urbano.

5.2.2. REFERENCIAS PLÁSTICAS

5.2.2.1. JULIEN MALLAND

Julien Malland, también conocido como Seth Globepainter, es un artista parisino nacido en 1972 que desde los años 90 se ha dedicado a viajar por varios países del mundo para seguir trabajando en sus pinturas murales, colaborando con artistas locales de esos lugares a los que va.

La obra de este artista en la cual estoy interesado consiste en su exploración por la infancia y la inocencia que conlleva, buscando plasmar la imaginación y creatividad desarrollada en la mente de los niños. A estos, los ubica en relación con el espacio que se le plantea, el cual mayormente se trata de edificios en ruinas y calles solitarias para enfatizar en gran medida la idea del recuerdo de la infancia y los juegos en la calle, potenciando así su nostalgia.

Dentro de esta serie de murales, destaco los realizados con una serie de colores que son la esencia principal de una de las canciones de este proyecto, "Antes Vibrabas", en la cual he desarrollado una estética mediante los cuatro colores principales o más reconocidos, el rojo, el amarillo, el verde y el azul sobre fondos blancos, de lo que hablaré más adelante. La idea de la añoranza del pasado queda reflejado en sus obras mediante esos colores en contraste con los lugares sobre los que están pintados y la paleta de blanco y negro.

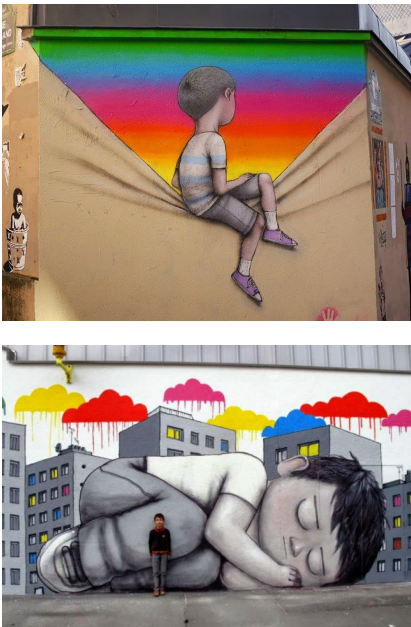


Figura 20
Fotografías de las obras callejeras de Julien Malland en diferentes lugares del mundo

6. PROCESO DE TRABAJO

La frase de Luna Ki en la canción en colaboración junto a Vanity Vercetti “Nave Espacial”, en la que dice “de pequeña astronauta y de mayor pequeña” (2020, 1m51s) deja reflejado el deseo de crecer y ser adultos frente a la frustración que provoca crecer tras haber vivido esa inocencia que trae la niñez. Esto causa una dualidad de querer ser mayor y pequeño al mismo tiempo sin valorar el periodo del presente en el que se viven ambas etapas.

El proyecto “Joyas de Plástico” consiste en un conjunto multidisciplinar constituido por tres obras visuales y un proyecto musical que recoge un EP de 5 canciones y dos singles.

El grupo de obra plástica recoge una variante amplia de técnicas diferentes – pintura, escultura, transferencia mediante planchas de calor, o diseño de moda, corte y confección -, y para su realización, parto de tres elementos principales de la niñez: el tobogán, el parque de bolas y los muñecos, cada uno, perteneciente a cada una de las obras que forman y construyen esta serie.

El grupo de obra sonora y musical queda construido por un disco en formato EP formado por las canciones “Pasajero”, “Su Recuerdo” (con Salisi), “Antes Vibrabas”, “Te Espero” (con Érika Minetti) y “Tobogán”, junto a una colaboración con el GG, “Coketeo”, y un proyecto en proceso como cierre del mismo, todavía conocido como “??”, en colaboración garantizada con Yoxe y otras posibles opciones.

Este proyecto es firmado por Petunio, esa identidad creada específicamente por y para la realización de obra musical al modo de gran cantidad de artistas del género urbano, Todas estas piezas, desde la más plástica a la más sonora, son denominadas “Joyas” por parte de este personaje - concepto que explicaré en uno de los siguientes apartados de la memoria teórica - haciendo referencia a este título que nombra a todos los conjuntos y subconjuntos del proyecto.



Figura 21
Fotografía de la construcción estética de Petunio. Realizada por Pilar Ramos.

6.1. CREACIÓN DE PERSONAJE

La creación de un personaje artístico como proyecto musical y firma de los mismos es algo realmente recurrente en la industria de la música de la actualidad. Petunio, la identidad creada como firma de mis proyectos musicales, es un niño extraído de una parte de mí basado en el recuerdo de la infancia. Su reconstrucción como ser humano durante ese periodo inocente y creativo que se desarrolla en la niñez es la base de sus proyectos musicales, en los cuales plasma esos sentimientos y emociones dedicándole canciones a la infancia mediante tópicos como el amor y el desamor e investigando diferentes géneros sonoros.

