

**ME  
GUSTA  
QUE NO  
TE  
GUSTE**

**VESTIR PARA ROMPER MIRADAS**

**LAURA PASCUAL  
MARTÍNEZ**



**UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA**

---

Facultad de Comunicación  
Grado en Bellas Artes

Trabajo fin de grado  
Curso 2024-2025  
Convocatoria (Extraordinaria)

**Me gusta que no te guste :**

**Vestir para romper miradas**

Trabajo fin de estudio presentado por: Laura Pascual Martínez  
(lapama2003@gmail.com)

Tutora: Maribel Castro Díaz (mi.castro.prof@ufv.es)

Fecha:





## RESUMEN

Me gusta que no te guste es un proyecto audiovisual, editorial y de moda que parte de los ideales y valores del punk con el principal propósito de desafiar la mirada externa y romper las expectativas sociales sobre lo considerado bonito o aceptable. Así, este proyecto pretende romper con los estereotipos de belleza mediante la creación de una estética que se aleja de los cánones tradicionales, rechazando lo considerado deseable, bello o femenino.

A partir de una propuesta artística multidisciplinar que incluye una colección cápsula, una serie fotográfica editorial, un fashion film y un libro de artista, se genera una crítica a las normas sociales que limitan la libertad de expresión de las personas, a través del humor, lo monstruoso, lo inquietante y lo provocador como método discursivo para generar incomodidad y reflexión en el espectador.

El proceso creativo se basa en lo experimental, lo desagradable, lo marginal, la desobediencia y lo irónico, incorporando elementos de la cultura popular.

Estas características se expresan mediante una estética donde prima el uso de materiales poco convencionales, la exageración, la deformación, la deconstrucción y mensajes provocadores, que refuerzan la idea de no complacer a la mirada ajena. El proyecto también lleva a otro nivel la filosofía DIY (Do It Yourself), característico del punk. Cada obra que compone el proyecto, es una creación propia desde cero, pero es en la colección cápsula donde esta idea se desarrolla con mayor profundidad, se crearán tejidos propios a partir de componentes biodegradables, textiles de uso doméstico y tejidos más convencionales como el retor. Asimismo, se incorporan estructuras internas, similares a un esqueleto, que darán formas a las siluetas geométricas deseadas.

En conclusión, este proyecto pretende ofrecer una alternativa para cuestionar los estándares de belleza, desafiar la mirada externa y reivindicar la reafirmación de la identidad auténtica, sin seguir las normas impuestas socialmente.

Palabras clave: Provocación, Do It Yourself, Deformación, Activismo y Antifashion.

## ABSTRACT

I Like That You Don't Like It is an audiovisual, editorial, and fashion project based on the ideals and values of punk with the main purpose of challenging the external gaze and breaking social expectations about what is considered beautiful or acceptable. Thus, this project aims to break beauty stereotypes by creating an aesthetic that deviates from traditional canons, rejecting what is considered desirable, beautiful, or feminine.

Based on a multidisciplinary artistic proposal that includes a capsule collection, an editorial photography series, a fashion film, and an artist's book, the project critiques the social norms that limit people's freedom of expression. It uses humor, the monstrous, the disturbing, and the provocative as a discursive method to generate discomfort and reflection in the viewer.

The creative process is based on the experimental, the unpleasant, the marginal, the disobedient, and the ironic, incorporating elements of popular culture. These characteristics are expressed through an aesthetic that prioritizes the use of unconventional materials, exaggeration, distortion, deconstruction, and provocative messages, reinforcing the idea of not pleasing the gaze of others.

The project also takes the DIY (Do It Yourself) philosophy characteristic of punk to another level. Each piece in the project is a unique creation from scratch, but it is in the capsule collection where this idea is developed in greater depth. The collection will create its own fabrics from biodegradable components, household textiles, and more conventional fabrics such as retor. Internal structures, similar to a skeleton, are also incorporated, shaping the desired geometric silhouettes.

In conclusion, this project aims to offer an alternative to question beauty standards, challenge the external gaze, and reaffirm an authentic identity without following socially imposed norms.

Keywords: Provocation, Do It Yourself, Deformation, Activism, and Antifashion.

# ÍNDICE

Resumen

Abstract:

Introducción

Justificación

Planteamiento del problema

1. Objetivos y Metodología

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivos generales

1.1.2 Objetivos específicos

1.2 Metodología

1.2.1 Metodología investigación teórica

1.2.2 Metodología de investigación de campo

1.2.3 Metodología creativa

2 Estado de la cuestión

2.1 Debates políticos: Cuando el miedo tapa el pensamiento crítico

2.1.1 Más allá del rosa y azul: El debate sobre si los géneros dictan los gustos

2.1.1.1 El precio de ser mujer

2.1.1.2 Herencia invisible: Como los roles de género cambian nuestra mirada

2.1.1.3 La trampa de la feminidad: Condicionadas a complacer

2.1.2 Vestirse para comunicar: identidad, ideología y expresión

2.1.2.1 ¿Quién decide lo que puedes ponerte?

2.1.2.2 La moda como control social: Vestir para encajar o para resistir

2.1.2.2.1 La reafirmación de la identidad como resistencia

2.1.2.3 Moda deconstruida: Cuando la vestimenta rompe las reglas establecidas

2.1.3 La cultura de bello y lo feo

2.1.3.1 El rechazo construido por lo considerado feo

2.1.3.2 Lo abyecto

2.1.3.3 El concepto de monstruo

2.2 No complacer la mirada: Identidad, provocación y humor

2.2.1 Lo desagradable y la provocación

2.2.2 Lo irónico y divertido como crítica

3 Desarrollo Proyecto Creativo

4 Análisis de los resultados

5 Conclusiones

6 Prospectiva

Anexos

Referencias Bibliográficas

Webgrafía

**“Vivimos en un mundo lleno de reglas, de normas no escritas que nos dicen quiénes debemos ser, qué debemos hacer, cómo debemos actuar. Pero, ¿qué sucede cuando alguien decide ir en contra de todo eso?, ¿qué ocurre cuando un grupo de personas decide que las reglas no definen quienes son, sino que tienen el poder de transformarlas?”**

**(Disobey, 2025)**

# INTRODUCCIÓN

Para este proyecto, busco romper todos los estándares socioculturales, porque considero un gran problema que, en pleno siglo XXI, sigan existiendo limitaciones en la forma de vestir y que no haya completa libertad para elegir nuestra apariencia sin sentirse juzgado o perseguido por ello socialmente. Estas limitaciones afectan tanto a mujeres como a hombres, reflejando unas normas culturales y sociales que deberían de ser cuestionadas y superadas.

Mi interés innato en este tema parte de la experiencia personal, donde nunca me ha gustado sentirme obligada a encajar en una estética que la sociedad considere aceptable o bonita, para de esta manera poder ser validada por gente de mi entorno, ya sean familiares, amigos o conocidos. Durante toda mi vida me he preguntado por qué la gente tiene la necesidad de juzgar a los demás continuamente por su apariencia, ya sea física o de vestimenta, tan solo por ser diferentes a lo dictado como normal.

Como mujer siempre he recibido comentarios como: "No eres femenina", "Con lo guapa que eres, ¿por qué te afeas tanto con tu vestimenta?", "Pareces un hombre vistiendo así", "Pareces vulgar vestida así" o "No pareces una señorita". Ante todos estos comentarios siempre me he preguntado: ¿y si no quiero ser femenina?, ¿y si no quiero ser una señorita?. Creo que son conceptos antiguos que debemos superar, evolucionar, y dejarnos de prejuicios y estereotipos que los mantienen.

La belleza es un concepto subjetivo, variable según los gustos personales. Entonces, ¿Quién decide qué es lo bonito o aceptable?. Para mí, la verdadera belleza, se encuentra en la autenticidad y en la capacidad de cada persona, para expresar su esencia, incluso desafiando las normas impuestas.

Siempre he preferido salirme de los límites impuestos, ser única y diferente, destacar en un mundo donde la mayoría opta por la conformidad. En ese inmenso rebaño de ovejas, donde todas son iguales, yo quiero ser la oveja negra; es decir, tener una personalidad y estética que me defina.

Por lo tanto, con este proyecto, busco romper todas las expectativas sociales sobre cómo se debe vestir, especialmente en el caso de las mujeres, que es lo que más me ha afectado a mí de forma personal. El proyecto estará enfocado en una perspectiva reivindicativa, pero divertida e irónica, para invitar a la reflexión y al cambio.

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Considero que, en pleno siglo XXI, es un gran problema que sigan existiendo limitaciones en la forma de vestir y que no haya completa libertad para elegir nuestra apariencia, sin sentirse juzgado o perseguido socialmente por ello. Estas limitaciones son un problema de bastante relevancia, ya que, si queremos que esto cambie, hay que cuestionarse estos temas de forma personal y social para poder superarlos, y que las futuras generaciones se sientan con la libertad de ser quien quieran ser, sin limitaciones de género y estereotipos. De esta manera, podremos crear un mundo mejor, libre de prejuicios y estereotipos restrictivos.

El problema concreto del que parto son las normas sociales, inculcadas en el imaginario colectivo, que limitan la expresión auténtica de la identidad.

# JUSTIFICACIÓN

# 1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

# 1.1 OBJETIVOS

## 1.1.1

### **OBJETIVO GENERAL**

Crear un proyecto artístico original que, a partir de la obra central del proyecto, la colección cápsula Me gusta que no te guste, genere una crítica y un cuestionamiento a las normas socioculturales y el consumismo, utilizando la ironía como método discursivo. Con este objetivo, este trabajo busca cuestionar los estándares de apariencia establecidos en la sociedad sobre lo considerado bonito o aceptable, dejando de lado los roles de género y las normas limitantes que los sustentan. De esta manera, la intención es olvidar, en cierta medida, los estereotipos que encasillan a las personas, reivindicando la libertad de vestir y ser como se quiera, sin la necesidad de complacer la mirada ajena.

## 1.1.2

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Definir una estética propia, basada en la deformación, la despersonalización, lo irónico, las proporciones exageradas y el concepto de monstruo.
- Contextualizar el proyecto en un discurso contemporáneo de antifashion y no funcional, relacionado con artistas como Vetements, AVAVAV o Victor and Rolf.
- Crear una colección artística y teatral que tenga una reivindicación política y social.
- Volver la moda y lo que le rodea, a un contexto divertido, a través del uso de objetos de la vida cotidiana implementados de forma irónica.
- Crear una colección cápsula reivindicativa e irónica, a través de la filosofía Do It Yourself.
- Crear de un fashion film mediante el stop motion, con una estética provocadora y algo siniestra a partir del concepto muñeca.
- Crear una serie fotográfica transgresora con dirección artística y estilismo, a partir del concepto de muñeca como crítica a los estándares de belleza.
- Crear un libro de artista crudo y caótico inspirado en los Monster books.

# 1.2 METODOLOGÍA

## 1.2.1

### **METODOLOGÍA INVESTIGACIÓN TEÓRICA**

Se analizarán los motivos socioculturales sobre cómo se han impuesto los roles de género en la sociedad, dictando cómo deben actuar, ser y vestir las personas según su género y cómo esto ha condicionado a la percepción de cómo debería ser una mujer, mostrando de esta manera, cómo los roles de género cambian y condicionan nuestra mirada, partiendo de fuentes de referencia como *El género en disputa* (Judith Butler, 1990), *Mujeres y poder: Un manifiesto* (Mary Beard, 2017), *Modos de ver* (John Berger, 1972) y artistas como Barbara Kruger, Claude Cahun, Nan Goldin y el grupo Strum.

Se cuestionarán las convenciones tradicionales de la feminidad, explorando qué será realmente lo femenino y por qué. Además, se analizará por qué se esperará que una mujer sea femenina y cómo, al no cumplir con estas expectativas, se enfrentará al rechazo social con principal inspiración en artistas como Valie Export y Marilyn Minter con fuentes de referencia como *Sex, Art and American Culture* (Camille Paglia, 1992), *King Kong Théorie* (Virginie Despentes, 2006) y *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (Laura Mulvey, 1975).

Se analizará cómo, a lo largo de la historia, la vestimenta ha servido como forma de control social ante los géneros, las clases sociales y las razas. Se mostrarán las causas históricas y psicológicas que han sido creadas socioculturalmente para mantener estos ideales establecidos. Además, se mostrará cómo la ropa es más que un gusto, es una forma de expresión y comunicación simbólica. A partir de referencias como *The anatomy of fashion* (Colin McDowell, 2013), *Dress codes: How the fashion made history* (Richard Thompson Ford, 2021) y la obra de diseñadores como Jean Paul Gaultier y Ed Hardy.

Se realizará un análisis sobre la ruptura de los estereotipos sociales asociados con la manera “correcta” de vestir. A través del concepto “antifashion”, se investigará una moda no funcional, divertida y teatral basada en el *Do It Yourself*. Se mostrará el uso de las prendas como comunicador de historias y mensajes críticos de forma irónica a través de lo considerado “feo” como forma de reivindicación a través de referencias como *Notes on Camp*, (Susan Sontag, 1964), *Dress and Identity* (Eicher y Evenson, 1995), *Deconstruction Fashion* (Alison Gill, 2011) y artistas como AVAVAV, Victor and Rolf y Vetements.

Se profundizará en el concepto de lo feo, cuestionando qué será realmente lo feo y por qué. Se reflexionará sobre las razones por las que este concepto será rechazado y por qué se buscará constantemente agradar a los demás, dejando en segundo plano los gustos personales. Para ello, se investigarán conceptos como la identidad, la despersonalización y la idea de monstruo, con una principal inspiración de Cindy Sherman, Diane Arbus y Orlan con fuentes de referencia como, *La historia de la fealdad* (Umberto Eco, 2007), *Powers of Horror* (Julia Kristeva, 1982) y *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818).

## 1.2.2 **METODOLOGÍA INVESTIGACIÓN DE CAMPO**

En esta investigación se realizará un análisis visual y conceptual de diferentes ideas a través de documentales, encuestas, conciertos y películas.

### **Encuesta**

Se creará una encuesta con el objetivo de explorar qué considera provocador la sociedad actual, cómo perciben lo feo y qué importancia le dan a que una obra sea tradicionalmente bonita. Además se investigará si las obras que rompen con los estándares de belleza tradicionales generan mayor interés inicial y las razones detrás de estas sensaciones. Así mismo, se analizarán las características que las personas asocian con lo “bonito” o “feo” y se investigaran las razones que explican estas creencias. Se planteará por qué algo considerado feo en un sentido tradicional genera rechazo.

Se incluirán preguntas sobre si hombres y mujeres se enfrentan a las mismas limitaciones y rechazo social a la hora de vestirse, y por qué. También se investigará si continúan las normas de vestimenta divididas por género. Se cuestionará por qué a las mujeres se les sigue exigiendo feminidad y atractivo, mientras que a los hombres estos conceptos parecen menos importantes o indiferentes, para llegar a reflexionar sobre cómo, a lo largo de la historia, las mujeres han sido obligadas a cumplir con ciertas expectativas de atractivo y feminidad.

La encuesta está dirigida a toda clase de personas interesadas en participar en un análisis psicológico sobre las concepciones culturales arraigadas en la sociedad sobre la belleza y la fealdad. La encuesta no está pensada para ningún grupo específico, pero sí está más enfocada a grupos de personas con interés por el arte y que posean conocimientos bases sobre este.

### **Investigación a partir del documental Alaska revelada (Pite Piñas, Movistar Plus, 2024)**

Se investigará el concepto de fealdad, cómo la sociedad juzga a las mujeres que no siguen las normas estrictas de belleza tradicional, cuestionando las decisiones personales de forma de expresión y exigiendo explicaciones por ser quien quieren ser.

