

Taller de Creatividad.

Pautas para el Manejo del Metro para Docentes que deseen conocer la técnica del uso de Metronio.



Punt@ @ Punt@, “Apunto”

Sacando el Punto a la Punta

o

Sacando la Punta al Punto.



INDICE

1/ Contacto con el Metro

2/ Función y defunción del Objeto. El Objeto y sus Fases

Conectando Puntos. Conectando Mundos.

3/ Puntos con un doble sentido

4/ Puntos y Puntas de referencia en el Metro.

Punto Extremo, Punto de Inicio, Punto Final, Punto Central y Punto de Equilibrio.

5/ El peso. La balanza y el equilibrio.

6/ Puntos para la manipulación.

Punto Fijo y Punto de Movimiento.

7/ Del punto a la línea. Kandinsky.

8/ La línea...Un palo.

9/ Conceptos matemáticos que se pueden observar con el metro.

Tipos de Líneas...El Plano o superficie...Geometría plana.

SIMETRIA... (Rotación, Traslación y Reflexión)

El Sistema metrico decimal...Digitos numéricos...Abecedarios...Angulos.

10/ Situación Espacial y Comprensión del espacio.

11/ Jugando con el equilibrio.(Consciencia Corporal)

12/ Claves para Imaginar (Notas para los Puntos 2-3)

13/ Una nota sobre Kandinsky. (Nota Punto 7)

1/ El contacto con el Metro.

MANEJA CON CUIDADO EL METRO

Cuidado al extender el metro... Siembre lateralmente para no partir las Visagras... (Después de manejar el palo y al entrar en el ángulo..Al abrir el metro)

Las piezas del metro se pueden girar 360° siempre que se haga siguiendo el sentido lateral que nos facilita la bisagra. Es aconsejable el manejar, jugar y experimentar con el placer que nos produce el realizar este movimiento. Con solamente realizar este movimiento, las formas surgen y la imaginación aparece para que comience el juego.

Son muchos los niños y adultos que tras ver una breve demostración de este juguete, lo piden con un deseo lleno de curiosidad por manipularlo y disfrutarlo. Muchos adultos, recuerdan este objeto con cierta nostalgia y en este instante se produce un momento de complicidad en donde la magia surge en el juego entre el adulto y el niño.

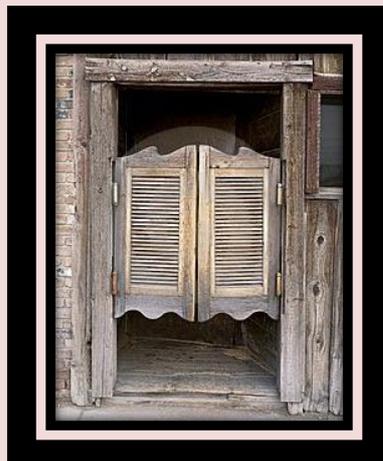
Para la formación de figuras, es importante el tomar nota de algunas pautas y consejos que se comentan más adelante, pero en este caso y como de manejar el metro se trata este apartado, por mi experiencia he llegado a la conclusión de que

PRIMERO se unen los puntos y después se perfila.

Es por esto por lo que hemos de manejarnos sin brusquedades, si no de una forma fluida con el movimiento de las bisagras uniendo de esta manera los diferentes puntos que se mueven en punta hacia otros puntos, esto es lo que hace que la figura se transforme de una forma que produce el efecto mágico que nos lleva a incluir la posibilidad de dotar de sonido y movimiento a la figura y con esto ya nos encontramos imaginando con Emoción. O podríamos decir, emocionándonos con la imaginación. Realmente es una puerta giratoria en los dos sentidos. Una puerta que gira 360° igual que lo hace una bisagra en el metro.

¿Te apetece jugar con esta puerta?

Una puerta que nos lleva a imaginar y emocionarnos.



2/ Función y defunción del Objeto.

Conectando Puntos. Conectando Mundos.

El metro flexible es un objeto en si mismo. Una unidad que se encuentra comprendida entre varias partes. Unas propiamente físicas (Las varillas y las uniones), estas son las partes físicas que mas nos interesan para este taller y las propias del metro como són los milímetros que contiene impresos y que cuando nos disponemos a imaginar, quedarían sin función, dentro de un plano ajeno.

(Esto sucede cuando la propia función de medir desaparece al aparecer una figura)

Esto nos lleva a la comprensión de que al aparecer una figura, tal cual como se muestra en un efecto optico, nuestra mente se fija en lo sugerente y lo obvio se oculta. Y a la inversa, también sucede que por el mismo motivo, cuando nos encontramos midiendo, las figuras dejan de ser percibidas.

La mente racional mide y la mente simbólica imagina.

El metro es un objeto que nos permite encontrar ese punto en común, un punto que nos permita encontrar un equilibrio fluido en el moviento. El punto que conecta la razón con la imaginación.

El Objeto en sus fases:

Las 4 Fases de transformación y evolución de un objeto en el juego.

- 1/ Objeto (a veces conocido como Trasto)
- 2/ Utensilio, Herramienta o INSTRUMENTO.. (Función definida)
- 3/ Juguete
- 4/ Simbolo.

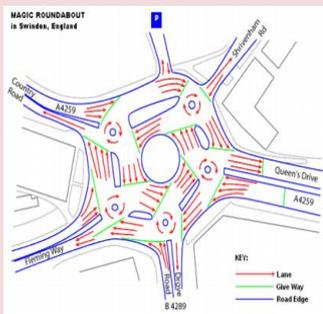
Fase: Objeto... Herramienta... Juguete... Símbolo.

Reconocemos el objeto, su funcionalidad, sus posibilidades creativas y una vez lo hemos integrado, llega la fase de transcendencia.

3/ Puntos con un doble sentido

Una rotonda, una puerta giratoria, el yin yang, el plato de una bicicleta... Son varios ejemplos sobre los que podemos observar que existe un punto fijo de referencia, en donde al rodearlo nos encontramos realizando un cambio tanto de dirección y de sentido. Esto facilita la fluidez en el movimiento. La vida es movimiento y se abre camino en un espacio y en un tiempo que aunque sean conceptos que nos empeñemos en medir y fijar, tampoco deberíamos de obviar que son relativos en cuanto a las diferentes sensaciones que nos produce.

Los planetas giran alrededor del Sol, las manecillas de un reloj analógico giran alrededor de su eje y cada una lo hace a una velocidad diferente. La luna gira alrededor de la tierra. La tierra gira sobre su propio eje al mismo tiempo. Todo gira y lo hace a diferente velocidad



RAZONAR E IMAGINAR.