La estética de este ente, tanto visual como conceptualmente, recoge como gran referente a Sara Shakeel, artista de la cual he hablado anteriormente. Su construcción de obra mediante la introducción del brillo inspira a Petunio a trabajar el tema de la joya. Como ya he mencionado en apartados anteriores, el oro y las cadenas son grandes representaciones estéticas del trap. Petunio, al tratarse de un niño, se interesa por la imitación de la joya, el brillo falso, de plástico. Por ello, utiliza gran variedad de conceptos sobre el brillo en las letras de las canciones, además de en su estética física.

Por otro lado, el mundo colorido es otro interés fuerte por los niños, y por este motivo, el primer proyecto firmado por Petunio lleva también a cabo la creación de un proyecto musical relacionado con los colores y la sinestesia.

Esto, construye este proyecto musical denominado "Joyas de Plástico", el cual es apoyado por mi serie de tres obras visuales en las cuales profundizaremos más adelante.

6.2. LAS JOYAS DE PLÁSTICO

Las joyas de plástico construyen un concepto principal por el que el proyecto recibe ese mismo nombre. Si apreciamos las obras visuales que he desarrollado como apoyo a ese pequeño álbum, queda detectada, entre los materiales trabajados en cada una de ellas, la utilización del plástico o semejantes, como son el propio cristal con el que se encuentra firmado el tríptico "Tobogán, la primera Joya", los tubos de pvc con los que está construida "La Escena, la segunda Joya", o el mismo muñeco de "El niño, la tercera Joya".

Las definiciones que nos muestra la Real Academia Española al buscar "Joya" son "Adorno de oro, plata o platino, con perlas o piedras preciosas o sin ellas" (Real Academia Española, s.f., definición 1) "Cosa que se da por reconocimiento o como premio de un servicio" (Real Academia Española, s.f., definición 2), o "Cosa o persona ponderada y de mucha valía" (Real Academia Española, s.f., definición 4).

Estas definiciones me permiten ampliar el concepto de la joya, llevándolo a tratar cada una de las partes de este proyecto como tal. Por un lado, las tres obras plásticas que componen la serie parten de los juguetes - recordando que los elementos principales son toboganes, un parque de bolas y un muñeco – elementos de mucha valía para los niños, lo que, como podemos leer en las definiciones de la RAE, es considerado “joya”. Por otro lado, lo mismo ocurre con cada una de las canciones. Estas, plagadas de emociones y recuerdos, reflejan ese significado de joya con el que Petunio queda rehabilitado y reformado, por lo que, el valor y la importancia que le da este artista a su obra respecto a su vida es de alto nivel, considerándolo así, joya.

6.2.1. PROPUESTA PLÁSTICA Y VISUAL

La serie “Joyas de Plástico” está formada por tres obras de diferentes disciplinas artísticas: la pintura, la escultura, y el corte, confección y customización. Cada una de ellas parte de un elemento principal relacionado con la actividad lúdica de los niños, en concreto el tobogán, el parque de bolas y el muñeco.

6.2.1.1. TOBOGÁN, LA PRIMERA JOYA

La primera obra está construida, como el mismo nombre indica, a partir del tobogán, elemento esencial en la infancia y el disfrute de los niños. Selecciono este elemento por su interesante concepto de disfrutar una caída, en concreto, una caída voluntaria.

El verbo caer se suele asignar a pensamientos e impulsos negativos, por ejemplo, tanto en caídas físicas, como en la subida y la bajada en relación con las emociones y sentimientos, amor propio o amores tóxicos, o incluso en el mundo de las adicciones. Pero hay hormonas liberadas por este sentimiento de caer en una visita al parque de atracciones.

Los recursos de David Hockney en su etapa más destacada marcan y definen la estética obtenida en la obra, junto a *El Jardín de las Delicias* de El Bosco, que ha sido mi principal referente. Al abrir este tríptico por completo, nos enfrentamos a una explosión de color creada mediante ese paisaje idílico repleto de figuras humanas o sobrehumanas entrometidas en diferentes situaciones.

Buscando mantener una estructura que recuerde a la obra de El Bosco, decido llevar a cabo un tríptico, el cual mantiene unas dimensiones de 114 x 70 cm. Para su realización, creo un lugar imaginario repleto de color y con errores en la perspectiva, que entremezcla el día y la noche y se encuentra, por lo contrario al *Jardín de las Delicias*, totalmente vacío y desértico. ¿Nos puede el miedo y preferimos no lanzarnos por ese tobogán por miedo a cómo será la caída? ¿Hemos dejado de luchar por nuestros sueños porque hemos madurado y ya no sabemos mirar las cosas con ilusión?

Figura 22

Fotografía de la obra "Tobogán, la primera Joya"

Fotografía del autor



La primera joya (fig. 22), el abandono del juego, la pérdida de la mirada del niño. Está obra, forma parte de la parte gráfica necesaria para la distribución de "Tobogán", canción de la cual hablaré más adelante.

La obra queda firmada mediante esos remaches colocados en las cuatro esquinas de cada lienzo, que consisten en cristales de plástico con destellos del color asignado a la canción en cuestión.