### **Investigación a partir del concierto El día de la bestia (Yung Beef, Palacio Vista Alegre, 14 de diciembre de 2024)**

Se analizará la puesta en escena y las canciones del artista urbano granadino Yung Beef. Se investigará cómo transforma en sus canciones lo imperfecto en algo bello, rechazando los principios clásicos de orden y racionalidad. Su música pasional, irracional y visceral, convierte situaciones crudas y feas en emociones profundamente bonitas.

Se explorará cómo Yung Beef desafía los cánones tradicionales de la industria musical satirizando la industria de la música, brindando un paradigma diferente, más libre, divertido e innovador, gracias a su propio sello.

Esta investigación de campo buscará entender y reflexionar sobre cómo conceptos como la belleza, la fealdad y la provocación están contruidos en la sociedad, y cómo ciertos artistas y figuras públicas han logrado redefinir estas ideas a través de su obra y expresión personal.

### 1.2.3 **METODOLOGÍA CREATIVA**

El desarrollo creativo del proyecto surge de una actitud crítica, inconformista, experimental y transgresora, inspirado en valores del punk como el anticonsumismo, el Do It Yourself y la contracultura. La creación de la obra se tratará desde una perspectiva multidisciplinar, en la que es de vital importancia la experimentación con diferentes materiales, técnicas, narrativas y formatos.

El proceso creativo no tendrá una idea cerrada, esta irá evolucionando y transformándose según los intereses, a través de la prueba y el error de diferentes ideas. Se crearán moodboards, diarios que de forma visual y escrita, serán una gran herramienta para aterrizar ideas, investigar y visualizar de forma física los pensamientos personales en torno al proyecto. Desde referentes de inspiración como pueden ser Cindy Sherman, Orlan o Nan Goldin, hasta métodos y técnicas que se explorarán sin saber el resultado final, cómo la creación de textiles mediante biomateriales o la elaboración de estructuras internas para dar forma a los diseños. A partir de esta experimentación de materiales e investigación de referentes, se pretenderá crear uniones entre conceptos, técnicas e imágenes. Se trabajará con materiales poco convencionales, objetos de la vida cotidiana desagradables, sucios o punzantes, además de la creación de biomateriales, para explorar sus capacidades simbólicas y estéticas dentro del proyecto. Habrá una parte de vital importancia para la investigación de materiales, donde se explorará la deformación y manipulación de elementos naturales y artificiales, explorando su capacidad para generar texturas y significados simbólicos.

Lo no normativo y lo diferente son ideas clave del proyecto, por lo que su exploración también lo es. Se experimentará con siluetas no convencionales, proporciones exageradas, grandes volúmenes y elementos que produzcan incomodidad, con el objetivo de cuestionar las normas impuestas. También se desarrollará una exploración visual a través de imágenes, tanto en estudio fotográfico como en fotografía callejera, con la que se explorarán diferentes técnicas como la intervención de imágenes, los dibujos espontáneos, la escritura automática o el collage.

Además, se investigarán diferentes formas narrativas, como el libro de artista, la serie fotográfica editorial y el fashion film, con procesos narrativos abiertos al cambio según cambien los intereses de la obra.

Este enfoque metodológico no pretende complacer o agrandar la mirada, sino que busca lo incómodo, lo irónico y lo extraño para transmitir lo auténtico alejado de lo correcto.

2.

# ESTADO DE LA CUESTIÓN

## CONTEXTO

Me gusta que no te guste es un proyecto que parte de los ideales y valores del punk como forma de vida es decir esa actitud ante la vida y la sociedad. El rechazo a cualquier norma social establecida, un ideal de antisistema, con una profunda crítica al consumismo, al autoritarismo y a las desigualdades; es decir un activismo social por los derechos humanos y ecológicos, a través de una actitud inconformista, que lleva a la libertad en todos sus sentidos, mediante la autogestión, la contracultura, lo transgresor, el activismo, la provocación o el Do It Yourself (Dimitrova, 2015).



Figura 1: Ilustración STAY PUNK.

El punk es una actitud de autogestión propia; es decir, en lugar de conformarse con lo que nos dice la sociedad y depender del Estado, se deben crear reglas propias y vivir la vida como a cada uno le dé la gana, ya que "Ser punk es ser uno mismo". ( Carlos, Carmen, 2011)



Figura 2: The cramps, Revista Disco Expres, 1978

La idea de rechazar cualquier norma impuesta, promover la autogestión y el inconformismo es la base principal de este proyecto, contextualizado en la actualidad del S.XXI.

Hoy en día, seguimos limitados por numerosas leyes que restringen nuestras libertades de vestimenta y expresión tal y como queremos. Estas leyes son impuestas por estereotipos y prejuicios socioculturales que afectan tanto a hombres como a mujeres, aunque no de la misma manera. Estas "leyes", no son ninguna norma escrita, pero sí son un pensamiento colectivo que limita las posibilidades de forma individual y colectiva. Estas normas reprimen la libertad de apariencia física, a las personas que se alejan de los cánones tradicionales de belleza y que no creen en la división de gustos según los géneros (Butler, 1990).



Figura 3: Graffiti, Tome con conciencia.

Los principales referentes de este proyecto son un conjunto de artistas y diseñadores que, desde alguna perspectiva, en sus creaciones tienen un punto en común, entre ellos y con mis intereses. Estos son AVAVAV, Cindy Sherman, Vetements, Orlan, Viktor and Rolf, Barbara Kruger y Claude Cahun. Como se puede observar, son artistas muy diferentes, tanto en épocas como en estilos, pero todos ellos comparten intereses formales en su obra, en cuanto a temática o preocupaciones. Estos temas son, el rechazo a las normas tradicionales de los estereotipos de género, la resistencia política, el cuestionamiento de las normas sociales, la crítica a los cánones de belleza y feminidad tradicional, la crítica al consumismo y al capitalismo, el desafío de la identidad, la crítica al uso de la mujer como objeto de deseo y el recurso de la ironía como forma de crítica, a través de conceptos como la despersonalización, la deformación, la distorsión y la idea del monstruo.



## 2.1.1: Más allá de rosa y azul: El debate sobre si los géneros dictan los gustos

Partiendo de la teoría de autores como Judith Butler, en este apartado se analizará cómo los roles de género impuestos por la sociedad occidental son estereotipos creados de forma cultural, que dictan cómo deben ser, actuar y vestir los géneros. Estos ideales limitan nuestras libertades y elevan nuestros prejuicios, sin permitirnos ser las personas que realmente queramos ser, ya que estamos condicionados desde pequeños mediante comportamientos impuestos y su repetición constante (Butler, 1990).

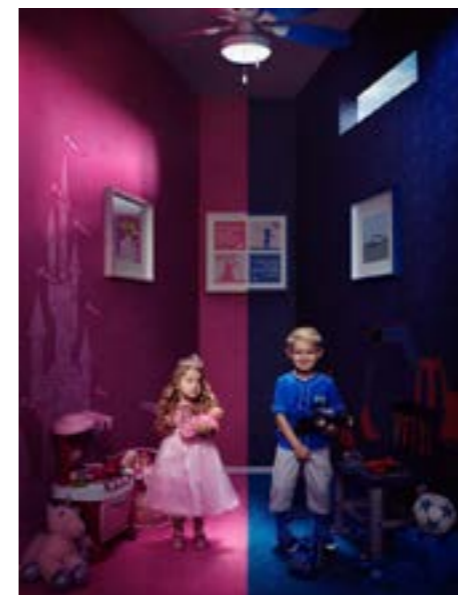


Figura 5: Fotografía sobre los roles de género.

Estas creencias no son biológicas, sino culturales; es decir, las hemos heredado y prolongado con el paso del tiempo (Butler, 1990). Están arraigados en nuestro ser, y han hecho que generemos un patrón de pensamiento colectivo, que mucha gente, por no decir casi nadie, se cuestiona sobre porqué es así y no de otra manera, y porqué no es algo que habría que cambiar (Beard, 2017).

Un claro ejemplo de estos estereotipos son las clasificaciones creadas sobre qué trabajos son para hombres y qué trabajos son para mujeres. Al igual que en los deportes o en la vestimenta, donde se cree que la mujer no puede vestir

con ropa muy ancha, y no se puede creer que un hombre se pinte las uñas o se ponga faldas. Y si es así, se clasifica como algo que no es o se minusvalora a la persona. Además, si en el imaginario se piensa en estas características, como pelo corto o uñas pintadas, lo más probable es que en el primer caso se imagine a un hombre y en el segundo, a una mujer.



Figura 6: Fotografía sobre las normas de género.

### 2.1.1.1: El precio de ser mujer

En este apartado se analizará cómo, a lo largo de la historia, la mujer ha sido condicionada por su género y cómo esta situación ha influido de manera colectiva, a la percepción sobre cómo “debería” ser una mujer, concretamente en torno a la apariencia, comportamientos y gustos, según los roles de género impuestos socialmente. Para ello, se utilizará el análisis de teorías de escritoras feministas como Mary Beard y a la obra de artistas como Claude Cahun y Nan Goldin, las cuales han luchado por erradicar los roles de género, mostrando a la mujer de una manera no idealizada.

En la literatura antigua, como puede ser la romana o la griega, las mujeres siempre eran representadas como inferiores al lado de los hombres. Se creía que la mujer no era válida para expresar su opinión en público, ya que esas opiniones serían absurdas o sin potencial (Beard, 2017). Esto ocurre en *Metamorfosis* (Nason, 8 D.C), donde Júpiter convierte en vaca a Ío para que nunca más pudiese dar su opinión o hablar.



Figura 7: Rubens, Mercurio y Argos, 1636.

Este discurso sobre cómo las mujeres no son tomadas en serio cuando hablan en público, puede sonar delirante en la actualidad, porque cierto es que hemos avanzado mucho, pero esto no significa que se hayan erradicado esos estereotipos de género de forma radical, sino que se han ido diluyendo, aunque hay que admitir que ese concepto romano se puede palpar en ocasiones en la actualidad. El famoso mansplaining: cuando un hombre trata de inferior a la mujer y explica, con aires de superioridad, algo que asume que la mujer no va a saber o que está equivocada. ¿A qué mujer no le ha pasado esta situación alguna vez en su vida?

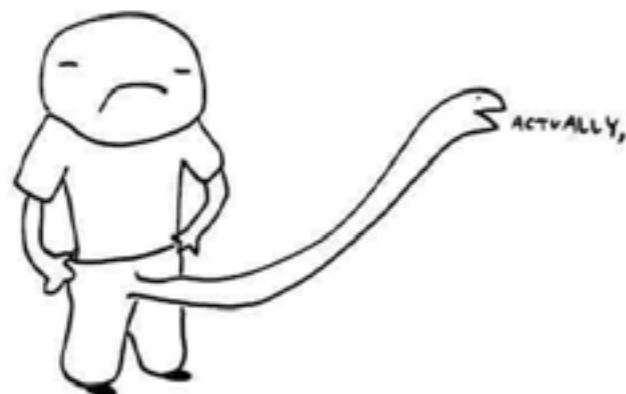
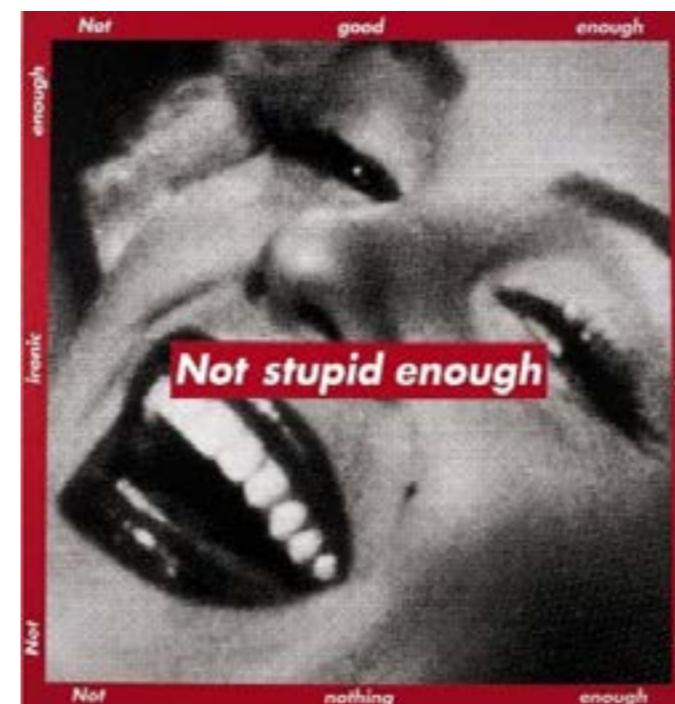


Figura 8: Mansplaining, Ilustración.

Figura 9: Barbara Kruger, Sin título (Not stupid enough), 1997.



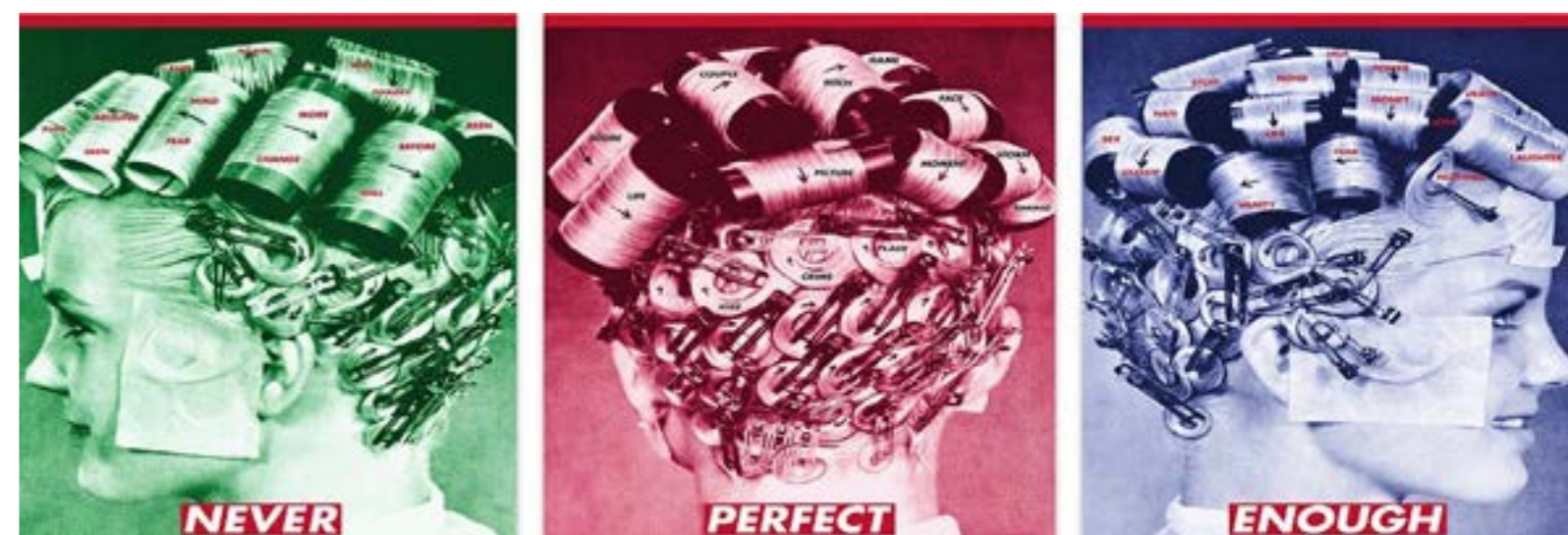
La artista Barbara Kruger plasma estas ideas en sus fotomontajes. En ellos critica la normalización de los roles de género en la sociedad. Su obra cuestiona principalmente al capitalismo y la cultura popular, ya que estos retroalimentan las creencias sobre el género, haciendo que la sociedad las asuma sin cuestionarlas. Mediante su estilo provocador con imágenes de la cultura popular y sus frases directas, reivindica y rompe las convicciones establecidas para ambos sexos (Rodríguez, 2021, pág 12).