Para comenzar a manipular el metro basándonos en la imaginación consciente, hemos de tener la capacidad de visualizar la figura en nuestra imaginación. Visualizar los puntos que comenzarían a relacionarse entre si hasta que nuestra mente nos lleva a completar la figura. La mente racional se soporta sobre una estructura física y la mente imaginativa le aporta el movimiento interno. En el caso de la docencia, nos puede resultar útil este concepto, pues nos permite conocer los mecanismos de la imaginación y en el caso de encontrar un niño que tiene dificultades para estar en lo concreto, le podemos traer a lo racional y en el caso terapeutico, se puede aplicar en el sentido inverso, en donde desde la estructura, nos podemos ir a lo simbólico.

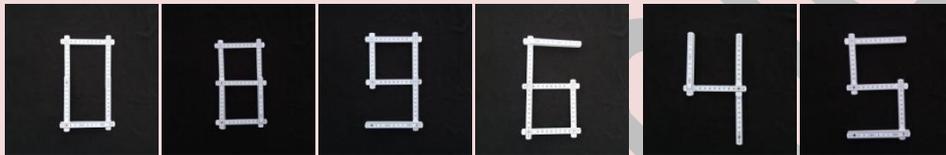
4/ Puntos y Puntas de referencia en el Metro.

Podemos realizar las figuras de dos maneras, según su forma a partir de un **punto central** o a partir de los **puntos** situados en los **extremos**.

-Punto Extremo en el metro hay dos. Podemos decir que son puntos extremos, los puntos que están situados a los extremos, estos puntos son extremos hasta que comenzamos a realizar alguna modificación en el metro, en este momento, ya tenemos una **IDEA** que nos está llevando a situar a los puntos extremos como un **Punto de Inicio** y el otro **Punto extremo** queda asignado automáticamente como **Punto Final**.

(Como ejemplo, podemos tomar tres o cuatro tramos del metro en línea u pensar en un triángulo o cuadrado y unir los extremos hasta llegar a realizar la figura, hasta que los puntos no se cierran, no vemos la figura)

Todos los dígitos numéricos que se realizan con el metro, comienzan en un punto de Inicio y se van desarrollando a partir de este punto...

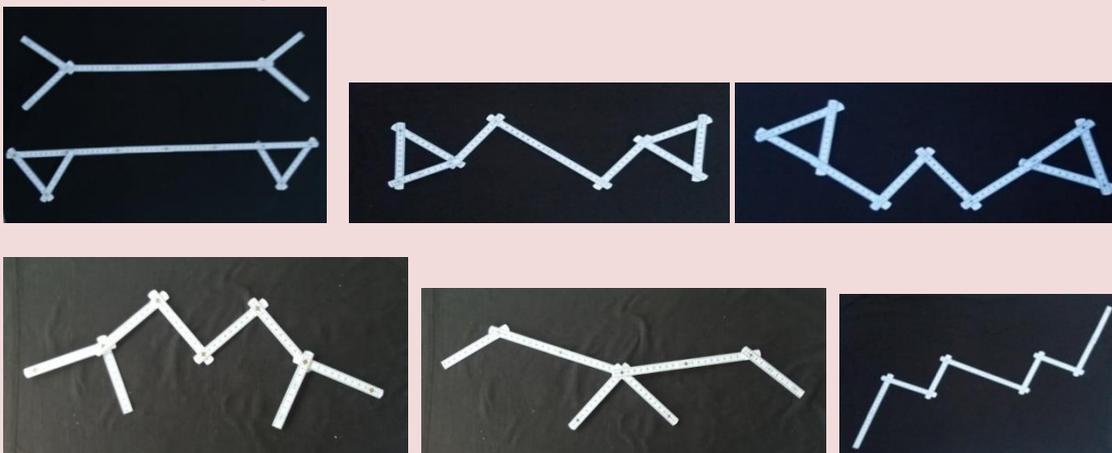


-Metronio conoce todos los números del sistema decimal y todas las letras del alfabeto latino, incluso podemos trabajar con otros alfabetos, el límite lo pones tu.

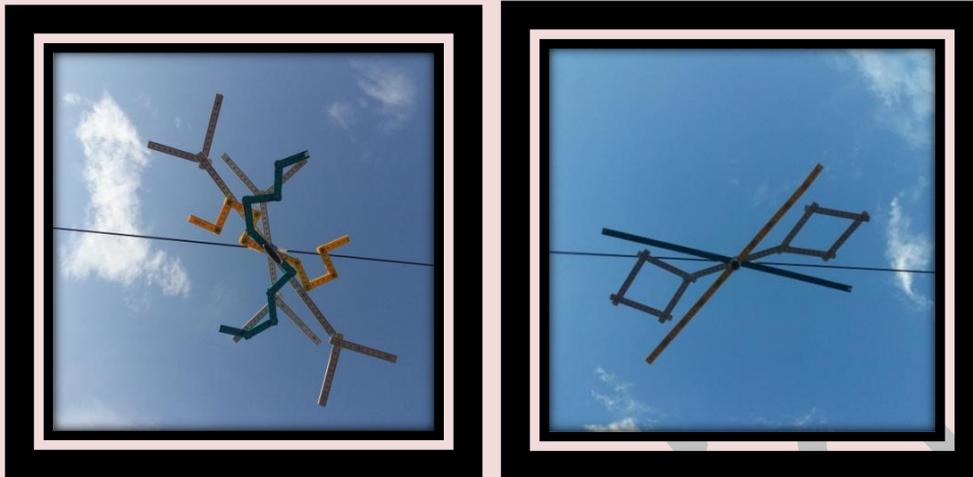
-Punto Central. Es el punto en donde a partir del cual, el metro se comienza a extender, buscando unir los extremos. En este caso el camino se desarrolla desde el centro hacia los extremos o desde los extremos hacia el centro.

(En esta parte podemos tomar el metro extendido y sujetarlo por el centro, una vez lo tenemos sujetado, jugamos a realizar suaves movimientos de muñeca, y los extremos comienzan a moverse de arriba abajo, simulando el vuelo de un pájaro. Después pasaríamos al pájaro en forma de V y entonces mostramos la diferencia entre punto central y punto de equilibrio)

-Punto de equilibrio. *(No siempre coincide con el punto central)* Tomaremos conciencia de este punto cuando realicemos actividades de equilibrio. El metro nos aporta muchas posibilidades para desarrollar este concepto. En el metro extendido, el punto central y el punto de equilibrio coinciden. Sin embargo, a medida que comencemos a realizar modificaciones en los puntos extremos el Punto de equilibrio varía de situación. Siempre hay un punto de equilibrio en donde el metro puede sostenerse sobre una superficie de apoyo sin apenas esfuerzo.



Otra faceta que podemos desarrollar, son las variaciones sobre diferentes formas **mobiles**, en el caso de situar la superficie de apoyo arriba.