6.2.1.2. ESCENA, LA SEGUNDA JOYA

Teniendo en cuenta las influencias de *Graphic Surgery* por sus obras inspiradas en andamios y otros elementos de construcción, y la exposición colectiva *Playgrounds*, 1995-2006, la instalación realizada mediante proyecciones de parques, llevo a cabo la realización de la segunda parte de la serie llamada "Escena, la segunda Joya", que se trata de un elemento escultórico con una medida total de 220 x 170 x 155 cm, y está construida mediante tubos de pvc cortados a medida y pintados, y pelotas de plástico.

La idea para la realización de esta obra surge de mi interés por la creación de un elemento escenográfico que construyese un espacio instalativo. Al encontrar una fotografía de mi infancia (fig. 23) – de cuando tenía aproximadamente 8 años de edad - jugando en un parque de bolas, recordé la cantidad de horas que pasé dentro de él, y, sobretodo, la caída que tuve allí por la cual recibí dos puntos en la barbilla dejando una cicatriz en mi cuerpo, que ahora queda oculta por mi barba. De aquí, obtuve otro elemento clave de esa unión de la infancia con mi vida actual: el tapar esa cicatriz recuerdo de mi infancia.

**Figura 23**

Fotografía en la que está inspirada la obra "Escena, la segunda joya"

Autoría propia

Por ello, esta obra se llama Escena: la escena en la que hipotéticamente se representa lo que pasó, tanto espacialmente (el lugar donde me caí) como temporalmente (el tiempo transcurrido durante la infancia dentro de estos elementos recreativos).

Mediante esta escultura, pintada con los cuatro colores principales del proyecto, colocada en una sala blanca, y fotografiada en ella, formo ese proyecto de instalación que me sirve de apoyo en las redes sociales para la difusión del proyecto completo (fig. 24 y 25).

Figura 24

Fotografía de la obra "Escena, la segunda Joya"

Fotografía del autor

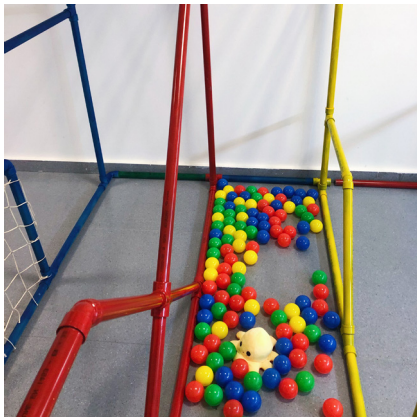


Figura 25

Detalles de la obra "Escena, la segunda Joya"

Fotografías del autor

6.2.1.3. EL NIÑO, LA TERCERA JOYA

Y por último, "El Niño, la tercera Joya", consiste en un muñeco customizado a modo de prototipo de un producto/obra artística, inspirado en esas referencias mostradas en el marco referencial; *El Juguete de tu muñeca*, proyecto musical de Kaydy Cain, y la sudadera de tatuajes de Justin Bieber.

Para la realización de esta obra, he comprado un muñeco (bebé de juguete) desnudo. Para la customización, he realizado una sudadera ancha de algodón sobre la cual he transferido mediante calor e impresiones láser, todas las siluetas de mis tatuajes. La idea de los tatuajes surge del momento en el cual empezaron a ser colocados por mi cuerpo, el cual es concretamente a los 14 años, y están inspirados en vivencias ocurridas desde entonces. La intención de la obra es la eliminación de estos, la separación de los tatuajes de la piel, para así borrar los recuerdos que tengo desde la edad en cuestión hasta el

día de hoy, y centrarme en toda mi vida anterior al primer tatuaje, es decir, el tiempo en el que se centra toda la obra, y el tiempo en el que se centra un EP musical titulado también “Joyas de Plástico”, que trata la misma temática mediante la música urbana, y estará disponible en todas las plataformas digitales antes de verano de 2021.

El niño, que será terminado de customizar mediante unas medias de punto y unas joyas de plástico (fig. 26, 27 y 28), será la representación de esa joya de plástico infantil (el juguete) transformado mediante vestimenta y complementos en una recreación de mi yo actual, dando así a entender de nuevo esa coalición de ambos deseos, ambos mundos, la infancia y su abandono mediante el crecimiento.



