



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: *LA JOI-JO*

ESTUDIANTE: Oltra Ramos, Iratxe

DIRECTOR/A: Mengual Pérez, Imma

PALABRAS CLAVE: Nostalgia, bisutería, *neo kitsch*, *centennial*, brillo

RESUMEN: Rescatar y reinterpretar la nostalgia de la infancia de los años 2000 a través de la Bisutería, creando joyas que evocan la energía, diversión y despreocupación de esa época. Utilizando elementos icónicos como las bolitas, los brillos y colores vibrantes, los diseños están concebidos para generar un impacto visual significativo y ofrecer un puente tangible hacia el pasado, invitando a reflexionar sobre el valor de los recuerdos en un mundo donde la moda y el consumo son cada vez más rápidos y desechables.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5	-	5
2. Referentes	6	-	9
3. Justificación de la propuesta	10	-	11
4. Proceso de Producción	12	-	15
5. Resultados	16	-	20
6. Bibliografía	21	-	22

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

La temática que integra el siguiente proyecto se basa en las influencias del *Neo Kitsch*¹ en el contexto de la generación *centennial*². A través de esto, vamos a buscar reinterpretar accesorios/ joyas, icónicas, *vintage* y modernas que nos recuerdan al pasado, adaptándose a los estilos evolucionados y estéticas contemporáneas de la generación nacida en el siglo XXI.

El objetivo principal es crear accesorios que reflejen la estética de aquellos tiempos con lo que los *centennials* nos sentimos reflejados pero llevado a lo moderno, y cómo estos accesorios se convierten a día de hoy en productos de consumo cada vez que una figura reconocida lleva uno de estos accesorios puesto. Con lo que vamos a crear elementos de bisutería accesibles para la sociedad con un estilo *Neo Kitsch*.

A tal efecto, se formulan los siguientes objetivos del presente trabajo:

- Realizar bisutería/complementos corporales, para cualquier tipo de persona, sin distinción de sexo ni edad.
- Experimentar con diferentes materiales, como arcilla polimérica, masilla, brillos, telas, resina, acrílico, alginato, escayola, plásticos, ...
- Combinar las piezas resultantes con otros elementos no siempre característicos del mundo de la bisutería. Así les damos un nuevo valor a estos, los reutilizamos, los revalorizamos y nos ayudan a vincularnos con los años 2000.
- Conseguir una línea de bisutería propia y distintiva, con un estilo muy característico.

¹ *Neo Kitsch*: corriente estética contemporánea que reinterpreta el arte *kitsch* tradicional pero con enfoque moderno e irónico. Mientras que el *kitsch* clásico se conoce por ser sentimental, de mal gusto y excesivamente ornamentado, con lo que el *Neo Kitsch* adopta esto de manera consciente mezclándolos además con influencias modernas con tal de crear una estética provocativa.

² *Centennial*: la generación de personas nacida entre 1997 y 2012, también conocidos como la *Generación Z*. Se caracterizan por haber nacido en una sociedad completamente digital.

2. REFERENTES

Referentes temáticos

HANNAH MONTANA



Fig. 1. Portada serie de *Hannah Montana* Disney Plus.

Serie de televisión original de Disney Channel, destinada al público juvenil relatando la vida de la megaestrella del pop *Miley Cyrus*. Estrenada en 2006. Y en este caso es una de mis principales referentes ya que *Miley Cyrus* ha sido y sigue siendo a día de hoy un gran icono para nosotros y para la sociedad, y ella en sí ha creado un *estilo*. Cuando hablamos de *Hannah Montana*, a todos se nos viene a la mente los colores morados, rosas y dorados, las prendas con muchos brillos, la estética pop, ...

ROSALÍA



Fig. 2. Rosalía posando para la portada de su disco *Motomami*

La cantante española de género urbano con su flamenco, que por su gran influencia ha dado vida a una nueva estética. Hablar de *La Rosalía*, hace referencia tanto a una persona, como a un estilo. Toma de

referencia la herencia cultural para transformarla en una tendencia contemporánea.