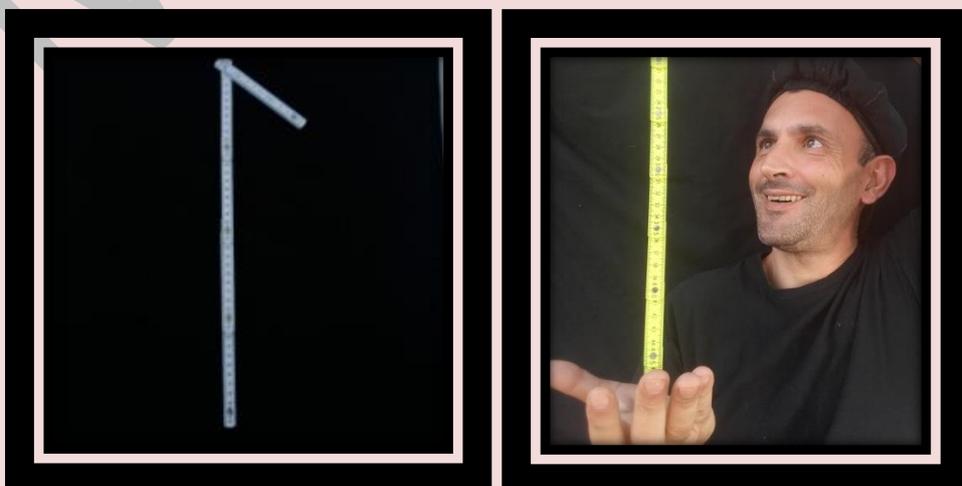


Se pueden elaborar diferentes tipos de Helices, en el caso de situar el metro en sentido perpendicular.

Y en el caso de los equilibrios que realizamos a modo de **balanza**, en donde la superficie de apoyo estaria bajo, podemos también realizar bases con otros metros.

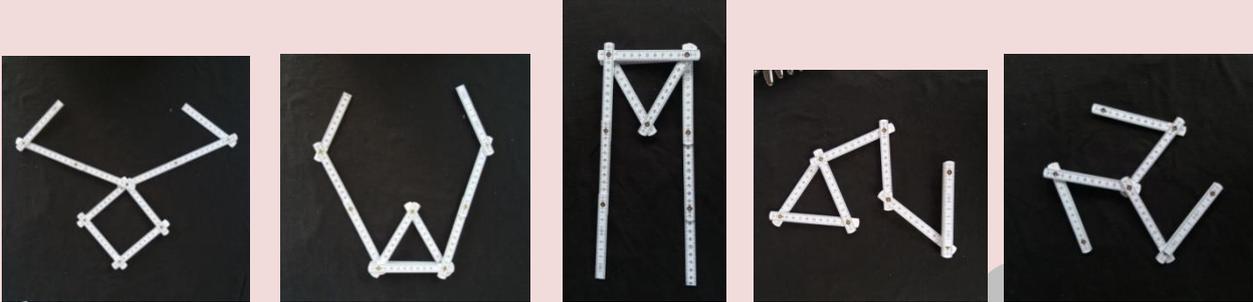


También podemos realizar equilibrio con el metro si lo ponemos en vertical... Cuanto mas extendido, nos resultará mas facil realizar el equilibrio.



5/ EL PESO.... La balanza. El equilibrio.

Consciencia del peso. Desde la manipulación.. Extiendo el metro... ¿Cambia el peso según esté más o menos extendido? ¿Cómo afectan los cambios?



¿Las dos partes son capaces de moverse en peso y ángulo al unísono?

6/ Puntos para la Manipulación.

Hay miles de acciones que realizamos a diario, en donde para manipular un objeto, realizamos la misma dinámica... Una mano sujeta y la otra es la que moviliza. En el caso de los diestros, es la mano izquierda la que se encarga de sujetar y la derecha se moviliza: ¿Qué tal se nos dá hacerlo a la inversa?

Manejando el cuchillo y tenedor, Clavando un clavo, Apretando un tornillo, echar agua en un vaso...Son algunos ejemplos.

Con esto, me voy a remitir a que para la manipulación del metro vamos a realizarla sobre la consciencia para situar dos puntos. **El punto Fijo y el Punto de Movimiento**

Punto Fijo... Es el punto que sirve de apoyo y sosten.

Punto de movimiento. Es el punto que se mueve durante unos grados hasta que se convierte en punto fijo en la siguiente secuencia.

Punto Inicio. Es el punto que da comienzo a la figura. Suele ser el primer punto de Movimiento que se Inicia y se mueve en busca del cierre de la figura. El punto de Inicio y el punto de Movimiento coinciden en el momento de comenzar a realizar la figura.

7/ Del punto a la línea.

Según Kankinsky, una línea es la traza que deja un punto al moverse, por lo tanto, su existencia siempre está vinculada al punto. Para que este punto se mueva es necesario crear una tensión que será la que le dará movimiento. También necesitará una dirección que marcará hacia el lugar donde se posicionará el punto, dejando presente la línea, ya sea horizontal, vertical o diagonal a modo de estela.

Antes de llegar a ser Homo Sapiens (Hombre que utiliza el pensamiento), la humanidad pasó por el estado de Homo Faber (Hombre que fábrica) Y EL Homo Habilis es decir, el hombre que inventa y utiliza herramientas para actuar sobre la materia.

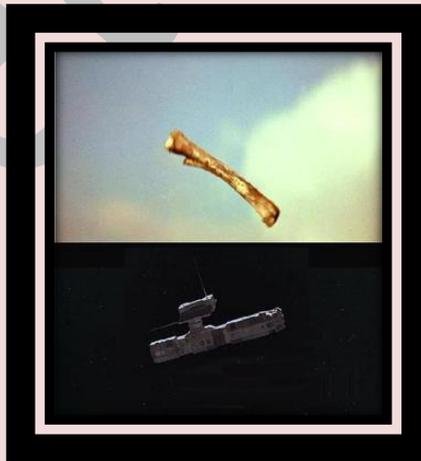
Las primeras herramientas que utilizó el Homo Habilis, fueron piedras y palos. Esto nos permite establecer una analogía entre las piedras como puntos y las líneas como palos.

A PARTIR DE ESTE MOMENTO LA PARTE PRÁCTICA YA COMIENZA A SER MAS PROTAGONISTA. Se establecen pautas para un manejo desde el movimiento interno.

8/ La línea...Un palo

Estático aparentemente...

Al tomarlo entre las manos... nos sentimos como el homínido del inicio en la película **“Una odisea en el espacio”**... el objeto palo se transforma al ejercer una función diferente. Una chispa de creatividad. Un paso en la evolución. Hasta El infinito y mas allá, en este caso una nave espacial.



Un corte de coincidencia

Movimiento creativo.