Figura 26
Fotografía de la obra “el Niño, la tercera Joya”, 2021
Fotografía del autor



Figura 27
Fotografía de los detalles de la obra “el Niño, la tercera Joya”, 2021
Fotografía del autor



Figura 28
Fotografía de la obra “el Niño, la tercera Joya”, 2021
Fotografía del autor

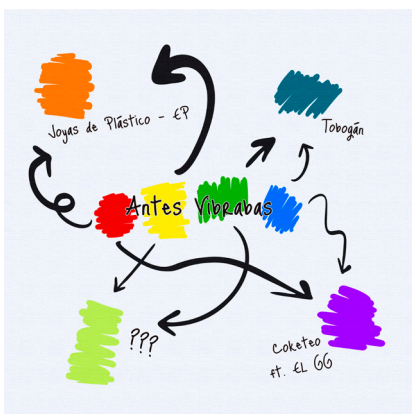


Figura 29
Esquema de colores de la parte musical del proyecto “Joyas de Plástico”

6.2.2. PROPUESTA MUSICAL

El proyecto musical que forma parte de la obra multidisciplinar Joyas de Plástico está construido por un esquema de mezclas de color (fig. 29), partiendo de esos cuatro colores principales como son el rojo, el amarillo, el verde y el azul. Estos colores se relacionan entre sí, mezclándose y creando nuevas ramificaciones. Cada una de estas mezclas consiste en el color representativo de una de las partes del proyecto.

Cada color y el elemento artístico que conlleva ha sido o será lanzado al público en diferentes tiempos, abriendo el proyecto con “Tobogán” el 4 de Febrero de 2021 y cerrándolo con el EP “Joyas de Plástico” y un último single experimental “???” en Agosto del mismo año.



Figura 30

Portada de la canción "Tobogán", fotografía editada de la obra "Tobogán, la primera joya"

Fotografía del autor



Figura 31

Portada de la canción "Antes Vibrabas", inspirada en los colores de "Escena, la segunda Joya"

Fotografía de Pilar Ramos



Figura 32

Portada de la canción "Coketeo", con El GG. Autoría propia

6.2.2.1. TOBOGÁN

La canción "Tobogán" es el primer lanzamiento del proyecto, un primer single, parte del EP Joyas de Plástico. La canción, inspirada en la estética sonora de La Young (concretamente, "Tesoro de Dios" y "Como Estrellas") y "Disney", de Luna Ki y Babi, crea un ambiente en el cual Petunio supera una situación rodeada de pensamientos suicidas provocados tras perder la ilusión que acompaña a la infancia, y todo cambia cuando cae de un tobogán y un golpe le hace despertar del trance. La letra de la canción se muestra como si se hablara de una superación de un amor no correspondido.

A "Tobogán", le es asignado un color verde azulado y queda enmarcada mediante la pintura "Tobogán, la primera Joya", fotografiada como portada y editada, añadiendo brillos y correcciones de color (fig. 30)

6.2.2.2. ANTES VIBRABAS

Esta canción (fig. 31), tema central del proyecto de las mezclas de color y ya estrenada desde el 22 de Abril de 2021 junto a un videoclip, está inspirada en "Dime" de Beth, artista española reconocida desde su paso por el formato de "Operación Triunfo" y representante de España en Eurovisión 2003. El título "Antes Vibrabas" proviene de un concepto respecto a las palabras Vibrar y Brillar basado en la evolución que hay desde el conocer a alguien (vibrar) hasta el acabar enamorado (brillar). Pero, hay veces que la otra persona, por muchos motivos puede que nunca llegue a brillar, y esto es justo lo que "Antes Vibrabas" narra en sus letras.

¿Cuántas veces te llamé en la noche?

¿Cuántas veces te busqué?

Que tú antes vibrabas

Tus alas me hicieron caer

Inspirada en las referencias de la portada de "Disney", canción de Babi y Luna Ki y la obra mural sobre los niños y su creatividad de Julien Malland – de lo cual ya he hablado anteriormente –, la canción adopta los cuatro colores esenciales del proyecto sobre blanco en un videoclip ya disponible en Youtube, donde, al estilo de "El Juguete de tu muñeca" de Kaydy Cain, Petunio se maquilla de muñeco y trabaja la idea de este junto a su yo real.

6.2.2.3. COKETEO, CON EL GG

"Coketeo" se trata de una canción en colaboración con un artista granadino conocido por sus oyentes como El GG, donde a modo de experimentación indago por su estilo sonoro, más cercano al reggeaton oscuro, y, trabajando desde una perspectiva más violenta y agresiva el tema del amor y el desamor, lanzamos un single protagonizado por el color morado (fig 32).



Figura 33
Portada del EP "Joyas de Plástico"
Fotografía del autor

6.2.2.4. EP, JOYAS DE PLÁSTICO

El conjunto musical que he construido a modo de EP, mediante el nombre de "Joyas de Plástico", forma la unión de cinco canciones a través de ese mensaje de nostalgia focalizado hacia la infancia. De estas cinco, dos son las primeras mencionadas en este apartado, "Tobogán" y "Antes Vibrabas", lanzadas como primeros singles del conjunto. En el estreno del este pequeño álbum encontramos junto a estas dos mencionadas, Pasajero y dos colaboraciones, "Te Espero" con Érika Minetti, y "Su Recuerdo" con Salisi.