Tomamos de referencia a *Rosalía* en nuestra línea de bisutería ya que nos inspira su estilo único y cargado. Además es una figura muy influyente en la moda y la cultura pop, y tiene una gran capacidad para crear tendencias.

NEO KITSCH, KITSCH³, Y2K⁴

Son también movimientos artísticos que tomamos como referentes a la hora de crear nuestras piezas, ya que queremos y buscamos que nuestra línea de bisutería presente esta estética cargada de estas corrientes.

BAD GYAL⁵, BRITNEY SPEARS⁶, MADISON BEER⁷

Celebridades que tomamos de referencia ya que tanto en el pasado como en la actualidad, han ayudado a definir y a revivir la estética Y2K, influyendo en las tendencias de moda y con ello le han dado visibilidad a todas esas prendas cargadas de brillos, las joyas grandes y coloridas con formas inusuales, de plástico, ...

LELLI KELLY, SÚPER POP, REVISTA TOP MODEL, BRATZ, ...

Lelli Kelly (marca italiana de zapatillas infantiles conocida por sus diseños llamativos y coloridos. Zapatos llenos de abalorios como lentejuelas y otros adornos brillantes).

La revista *Súper Pop* (fue una revista juvenil española lanzada a principios de los años 2000. Ofrecía una mezcla de noticias de música, moda, cultura pop, ... Y también era común porque venía con pequeños regalos como, pegatinas brillantes, joyas de plástico y muy coloridas, ...).

Las revistas *Top Model* en cambio eran para aquellas adolescentes interesadas especialmente en la moda y la belleza. Y también solía incluir pequeños regalos como pegatinas, accesorios, ...

³ *Kitsch*: estilo artístico caracterizado por su enfoque en lo sentimental, lo cursi y lo superficial. Considerado un arte de mal gusto y tiene connotaciones negativas en el mundo del arte. También es apreciado por su carácter nostálgico y su atractivo popular.

⁴ *Y2K*: se refiere a *años 2000*, y se caracteriza por un estilo el cual mezcla colores y estampados (colores vibrantes y llamativos, neones, plateados, pasteles...), prendas y accesorios icónicos (accesorios de plástico, pulseras y anillos grandes), influencias de cultura pop (la moda está influenciada por celebridades y la cultura pop de la época.)

⁵ *Bad Gyal*: Alba Farelo, cantante y compositora española. Conocida por su estilo único en la música mezclando *dancehall*, reggaetón, trap y música urbana. Y es un claro exponente de la moda *Y2K*, mezclando lo retro con lo contemporáneo.

⁶ *Britney Spears*: figura icónica en la música pop, desde finales de la década de 1990. Y principal icono absoluto de la moda *Y2K*.

⁷ *Madison Beer*: compositora y actriz. Famosa a través de las redes sociales y ha desarrollado una exitosa carrera musical.

Las *Bratz*, combinan varios estilos como la moda urbana, el *streetwear*⁸, ... Lanzadas en 2001 y destacaron por su apariencia moderna y alejada de lo tradicional en aquel momento que eran las *Barbies*.

Con lo que llegamos a la conclusión de que elegimos estos últimos referentes porque todos nos producen ese sentimiento de nostalgia y siguen siendo un gran símbolo de nuestra juventud, además de plasmar a la perfección el estilo cargado y brillante que queremos que obtenga nuestra línea de bisutería.

Referentes Visuales

MATEU-LO

Mateu Gallardo, diseñador de patrones, creó su marca en 2019, fruto del deseo de explorar técnicas de *upcycling* y de su pasión por los accesorios.

Tiene un estilo único, que con cada pieza nos transporta a una inocente juventud. Se dedica a jugar con alta bisutería y nos hace ver la importancia de la nostalgia.

Lo que nos interesa de este diseñador es la facilidad que tiene en combinar objetos innovadores y darles un enfoque artístico con una apariencia distintiva del resto.