Investigo posibilidades, ventajas que me aporta el palo...HOMO HABILIS (herramienta)

Una vez tomamos consciencia acerca de la importancia del manejo del peso fluido podemos entrar en un movimiento corporal más abierto.

Movimiento de torsión...y baile para llegar a la espada... movimiento del remo...

Punto fijo y punto móvil. (Baile con un palo, dos, tres Entre dos. Frente a frente)

9/ Conceptos Matemáticos que se pueden observar con el metro.

TIPOS DE LINEAS:

Horizontal, Vertical.

Rectas:

Paralelas, Diagonales, Perpendiculares, Secantes, Concurrentes, Coincidentes, Tangentes, Ascendentes, Oblicuas, Descendentes, Inclínadas, Poligonales.

Semirrectas.

Segmentos.

EL PLANO O SUPERFICIE:

Horizontal, Vertical y Oblicuo.

El perímetro.

El área.

Diagonal y eje de simetría.

GEOMETRIA PLANA.

Figuras geométricas planas. (Triángulo, Cuadrado, pentágono, hexágono.... Etc)

Tipos de Triángulos.

Según sus lados: Equilátero, Isósceles y Escaleno.

Según sus ángulos: Acutángulo, Rectángulo y Obtusángulo.

Cuadriláteros.

Rombo, romboide, cuadrado, rectángulo, trapecio y trapezoide (Paralelogramos. No paralelogramos)

Polígonos. (Regulares e Irregulares)



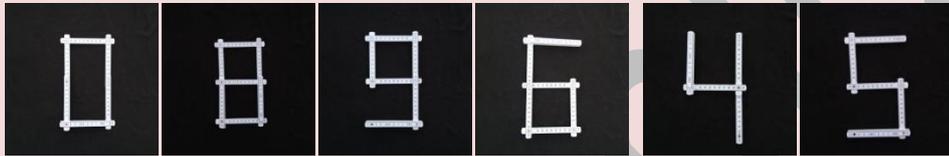
SIMETRIA... (Rotación, Traslación y Reflexión)

EL SISTEMA METRICO DECIMAL.

Metro, centímetro, Milímetro.

DIGITOS NÚMERICOS

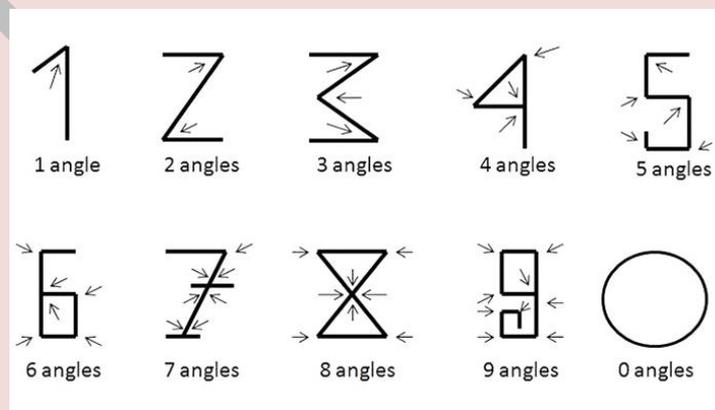
Signos, suma, resta, multiplicación, igual, mayor que... y menor que...



ABECEDARIOS.

LAS RUNAS VIKINGAS

 FEHU Abundancia de dar y recibir	 URUZ Transformar La forma	 THURISAZ Destrucción para reordenar	 ANSUZ Conexión con mensajes sutiles	 RAIDO Viaje a mi destino	 KANO Visión clarificada amplificada	 GEBU Unión en equilibrio	 WUNJO Éxito de la cosecha
 HAGALAZ Conflictos externos	 NAUTHIZ Maestría del dolor	 ISA Inmovilidad entre hielo	 JERA Paciencia para sostener el ciclo	 EIWWAZ Serenidad ante problemas desvíos	 PERTH Razones ocultas	 ALGIZ Oportunidad de decir no	 SOWELU El sol al final del camino
 TEWAZ Fuerza guerrera, disciplina justicia	 BERKANA Gestación nacimiento	 EHWAZ Tránsito movimiento	 MANNAZ Orden y estructura con humildad	 LAGUZ Fluir Sin expectativa	 INGUZ Disonancia de energía creadora	 DAGAZ Transformación radical	 OTHILA Liderazgo retirada

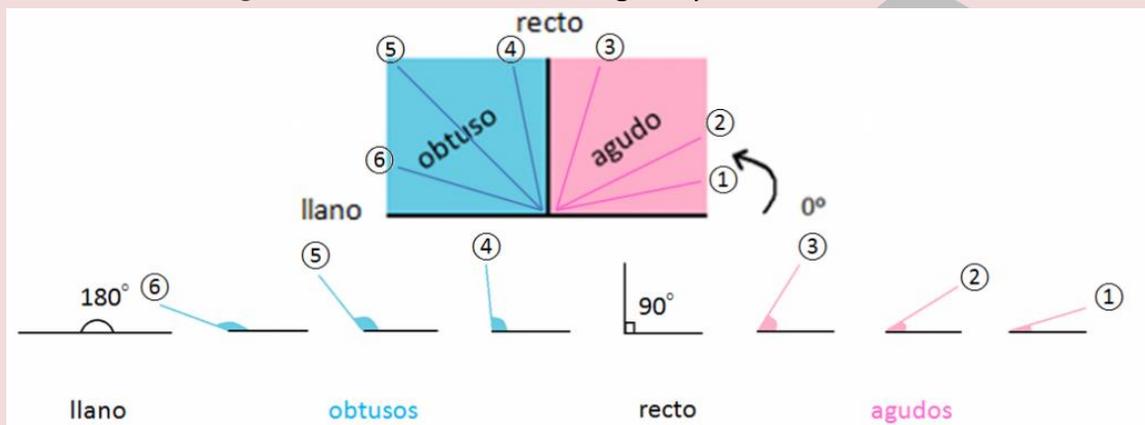


Comenzando a plegar. (ANGULOS)

Al observar el ángulo, nos encontramos con un juego en donde con apenas comenzar a desplegar la primera varilla del metro, ya comienzan a surgir las imágenes que nuestra mente tiene en su interior y comienza a relacionar... El número uno, un bastón, un palo de hockey, de golf, un pico, una nariz.... Surge la magia

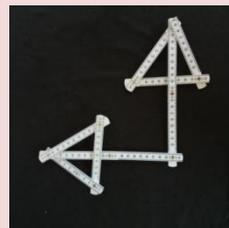
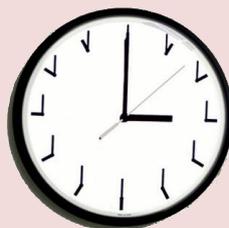
Los Ángulos son figuras formadas por dos semirrectas distintas con un Punto de Origen común que se denomina vértice de ángulo.