Todas juntas, inspiradas en la estética sonora de La Young y Albany, adoptan el color naranja a través de un proyecto de Impresión 3D y cortadora láser aplicado a la portada del álbum (fig 33). Este proyecto comienza en la impresión de dos diseños propios de modelado 3D que representan mis dos brazos (fig. 34), sobre los que se encuentran huecas las zonas en los que se ubican mis tatuajes mediante la silueta de los mismos. Estas esculturas, colocadas sobre una superficie blanca y acompañadas por los tatuajes esparcidos sobre la misma (fig. 35) – como si hubieran caído – quedan comprendidas mediante unas estructuras de madera y metacrilato naranja a modo de marco, del cual nace una flor inspirada en la petunia, haciendo referencia al nombre de la identidad artística del proyecto (fig. 36).



Figura 34
Impresiones 3D, elemento principal de la portada del EP "Joyas de Plástico"
Fotografía del autor

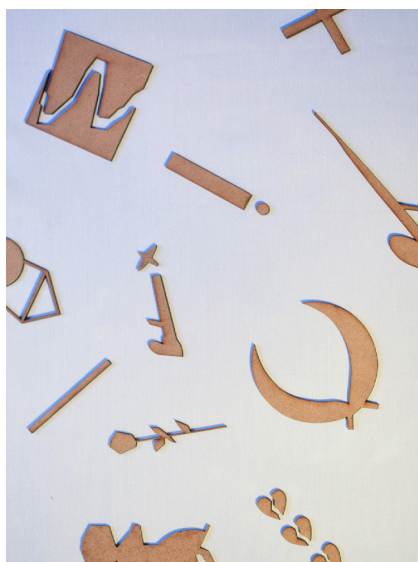


Figura 35
Tatuajes recortados mediante la cortadora láser
Fotografía del autor



Figura 36
Distribución previa de los elementos que construyen el proyecto de la portada
Fotografía del autor

Recordando lo explicado en el apartado en el que hablo de la obra "El Niño, la tercera Joya", la eliminación de los tatuajes son una muestra de vuelta a la infancia, y he considerado esto un buen emblema a mostrar en la portada del conjunto.

Esta idea es reinterpretada digitalmente para la construcción de un visual realizada por cgilpeiro que acompañe a cada una de las canciones en las plataformas digitales.

6.2.2.5. ??, CON YOXE

Este proyecto quedará cerrado con el estreno de una canción experimental producida por YOXE, mi pareja, un single más cercano al techno, house o EDM, con letras que hablan sobre un posible cambio en el futuro de la música de Petunio, haciendo referencias al fin de la etapa "sad" tras una necesaria rehabilitación. Este tema final, mediante el color verde fosforito, será lanzado a las plataformas digitales durante este verano, posterior a todo lo anterior.

7. CONCLUSIONES

En este apartado de la memoria del proyecto realizado quiero mostrar mi satisfacción tras la realización del mismo,

Durante la cuarentena establecida a raíz del Covid-19, tuve la iniciativa de dedicarle tiempo a un proyecto abandonado que había comenzado dos años atrás, que consistía en una simple instrumental realizada con sonidos aleatorios, lo que me sirvió para introducirme en el mundo de la música de una forma realmente sencilla, cutre y aleatoria. No obstante, despertó mi interés tanto por el Grado cursado como por la música, y me planteé un giro en mis estudios. El aprendizaje en el Grado en Bellas Artes me permitió estudiar una unión entre estos dos fuertes intereses que mantengo ahora mismo, dando así con una idea para la realización de este Trabajo de final de Grado. Y de esta se trata. La creación de Petunio fue mi gran motivación, y decidí extenderla más allá, formando el proyecto Joyas de Plástico, el cual he realizado disfrutando cada momento.

Los objetivos planteados al iniciar el trabajo me han permitido seguir la metodología correcta. La investigación sobre la escena del trap y las identidades artísticas en la música urbana se ha convertido en real motivación y fuerte referente para comenzar el proyecto con Petunio. Tras su creación, me sentí realmente inspirado a construir las obras visuales desarrolladas en la memoria, y gracias a mi encuentro con productores como Salisi, quien me enseñó bastante acerca de la realización de música propia, pude cumplir este deseo. Tras la distribución de la música y las obras en las redes sociales y plataformas digitales, he podido ver que el resultado obtenido es realmente semejante al que me imaginaba, y tras todo este trabajo realmente ha valido la pena.

Al dejar cerrado este proyecto, pienso seguir creando más al estilo del mismo, mejorando a partir de este y partiendo de ideas que vayan surgiendo respecto al paso del tiempo.

9. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS Y TRABAJOS ACADÉMICOS

Aguilera Molina, R. (2020). El marketing en la nueva industria musical. Aproximación al trap y las redes sociales. (Trabajo de final de Grado). <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/43472>

Bravo, Greco. (2018). Lo grupal como base para la organización y la producción. N. Bravo, M. E. Greco. Romina Dezillio. *Musica e Investigación* (pp. 55-57). *Instituto Nacional de Musicología Carlos Vega*.

Cebriá, P., Arce A., Millón, T., Angulo, A., (2020). Estudio de caso, *Creación de Personajes*. Nombre del blog/web en cursiva. URL del recurso.