Fig. 3. *Flor de Azahar*, producto en venta de su web.

⁸ *Streetwear*: un estilo de moda originado en las calles de Estados Unidos, y se conoce por mezclar la música, el arte callejero, el *hip-hop* y otros muchos elementos de la moda juvenil.

¡AY QUE CHULO! (AITANA LORENZO)

Marca que nace para enfrentarse a la joyería tradicional y aportar un toque de diversión y color a nuestras vidas. Pretende que a partir de sus diseños puedas expresarte y experimentar con la moda.

Aitana Lorenzo quería crear accesorios los cuales cada vez que los mirases te transportaran a la infancia.

En este referente nos interesa el uso de las piedras preciosas que ella utiliza y la versatilidad y usabilidad que tienen sus productos, ya que crea piezas capaces de adaptarse a cualquier ocasión, ya hablando de eventos formales como en el día a día de las personas.



Fig . 4. Acero, producto en venta de *¡Ay Que Chulo!*

PATRICIA NICOLÁS

Conocida por sus piezas audaces y coloridas que combinan elementos juguetones y nostálgicos. Sus colecciones a menudo incluyen referencias a juguetes, animales y otros elementos lúdicos de la infancia, ofreciendo una interpretación contemporánea y artística.

En cambio, lo que nos interesa de Patricia Nicolás como diseñadora de joyas, es su inspiración en la cultura pop y en el arte.



Fig. 5. *Smoothie Collar*, Patricia Nicolás

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Soy una diva, crecí viendo divas, me encantan y se convirtieron en mis referentes- Bad Gyal

La joyería es una forma de arte que ha acompañado a la humanidad desde tiempos inmemoriales, con sus primeras manifestaciones datadas en el Paleolítico, hace más de 74.000 años.

Esta longevidad habla de una evolución constante, adaptándose y reflejando las culturas y épocas a las que pertenece. En este sentido, nuestra propuesta de bisutería se enmarca dentro de una línea conceptual que busca rescatar y reinterpretar la nostalgia de nuestra infancia, concretamente de los años 2000. Este período, marcado por un auge de la cultura pop y el surgimiento de íconos como las *Bratz*, *Hannah Montana* y revistas como *Super Pop*, se convierte en nuestro pilar fundamental sobre el cual se edifica nuestra estética y diseño.

Los diseñadores pueden echar mano de la nostalgia para atraer a su audiencia haciéndolos sentir bien, emocionalmente hablando. Los diseñadores pues, asignan a sus creaciones con emociones y sentimientos que conectan a los usuarios con los productos, evocando agradables recuerdos, en consecuencia experimentando emociones positivas. - Gross R.

Nuestros principales referentes provienen de nuestra infancia, son figuras muy icónicas en aquellos tiempos y que a día de hoy, siguen dejando huella. No solo entonces definieron estas figuras estilos de vida, sino que también fueron capaces de crear paletas visuales y estilos inconfundibles.

Las fans han crecido y ahora están haciendo las cosas que soñaban hacer a través de las muñecas. Bratz reforzó la imaginación y la pasión por la moda, la creatividad, ir contra corriente... Era la voz de una generación que ahora puede actuar sobre quiénes son y estar en el mundo basándose en lo que las muñecas Bratz les inspiraron a ser. - Jasmine Larian

Todas estas influencias van a ser evidentes en nuestros diseños, ya que buscamos evocar la misma energía, diversión y despreocupación. Los elementos que se emplean, tanto las bolitas, los brillos, los colores presentes, ... nos recuerdan a los accesorios *DIY*⁹ de nuestra infancia jugando un papel crucial en nuestras piezas.

⁹ *DIY*: "Do it yourself" (házlo tú mismo). Se refiere a la práctica de construir, reparar las cosas por uno mismo, sin la ayuda directa de expertos/profesionales. Abarca un montón de actividades, desde bricolaje, hasta la creación de ropa, accesorios, ...