Clases de Ángulos. -Observación de los ángulos y su efecto sobre las formas.



SUMA DE ANGULOS

Curioso que al mover un ángulo se establezca una analogía con las manecillas de un reloj.



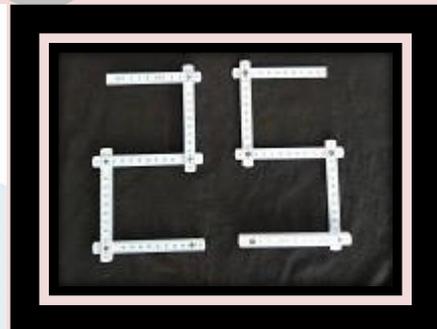
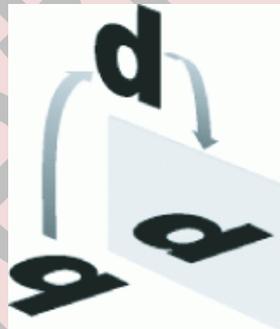
10/ Situación espacial y Comprensión del Espacio

Arriba, Abajo.

Delante, detrás.

Izquierda, Derecha (Nota Dislexia)_Análisis de las propiedades de la rotación y de la traslación de figuras.

-Se pueden observar posibles **dislexias** y tomar consciencia sobre ellas, pudiendo observar como al cambiar el eje de la figura, cambia el significado.



11/ Jugando con el equilibrio (Consciencia Corporal)

- Estimulación de la atención y la memoria.

NOTAS SOBRE EL EQUILIBRIO (1)

EL JUEGO DE EQUILIBRIO EN EL METRO SE DESARROLLA DESDE:

Equilibrio dinámico, estático y con objetos.

-Alto. (El metro se sitúa encima de un punto que sostiene al punto de equilibrio) Puede ser un punto fijo ó móvil (Podemos utilizar nuestro propio cuerpo para sostener uno o varios metros y moverlos con ellos)

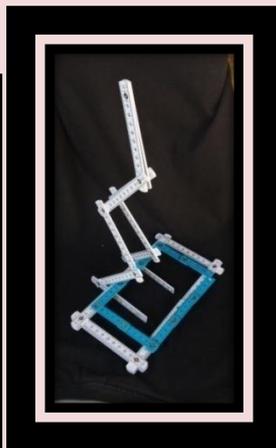
Puedo realizar equilibrios Horizontales o Verticales (Más limitados).

JUEGO :

¿Cuántos metros puedo sostener en equilibrio?

¿Cuántas variaciones diferentes de figuras equilibradas puedo encontrar?

Equilibrio con punto central... Sobre el cuerpo... Sumando Metros en equilibrio.



Equilibrios sobre soporte de mesa.

- **Lateral.** Como si de una hélice se tratara.. En este caso suelo utilizar IMANES que ayuden a sostener el metro por un ángulo metálico en sentido vertical.

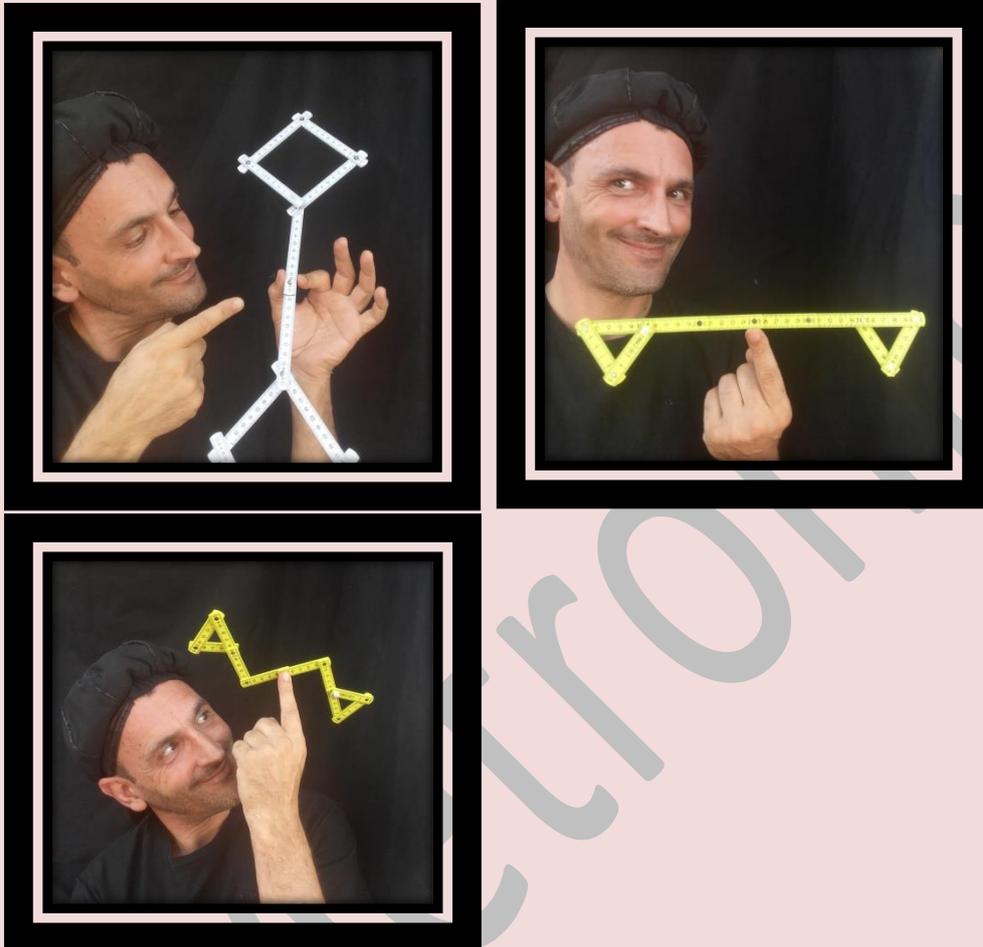
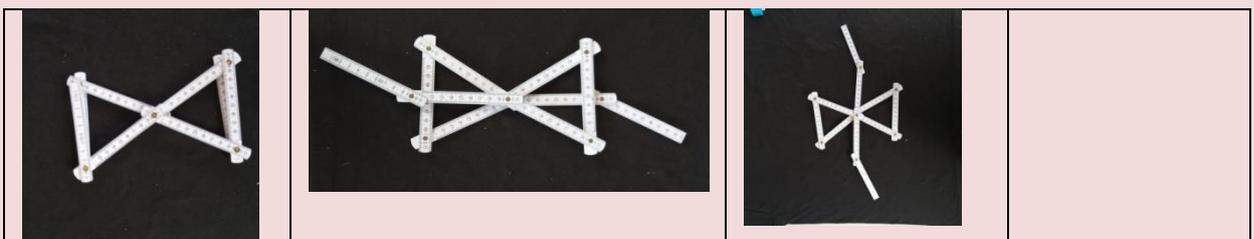
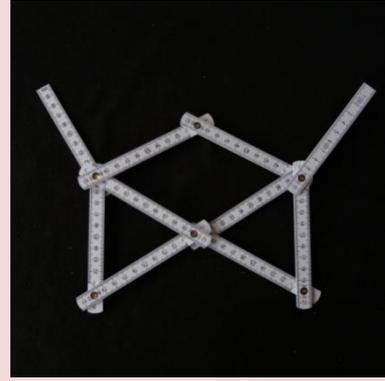


Figura modelo... PAJARITA posteriormente jugamos a realizar ejercicios de equilibrio con esta figura sobre puntos fijos en el cuerpo y otros puntos del espacio. ¿Hexágono?