Lopez Carballeira, S. (2019). *El impacto del trap en la cultura popular española* (Trabajo de final de Grado). <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/133161>

Platt, S. V. (2018). *Nociones de género, música urbana y cultura popular: Cómo el fenómeno Bad Bunny está redefiniendo la masculinidad*. (Coloquio). <https://sarahvplatt.com/2018/10/26/como-el-fenomeno-bad-bunny-esta-redefiniendo-la-masculinidad/>

Suárez Ruiz, H. (2020). Trap y neoliberalismo. Gramáticas de sujeción y resistencia. *Revista Stultifera*, 3 (1), 41-71- DOI: 10.4206/rev.stultifera.2020.v3n1-03

CANCIONES Y VIDEOCLIPS

Babi, Luna Ki. (2020). Disney [Canción]. En Barcelona: Babi X Luna Ki. <https://www.youtube.com/watch?v=8eye-bWzOsE>

Babi, Luna Ki [Babi]. (31 de Enero de 2021) *Babi & LUNA KI - Disney (letra) prod. tennisplayer* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8eye-bWzOsE>

Bad Gyal (2019). Zorra [Canción]. Barcelona: Interscope. https://www.youtube.com/watch?v=ND2riyDD_oo

Beth (2003) Dime [Canción]. Barcelona: Universal Music Spain. <https://www.youtube.com/watch?v=QS3Um8Zekw4>

La Young (2019). Como Estrellas [Canción]. Madrid: InterestelarMúsica. <https://www.youtube.com/watch?v=teQKBcRImW>

La Young (2021). Tesoro de Dios [Canción]. Madrid: LaYoung. https://www.youtube.com/watch?v=j3UHKis_4-8

Mr.K!, Mueveloreina (2020). Folkotrónica [Canción]. Barcelona: Helsinki-pro. <https://www.youtube.com/watch?v=oXGzAw4oHa4>

Natti Natasha, Cazzu, Farina, La Duraca (2021). Las Nenas (2021). República Dominicana: Sony Music Latin. <https://www.youtube.com/watch?v=Fklvhaj7drg> La Young (2020). Me da Igual [Canción]. InterestelarMúsica. <<https://www.youtube.com/watch?v=cF2e6Ok1uXM>

Petunio, (2020). Antes Vibrabas [Canción]. Petunio. https://www.youtube.com/watch?v=k_eWFoXFcWA

Vercetti, V., Luna Ki. (2020). Nave Espacial [Canción]. En *Crying at the disco*. En Barcelona: YayoBoyz. <https://www.youtube.com/watch?v=AvwfmQyV1D0>

REGISTROS SONOROS

Casas, A. (*Albany*) (2021). *Se trata de mí* [Mixtape digital]. Madrid: La Ladradora.

Górriz, L. (*Luna Ki*) (2019). *Unknown 2034* [EP digital]. Barcelona: Luna Ki

Gómez, D. (*Kaydy Cain*) (2021). *El Jugete de tu muñeca*. [Álbum digital]. Madrid: Honey Money.

WEBGRAFÍA

Artefeed. (2014) El arte callejero de Julien Malland. <https://artefeed.com/julien-malland/>

Calvo Santos, M. (2016). Historia/Arte HA! <https://historia-arte.com/artistas/david-hockney>

Francia, D. (2018) Las nuevas obras de Seth Globepainter exploran la inocencia y lo maravilloso de la infancia. *Cultura Inquieta*. <https://culturainquieta.com/es/arte/street-art/item/14285-las-nuevas-obras-de-seth-globepainter-exploran-la-inocencia-y-lo-maravilloso-de-la-infancia.html>

Izquierdo, C. (2020). Luna Ki, digital y virtual. *Metal Magazine*. www.metalmagazine.eu

López Rodríguez, M. (2018). Trap, ¿Sabemos lo que escuchamos? El rescate musical. <https://elrescatemusical.com/trap-analisis/>

Lewisohn, C. (2013) El mundo de la informática. *Graphic Surgery*. <http://graphicsurgery.nl/info>

Playgrounds. (1995-2006). Fundación MACBA. <https://www.macba.cat/en/art-artists/artists/friedl-peter/playgrounds>

Shakeel, S. (2019). Info. Sara Shakeel. <https://sarashakeel.com>

Silva Maroto, P. (s.f.) El Jardín de las Delicias, "El Bosco". *Museo del Prado* <https://www.museodelprado.es/aprende/enciclopedia/voz/jardin-de-las-delicias-el-el-bosco/578702d4-4420-4e97-8518-8363a1fc2c9e>

Todoesfundamentosdelarte. Bloque 10. (2016) *Arte Pop (Pop Art)*. <https://todoesfundamentosdelarte.wordpress.com/2016/10/07/22-los-anos-60-70/>

Villain, J. (2021) Kaydy Cain presenta 'El Juguete De Tu Muñeca', su nuevo single. *The medicine*. <https://themedicine.com/p/kaydy-cain-el-juguete-de-tu-muneca>