Además, en la literatura antigua, a las mujeres que no se podía callar y que mostraban un potencial a la hora de hablar se las denominaba como andróginas, es decir, mujeres con rasgos masculinos según el género, ya que, culturalmente, en ese momento era inviable que una mujer tuviera capacidad para expresarse de forma personal con juicio (Beard, 2017).

Esta perspectiva de androginia implica una visión de la mujer muy limitante, donde es necesario la denominación de andrógina para validar su potencial.

En realidad, hombres y mujeres somos personas con las mismas capacidades; el género no define la inteligencia, la creatividad o la fortaleza, sino que esas características son individuales a la persona (Butler, 1990).

Figura 10: Barbara Kruger, Sin título (Never Perfect Enough), 2020.





Gender

is irrelevant

10: Barbara Kruger, Sin título (Gender is irrelevant).

Una persona verdaderamente andrógina es una mujer o hombre con rasgos físicos contrarios a su sexo de forma tradicional, como podría ser el caso de David Bowie. Bowie rompió todos los estereotipos sobre la masculinidad, cuestionando cómo debía ser un hombre físicamente y redefiniendo los estándares de belleza. Con su imagen, distorsionó por completo los límites de lo considerado como apropiado para cada género.

El término “andrógino” lo acuña la sociedad para etiquetar a las personas que no encajan dentro de los estándares tradicionales de género. Es una forma de encasillar algo que de alguna manera causa incomodidad por no ser lo “normal”, para que así, no cunda el pánico. Claude Cahun, a través de la fotografía, juega con la idea de androginia y despersonalización, como forma de desafiar lo establecido. Ella busca desprenderse de su identidad impuesta como mujer y de las limitaciones de género que lo acompañan.

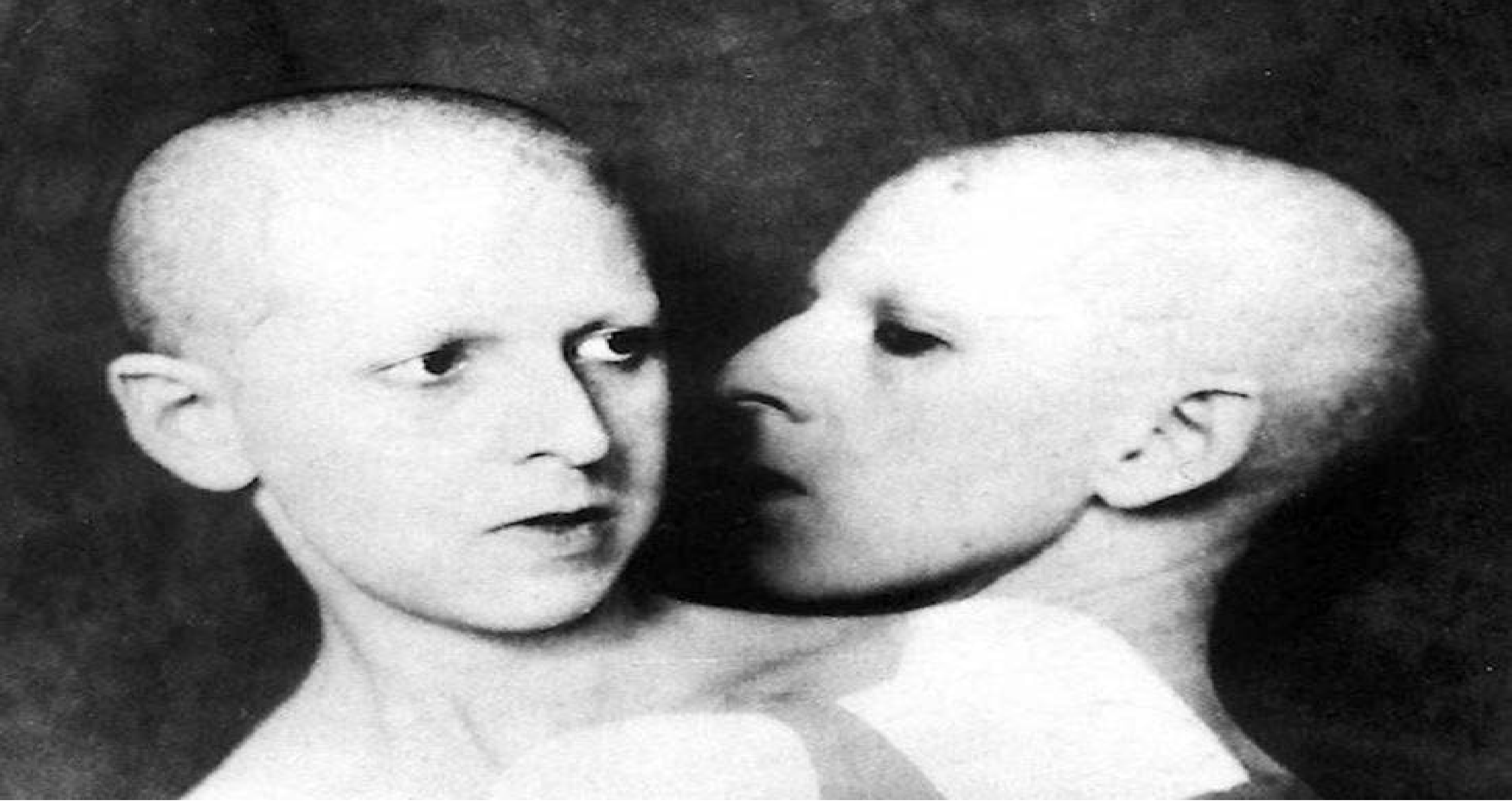


Figura 12: David Bowie, Life on Mars, 1973, Mick Rock.



Figura 13: Claude Cahun, Autorretrato, 1927.

Cahun durante toda su carrera fue cambiando de nombre artístico hasta quedarse con Claude Cahun, un nombre que funciona igual en masculino que en femenino. De esta manera, la artista juega con la identidad en su obra, rompiendo la fina línea entre lo que “debe ser” una mujer y lo que “debe ser” un hombre según la sociedad. Se sitúa en un limbo entre los géneros, saliéndose de las etiquetas impuestas de forma absurda, demostrando que el género es irrelevante para los gustos o capacidades personales (Saldaña, 2002).



## Me gusta que no te guste

En la obra *My bed*, es de interés cómo Tracey Emin muestra a la mujer de una manera no idealizada. Muestra la realidad pura y cruda de su propio cuarto, de su intimidad, porque no hay nada más íntimo para revelar el estado de ánimo de una persona, que su propio cuarto.



Figura 15: Tracey Emin, *My bed*, 1998.

En la obra Tracey Emin se muestra vulnerable; muestra que la mujer no es siempre perfecta, presentable o delicada, como espera la sociedad. A través de la suciedad que envuelve la cama: preservativos usados, alcohol, ropa interior, colillas, rompe con la mirada idealizada de la mujer femenina, recatada, pasiva y perfecta con la es percibida, tanto en la sociedad como en la historia del arte.



Figura 16 y 17: Tracey Emin, *My bed*, 1998



Figura 18: Nan Goldin, *La balada de la dependencia sexual, Trixie en un catre*, 1979.

A lo largo de toda la historia y hasta la actualidad, la mujer ha sido percibida de forma errónea ante la sociedad. Esta percepción ha sido creada por los roles de género y estereotipos que limitan y encasillan a las personas en unas características limitantes. Estos son conceptos antiguos que debemos cuestionar y superar, ya que no hacen más que generar presión en ambos sexos para cumplir ciertas expectativas de forma obligada, sin poder ser libres en sus decisiones.

Es necesario dejar de asumir que las mujeres son menos inteligentes, menos dejadas, más delicada o más recatadas, ya que estas características no son inherentes al sexo, sino que son propias de la individualidad de la persona.



Figura 19: Barbara Kruger, *Sin título (You are not yourself)*, 1981.

### 2.1.1.2: Herencia invisible: Como los roles de género cambian nuestra mirada

En este apartado se analizará cómo los roles de género cambian y condicionan la forma en la que percibimos la vida y las cosas que la rodean. Se investigará cómo, dependiendo del nivel de interiorización de estos prejuicios el impacto será mayor o menor en la mirada hacia el mundo. Para ello, se partirá de teorías de escritores como John Berger, Simone de Beauvoir y el trabajo de los diseñadores del grupo Strum, que muestran cómo los roles de género condicionan la percepción de las personas y cómo estos ideales son en la mayoría de los casos falsos. Los prejuicios son ideas preconcebidas, normalmente negativas, sobre alguien o algo. Estas suposiciones sobre lo que creemos que sabemos son socioculturales, y vienen dadas de la mano con los roles de género. Los roles de género funcionan como un sustentador de muchos de estos prejuicios sobre las personas, ya que estos establecen cómo deberían comportarse, vestirse o expresarse las personas según su género biológico (de Beauvoir, 1949). Esto influye de forma directa en los pensamientos o ideas iniciales sobre lo que creemos que es una persona, creando una distorsión de lo que es real, debido a esas ideas preconcebidas (Berger, 1972), que a diferencia de un niño pequeño, completamente inocente, sin juicios previos, mira a las personas o cosas por lo que son y no por lo que aparentan.



Figura 20: Gruppo Strum, Sillón Pratone, 1964.

El sillón Pratone, a primera vista, no parece ni un sillón su aspecto escultórico, rígido e incómodo, al no tener respaldo ni patas, cuestiona los estándares sobre lo que debe ser un sillón, rompe con los estándares impuestos y los lleva al límite. Su apariencia incómoda y poco funcional genera en el espectador una idea preconcebida errónea.

Esta percepción sobre el sillón refleja cómo funcionan los prejuicios sociales hacia las personas, ya que este sillón es una experiencia. Lo que parecen estructuras rígidas sin movimiento se convierten en fragmentos de espuma de poliuretano blando, suave, adaptable y cómodo, algo que no se puede comprobar hasta que nos sentamos en él (Astibia, 2025). El sillón Pratone cuestiona de forma práctica la validez de los prejuicios, ya que al igual que se espera que un sillón sea visualmente cómodo con cierta forma impuesta. También se espera esto de las personas y especialmente de las mujeres, se espera que una mujer siga las normas sociales concebidas como correctas, tanto en la estética como en el comportamiento, pero estas expectativas en la mayoría de los casos se aleja mucho de la realidad individual de la persona (de Beauvoir, 1949).



Figura 21: Gruppo Strum, Sillón Pratone, 1964.

El sillón Pratone no indica ningún tipo de instrucción sobre cómo se debe utilizar, no hay una postura correcta o mejor que otra, en este sillón prevalece la diversión. De la misma manera, las personas cuando dejan de lado esas reglas impuestas por su género se liberan para ser quien deseen ser fuera de los prejuicios.

Por lo tanto, es un hecho que vemos, miramos y juzgamos las cosas antes de conocerlas. La forma de ver el mundo, tiene que ver con nuestro propio modo de ver como individuo. Cada persona tiene una mirada diferente sobre las cosas, convirtiendo esta acción en un hecho completamente relativo (Berger, 1972). Por ejemplo, a una persona le puede parecer una cosa bella y otra fea o una vestimenta le puede parecer extravagante y a otra normal, así infinitamente...



Figura 22: Peter Weir, El show de Truman, 1998.

No hay una verdad única, ya que la realidad está distorsionada por la interiorización de estos prejuicios que manipulan nuestras creencias. La supuesta “verdad” ha sido construida, porque: ¿qué es realmente lo normal, correcto o aceptable?

Los prejuicios van evolucionando a lo largo de la historia, unas veces hacia adelante y otras hacia atrás. Lo que vemos, tal como lo vemos, depende del contexto cultural y temporal en el que vivimos, lo que lo convierte en un pensamiento o idea relativa. Ya que, si se viera en otro momento, no tendríamos la misma opinión sobre ellos (Berger, 1972).

Un ejemplo de cómo afecta el contexto cultural y temporal es La Movida Madrileña, movimiento surgido en un periodo histórico posterior al franquismo, en el que existía mayor libertad de expresión para ambos géneros en todos los ámbitos: ideales, estética, sexualidad, música, arte y estilo de vida.

Estas libertades de la Movida Madrileña surgieron específicamente en ambientes juveniles, estos dejaron desatar sus identidades sin miedo a ser juzgados, liberándose de las restricciones tradicionales impuestas por la dictadura. La sociedad, cansada de décadas de represión ideológica y cultural impuesta por Franco, comenzó a explorar diferentes formas de expresión fuera de esos estándares.



Figura 23: Pedro Almodóvar, Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón, 1980.



Figura 24: La Movida madrileña, fotografía concierto del homenaje a canito 1980, La Vanguardia, 2020.

En este contexto cultural y temporal, ver a un hombre con las uñas pintadas o a una mujer con una cresta no era tan juzgado como puede serlo en la actualidad. Sin embargo, hay que aclarar que había gran parte de la población, sobre todo adulta, que era más conservadora y seguía rechazando estas libertades de expresión. Nunca ha existido una libertad total de expresión sin rechazo por parte de la sociedad, pero sí que hay que admitir que, debido al contexto temporal en el que surgió este movimiento, había una mayor libertad de expresión en el ambiente juvenil, que en la actualidad.

El presente es tal como lo conocemos debido a cómo ha sido el pasado. Esto influye de forma directa en el presente, tanto en los aspectos buenos como en los malos. Los prejuicios, los roles de género y las reglas estrictas que limitan tienen origen en ese pasado, siendo cuestiones que en pocas ocasiones, se discuten o se cambian, por miedo al cambio, al juicio social y a la incertidumbre del devenir.

Ese miedo colectivo hace que se actúe de una forma similar al pasado, reproduciendo actitudes negativas en vez de evolucionar como sociedad a un mundo más libre, sin juicios. “En consecuencia, el miedo al presente lleva a la mistificación

del pasado. El pasado no es algo para vivir en él; es un pozo de conclusiones del que extraemos para actuar” (Berger, 1972, p 7).

El juicio, el pensamiento, las creencias, los prejuicios y los roles de género están sujetos a convenciones falsas que son llamadas realidad. Es decir, por falta de conocimiento o de cuestionamiento, en la actualidad se toma como verídico o real ciertos términos y concepciones erróneas impuestas por normas culturales (Berger, 1972). Esto sucede en torno a concepciones sobre lo que se considera que es bello o la feo, sobre cómo se considera que tiene que ser un hombre o una mujer, sobre cómo se considera que tiene que vestir cada género, o sobre lo que se considera que es vestir normal.

Por lo tanto, lo verdaderamente bonito, fuera del prejuicio, es lo auténtico y lo real, no lo que tratamos de ser o aparentar por miedo a la sociedad y a lo que pueda pasar.



Figura 25: Oula Leele, El beso, 1980.

Figura 26: Richard Ansett,  
Grayson Perry (Claire), 2013



### 2.1.1.3: La trampa de la feminidad: Condicionadas a complacer

En este apartado se cuestionan las convenciones tradicionales de feminidad, explorando qué será realmente lo femenino, por qué es así y no de otra manera. Se investigará por qué se espera que una mujer sea femenina y cómo, al no cumplir estas expectativas, se enfrentará al rechazo social. Para ello, se partirá de teorías de escritoras como Virginie Despentes y Laura Mulvey y artistas como Valie Export, Marilyn Minter y Madonna, las cuales muestran cómo las convicciones tradicionales de feminidad son un constructo social creado para complacer la mirada masculina.

Lo femenino socioculturalmente se ha percibido como la capacidad de una mujer para ser delicada, pasiva, dulce, decorativa, amable, elegante... Pero, ¿esto define a una mujer real?

La feminidad ha sido manipulada por la sociedad patriarcal para adaptarse a unos estereotipos irreales y erróneos sobre lo que debería ser una mujer, este está dirigido por la mirada masculina la cual limita la manifestación real de la feminidad ligada a lo salvaje y lo sexual (Paglia, 1992).