-Ejercitamos la concentración y el equilibrio.



-Desarrollo y comprensión de la orientación y el sentido espacial... conceptos como: delante, detrás, arriba, abajo, izquierda, derecha...grande, pequeño.

-Desarrollo de la coordinación y psicomotricidad fina.

-Desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Nuestro cuerpo se mueve al poner en marcha al objeto.

-Desarrollo del pensamiento analítico.

-Desarrollo y consciencia de la memoria visual y corporal.

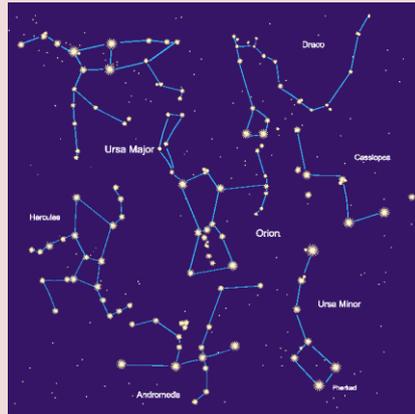
-Manejo de la autoestima y el instinto de superación. Por una parte es muy fácil de encontrar formas sencillas y por otra parte, podemos proponer nuevos retos adaptados al nivel del propio alumno.

12/ Claves para Imaginar.

Es en el juego y solo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad y solo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo.

WINNICOT

Las Estrellas.



Los primeros visualizadores. (Contemplaban las estrellas, hasta ver un grupo al que llamaban constelación y se ayudaban de la imaginación para dar un nombre y así encontraban una **forma** para memorizarlas)

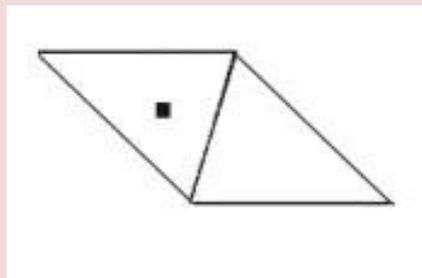
El metro como proyector de Imágenes Mentales y Psíquicas... Relacionamos y unimos puntos hasta llegar a imaginar una forma. Pudiendonos en algunos casos encontrarnos con ciertos arquetipos que surgen a través de las figuras.



IMAGINAR..Ampliando nuestra Creatividad.

Imaginar nos lleva a la Fantasía o a la Creatividad. Lo que buscamos es que la imaginación se ponga al servicio de la Creatividad para obtener satisfacción y no se quede en una Fantasía, esteril y frustrante.

Figuras base para ilusiones ópticas.



El hueco y la pirámide

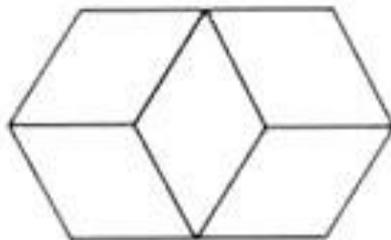
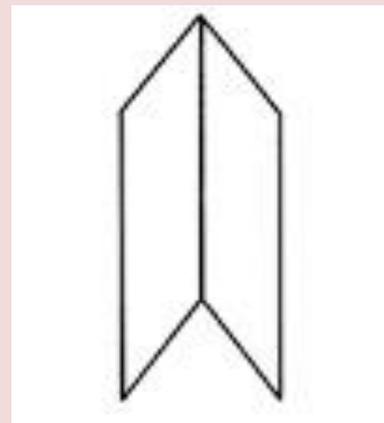
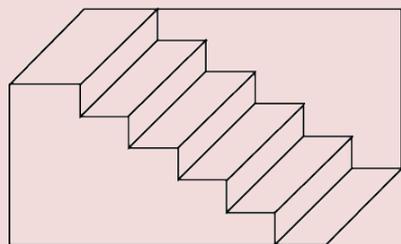


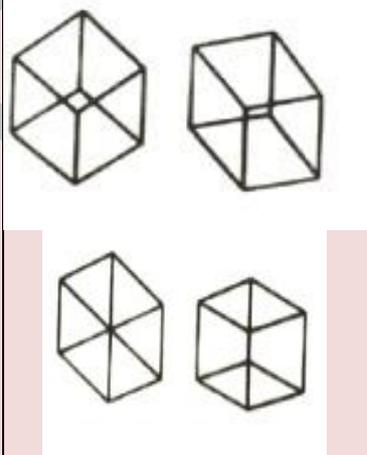
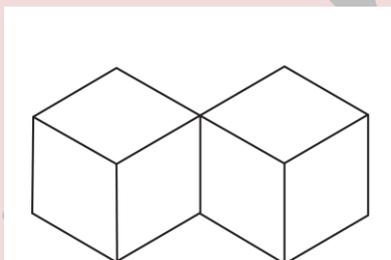
Figura de Thirey



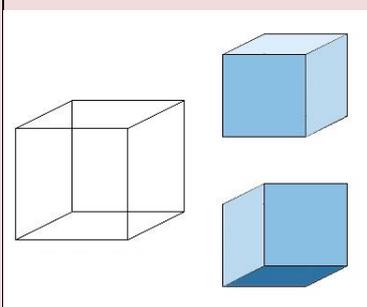
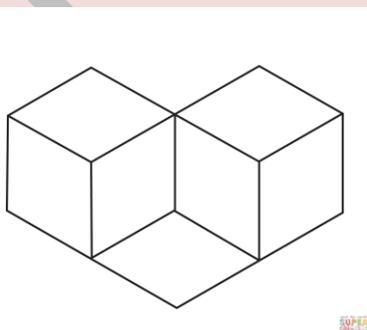
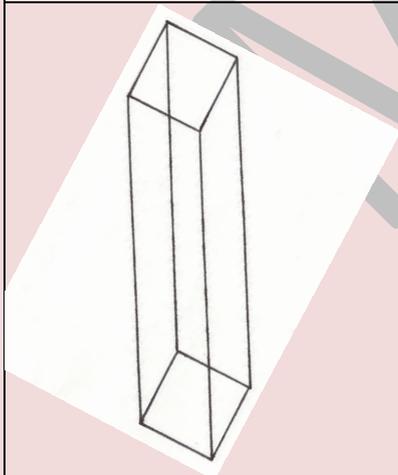
Diedro de Mach