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 0. Ya está aquí 'Hasta Abajo', el regreso triunfal de La Mafia del Amor. (2019), The medizine. <https://themedizine.com/p/hasta-abajo-la-mafia-del-amor>, p. 9

Figura 1. *La Vendicion Records*. Twitter, [*@lavendicionrecs*]. <https://twitter.com/LaVendicionRecs?s=20>, p. 9

Figura 2. Maria Sioke, (2020). Instagram [*@mariasioke*]. <https://www.instagram.com/p/CDL-mfrBY5c/>, p. 10

Figura 3. PXXR GVNG en Chile. Broskow, R. (2016). Flickr. <https://www.flickr.com/photos/rodrigobroskow/30213003233>, p. 11

Figura 4. El Juguete de tu Muñeca ya está aquí para robarte el corazón. Honey Money Entertainment, (2021). El juguete de tu muñeca. <https://eljuguetedetumuneca.com/Home>, p. 12.

Figura 5. El Juguete de tu muñeca (Videoclip Oficial), Kaydy Cain, GARZI. (2021), captura de pantalla. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=y0goylt42NA>, p. 12

Figura 6. Fun girl tattoo white hoody Justin Bieber. (2018) Pinterest. [https://www.pinterest.es/pin/475974254356386061/?amp_client_id=CLIENT_ID\(&mweb_unauth_id=&simplified=true](https://www.pinterest.es/pin/475974254356386061/?amp_client_id=CLIENT_ID(&mweb_unauth_id=&simplified=true), p. 13.

Figura 7. Caption this!. Sara Shakeel, Instagram [*@Sarashakeel*]. <https://www.instagram.com/p/CMx0NKWntqT/>, p. 13

Figura 8. Feeling Golden. Sara Shakeel, Instagram [*@Sarashakeel*]. <https://www.instagram.com/p/COOp35nn6oq/>, p. 13

Figura 9. Happy feet. Sara Shakeel, Instagram [*@Sarashakeel*]. <https://www.instagram.com/p/CQOkJipnlCB/>, p. 13

Figura 10. Playground, 1995 - 2006, Peter Friedl, (2006) MACBA. <https://www.macba.cat/es/arte-artistas/artistas/friedl-peter/playgrounds>, p. 14

Figura 11. Decrement XL8, Graphic Surgery, (2018). Galery Biesenbach <https://www.galerie-biesenbach.de/en/kuenstler/profil/graphic-surgery-e>, p. 15

Figura 12. Increment Increase II, Graphic Surgery, (2018). Galery Biesenbach. <https://www.galerie-biesenbach.de/en/kuenstler/profil/graphic-surgery-e>, p. 15

Figura 13. A bigger Splash, David Hockney. (1967). Historia/Arte. <https://historia-arte.com/obras/a-bigger-splash-de-david-hockney>, p. 16

Figura 14. El jardín de las Delicias, El Bosco. (2015). Museo del Prado. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/triptico-del-jardin-de-las-delicias/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>, p. 16

Figura 15. Luna Ki, Digital y virtual. Alcazar, A. (2020). METAL. <https://metalmagazine.eu/es/post/interview/luna-ki>, p. 17

Figura 16. Vanity Vercetti, Nave Espacial feat Luna Ki. Vanity Vercetti, (2020). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=AvwfmQyV1D0>, p. 18

Figura 17. Disney [Canción]. Luna Ki, Babi (2021). Genius. <https://genius.com/Babi-and-luna-ki-disney-lyrics>, p. 19

Figura 18. Albany, Empezando a ser yo. Felipe Longoni, (2021). Metal magazine <https://metalmagazine.eu/es/post/interview/albany>, p. 19

Figura 19. Se trata de mí [Álbum], Albany. Casas, J. (2021). Mondo Sonoro. <https://www.mondosonoro.com/criticas/discos-musica/albany-se-trata-de-mi-disco/>, p. 20

Figura 20. Cuando el arte es un juego de niños, Julien Malland (2016). <https://culturainquieta.com/es/arte/street-art/item/8791-magnificos-murales-de-gran-escala-obra-del-artista-urbano-julien-malland.html>, p. 21

Figura 21. Estética de Petunio, Pilar Ramos (2021). Autoría propia, p. 23

Figura 22. Tobogán, la primera joya, Paco Nottet (2021). Autoría propia, p.25

Figura 23. Fotografía de inspiración para Escena, la segunda joya (s.f.). Autoría propia, p. 25

Figura 24. Escena, la segunda joya, Paco Nottet (2021). Autoría propia, p. 26

Figura 25. Detalles de la obra Escena, la segunda joya, Paco Nottet (2021). Autoría propia, p. 26

Figura 26. El niño, la tercera joya, Paco Nottet (2021). Autoría propia, p. 27

Figura 27. Detalle de El niño, la tercera joya, Paco Nottet (2021). Autoría propia, p. 27