Durante toda la historia, en la cultura popular, se ha intentado censurar el lado salvaje que tiene la mujer de forma innata, reprimiendo y controlando las características que no encajan con el molde sumiso, por temor a la realidad de la feminidad, que es superior a ese estándar incompleto, una mujer con deseo, con ira, que grita, que se viste como quiere, que actúa como quiere, que es caótica, irracional y fuerte, este ideal de feminidad se convierte en un monstruo ya que no complace la mirada masculina y no sigue las normas tradicionales de feminidad, las cuales han intentado limitar a la mujer a unas características irreales e incompletas que no reflejan la fuerza de la mujer como persona física, ya que la mujer no es un objeto pasivo y decorativo al que puedas construir a tus gustos, sino que la feminidad es realmente una expresión femenina de libertad y energía trascendental, una instrumento de poder reprimido por la sociedad (Paglia, 1992).



Figura 27:  
Metrika,  
Artista  
músical.

Por lo contrario, el concepto de mujer messy si que se acerca más a la imagen real de lo que es una mujer siendo una mujer; que no siempre es perfecta, sino lo contrario muchas veces es caótica y esto también es válido. Este ideal de mujer messy pocas veces ha sido representado en la cultura popular, ya que es un ideal demonizado. Pero hay algunas películas que muestran este ideal realista, como el personaje de Marla Singer (figura 28) en El Club de la lucha, o el personaje de Lisa Rowe (figura 29), interpretado por Angelina Jolie en Inocencia interrumpida, personajes que no son perfectos, son rebeldes, impulsivas,

sexuales, autodestructivas, sin un rumbo claro, impredecibles, libres, que se divierten, personajes que no siguen el canon de belleza ni de feminidad esperado por la sociedad, y con el cual las mujeres se pueden sentir más identificadas que con personajes como Bella de Crepúsculo o Rachel Green en Friends, personajes sumisos que siguen el ideal de feminidad establecido socialmente.

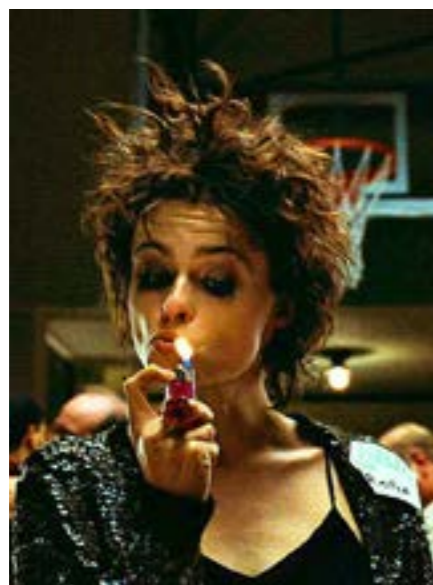


Figura 28: David Fincher, El club de la lucha, 1999.



Figura 29: James Mangold, Inocencia interrumpida, 1999.

Como dice Laura Mulvey en su obra *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, “Las mujeres son vistas y los hombres ven”, es decir que en el cine y en la cultura popular, la mujer casi siempre es representada como objeto de deseo y no tienen una acción real o complejidad en la película, sus personajes no evolucionan durante el transcurso sino que tan solo son limitadas al deseo y a su belleza (Mulvey, 1975). El mejor ejemplo de esto son las llamadas “Bond Girls”, las mujeres que aparecen en las películas de James Bond, mujeres completamente sexualizadas, sumisas, que esperan ser salvadas, delicadas y débiles, su papel se basa únicamente en ser salvadas y en ser un objeto sexual de admiración.

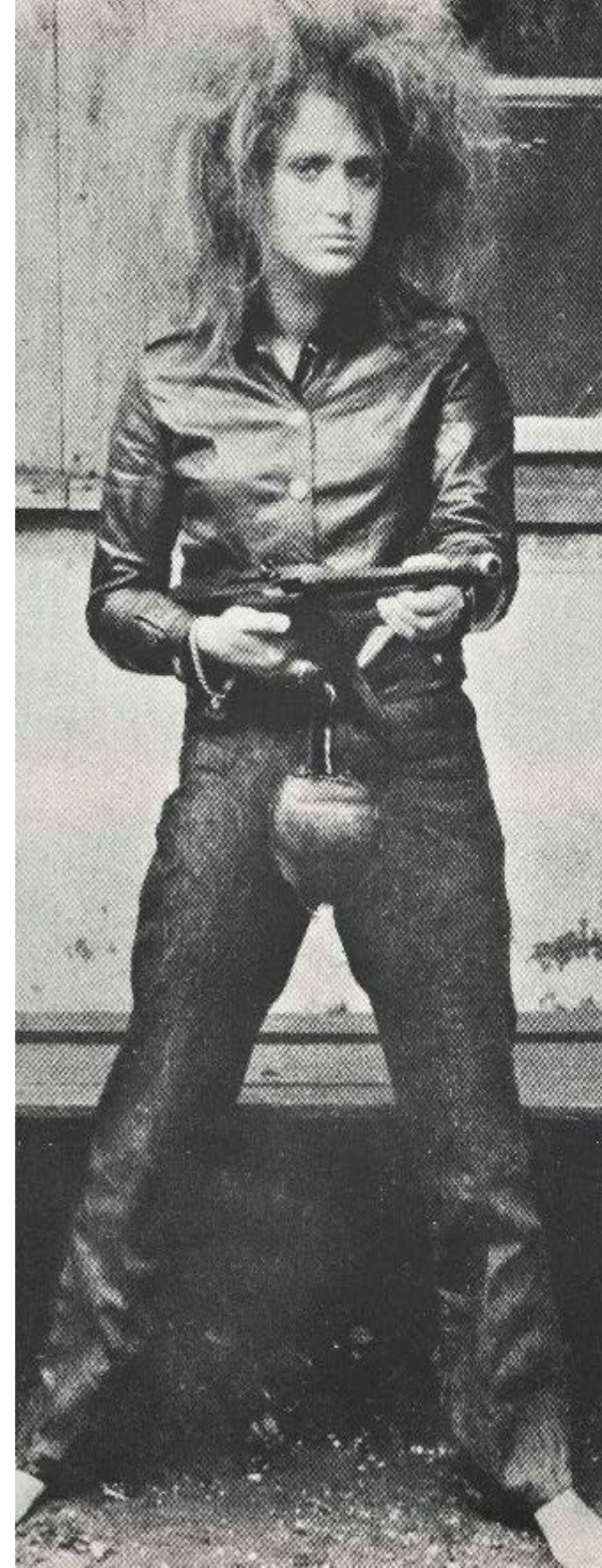
Este arquetipo generado por la cultura popular promueve que la mujer crea esas características erróneas y además, minimiza a la mujer a su cuerpo, a su belleza y a su fragilidad.



Figura 30: Representación de las mujeres en James Bond

Valie Export en una reivindicación contra la sexualización de la mujer en la cultura popular, donde se la utiliza como objeto de deseo pasivos para complacer la mirada masculina, le da la vuelta a las tornas en una performance. En *Pantalón de acción: Pánico genital* entra en un cine porno exclusivo para hombres, empuñando un arma de fuego y usando un pantalón con el cual su vagina estaba expuesta mediante un agujero en el pantalón. La performance consistía en entrar en el establecimiento y mantener la mirada firme hacia las personas que se encontraban viendo la película, una mirada desafiante, sin miedo, aquí la mujer no era un objeto, sino que se convirtió en un persona activa y peligrosa en cierto modo. Su vulva no está expuesta para ser vista de forma sexual o placentera sino que de forma desafiante e incómoda, aquí la mirada masculina pasa de ser dominante, a ser desafiada. Esta obra es una gran reivindicación, ya que la sociedad y la cultura popular que siempre ha intentado mostrar y hacer a la mujer pasiva aquí, en esta performance, por todo el contexto que la rodea, muestra lo contrario, muestra un a mujer fuerte, poderosa, valiente y sobre todo activa, desmontando la mirada masculina hacia la mujer de forma sexual, convirtiendo a la mujer en la protagonista de una forma provocadora.

Figura 31: Valie Export, Pantalón de acción: Pánico genital, 1969.



Artistas como Madonna se muestran hacia la mundo desde esta misma perspectiva, una mujer activa, una mujer real, fuerte, libre, poderosa, rebelde y sexual. Ella es un símbolo de feminidad realista, va en contra de la norma social, ella controla su imagen y su libertad sexual sin tapujos, empodera su feminidad al máximo sin dejarse llevar por lo que piensen de ella y lo dejó bien claro con su canción Like a virgin.

Además, este ideal de feminidad está ligado a otros modelos que indican cómo debe ser una mujer en su apariencia: delgadas, jóvenes, guapas, atractivas, deseables y sensuales para así poder complacer la mirada masculina. Las mujeres que se salen de estas características que sean más masculinas, más fuertes, más anchas, más sexuales, más caóticas, más agresivas, con arrugas y libres de su apariencia, son juzgadas y rechazadas por la mayoría de la sociedad. Pero la realidad es que las mujeres no son muñecas, no son objetos que siempre van a ser, jóvenes, delgadas o bellas, son personas que a al igual que los hombre cambian, se hacen mayores, engordan, adelgazan, sienten deseo sexual, sienten rabia, es decir, son personas que evolucionan al igual que los hombres. Por lo tanto, el estándar de apariencia hacia la mujer es irreal, igual que el de la feminidad, donde se han forzado unos cánones que se deberían seguir, los cuales son imposibles, tan solo por el paso del tiempo, es una forma de control hacia a la mujer que la limita y la minimiza a algo irreal que la hace sentir mal, culpables en sus elecciones y en su cuerpo por la imposibilidad de conseguirlo. Estos estándares son bastante misóginos, ya que no se espere lo mismo de los hombres. Un hombre puede engordar o envejecer y no se le juzga por ello, no pasa nada, porque al fin y al cabo es lo normal, que con el tiempo la gente cambie físicamente. Y esto debería ser válido para ambos géneros.



Figura 32: Madonna.



Figura 33: Campaña Not a doll Desigual x Ester Exposito, El País.

Virginie Despentes crítica estos estándares irreales que se tienen hacia las mujeres en su libro La teoría de King Kong, un libro con una teoría feminista radical. En él se muestra enfadada y reivindica de una manera directa sin ser correcta e incomodando. Sin llegar más lejos el título hace referencia al monstruo King Kong como un símil hacia ella misma, donde como mujer se siente más monstruosa y brutalizada que como víctima frágil como Kate Moss. Defiende el papel de mujer violenta, sucia, libre, puta, desagradable, con un cuerpo no normativo, por el sexo sin compromiso, el derecho de no ser amable, bella o buena, sin sentir culpa. Mostrar parte de la realidad como una forma de rebelión ante la sociedad (Despentes, 2006).



Figura 34: Marilyn Minter, Twins, Serie

Figura 35: Marilyn Minter, Plush #1, Serie Plush, 2014



Las mujeres en la sociedad son juzgadas por cómo se comportan, de forma general, pero sobre todo en las relaciones sexuales y amorosas, a una mujer libre que se viste como quiere y se acuesta con quien quiere, se la denomina puta. Sin embargo, Despentes habla de este insulto como una forma de empoderamiento, en vez de un control social hacia las mujeres para limitar sus deseos sexuales (Despentes, 2006). Al igual que Despentes, la Zowi, artista musical francoespañola, descontextualiza por completo el insulto “puta”, se lo lleva a su terreno, utilizándolo como palabra de empoderamiento femenino en vez de como un insulto para denigrar a la mujer, perdiendo toda su carga negativa y desafiando de esta manera las normas patriarcales.

La Zowi hizo de la palabra “puta” toda una performance, tanto en su personaje, como en su música, convirtiéndose en parte de su identidad artística. La Zowi es una cantante con un estilo totalmente transgresor y provocador, como se puede ver en su canción, No lo ves: “La Zowi hoes, lo hago con tres a la vez, pussy so wet, fumo gelato en el jet”. En esta como en todas sus canciones, juega con los códigos tradicionalmente denigrantes para la mujer, como una forma de empoderamiento sexual y femenino, como forma de decir que la mujer es libre de hacer lo que quiera con su cuerpo. Trata temas como la feminidad, el empoderamiento y la vida nocturna, de una forma explícita, no correcta o adecuada. Es considerada una de las primeras artistas españolas en hacer trap, un género tradicionalmente dominado por hombres, rompiendo con todos los estándares impuestos.

Consultar Anexo para escuchar la canción en la lista de Spotify.

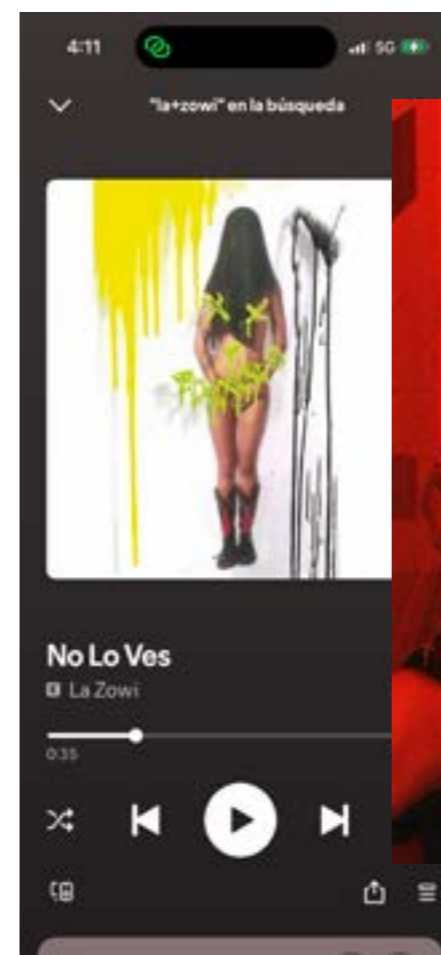


Figura 36: La Zowi, No lo Ves, Ama de casa, 2018, Captura Spotify.



Figura 37: La Zowi

Por lo tanto, lo femenino representa a una mujer fuerte, libre y caótica, que acepta su sexualidad y su poder sin arrepentimiento o culpa por ser así. Porque esta es parte de la realidad, y no la mentira que nos han hecho creer de la feminidad entendida únicamente como la delicadeza. Un concepto que hace sentir mal a las mujeres cuando no siguen el canon tradicional, irreal e incompleto. Cada persona debe tener el derecho de definirse como quiera así mismo, y no ser definida por un sustento sociocultural.

## 2.1.2. La moda como control social: ¿vestir para encajar o para resistir?

Partiendo de la teoría de autores como Yuniya Kawamura, en este apartado se analizará cómo las normas de vestimenta impuestas en la sociedad limitan en mayor o menor medida la expresión de las personas. Estas normas son creadas de forma social y cultural para controlar lo considerado correcto o aceptable, ya que estas, en ningún caso son innatas, ni universales, sino que son impuestas, recibidas y reforzadas desde temprana edad, por la cultura popular e instituciones sociales (Kawamura, 2018).

Estas normas dictan qué se debe llevar, cuándo y cómo, según lo considerado apropiado para cada ocasión. No dependen del gusto personal, sino de la aceptación social, la cual limita la expresión personal y corporal. Estas normas varían según el contexto social (género, cultural, clase social, edad, lugar o temporal). Por ejemplo, una señora mayor, en teoría, no puede vestir de forma juvenil y divertida, con colores llamativos o prendas crop, porque culturalmente, en la actualidad, eso no se considera aceptable o correcto para personas mayores. Figura 39: Normas de vestimenta.

La vestimenta es mucho más que ponerse algo para tapar el cuerpo, es una forma de expresión de la identidad, ante la sociedad. Kawamura hace una diferencia entre vestimenta y moda, para ella la moda no es sólo ropa sino un sistema social: “La moda no es una forma de vestir, sino una forma de vivir y organizar socialmente el vestir” (Kawamura, 2018).