Ilusión de Schoeder



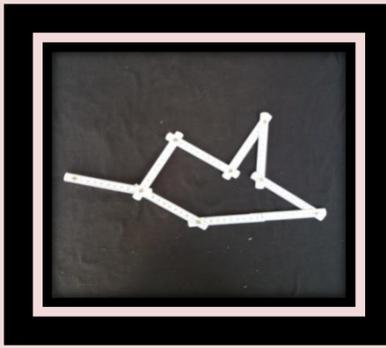
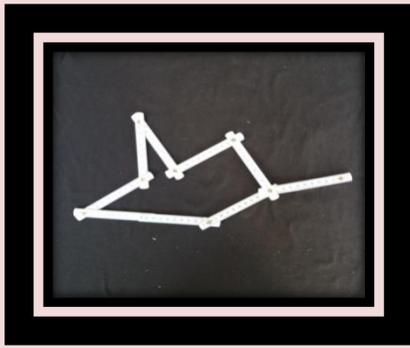
Variantes de Koffermann y Hochberg



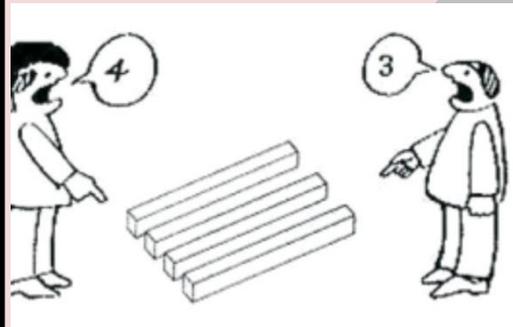
Cubo de Necker.

Cuando se observa la imagen, suele suceder que se intercambia la visión entre las dos interpretaciones válidas. A este fenómeno se le denomina **percepción multiestable**.

Desde el Angulo, observamos los giros de la pieza al Completo.



¿Colibrí o Ratón?



EL ORDEN DE LOS FACTORES, ALTERA AL PRODUCTO

Lateralidades..... Al andar ¿Somos diestros o zurdos? ..Tai-Chi.. Las dos piernas avanzan en el movimiento al mismo tiempo (Yin Yang), aun teniendo la sensación de retroceder. (Para avanzar hay que tomar impulso y para retroceder la fuerza se pone delante)

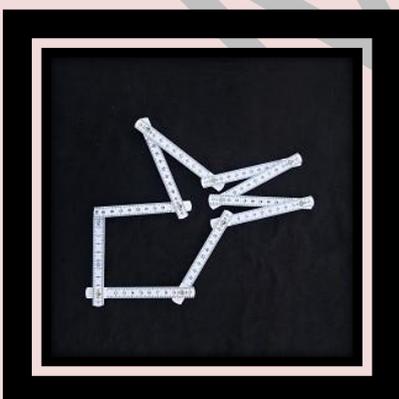
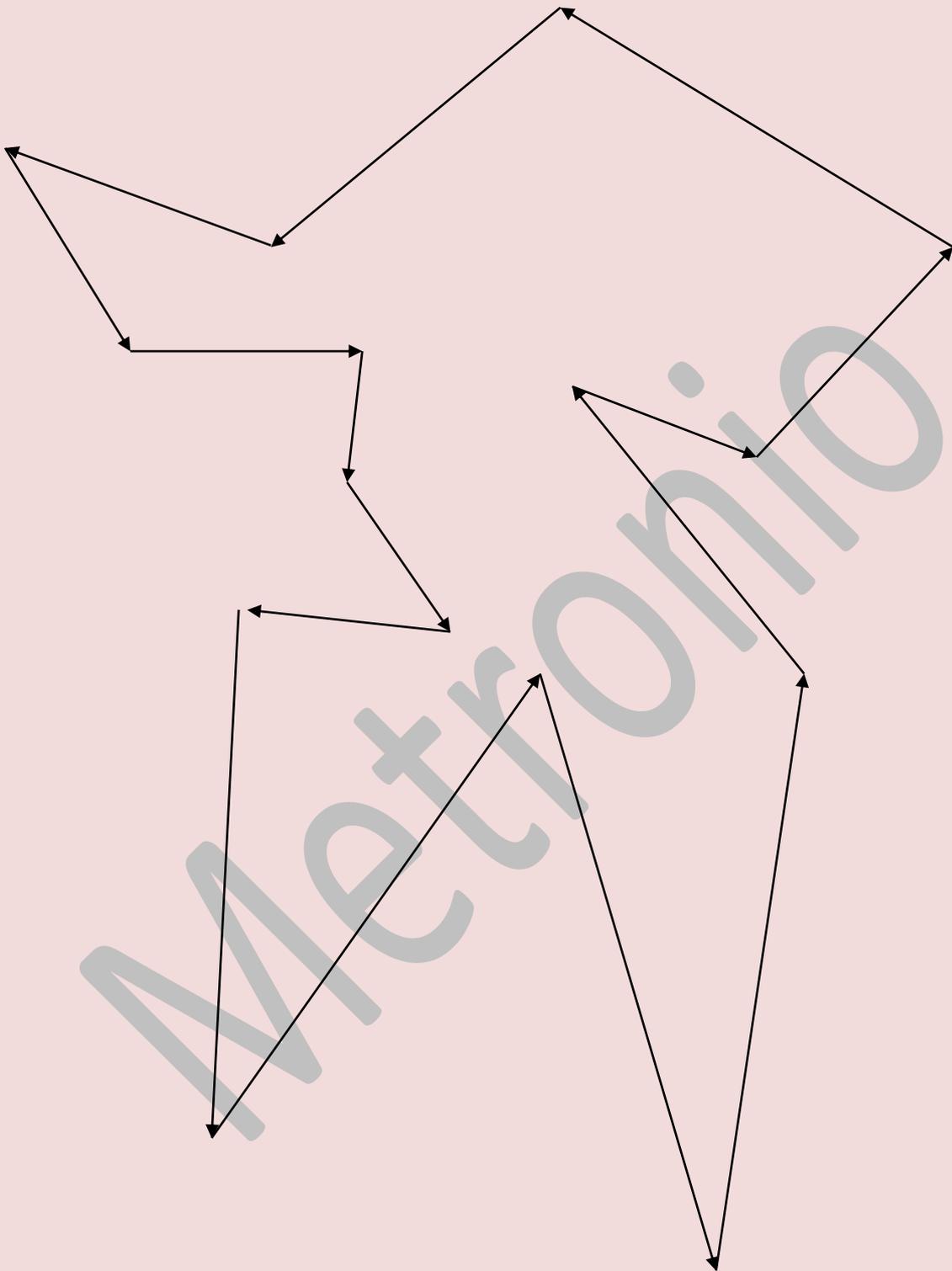


FIGURA PICOS.