La nostalgia es un componente emocional muy poderoso, y en el contexto de nuestra investigación manifiesta el deseo de regresar a una época más simple y alegre. Los diseños están concebidos para transportarnos a la infancia y nos ofrecen un puente tangible hacia el pasado.

Reinterpretar tendencias pasadas no es solo una cuestión de estilo, sino de reinención cultural. Es una manera de traer lo mejor del pasado al presente, adaptándolo a las sensibilidades modernas. - Alexandra Shulman

Estas piezas van a generar un impacto visual significativo, en un mundo en el que la moda y el consumo cada vez son más rápidos y desechables, con lo que nuestras piezas van a invitar a tener una reflexión sobre el valor de los recuerdos.

Buscamos capturar la esencia de una década y traducirla en piezas de bisutería que hablen directamente por ellas mismas y que sigan inspirando a nuevas generaciones.

La clave está en conectar con las emociones, conectar a los consumidores con algún suceso placentero, un recuerdo familiar, un lugar especial, una situación chistosa, inclusive con un aroma que les lleve a recordar una experiencia personal. - María Bermudez

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Las piezas del proyecto se van a realizar con diferentes materiales como; arcilla polimérica, resina, brillantes sintéticos, bolitas, plástico, ... Con todos estos

materiales vamos a crear nuestras piezas de bisutería combinándolos entre ellos o bien de manera individual.

Al mismo tiempo también se va a llevar a cabo un *catálogo* donde también podremos ver documentado en él otras piezas de bisutería mediante fotomontajes, ilustraciones realizadas con la aplicación *Procreate*, collages manuales que nos permitan ver y tocar algunos de los materiales empleados en nuestra bisutería.

Este catálogo se caracteriza por estar hecho de manera manual, pegando individualmente cada brillo que compone la portada del mismo; hecho con brillantes sintéticos y también pegatinas de personajes muy reconocidos de los *centennials*. Además que la estética del mismo libro recuerda a cualquier álbum que toda niña hubiese deseado tener por aquellos años.



Fig. 6. Carpeta intervenida



Fig. 7. Carpeta Intervenida



Fig. 8. Pruebas de gemas dentales



Fig. 9. Diseño final dentadura



Fig. 10. Producción de los pasteles con masilla

Para crear estas mini tartas hemos utilizado una base de corcho, seguidamente procedemos a cubrirla con una fina capa de masilla con un poco de pigmento el cual le va a dar color al fondo de la tarta. Esparcimos la masilla con una lámina de plástico rígido y dejamos secar esta primera capa.

El siguiente paso es crear diferentes pastas de masilla de colores diferentes para dar color al merengue de nuestro pastel, y una vez tengamos estas mezclas de colores ponemos la masilla en una manga pastelera y empezamos a diseñar nuestro dulce como más nos guste.

Por último, cuando ya esté completamente seco, le ponemos una capa de barniz para conseguir ese toque glaseado, y finalmente una vez todo seco nos queda decorarlo con brillantitos falsos, bolitas de manualidades, purpurina u otros objetos como por ejemplo los ositos de gominola que hemos realizado posteriormente.

Y de esta forma crearemos todos los pasteles que luego veremos presentes en algunas de nuestras piezas finales.



Fig. 11. Producción de uñas acrílicas.

Para hacer las uñas, hemos partido de una base de uña ya hecha, seguidamente, para convertirla en una pieza rígida y duradera, le pasamos una capa de acrílico de uñas.

Una vez esta capa de acrílico seco, ya podemos ponernos a diseñar las uñas, ya bien sea con piedras de manicura, purpurinas, pegatinas, etc.



Fig. 12. Producción de diferentes abalorios con resina y arcilla polimérica.

Aquí vemos un poco del proceso de creación de todos los abalorios que están presentes en nuestra bisutería final.