Figura 38: Normas de vestimenta.

### 2.1.2.1: ¿Quién decide lo que podemos ponernos?

En este apartado se analizará cómo, a lo largo de la historia y hasta la actualidad, la moda ha servido como forma de control social ante las clases sociales, los géneros y las razas. Se mostrará porque usamos la ropa que usamos. Además se investigarán las influencias históricas y psicológicas, creadas socioculturalmente para mantener estructuras e ideales establecidos. Para ello, se utilizará el análisis de teorías de escritores como Colin McDowell y Richard Thompson Ford, además de la obra de diseñadores como Jean Paul Gaultier o Ed Hardy, los cuales se han enfrentado a estas normas de vestimenta, demostrando que la moda es mucho más que una forma de tapar un cuerpo.

La vestimenta, más allá de su función protectora o de cubrir la desnudez, actúa como un medio de transformación simbólica del cuerpo, utilizado para moldearlo y adaptarlo a un “ideal” definido por cada contexto cultural. A lo largo de la historia, la ropa ha servido para modificar el cuerpo y la apariencia según los cánones estéticos de cada época, para de esta manera poder adaptar la vestimenta con lo considerado “correcto” o “aceptable”. De esta forma, la vestimenta sirve como forma de control social, al implantar unas normas sobre cómo, cuándo y dónde se debe vestir cada persona, según su género, raza o clase social. Entendiendo este uso de la vestimenta, se podría decir

que no existe ningún cuerpo natural en la moda, este siempre está alterado o modificado. A veces para elevarlo, acentuando ciertas partes del cuerpo y otras para distorsionarlo o esconderlo (McDowell, 2013). Por ejemplo, la cintura ha sido durante mucho tiempo en la historia modificada para hacerla más pequeña mediante corsés, para de esta manera expresar mayor feminidad y así agradar la mirada masculina.

Jean Paul Gaultier, resignificó esta prenda opresora, convirtiéndola en un símbolo de empoderamiento y provocación. Convirtió una prenda de uso interior para dar forma al cuerpo, en una prenda exterior como forma de poder. Esta capacidad transformadora y simbólica de la vestimenta, está adaptada según los géneros, las clases sociales y las razas. Desde tiempos inmemorables, la moda femenina ha estado vinculada a lo decorativo, lo delicado y lo erótico, mientras que la ropa masculina ha estado ligada a la comodidad, la funcionalidad y la autoridad.

Los hombres son menos criticados por su apariencia, aunque también se encuentran limitados, mediante los colores y las formas asociadas a lo “femenino”, lo que refuerza las normas establecidas sobre qué tipo de



Figura 39: Jean Paul Gaultier, Gira Blond Ambition Tour Madonna, 1990.

prendas o estilos son para cada género. Por ejemplo, los hombres han usado históricamente chaquetas estructuradas con hombreras como símbolo de fuerza, poder y autoridad, en comparación, las caderas de las mujeres han sido ensanchadas como símbolo de fertilidad y sensualidad o los tacones han sido utilizados como símbolo de feminidad y sexualidad, los cuales implican una limitación física para hacer ciertas cosas, en el día a día (McDowell, 2013). Estos ejemplos reflejan como la transformación de la vestimenta está guiada y dividida según los géneros, ya que la ropa pensada para mujeres siempre suele estar vinculada a lo sexual, mientras que en los hombres está vinculada a la comodidad o al poder, reflejando de esta manera las desigualdades y el control social que se genera a través de estas “normas” de vestimenta.

Un gran ejemplo actual que muestra la persistencia de las normas de vestimenta que sexualizan y cosifican el cuerpo femenino de forma normalizada, es la aparición de Kanye West y su mujer Bianca Censori en los Grammys.

En este evento, mientras Kanye vestía con una vestimenta cómoda que tapaba todo su cuerpo hasta los ojos, Bianca llevaba un mono ajustado completamente transparente, sin ropa interior y con un abrigo de pelo negro hasta los pies, el cual se quitó, casi de forma obligada, ante el photocall del evento quedándose completamente desnuda, de espaldas, al lado de su marido tapado, reduciendo su identidad como persona a un objeto sexual de deseo, como si de un trofeo se tratase.



Figura 40: Bianca Censori y Kanye West, premios Grammy, 3 de febrero de 2025.

Mientras que el hombre lleva una vestimenta simple negra, la mujer es expuesta y cosificada públicamente, para el propio beneficio del hombre. Kanye decide realizar esta “performance” como publicidad de su nuevo disco *Vultures*, es decir, buitres, recreando la portada. Aquí, utiliza el cuerpo de su propia mujer de forma sexualizada para llamar la atención, ganar fama y dar de qué hablar.

Este suceso muestra cómo el cuerpo femenino y la vestimenta femenina sigue siendo una forma de control y sexualización simbólica ante la sociedad. En este caso, mientras la vestimenta masculina tapa el cuerpo y lo protege, la vestimenta y el cuerpo femenino se convierte en un objeto de deseo. Kanye tiene el control, tanto de su imagen como la de Bianca, él se muestra dominante y tranquilo, mientras que ella se muestra incómoda.

Históricamente, la vestimenta también ha sido utilizada para marcar diferencias de clases sociales. Durante el reinado de Isabel I en Inglaterra, se impusieron las llamadas leyes suntuarias, las cuales prohibieron vestir a personas que no pertenecían a la nobleza con ciertos colores como el morado o con ciertos tipos de telas como la seda. De esta manera, se creaba una diferencia visual entre las clases altas y las más humildes (Ford, 2021).

Hoy en día, aunque no exista ninguna ley escrita, las diferencias de clases siguen vigentes en la vestimenta aunque no de forma tan directa. El considerado “buen gusto” o “estilo”, está ligado socialmente a las clases altas, como dice el refrán popular “Aunque la mona se vista de seda, mona se queda”.

El lujo silencioso es un gran ejemplo para explicar esta diferencia social mediante la vestimenta. Este término hace referencia a las personas de clases altas, que evitan mostrar logos de marcas de lujo, en su vestimenta, aunque la camiseta sea de Prada, no se quiere mostrar que sea de Prada, esta actitud se considera adecuada o justificada. Sin embargo, el uso de la logomanía se asocia al “mal gusto” o inferior. Este es un código que no está escrito, pero es una “norma” limitante implementada en los grupos sociales de élite (Ford, 2021).



Figura 41: Logomanía, Gucci.

La vestimenta y las prendas se utilizan en cierta modo como clasificador de clases. La gente de elite quiere sentir exclusividad mediante la vestimenta. Este acontecimiento se puede observar con lo que pasó con la marca Ed Hardy en los 2000, cuando pasó a considerarse una marca de lujo con estatus social, a pasar a ser un símbolo de “mal gusto”. La marca comenzó a decaer ya que la gente adinerada dejó de comprarla por dejar de ser una marca diferenciadora de estatus. Esta marca fue creada como una marca de lujo urbano, inspirada en las ilustraciones del tatuador Ed Hardy, una mezcla de tatuaje tradicional japonés con dragones, tatuajes clásicos estadounidenses con dagas, una estética maximalista con muchos brillantes y una tipografía de estilo gótico. Esta estética llamó la atención de personajes famosos del momento como Paris Hilton, Madonna o Britney Spears, era una forma de mostrar dinero y rebeldía, con estilo.

Ed Hardy



Figura 42: Estética Ed Hardy.



Figura 43: Ed Hardy, Kim Kardashian, 2000.

Según la marca iba creciendo grupos sociales marginados como los kinkis empezaron a llevarla, provocando que su valor simbólico de exclusión dejará de tener sentido. La gente adinerada que solía comprar esta marca dejó de comprarla, para poder mantener su estatus diferencial, no podían llevar la misma ropa que un grupo social inferior, lo que antes era considerado de “buen gusto” y exclusivo, pasó a ser considerado de “mal gusto” y vulgar. Con esto llegamos a la conclusión de que el denominado “buen gusto” está construido socialmente por quienes tienen poder económico y que la moda funciona como un código de clases en muchas ocasiones.

Figura 45: Ed Hardy, Kim Kardashian, 2000.

Por lo tanto, aunque a simple vista parezca que hoy en día no existen las normas de vestimenta, estas siguen afectando y limitando la expresión de las personas según sus gustos personales y no según unas leyes impuestas.

La moda es un arma de doble filo, sirve como forma de opresión social o como forma de liberación personal. Tenemos la capacidad de vestirnos para expresarnos y construir nuestra identidad, pero a su vez nos enfrentamos con las normas establecidas en la sociedad sobre lo que es “correcto” o “aceptable”. Nuestro deber es cuestionar estas normas, desafiarlas, dejar de conformarnos con lo que “debe ser” y ser quienes queramos ser y cómo queramos ser. Debemos hacernos la pregunta ¿Me visto según mis gustos o me visto siguiendo las normas, por miedo al qué dirán?

### 2.1.2.2: Vestirse para comunicar: identidad, expresión y ideología

En este apartado se analizará cómo la ropa es un medio de comunicación y expresión de lo que somos o lo que queremos ser de forma consciente o inconsciente. Se mostrará cómo las decisiones sobre la vestimenta van acompañadas del contexto social y temporal, las cuales pueden ser utilizadas para la aceptación (conformidad) o el rechazo (transgresión). Este apartado se va a centrar en tomar esas decisiones de identidad como transgresión, mostrando como la vestimenta es un modo de acción política para desafiar las normas impuestas guidas por los géneros, las clases sociales y las razas, que limitan la expresión, mediante la estética. Para ello, se utilizará el análisis de teorías de escritores como Susan Kaiser o Eicher y Evenson, además de la investigación de las tribus urbanas y el Ugly Core y artistas como Yung Beef, los cuales han utilizado estas decisiones de vestimenta como acción política para desafiar las normas y reivindicar identidad.

La vestimenta puede ser tomada como una acción que realiza el ser humano para protegerse y tapar un cuerpo desnudo, pero realmente aunque sea de forma inconsciente la vestimenta es mucho más que eso, la vestimenta es una gran herramienta de comunicación para expresar la identidad personal de forma simbólica ante la sociedad. La ropa permite expresarnos sobre quienes somos o quienes queremos ser, pero está condicionada por el contexto cultural, los roles de género, las clases sociales, las razas y el tiempo histórico. Las decisiones que se toman en torno a la ropa ,ya sea de forma consciente o inconsciente, siguen las normas sociales establecidas. Según lo que te pongas y como sea percibido, va tener un efecto o una reacción social de aceptación o rechazo, dependiendo del entorno (Kaiser, 1997). Por este motivo la mayoría de la sociedad opta por la conformidad en vez de reivindicar la personalidad, las emociones, los ideales, los pensamientos, el posicionamiento...Esta acción al no ser lo común se convierte en un acto de resistencia social.



Figura 44:Hassan Hajjaj, Billie Eilish, 2019.

La acción de vestirse, no se puede rebajar a un acción automatizada o al vestir por encajar, ya que la ropa sirve como modo de construcción de la identidad. Vestirse realmente se convierte en un acción de reflexión, performatividad y creatividad personal, pensar, intencionar, imaginar el yo que se quiere ser cada día, aunque parezca en ocasiones inconsciente, la ropa que elegimos realmente define cómo nos sentimos y cómo nos percibimos cada día o cada época (Kaiser, 1997). Por este mismo motivo, el vestir por “encajar” no tiene sentido, por que el que encaja no transmite lo real de sí mismo. Al encajar, la sociedad percibe lo mismo de uno que de otro, como si de un colectivo se tratase, con el que probablemente no se identifique la mayoría de las personas. De esta manera, no se percibe a la persona con su identidad propia, sino como una identidad común. Esto se aleja del concepto de tribu urbana, entendida como un grupo de personas con los mismos ideales, gustos y pensamientos, que visten con una estética similar expresada de diferentes formas. Quien viste solo por encajar lo hace por ese mismo motivo, ser aceptado, no por un sentimiento de comunidad con otras personas que comparten una misma reivindicación o gustos estéticos.



Figura 45: Tribu urbana, Los Emo.

Por lo tanto, la vestimenta y la apariencia, de alguna forma, sirve para convertirnos en algo mediante las prendas, los complementos, los maquillajes y los peinados, permitiéndonos explorar diferentes estéticas. La identidad no es fija, cambia y evoluciona con el paso del tiempo. Los gustos cambian, las inquietudes cambian, los pensamientos cambian, y esto hace que la vestimenta cambie, y está bien, es normal, mientras se sea fiel a uno mismo. Pretender ser o aparentar lo que realmente no eres puede llevar a la pérdida de la identidad auténtica, propia de cada ser humano.

Al igual que la vestimenta es una forma de control y puede influir negativamente en la pérdida de identidad, también sirve como medio para combatir constructos sociales mediante la resistencia de lo normativo. Subculturas como los góticos, los punk, las drag queens o el ugly core son algunos ejemplos de grupos de personas, en diferentes momentos históricos, que mediante la vestimenta subvirtieron y subvierten las normas sobre la apariencia.



Figura 46: K.C Mulcare, 1992.



Figura 47: Derek Ridgers, Trojan y Mark at Tabbo, Londres 1986.

### 2.1.2.2.1: La reafirmación de la identidad como resistencia

En este apartado se analizará en profundidad el concepto de despersonalización e identidad, se investigará cómo las expectativas sociales contribuyen a la creación de personalidades falsas para poder encajar. Se mostrará cómo esta acción de forma prolongada puede llevar a la pérdida de identidad real, incluso al desarrollo de enfermedades mentales como herramienta de protección. Además se mostrará cómo al mantenerse fiel a la identidad, auténtica, es un gran forma de reivindicación contra lo impuesto. Para ello, se partirá del análisis de teorías de escritores como Henri-Frederic Amiel, Ronald David Laing o Soren Kierkegaard, además de la obra de artistas como Cindy Sherman o Filip Custic que mediante su obra cuestionan la autenticidad del “yo”.



Figura 48: Gillian Wearing, Secrets and Lies, 2009.

Por ejemplo, la acción impulsiva de decir que estamos bien o sonreír cuando realmente estamos sufriendo. Estas acciones generan una distorsión entre cómo actuaría realmente una persona siguiendo su identidad no condicionada y cómo se espera que actúe según la sociedad y la cultura (Amiel, 1883). Esta sensación de obligación y necesidad de crear identidades falsas, como máscaras que se utilizan en distintas ocasiones para representar un rol socialmente aceptado, sirve para proteger el “yo real”. Esto provoca inseguridad y duda en la persona sobre su propia existencia y su “yo” auténtico, a través de preguntas como: ¿quién soy realmente?, ¿cuánto de lo que muestro es real? El “yo” verdadero, poco a poco, desaparece, enseñando y acostumbrando al cerebro a hacerlo cada día (Amiel, 1883), (Laing, 1960).

La despersonalización hace referencia al suceso psicológico y ontológico por el que una persona no se siente vinculado con su cuerpo, forma de actuar y aspecto, es decir, la sensación de no reconocerse a uno mismo, como si la persona que actúa no fuera la misma que observa, piensa y siente” (Amiel, 1883).

Figura 96: Gillian Wearing, Secrets and Lies, 2009.

La despersonalización está relacionada con las normas establecidas socialmente, y concretamente con los roles de género, que obligan a las personas a actuar de forma diferente de cómo lo harían de manera natural, como mecanismo de defensa ante las expectativas.



Figura 49: Cindy Sherman, Untitled #96, 1981.

La duda prolongada sobre la existencia de una identidad auténtica puede desembocar en enfermedades mentales como la esquizofrenia, la disociación, la ansiedad o la paranoia. Estas no surgen en estos casos de manera biológica, sino como mecanismo de defensa por vivencias que han marcado a la persona, por el miedo a la invalidación o a la marginación. “La locura puede ser una forma de cordura en un mundo enfermo” (Laing, 1960).