Figura 28. El niño, la tercera joya, Paco Nottet (2021). Autoría propia, p. 27

Figura 29. Esquema de colores del proyecto Joyas de Plástico (2021). Autoría propia, p. 27

Figura 30. Portada de la canción *Tobogán*, Paco Nottet (2021). Autoría propia, p. 28

Figura 31. Portada de la canción *Antes Vibrabas*, Paco Nottet (2021). Autoría propia, p. 28

Figura 32. Portada de la canción *Coketeo*, Paco Nottet (2021). Autoría propia, p. 28

Figura 33. Portada del EP *Joyas de Plástico*, Paco Nottet (2021). Autoría propia, p. 29

Figura 34. Fotografía del diseño de los brazos sin tatuajes impreso en 3D, Paco Nottet (2020). Autoría propia, p.29

Figura 35. Fotografía de las piezas de madera de los tatuajes, cortadas mediante cortadora láser, Paco Nottet (2020). Autoría propia, p. 29

Figura 36. Fotografía del montaje del proyecto que construye la portada del EP *Joyas de Plástico*, Paco Nottet (2021). Autoría propia, p. 29

ANEXOS

Anexo 1. ENTREVISTA A LUNA KI

¿Consideras que tienes un personaje? Fue premeditado o fue surgiendo?

"Perfectamente makinado para no morir xde, sí se podría decir que es parte de lo que hago conmigo misma y de mi manera de vivir y dar sentido a mi vida. a veces me preguntan si existe alguna diferencia entre la cantante y la persona; entre luna y luna ki, y creo que sí y no. osea somos la misma persona y pensamos igual, solo que hay cosas que me gusta separar. Hay una cara que juega y otra que siente los efectos de su jugada

Siempre me sentí especial y la verdad es que creo que ahora es cuando menos lo soy. De repente tengo un trabajo y estoy construyendo un futuro. Soy una persona normal, me dedico al mundo del espectáculo, como un payaso. Lo guay es que fue mi forma de ser lo que me trajo hasta aquí. No para de cambiar, no paro de cambiar, estoy segura de que es natural. Como todo; siento que es perfecto."

¿Cómo influyen las redes en ese personaje?

"Son espacios que se nos ofrecen para expresarnos y comunicarnos; me encanta y lo odio, pero sobretodo me encanta porque es muy nuevo. Yo me siento digital, hecha de Terabites y microchips. Me siento conectada con la tecnología como me siento conectada a la naturaleza; para mí es natural estar en todos los sitios como estar ahí, en internet.

Aún así, me parece un sitio peligroso para la mente, para vivir.. soy más de campo jaja.

Las redes sociales pueden acompañar mi inventario o mis ideas y darles una forma también en lo superficial. Sé reconocer muy bien cuando algo me gusta, y también llevo años de mucho scroll xd

Soy feliz decidiendo cuándo entrar y cuando salir de este espacio, y pudiendo encontrar imágenes (sobretodo) que me resuenen con mi vibra. Me encanta sobretodo encontrar las conexiones entre los movimientos o tendencias en Internet. Ver cómo pasan las cosas en distintos sitios, de formas parecidas y distintas a la vez. Tanto en moda, como música, como paisajes, como formas de vida."

En cuanto al desarrollo artístico que hay detrás de tu proyecto (portadas, videoclips, diseño de moda...) ¿Contactas con artistas, contactan ellos contigo, trabajas tú estás cosas, te apoyas en amigos y conocidos...?

"Siempre estoy encima de todo, dirigiendo y transformando ideas. La mayoría de mis portadas han sido hechas por mí con el móvil, un par han sido un regalo de diseñadores amigos. Tengo una chica a la que le encargo el retoque de color de algunas fotos.

Desde el principio he dirigido y escrito los videoclips, y se han hecho realidad las cosas gracias a equipos de gente reunidos por la kinky factory, por mi hermano.. Todo lo que es moda me lo compro yo en rastros, me lo corto, me lo apaño. Suelo vestir diseñadores cuando me prestan o regalan prendas. Dirijo yo toda esta movida de dirección artística por ahora."

Anexo 2. CANCIONES QUE FORMAN "JOYAS DE PLÁSTICO"

"Tobogán"

<https://www.youtube.com/watch?v=MkiVvybkrwg>

"Antes Vibrabas"

https://www.youtube.com/watch?v=k_eWfoXfWA

"Coketeo"

<https://www.youtube.com/watch?v=D0T-WSYT5cc>

"Joyas de Plástico, EP"

Próximamente en el canal

<https://www.youtube.com/channel/UCIOVN3SJqng-TycYQ6G-HiA>

"??"

Próximamente en el canal

<https://www.youtube.com/channel/UCIOVN3SJqng-TycYQ6G-HiA>

Anexo 3. DOSSIER DE LA SERIE VISUAL "JOYAS DE PLÁSTICO"

Dossier de la obra visual

<https://drive.google.com/file/d/1xxHECFxNMDoCOiD-OVpbm0EHsEG-NIE3/view?usp=sharing>