En la primera foto estamos creando anillos con arcilla polimérica. Es un material moldeable como la plastilina y para que se quede rígido tenemos que hornear una media hora.

Una vez sacamos nuestras piezas del horno, les damos una capa de barniz para así resaltar sus colores y crear una *capa de refuerzo* en nuestras piezas.

En la foto central vemos unos moldes de ositos de gominola, que los hacemos de la siguiente manera: vertemos en los diferentes moldes resina, y estando

esta misma líquida le añadimos glitter, color, flores secas, pan de oro, etc. Y una vez hecho esto llevamos los moldes a una lámpara LED UV, con tal de secar la resina. Y ya tendríamos estos moldes listos para nuestras piezas.

Y en la última foto vemos el proceso de montaje de un collar de la colección, dónde le vamos a añadir objetos reciclados (como los dinosaurios), también los ositos hechos con resina anteriormente, alguna mini tarta, y muchos de los objetos que hemos elaborado antes.



Fig. 13. Algunas de las piezas finales obtenidas

Y por último aquí podemos ver alguno de los resultados finales de las piezas que hemos obtenido. Todos los resultados se van a poder ver en el catálogo físico que hemos realizado para el proyecto, pero también se va a poder acceder a ver las diferentes piezas mediante el enlace de *Drive* que hay disponible en el siguiente apartado de *Resultados*. Allí se va a poder hojear todo lo que compone el álbum de forma *online*.

5. RESULTADOS

Creo que al ser todo completamente manual se ha experimentado mucho, tanto hablando de materiales como de nuevas técnicas y procesos de producción, que a nuestro pesar en el mundo industrial no se experimentan, ya que todos estos procesos de producción los llevan a cabo las máquinas.

Además de experimentar con diversos materiales, hemos buscado por todos los rincones de casa buscando hasta el más mínimo detalle de cuando éramos niños, hemos utilizado elementos de la naturaleza, ... y creemos que esto enriquece aún más el resultado final.

El sentimiento de estar con nuestras manos diseñando el collar e ir probando los diferentes juguetes que hemos encontrado por los baúles con tal de ver cuál queda mejor, el simple hecho de pegar pegatinas, ese hecho tan sencillo, que nos teletransporta directamente a la infancia, el crear las tartas y automáticamente acordarnos de cuando celebramos los cumpleaños con los amigos del colegio, ... y así podríamos seguir muchos párrafos más.

Con esta línea de bisutería ofrecemos algo diferente a lo que la industria nos ofrece. Son piezas únicas, atrevidas, llenas de colores vibrantes y brillos, con un valor sentimental y lo más importante, con la finalidad de hacer que la persona que las lleva se sienta bien *CHULA*.

También damos otras utilidades a aquellos objetos que desaprovechamos y a la vez hacemos que sean piezas de consumo aptas para una sociedad media ya que todos los materiales utilizados son asequibles dentro de esta sociedad de consumo.

Aquí compartimos el enlace a la carpeta de drive dónde podemos ver todos los resultados que componen el *catálogo*:

https://drive.google.com/drive/folders/16JxiKUwd53hP2mmlrSkeK4P03RjxGiaO?usp=drive_link

Finalizamos este proyecto mostrando algunos de los resultados de las piezas:



Fig. 14. Oltra Ramos Iratxe, *LA JOI- JO* (2024), Arcilla polimérica



. Fig. 15. Oltra Ramos Iratxe, *LA JOI- JO* (2024), Arcilla polimérica y brillos



Fig. 16. Oltra Ramos Iratxe. *LA JOI-JO* (2024), Arcilla polimérica y brillos



Fig. 17. Oltra Ramos Iratxe, *LA JOI- JO* (2024), Composición Anillos



Fig. 18. Oltra Ramos Iratxe, *LA JOI-JO* (2024), Collar *Retro*



Fig. 19. Oltra Ramos Iratxe, *LA JOI-JO* (2024), Collar *Retro* Modelo

A pesar del poco tiempo que se ha tenido para realizar estas piezas de bisutería, estamos muy orgullosas de haber trabajado y realizado este proyecto en concreto ya que nos ha permitido experimentar con gran variedad de materiales que nunca hubiésemos llegado a imaginar que podían ser útiles en el mundo de la bisutería. Además, nos ha abierto un camino muy amplio de creación, ya que a raíz del comienzo nos hemos dado cuenta que podemos ir más allá y crear/ rediseñar infinidad de abalorios, con lo que estamos muy interesadas en este nuevo mundo que acabamos de descubrir.