Figura 49: Cindy Sherman, Untitled #353, 2000



Figura 50: Cindy Sherman, Untitled #155, 1985.



Figura 51: Cindy Sherman, Untitled #458, 2008.

La duda prolongada sobre la existencia de una identidad auténtica puede desembocar en enfermedades mentales como la esquizofrenia, la disociación, la ansiedad o la paranoia. Estas no surgen en estos casos de manera biológica, sino como mecanismo de defensa por vivencias que han marcado a la persona, por el miedo a la invalidación o a la marginación. “La locura puede ser una forma de cordura en un mundo enfermo” (Laing,1960).



Figura 52: Filip Custic , Filip y Filip.

La identidad está condicionada por muchos aspectos de la vida: la crianza, las amistades, la familia, la cultura o la sociedad, que obligan al ser humano a mantener una coherencia y conformismo con lo que se le ha dictado, negando lo emocional y juzgando la diferencia (Laing,1960).

Amiel cree en la existencia de un “yo real”, que él llama un “yo esencial”, fuerte, que no se condiciona por la sociedad. Aunque se construye en ella y por lo que la rodea, no se deja afectar por sus imposiciones. Este “yo” está en constante cambio y evolución. Amiel lo explica como una lucha diaria por construir y reforzar una identidad libre y sincera, mediante el esfuerzo por mantener la autenticidad de quien uno es, sin caer en las limitaciones (Amiel, 1883).



Figura 53: Filip Custic, Mascara de espejo.

Este “yo real” también puede dudar de sí mismo y sentir ansiedad, pero esas dudas y emociones forman parte del camino por la construcción sincera y auténtica de la identidad. Esta construcción real necesita aceptar las dudas, las contradicciones y las limitaciones, lo que va permitir vivir la vida de forma plena y sincera. (Kierkegaard, 1844)

Por lo tanto, la identidad no es algo dado, sino que la tenemos que construir. Es de vital importancia mantenerse fiel a uno mismo en ese proceso diario de construcción, dentro de una sociedad que dificulta este desarrollo sincero. Aquí el desarrollo de una identidad fiel a uno mismo, se convierte en una forma de resistencia contra lo impuesto, para vivir de forma libre y coherente con el propio “yo”.

### 2.1.2.3: Moda deconstruida: cuando la vestimenta rompe las reglas establecidas

En este apartado, se analizará el uso de la moda como acto reivindicativo de ruptura de las normas tradicionales de vestimenta, a partir de conceptos como el antifashion, el Do It Yourself y el camp. Se mostrará la capacidad de la moda para quebrantar y desafiar los estándares sobre cómo debe ser la ropa y las normas estéticas, mediante la deconstrucción, lo exagerado, lo disfuncional, lo teatral y performático en oposición de lo “normal”, como forma de representación identitaria y rebelión ante lo impuesto. Para ello, se partirá del análisis de teorías de escritores como Susan Sontag, Elizabeth Wilson y Allison Gill, además de la obra de diseñadores como AVAVAV, Viktor and Rolf, Vetements y artistas como Tomy Cash y Leigh Bowery, los cuales han hecho de la moda un lugar de expresión de identidad fuera de lo establecido como “correcto” para dar rienda suelta a lo excesivo y lo disruptivo, en muchos casos desde la ironía.



Figura 54: Chopova Lowena, Ready to wear, 2025.

El antifashion nace como forma de oposición a las normas sociales establecidas dentro de la estética y la moda, es decir, necesita de la existencia de esta para poder tener sentido. Es una actitud inconformista, de rechazo y crítica hacia las normas dominantes de la sociedad sobre lo considerado “correcto”. Este movimiento busca lo contrario, lo feo, lo sucio, lo desagradable, lo incorrecto, lo vulgar, el “mal gusto” y lo exagerado como estética para resistir ante lo impuesto. Más que una estética, es una ideología, una crítica a la sociedad y a la cultura, ya que el antifashion se opone a contribuir al consumismo y a las normas de género y clase, que son sustentadas por el mundo de la moda tradicional (Wilson, 1985). Además, esta ideología permite realizar una búsqueda de la identidad individual, al rechazar lo comercial, permite indagar en diferentes modos de expresión a partir de la creatividad, con filosofías como el Do It Yourself, hazlo tú mismo (Wilson, 1985).

El Do It Yourself es una forma de expresión ante el consumismo. En lugar de comprar o esperar a que sea proporcionado por el Estado, Do It Yourself, como forma de resistencia social y como medio de autoexpresión. No se va a encontrar nada más personal ni más acorde con los propios gustos que lo que se puede hacer con las propias manos y habilidades. Esta filosofía permite desarrollar la creatividad y crear prendas únicas y significativas para la persona (Spencer, 2005).

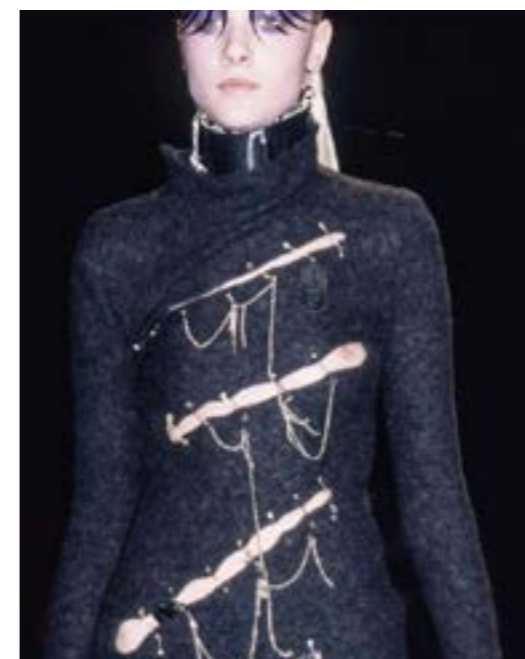


Figura 55: Yoshiaki Hishinuma, 1997.



Figura 56: DIY peinado.

Por otro lado, la deconstrucción de las normas tradicionales de vestimenta consiste en cuestionar y desafiar las normas y expectativas sociales sobre la ropa y lo considerado bonito o aceptable. Según dice el filósofo Derrida, la deconstrucción consiste en romper con las estructuras y significados tradicionales adquiridos socioculturalmente, para así poder descubrir las contradicciones internas de estos, mostrando lo que ha sido escondido y marginado por el pensamiento colectivo inculcado (Derrida, 1967). Esto quiere decir que la deconstrucción permite el cuestionamiento colectivo de las ideas y estructuras concebidas en la sociedad. No busca erradicar, sino que invita a reflexionar, para así, poder desarrollar un pensamiento propio, fuera de la imposición y así aceptar ideas nuevas que antes eran impensables, rompiendo los moldes creados por la sociedad.

Por otro lado, la deconstrucción de las normas tradicionales de vestimenta consiste en cuestionar y desafiar las normas y expectativas sociales sobre la ropa y lo considerado bonito o aceptable. Según dice el filósofo Derrida, la deconstrucción consiste en romper con las estructuras y significados tradicionales adquiridos socioculturalmente, para así poder descubrir las contradicciones internas de estos, mostrando lo que ha sido escondido y marginado por el pensamiento colectivo inculcado (Derrida, 1967). Esto quiere decir que la deconstrucción permite el cuestionamiento colectivo de las ideas y estructuras concebidas en la sociedad. No busca erradicar, sino que invita a reflexionar, para así, poder desarrollar un pensamiento propio, fuera de la imposición y así aceptar ideas nuevas que antes eran impensables, rompiendo los moldes creados por la sociedad.



Figura 57,58 y 59: AVAVAV, primavera, 2024.



Figura 60, 61 y 62: Vetements, Ready to wear, 2024.

La deconstrucción, ligada a la moda, conlleva a desafiar las normas establecidas sobre la belleza, lo sofisticado y la funcionalidad, a través de la creación de prendas exageradas, con apariencia inacabada, desgastadas, rotas, sucias, con costuras visibles, desaliñadas, mal construidas, con grandes proporciones, antifuncionales, irónicas, artísticas, performáticas, críticas. De esta manera, se realiza una transgresión ante las normas y se permite la expresión sin límites (Gill, 1998).



Figura 63: Viktor and Rolf, primavera, 2019.

Lo camp es un tipo de deconstrucción de la moda y la vestimenta. Este término hace referencia a cómo se perciben las cosas y no a lo que son, es decir, designa un tipo de sensibilidad estética por el gusto a lo exagerado, lo antinatural y lo teatral. Es un placer por el exceso, donde se festeja lo considerado malo, feo, recargado y extravagante, amar lo que la gente normalmente detesta, siempre desde una perspectiva muy irónica (Sontag 1964).

Lo camp está basado en un pensamiento donde se ve y se entiende el mundo entre comillas, es decir, cuando se dice que algo es bonito, es entre comillas, cuando se dice que algo es correcto, es entre comillas, porque lo camp ve todo desde la ironía, no ven las cosas desde un lado serio o literal, sino que es una forma de mirar y observar las cosas de una manera no limitante, donde se aprecia todo lo que es "demasiado" de forma consciente (Sontag, 1964).

El camp se convierte en el lugar seguro de expresión para las personas y grupos minoritarios como el colectivo LGTBQ+, los cuales están fuera de las normas establecidas socialmente como aceptables. A través de esta mentalidad, pueden mostrar y reafirmar sus identidades y gustos sin miedo con ayuda del humor, la performance, la teatralidad y la diversión, desafiando todas las expectativas sociales y resistiendo a la represión (Sontag 1964).



Figura 64, 65: Tommy Cash, Fashion weeks.



Figura 66 Leigh Bowery, 1961-1994

## 2.1.3. La cultura de lo bello y lo feo:

Partiendo de la teoría de autores como Umberto Eco, en este apartado se analizará cómo la cultura popular ha desarrollado un rechazo por lo considerado feo, condicionado por las normas tradicionales que dictan cómo tiene que ser la belleza o la fealdad desde la normatividad.

Los conceptos de belleza y fealdad son subjetivos y además son conceptos que han ido cambiando a lo largo de la historia, condicionado por el contexto cultural. Por lo tanto, estos conceptos son constructos sociales que varían según la sociedad, convirtiéndose en normas estéticas impuestas que dictan cómo se deben percibir las cosas de forma obligada (Eco, 2007).

Las normas estéticas implementadas en la sociedad convierten lo considerado feo, en repulsión y monstruosidad por no encajar en los estándares de belleza. La fealdad se ha convertido en un ideal colectivo, es decir, normalmente ese ideal no es independiente a la persona, sino que es un ideal común en la sociedad, de forma generalizada, no es una opinión o gusto personal sino que es inculcado socialmente para así mantener un control social.

El ideal de fealdad, excluye, margina y convierte en espectáculo a las personas o cosas que no entran dentro de este canon de belleza. Por ejemplo, los freak shows,



Figura 67:  
Freaks  
Shows,  
S.XIX.

espectáculos que se realizaban en el siglo XIX donde se exhibían a personas que no encajaban en el canon de belleza como personas con enanismo, discapacidades o con alguna deformidad corporal. Estas personas no solo eran marginadas socialmente, sino que también eran mostradas ante el público como un espectáculo a modo de diversión, convirtiéndolos en monstruos ante la sociedad por sus diferencias (Thompson, 1997). La belleza y la fealdad no pueden ser conceptos de un imaginario colectivo, deben ser individuales y se debe de respetar los dos conceptos, no se puede repudiar a las personas solo porque sean diferentes a lo dictado como normal, porque aunque sea diferente sigue siendo una persona, merece un respeto y no ser objeto de burla, porque ¿qué es realmente lo bonito o aceptable?, ¿quién lo decide? y ¿por qué es así?. Es necesario cuestionar los estándares impuestos para poder llegar a una sociedad que valide lo diferente y no lo castigue. Cambiar el imaginario colectivo para dejar de excluir lo que no se puede definir por estándares, ya que lo imperfecto son características innatas de la condición humana. La perfección que venden los estándares, realmente, no existe.

### 2.1.3.1: El rechazo construido por lo considerado feo

En este apartado, se analizará en profundidad el concepto de lo feo, cuestionando qué será realmente lo feo y por qué, reflexionando sobre las razones por las que este concepto es rechazado socialmente. Para ello, se partirá del análisis de teorías de escritores como Umberto Eco y Julia Kristeva, además de la obra de artistas como Diane Arbus y Gunter Brus, que mediante su obra han mostrado lo desagradable, lo diferente y lo marginal como algo atractivo, además de como resistencia a las normas de belleza normativas.

Lo estético siempre ha estado ligado únicamente a lo bello, pero Umberto Eco habla de la fealdad también como una categoría estética con valor propio, es decir no se reduce a el opuesto de belleza, sino que esta tiene su propia simbología, con su propia función estética y cultural en la sociedad (Eco, 2007).

A lo largo de la historia, el concepto de “lo feo” ha ido cambiando y evolucionando según él el contexto cultural, social y religioso. Tradicionalmente, se ha relacionado con el rechazo o lo rechazado, ya que durante siglos se ha vinculado lo feo a elementos negativos que producen miedo o rechazo, como el infierno, el dolor, el pecado, la muerte, el castigo divino, el caos, lo malo y lo desagradable. Estas creencias fueron representadas mediante figuras y símbolos que la cultura ha impuesto repudiar, como Medusa, el Diablo, los demonios, la mutilación, cuerpos deformes o los monstruos mitológicos (Eco, 2007). Sin embargo, estas figuras no son necesariamente malas por naturaleza, sino que han sido mostradas de esta manera mediante narrativas de la cultura popular transmitidas por tradición, las cuales han utilizado el miedo como forma de control social hasta la actualidad.



Figura 68:  
El Bosco,  
El jardín  
de las  
delicias,  
1515.

No obstante, “lo feo” también se relaciona con la fascinación y lo sublime. No solo genera rechazo, sino que también genera atracción y curiosidad por lo diferente, lo extraño, lo pintoresco.

A partir de la modernidad, los artistas comienzan a representar una visión más inquietante y aterradora del mundo, alejándose de la representación de la belleza clásica y tradicional (Eco, 2007).

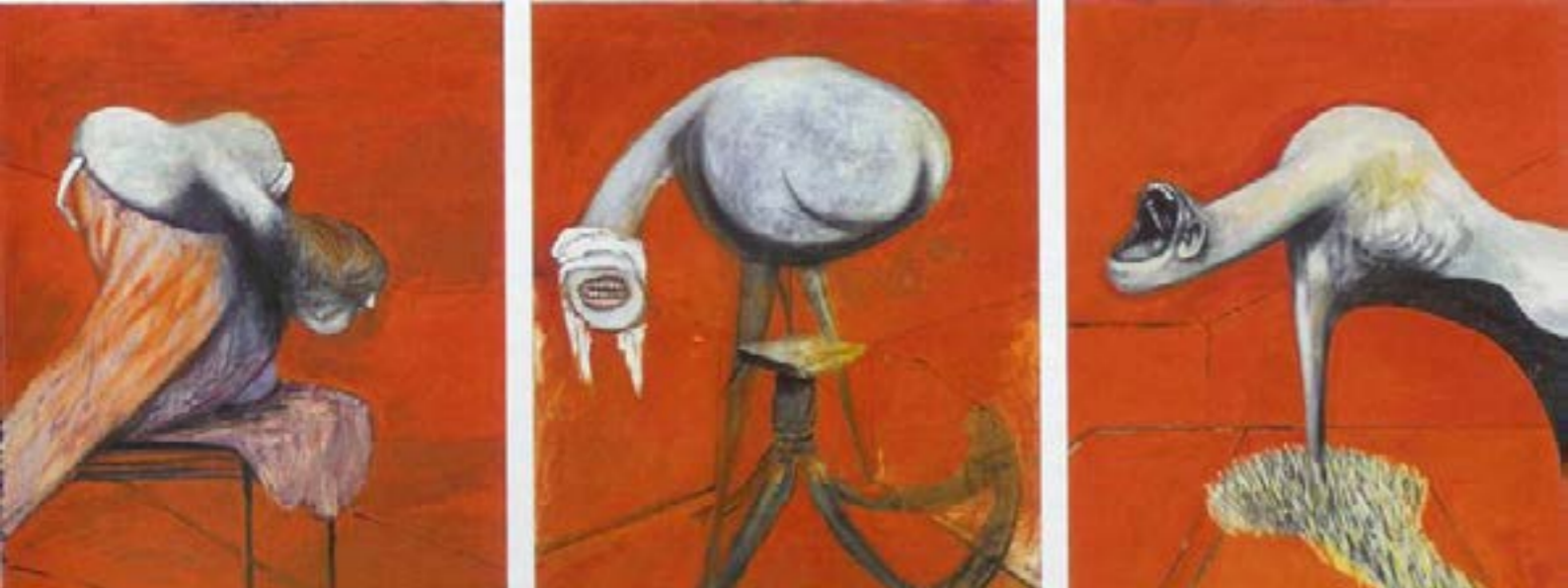


Figura 70: Francis Bacon, Tres estudios para una crucifixión, 1944.