Gira la figura y mírala desde varias perspectivas.

¿Qué imagen viva te sugiere? (En movimiento) Ahora pon un punto dentro de la figura que marque la dirección. (Un ojo que mira a...)

Este es un juego para hacerlo en grupo, a cada participante se le da un folio con una figura y por detrás han de realizar otra figura triangulada.. (Lineas y Angulos)

Relacionando la Imagen Interior y la Imagen Exterior.

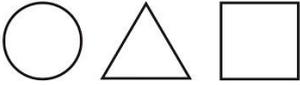
- Como es fuera, es dentro... Hacemos una figura hasta llegar a realizarla con los ojos cerrados. (Cohesionamos la mirada interna con la externa) Al hacer la figura ¿Dónde se ve? ¿Puedo imaginar? ¿Dónde se proyectan las imágenes en mi mente?

La presencia de un enseñante que aliente la descomposición por **geones** y el acto de la escisión perceptiva, se advierte como un dispositivo de reaprendizaje perceptual, donde nuevas categorías permiten entender el problema de forma alternativa, propugnando por una estimulación del pensamiento creativo. **El Einfühlung, (Proyección Sentimental)** o vínculo existente entre las formas pre-existentes en el plano intra-psíquico y las formas del mundo exterior, emerge como factor perceptual que reconstruye perceptos, posibilitando una nueva mirada sobre el objeto, lo que en consecuencia tiene probabilidad de incrementar la llegada de perspectivas alternativas y, por ende, una producción divergente de ideas.

Entendiendo así la proyección sentimental, podemos afirmar que el valor de una obra de arte, aquello que llamamos su belleza, reside en sus posibilidades de brindar felicidad y esto se consigue cuando se adapta y cumple las necesidades psíquicas que determinan la voluntad artística absoluta del observador.

Wilhelm Worringer

13/ SOBRE EL TEST DE KANDINSKY.



Profesión:.....

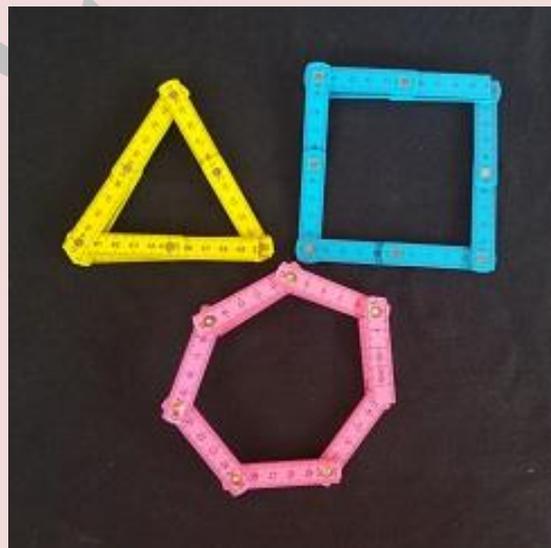
Sexo:.....

Nacionalidad:.....

Con fines de investigación, el Departamento de Dibujo y Artes Plásticas requiere soluciones para los problemas siguientes:

1. Asigne uno de los siguientes colores a cada forma: rojo, azul o amarillo, sin emplear dos veces el mismo color. Basta con escribir el nombre del color dentro de la forma.
2. Si es posible, dé una explicación de su elección.

EXPLICACIÓN:



En 1923 Kandinsky realizó un experimento, aplicando encuesta a los estudiantes de la Bauhaus, buscando establecer la relación universal entre las tres figuras geométricas base y los tres colores primarios, es decir, el triángulo con el amarillo, el cuadrado con el azul y el círculo con el rojo.



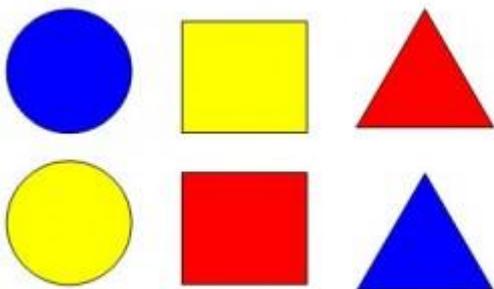
Nuevamente el test de Kandinsky fue realizado en 1990, donde las respuestas fueron variadas, unos aceptaban la universalidad de esta relación figuras-colores, otros argumentaron que esa relación era inexistente y rechazaron dicha asociación.

Considero que la relación de universalidad que se intentó visonar a la hora de relacionar los colores y las figuras provino porque se genera una mayor carga semiológica cuando los círculos son rojos, los cuadrados azules y los triángulos amarillos, pienso que esto sucede porque el significado psicológico del color y el significado psicológico de los signos básicos alcanzan su mayor expresión en este tipo de combinación. Esto lo podemos ver reflejado en la respuesta de Frances Butler y a lo cual también le podemos añadir:

1. Círculo rojo: El color rojo es reconocido universalmente porque transmite pasión, alerta y sexo y es además el color que logra fijar la mirada del espectador por más tiempo. El círculo es continuidad, sin fin, movimiento, ciclo, dinamismo y simboliza el sexo de la mujer según Freud.
2. Cuadrado azul: nos transmite equilibrio y estabilidad que va de la mano con tranquilidad, calma, serenidad, pureza, libertad.
3. Triángulo amarillo: La figura transmite equilibrio, jerarquía, unión y el amarillo alegría, vida, calor; combinados ambos brindan la sensación de ligereza y liviandad.



Pero al realizar las otras combinaciones de colores y figura, desde mi perspectiva, podemos notar que las cargas semiológicas varían notablemente y ya no poseen la misma fuerza.



1. Círculo azul: La combinación de ambos transmite profundidad, misterio, algo insondable.
2. Círculo amarillo: Es figurativo ya que nos recuerda al Sol y lo que este trae consigo exceso de brillantez y calor al punto de la saturación.
3. Cuadrado amarillo: Transmite rigidez.
4. Cuadrado rojo: Transmite mucha tensión, presión, algo muy pesado.
5. Triángulo rojo: Transmite violencia, el cumplimiento de una autoridad, el estar permanentemente alerta.
6. Triángulo azul: Transmite la aceptación pasiva de una jerarquía.



Obra de Sengai Gibon



www.inspiracionescreativas.com