6. BIBLIOGRAFÍA

WEBS

- AY QUE CHULO. (s. f.) Acero 5. Re: <https://ayquechulo.es/producto/acero-5/>
- MATEU LO. (s. f.) Re: <https://mateulo.com/>
- PATRICIA NICOLÁS. (s. f.) Inicio -Patricia Nicolás Re: [Inicio - Patricia Nicolás](#)

LIBROS

- GROSS R. (2018), *The Power of Nostalgia*, Re: https://research-api.cbs.dk/ws/portalfiles/portal/76437730/1378130_The_Power_of_Nostalgia_120039_141928.pdf

ENTREVISTAS

- ENTREVISTA BAD GYAL (Vilassar de Mar, 1997). (s.f.). Bad Gyal: "Soy una diva, crecí viendo divas y es lo que quería llegar a ser". ABC. Re: [Bad Gyal: "Soy una diva, crecí viendo divas y es lo que quería llegar a ser" \(abc.es\)](#)
- BERMÚDEZ, M. (2019) Joyería Emocional. Re: <https://www.workshopr2.com/blog-joyeria/joyeria-emocional/>
- HARPER'S BAZAR. LA MANSO, Re: <https://www.harpersbazaar.com/es/moda/tendencias/a34071442/adriana-manso-anillos-plastico-la-manso-tendencia-joyas/>
- LA VANGUARDIA. (2022). Jasmine Larian, diseñadora y fundadora de Cult Gaia. Re: <://www.lavanguardia.com/magazine/moda/20220622/8355297/como-generacion-z-hecho-resurgir-fenomeno-bratz>.
- LA VANGUARDIA. (2023, 27 de noviembre). Me quedarán ti: Rosalía se atreve con los pantalones Y2K más controvertidos. Re: <https://www.lavanguardia.com/magazine/moda/20231127/9409452/me-quedaran-ti-rosalia-atreve-pantalones-y2k-mas-controvertidos.html>
- LA VANGUARDIA. (2022, 22 de junio). Iconos de los 2000. Re: <https://www.lavanguardia.com/magazine/moda/20220622/8355297/como-generacion-z-hecho-resurgir-fenomeno-bratz.html>
- VOGUE. (s.f.). "Motomami" Nuevo Referente. Re: <https://www.vogue.es/moda/articulos/rosalia-motomami-tendencia-moda-motos-2022>

ARTÍCULOS DE INTERNET

- COOLTURIZE. (s.f.). ¡ Ay Qué Chulo ! , la marca con más personalidad. Re: <https://coolturize.com/ayquechulo-marca-espanola-accesorios-moda-tendencia-aitana-lorenzo/>

- LOS40. (2024, 25 de marzo). Hannah Montana, icono generacional. *Re:* <https://los40.com/2024/03/25/hannah-montana-cumple-18-anos-de-estrella-disney-a-icono-generacional/>
- VEIN MAGAZINE. (s.f.). Bisutería artesanal. *Re:* <https://vein.es/dominico-y-la-bisuteria-artesanal-de-mateu-lo/>
- VOGUE. (s.f.). Joyas de los 90. *Re:* <https://www.vogue.es/moda/galerias/mejores-joyas-alta-costura-supermodelos-90-2000>
- VOGUE. (s.f.). La Manso. *Re:* <https://www.vogue.es/moda/articulos/anillos-plastico-reciclado-marca-espanola-la-manso>