Los artistas rechazaron la belleza tradicional, esta ya no aportaba nada, era vacía de significado realista, y comienzan a representar la “fealdad” como forma de expresión para la reflexión, la provocación, la atracción, la reivindicación y la crítica social. Aspectos que hoy en día se pueden observar en diferentes disciplinas artísticas como el cine, la moda y el arte donde lo feo ya no solo produce rechazo, sino que genera atracción y transforma las emociones innatas y más profundas del ser humano en algo físico (Eco, 2007).



Figura 71: James Wan, Saw 1, 2005.

Figura 72: Marilyn Manson.

Figura 73: Günter Brus, Untitled, 1965.

Lo abyecto es un término que encarna la emoción de rechazo pero al mismo tiempo atracción. Rechazo, porque el ser humano se siente amenazado ante ello, supera los límites de la persona, de la cultura, del cuerpo y nos hace confrontar lo más oscuro y profundo de nuestro ser. Lo rechaza como mecanismo de defensa, para construirse como individuo. Pero, a su vez, surge de forma innata una atracción morbosa hacia ello (Kristeva, 1982).

Lo abyecto no es solo lo feo, sino lo que supera los bordes de la naturaleza. No es ni objeto ni sujeto, es algo que no está completamente separado de la persona de forma evidente, pero tampoco está unido a ella. Por ejemplo, los fluidos corporales, la sangre menstrual, el vómito (estubieron dentro del cuerpo, pero ya no lo están), los cadáveres (que nos recuerdan que algún día estaremos en esa posición), además de lo grotesco (que nos confronta con lo reprimido, con lo que la cultura y la sociedad intenta marginar y que produce un placer oscuro) los cuerpos deformados y lo monstruoso (nos llama la atención y nos asusta porque es algo casi humano, pero no del todo, y podría revelar una posible condición del ser humano) (Kristeva, 1982).

Lo abyecto rompe con el estándar de belleza tradicional de simetría y perfección, se enfrenta a lo natural y correcto socialmente mostrando lo marginal. Obliga al ser humano a confrontarse con aspectos que le van a hacer comprender que lo diferente existe, que es correcto y que puede residir en cualquier persona, aunque la sociedad y la cultura lo intente ocultar (Kristeva, 1982).

Kristeva habla de la abyección como emociones necesarias en el ser humano para desarrollarse, para desarrollar el “yo”, es decir, el ser humano necesita expulsar ciertas cosas de sí mismo para poder “ser”. Esta experiencia se crea nada más nacer, al separarnos del vínculo maternal, la madre es el primer otro en el que vivimos mediante la placenta y es necesario la separación de ésta para la creación de un “yo” individual, esto deja una marca en las personas ya que nos separamos de algo que formaba parte de nosotros, pero a su vez es necesario.

Figura 74: Jake and Dinos Chapman, serie insult to injury, 2003.

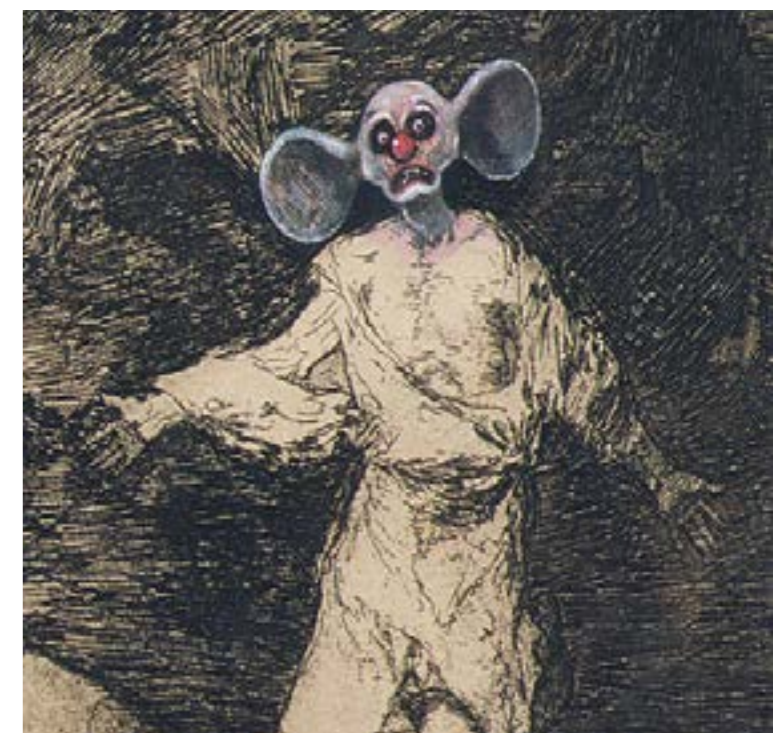


Figura 75: Patricia Piccinini, The bond, 2016





Figura 78: Ana Mendieta, Serie Siluetas, 1973-1980

Por lo tanto, aunque socialmente se ha intentado vincular lo feo a elementos que al ser humano le causan miedo y repulsión, este siempre ha estado presente y tiene su propio valor. No se pueden mostrar las realidades del mundo y de la vida únicamente a través de la belleza, el arte necesita también la representación de lo feo y lo repulsivo para poder expresar emociones, provocar reacciones y realizar reivindicaciones que no se pueden conseguir mediante lo bello. Lo feo tiene su propia forma de belleza, una belleza que nace de la rareza y de lo único que posee una identidad propia. Aunque no se aprecie socialmente, lo feo expresa lo más visceral y auténtico del ser humano.

### 2.1.3.2: El concepto de monstruo

En este apartado se analizará en profundidad el concepto de monstruo, se investigará el origen histórico de este término y porque se relaciona con lo marginal. Se mostrará cómo este concepto no es natural sino que es un constructo social ante lo que no se puede controlar y denominar. Para ello, se partirá del análisis de teorías de escritores como Marie-Helene Huet, Noël Carrol y Mary Shelley, además de la obra de artistas como Orlan, Nina Arsenault y Genesis P-Orridge y Lady Jaye que mediante su obra muestran y encarnan lo diferente como reivindicación contra los estándares de belleza y normatividad. El concepto de monstruo lleva existiendo durante toda la historia para designar aquello diferente que quiebra el orden



Figura 79: Diane Arbus, Enanismo.

de lo considerado normal o aceptable según el contexto cultural, es algo que teóricamente no debería de existir y que por lo tanto genera curiosidad, temor y amenaza (Huet, 1993).

En el Renacimiento hay un cambio paradigmático sobre este término, ya que se comienza a investigar de forma científica estas cuestiones corporales que perturbaban a la sociedad. Es entonces cuando lo diferente se convierte en un atractivo para el objeto de estudio con el fin de poder dar razones a lo inexplicable, como las malformaciones corporales, y que anteriormente se atribuían a castigos divinos. Pero no se pudieron encontrar respuestas mediante la ciencia a estas razones, debido a la limitación del conocimiento humano que se poseía en ese momento. Lo diferente comenzó a llamar más la atención de la sociedad y es entonces cuando se convierten en un espectáculo de diversión para la sociedad (Huet, 1993).

Lo diferente y su derivación en lo monstruoso no tiene una respuesta científica porque lo monstruoso no es algo biológico o natural, sino que es un invento, un constructo social creado para poder designar aquello que es diferente, que de alguna manera, quiebra el orden de lo considerado aceptable, normal o bonito según el contexto. Este término funciona como forma de control social que mediante los estándares de belleza normativos, se transforma la mirada en un acción para juzgar, excluir y etiquetar a todo lo que se salga de considerado como normal, una mirada que decide qué es lo aceptable, que es lo que genera rechazo o no y que es lo antinatural. Por lo tanto el concepto de monstruo depende de la mirada del otro y la influencia que tenga de los estándares de belleza normativos en su percepción (Huet, 1993).

De esta manera, lo diferente se convierte en una amenaza física, intelectual y simbólica porque escapa de nuestro entendimiento humano, refleja el miedo de la sociedad por no poder etiquetar ciertas cosas y al no poder hacerlo se ridiculiza o se margina (Carroll,1990).

Carroll clasifica dos tipos de monstruos. El primero es el monstruo por fusión, un ser que mezcla elementos que, teóricamente, no deberían ir juntos, como por ejemplo, la unión entre humano y máquina, es decir, un cyborg. A este tipo de monstruo se le considera como tal porque desafía las normas culturales establecidas sobre lo que tiene que ser un humano (Carroll,1990).



Figura 80: Neil Harbisson, Cyborg.

Y por otro lado, los monstruos metamorfosis, personas que cambian de una identidad a otra, se consideran un híbrido o un mutante ya que no siguen teóricamente el orden natural del ser humano de forma biológica, como por ejemplo las personas transgénero o las drag queens (Carroll,1990).



Figura 81: Nina Arsenault, Artista Transgénero que documenta sus cirugías estéticas a modo de performance.

Un gran ejemplo del monstruo como metamorfosis es la obra llamada Pandrogeny de Genesis P-Orridge y su pareja Lady Jaye. Este proyecto lo iniciaron en 2003, donde ambos se sometieron a operaciones estéticas, tratamientos hormonales y modificaciones corporales para fusionar sus identidades de forma física, estética y espiritual en una sola, formando así una nueva identidad como un colectivo, haciendo desaparecer los límites entre el yo y el otro y entre masculino y femenino como símbolo de su amor y su vínculo eterno (Cornejo, 2021).



Figura 82 y 83: Genesis P-Orridge y Lady Jaye, Pandrogeny, inicio proyecto 2003.



El concepto de monstruo no tiene que ver con lo peligroso, sino con lo incomprendido por ser diferente en una sociedad que, al no poder entenderlo ni clasificarlo, se margina. No se llama monstruo por las cosas que hace sino por la apariencia, como en Frankenstein, donde el propio ser humano por su ambición crea un ser y le da vida, pero al verle se asusta por su apariencia y lo rechaza produciendo un gran dolor en el ser que había creado, no lo repudia porque haya hecho cosas malas sino por su apariencia física que él mismo había creado (Shelly, 1818).

En la actualidad lo monstruoso se convierte en un símbolo de resistencia estética y en una crítica social contra las normas tradicionales de belleza, ya que este término revela lo que la sociedad teme y eso lo llena de poder. Es una forma de mostrar una belleza alternativa no sujeta por normas, sino libre y de elección propia. Por este mismo motivo muchos artistas trabajan con su propio cuerpo transformándolo mediante cirugías estéticas para así desafiar la idea del cuerpo natural y normativo mediante lo performativo, lo teatral y lo exagerado, aquí lo raro y diferente se convierte en un gran discurso político de resistencia (Carroll,1990).



Figura 84: Frankenstein, Mary Shelly, 1818.



Figura 85 y 86: Orlan, La reencarnación de Saint-Orlan, 1993.

Las normas impuestas en la sociedad, sobre todo aquellas que limitan la apariencia y dictan cómo debe ser una persona según su género, clase social o raza, hay que cuestionarlas y erradicarlas, ya que no permiten a las personas ser quienes realmente desean ser de forma libre.

Desde antes de nacer se nos asigna una identidad llena de expectativas y restricciones sobre lo que es correcto o aceptable. Aunque creemos que elegimos de forma libre, realmente la identidad está moldeada y construida por elementos como la familia, las amistades, la sociedad, la cultura y el entorno.

La mayoría de las imposiciones no son innatas en la persona, ni universales, sino constructos sociales que se deben cambiar para que las personas puedan expresarse sin miedo al rechazo.



Figura 87:  
Orlan, El  
cuerpo mutante,  
2020.

## 2.2 No complacer la mirada: Identidad, provocación y humor:

Este apartado aborda formas de resistencia frente a las normas sociales impuestas a través de la provocación de la mirada ajena y la ironía como herramienta crítica, partiendo de la teoría de escritores como Marlene Steinberg, Frantz Fanon y Henri Bergson y artistas como Cindy Sherman, Filip Custic y Banksy.

### 2.2.1: La provocación y el no complacer la mirada ajena como reivindicación

En este apartado se analizará cómo la reivindicación y la provocación contra el sistema son actos necesarios para erradicar las normas opresivas de la sociedad que anulan la identidad real de las personas. Se mostrará cómo estas acciones son la única solución para erradicar las normas impuestas como mecanismo para el control social y a la vez, devuelve a las personas su esencia verdadera. Para ello, se partirá del análisis de teorías de escritores como Frantz Fanon y Paulo Freire, además de la obra de artistas como Guerrilla Girls, Jarfaiteer y las Gyaru japonesas que mediante diferentes tipos de expresión, cuestionan los estándares, los llevan al límite y los rompen. La reivindicación es un acto necesario para la liberación cuando el poder que ejerce el Estado sobre las personas acaba oprimiendo sus libertades, aunque sea de forma implícita mediante la cultura popular y la tradición. En este sentido, la rebelión es un acto violento para romper las normas sociales restrictivas, como acto en consecuencia de la deshumanización y a la disolución de la identidad de forma forzada (Fanon, 1961). La revolución y la provocación son la única forma de recuperar el poder propio que nos identifica como seres humanos, abandonando el conformismo y la pasividad con la que se nos ha criado, para dar una respuesta ante las imposiciones sociales que coartan las libertades para mantener el control social. Esta forma de revolución es una herramienta para devolver al sujeto su sentido existencial, reconstruyendo su identidad y dignidad personal a través de la queja ( Fanon, 1961).

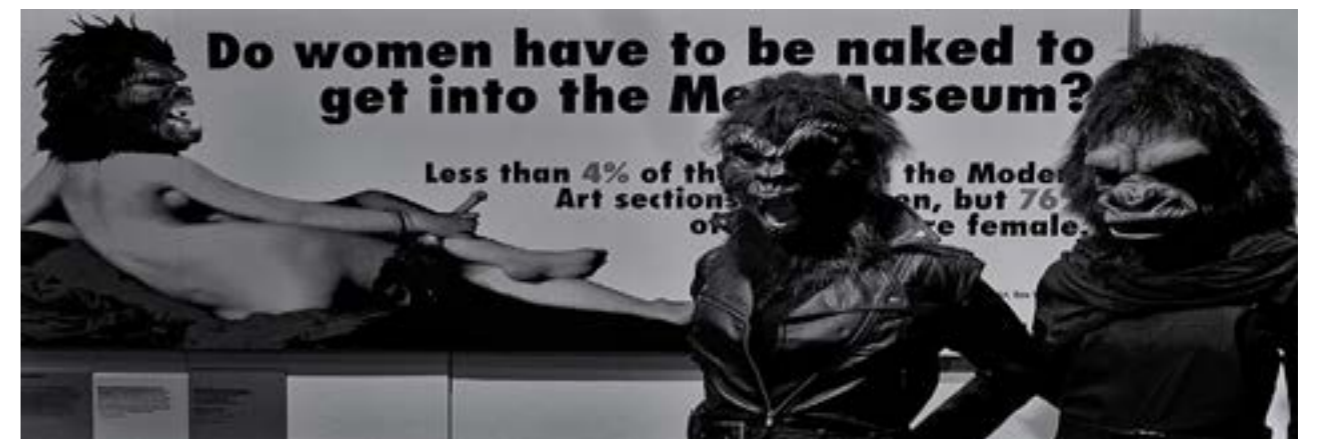


Figura 88: Guerrilla Girls, ¿Tienen que estar desnudas las mujeres para entrar en Metropolitan Museum?, 1989.

Además, esta actitud revolucionaria y provocadora demuestra al Estado y a las expectativas sociales que el sumiso ha despertado, que ya no va permanecer más en silencio, convirtiendo la acción en un movimiento político. Esta es la única forma para romper con las normas opresoras, ya que el sistema está creado para mantenerse firme a no ser que se desestabilice mediante la revolución social de los oprimidos. Esta acción no se basa únicamente en rebeldía, sino en una acción consciente para llegar al cambio, desafiando las normas establecidas por el poder, ya sean de género, clase social o raza (Fanon, 1961).

El artista musical Jarfater encarna en su persona el ideal de provocación y revolución. Este a través de su música expresa su enfado ante un sistema que percibe como opresivo en todos los sentidos, a modo de queja. Su persona representa abiertamente la anarquía, ya que rechaza todas las estructuras y normas establecidas socialmente, las cuales ejercen poder y control sobre las personas. Jarfater es un artista que no opta por mantenerse callado, sino que decide expresar su inconformidad a través de su arte, que se convierte en una forma de resistencia.

Consultar Anexo para escuchar la canción en la lista de Spotify.

Figura 105: Jarfater, Victoriano Corral, 2018.

El principal cambio que hay que realizar en el sistema es la educación, una de las primeras herramientas que utiliza el estado para crear desigualdades, una educación basada en la individualidad para enfrentar al ser humano en quien es mejor que el otro, una educación basada en "sálvese quien pueda", sin importar el de al lado si hay que pisarlo para poder pasar por encima y no en conocimientos necesarios como puede ser la empatía, la justicia o la conciencia (Freire, 1968).

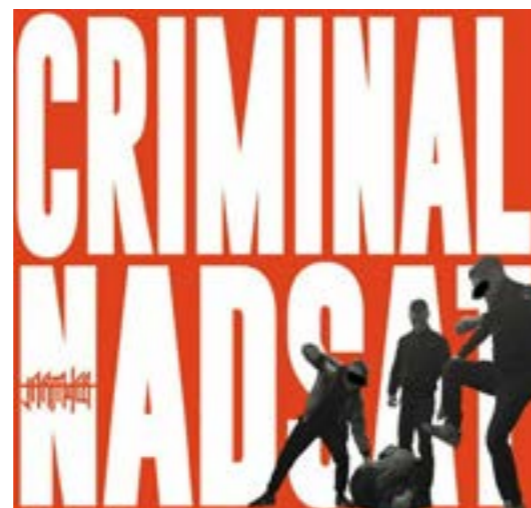


Figura 89: Jarfater, Victoriano Corral, 2018.



Figura 90: Gyaruru, Japón.

La educación crea un sistema basado en el poder del estado sobre las personas, para inculcar estructura y actitudes individualistas, conformistas, pasivas y sumisas, sin permitir el pensamiento crítico, del mundo en el que se vive, como una herramienta para mantener el control social sobre la población mediante imposiciones donde se normaliza la obediencia como principio clave (Freire, 1968).

Paulo Freire habla de que este cambio tiene que ser necesariamente colectivo, mitigando la idea de sociedad individualista, donde los seres humanos se necesitan unos a otros para poder llegar al cambio real, ya que mediante la inculcación del individualismo lleva a enfrentar al pueblo para que no se llegue a una revolución para obtener el cambio necesario (Freire, 1968). Por ejemplo, las Gyaruru japonesas son un colectivo que va en contra de las normas tradicionales de apariencia en la sociedad japonesa. Las gyaruru más que una estética es una respuesta reivindicativa contra la belleza impuesta que limita la expresión de las personas. Están en oposición se maquillaban de forma muy exagerada y una vestimenta extravagante y llamativa como provocación y forma de autoexpresión y no para agradar la mirada masculina. La cultura japonesa entiende como bello todo lo contrario que representan las gyaruru, una piel pálida, ojos pequeños, pelo negro, delicada y rectada. Pero las gyaruru como acto reivindicativo se muestran con rostros muy bronceados, facciones exageradas, ojos muy grandes mediante el uso de lentillas, pelo teñido de colores llamativos o muy claros, prendas excéntricas, uñas extremadamente largas y recargadas, una estética basada en la exageración, donde el más es más, como actitud provocadora ante la sociedad que limita lo considerado bonito o aceptable.



Figura 91 y 92: Gyaruru, Japón.

Por lo tanto, ante un sistema opresivo, no hay opción para quedarse callado. Es necesario luchar por la libertad de expresión, mostrar la inconformidad ante el sistema, a través de la reivindicación y no la pasividad. Solo de esta manera es posible cuestionar y erradicar las estructuras de poder.

## 2.2.2: Lo irónico y divertido como crítica

En este apartado se analizará cómo el humor, la risa y la ironía son un medio para reivindicar acciones y actitudes sociales incorrectas de forma directa y, a su vez, llevadera. Es decir, al usar la ironía como medio para la crítica está se asimila mejor. Se mostrará cómo, de esta manera, se puede hablar de temas injustos y opresivos que, tratados de manera seria, no se podría expresar de forma tan directa. Para ello, se partirá del análisis de teorías de escritores como Henni Bergson, Francesca Gargallo y Mijail Bajtin, además de la obra de artistas como AVAVAV o Banksy, los cuales mediante su obra trabajan la crítica social de forma directa, pero desde la ironía.

La acción de reír es una expresión emocional y corporal involuntaria ante un acontecimiento cómico, inesperado o absurdo con el que se encuentra una persona. Esta acción, de alguna manera, refleja el pensamiento colectivo sobre lo considerado aceptable, normal o ridículo. Ante lo normal o socialmente aceptable no surge la risa en el ser humano, sin embargo ante lo raro y lo ridículo, la risa aparece de manera involuntaria y automática por ser considerado algo diferente a lo que “debería de ser”. Esto permite mostrar cómo piensa una sociedad sujeta al conformismo, donde la risa depende de lo que se ha impuesto como normal dentro del pensamiento social colectivo (Bergson, 1900).



Figura 93: Banksy.

Al contrario, la risa en contextos injustos o opresivos, puede servir como un medio poderoso para cuestionar y desafiar las normas impuestas socialmente. En este caso, la risa y la ironía se transforman en un acto de resistencia política, mediante el que se puede decir lo que de otra forma no se podría (Bajtin, 1965).

La risa y el humor es mucho más que un acto expresivo de las emociones, esta tiene una función y sentido dentro de la sociedad. Este sentido consiste en la capacidad para modificar comportamientos y estructuras que deberían ser cuestionadas. Es decir, la risa puede convertirse en un medio para incomodar y educar, señalando lo absurdo de las normas sociales tradicionales y convertirlas en burla con el fin de producir un cambio. Así la ironía funciona como un acto sutil pero muy efectivo para reivindicar (Bergson, 1900).



Figura 94:  
Track 7  
Track, marzo  
de 2025.

Desde tiempos inmemorables, se ha utilizado el humor para poder hablar y criticar temas de lo que no se podía hablar de forma directa. Temas relacionados con estructuras impuestas en la sociedad consideradas inamovibles o naturales como la figura del rey, el Estado, el sistema o la autoridad, sólo se han podido criticar desde la ironía y el humor porque de otra manera podría haber represalias. Tratándolo desde humor pierde valor o “relevancia”, pero siguen siendo una crítica que cuestiona las estructuras y normas sociales impuestas, mostrando de forma divertida los defectos que tiene esa normalidad asumida (Bergson, 1900).

La ironía es una gran herramienta de resistencia al poder, concretamente en torno a estructuras relacionadas con la autoridad, la normas sociales, el género, la raza y las clases sociales. Se crea un humor incómodo que muestra realidades que chocan y transforman, y va más allá del entretenimiento o la simple risa. A través del lenguaje cómico, se rompe el respeto intocable hacia el poder (Gargallo, 2012).

Figura 113: Banksy.

Mediante el humor se muestra lo absurdo que tienen las jerarquías y las normas sociales, desmontando prejuicios y medios sobre ellos mediante la burla y ridiculización. Esto hace que el sistema de pensamiento y de acción impuesto se vuelva más inestable, ayudando al desarrollo del pensamiento crítico, que vuelve lo sagrado e intocable en cuestiones para replantearse (Gargallo, 2012).





**Yo, como chica, soy más bien  
King Kong que Kate Moos.**

*Virginie Despentes*

Consultar Anexo para visualizar desfiles.

Por lo tanto, la mejor manera de resistencia política y el cuestionamiento de las normas impuestas es el humor, la risa y la ironía. Permiten visibilizar injusticias sociales que de otra manera sería impensable y abre la posibilidad al pensamiento crítico. Entender que el humor es una gran herramienta política, es aceptar el poder que tiene para romper estructuras intocables del sistema con las que intentan controlar a la sociedad.

# 3. DESARROLLO

# CREATIVO

Me gusta que no te guste es un proyecto audiovisual, editorial y de moda que nace de manera innata a partir de la incomodidad personal con lo dictado como normativo. Surge de la necesidad de desafiar la mirada externa y romper con las normas estéticas impuestas por la sociedad, especialmente en torno a la figura femenina y la forma de vestir o ser. Estas limitaciones no sólo coartan la libertad de apariencia, sino que también condicionan lo que se considera bonito, aceptable, femenino o deseable. Inspirado en los valores del movimiento punk, como la autogestión, la contracultura, el Do It Yourself, la actitud inconformista y el rechazo a lo establecido como “normal”, son algunos de los principios clave para entender el proyecto. Desde esta base ideológica, se desarrollará un proyecto multidisciplinar que incluye una colección cápsula, una serie fotográfica editorial, un fashion film y un libro de artista.

En el proyecto prima una estética que va en contra de las reglas sociales establecidas, rechazando los dogmas impuestos y abrazando lo no normativo, lo raro, lo incómodo, lo exagerado, lo no funcional y el antifashion. Es decir, una estética que no busca ser bonita ni apropiada. Al contrario, es una propuesta crítica y provocadora, pero a la vez irónica, que reivindica la autenticidad por encima de la expectativa externa.

## Antecedentes claves para la existencia de Me gusta que no te guste

Este proyecto no nace de la nada. Es el resultado de una evolución personal y creativa marcada por un gran interés y atracción por temas políticos, reivindicativos y sobre todo, por la libertad de expresión. En las obras más recientes de estos últimos años, ya se refleja ese interés y la necesidad de hablar de ellos sin filtros, de una manera radical, directa e incómoda, inquietudes que ahora definen lo que es Me gusta que no te guste: Vestir para romper miradas.

Hay específicamente dos trabajos que considero que son claros antecedentes fundamentales para que hoy pueda existir este proyecto tal y como es. Por un lado, un libro titulado Transición, nombre que juega con el doble significado de la palabra. Por un lado, hace referencia a lo que trata el libro, la transición española de la dictadura franquista a la democracia. Por otro lado, hace referencia al término transición como persona que cambia su género a modo irónico con la imagen de Franco manipulada en la portada como elemento provocador. Este libro se centra en investigar cómo afectó a la sociedad el paso repentino de encontrarse en una dictadura totalmente represora que cuartaba todas las libertades, a de un “día para otro” encontrarse en “completa” libertad de forma física, sexual e ideológica. Me interesaba analizar cómo ese cambio afectó a nivel social y económico, principalmente en Madrid. Para ello investigué a partir de movimientos como la Movida Madrileña, el destape y el surgimiento del cine kinky, un cine que surgió de las realidades que vivían los barrios más humildes de las zonas del sur de Madrid. Más allá de centrarme en el discurso que tan solo hablaba de lo positivo de la transición, me interesaba mostrar lo negativo que dejó la dictadura, como la pobreza, los excesos como vía de escape, el apogeo de las drogas y la delincuencia, sobre todo en las zonas de extrarradio, mostrando las dos caras de la libertad “sin precedentes”.



Figura 97,98,99: Antecedente, Libro Transición, 2024.

El libro consta de 61 hojas, dividido en una narrativa que se divide en tres capítulos.

El primer capítulo es una pequeña introducción que contextualiza brevemente la dictadura. El segundo capítulo habla del momento en que murió Franco, lo que abrió las puertas a la libertad y a la democracia. Este es el capítulo más extenso, ya que conforma el núcleo principal del libro. En él se analiza cómo afectó la libertad a la sociedad, desde sus aspectos positivos hasta los negativos.

Por último, el tercer capítulo habla de la normalidad, es decir, el momento en que la sociedad comenzó a estabilizarse tras una etapa con muchos excesos. Cada capítulo estaba identificado con un color que simbolizaba el momento histórico correspondiente, rojo para la dictadura, como color que simboliza el peligro; verde para la libertad, como color que simboliza la renovación pero también lo tóxico; y azul para la normalidad, como color que simboliza la estabilidad.

Por otro lado, las imágenes fueron tratadas a modo collage y manipuladas visualmente, pintando sobre zonas de interés con el color correspondiente a cada capítulo.



Figura 100: Antecedente, Libro *Transición*, 2024.

Este trabajo fue el inicio de mi interés por mostrar la realidad desde lo incómodo, lo marginal, lo crudo y lo feo.

Por otro lado, realice un proyecto fotográfico titulado *No mires hacia otro lado* como crítica directa al fast fashion. En él, reflexioné sobre cómo la moda rápida acababa con la autenticidad y con las tribus urbanas debido a las microtendencias. Hablaba de cómo el macro consumismo, con el modelo de colecciones semanales, tiene consecuencias negativas que la gente no es consciente o pasa por alto con el fin de satisfacer necesidades falsas para poder ir a "la moda". Con el propósito de poder llegar a ese nivel de producción tan rápido, las personas son explotadas trabajando en condiciones laborales pésimas que superan las 14 horas diarias. A través de este proyecto, reivindicé la compra en segunda mano, como una forma de darle una nueva vida a las prendas que otra persona ya no quería. Mostraba cómo comprar en segunda mano no solo evitaba apoyar al consumismo extremo del fast fashion y a la contaminación, sino que además ayudaba a la creación de una estética propia, alejada de las microtendencias que lo único que promueven es la pérdida de la identidad individual, ya que

esas prendas no son compradas porque gusten realmente, sino que son compradas para ir en tendencia.

En las tiendas y plataformas de segunda mano, se pueden encontrar piezas únicas, de mejor calidad y a un precio más económico, a las cuales se le van a dar el uso real del tiempo de vida y no van a ser tiradas o abandonadas en el fondo del armario porque han dejado de gustar o ya no están a la moda.

El proyecto consistió en una serie fotográfica con dirección artística y estilismo, donde creé looks innovadores, diferentes y con personalidad utilizando ropa de segunda mano o marcas emergentes, las cuales, tampoco apoyan estas prácticas del fast fashion. Las modelos eran mostradas sucias, ahogadas e impotentes, rodeadas de basura y plásticos, como metáfora visual del impacto ecológico y humano de apoyar estas actividades innecesarias. El proyecto reivindicaba que la verdadera moda se encuentra en la capacidad para desarrollar una personalidad única, demostrando que, a través de prendas de segunda mano se pueden crear looks interesantes y

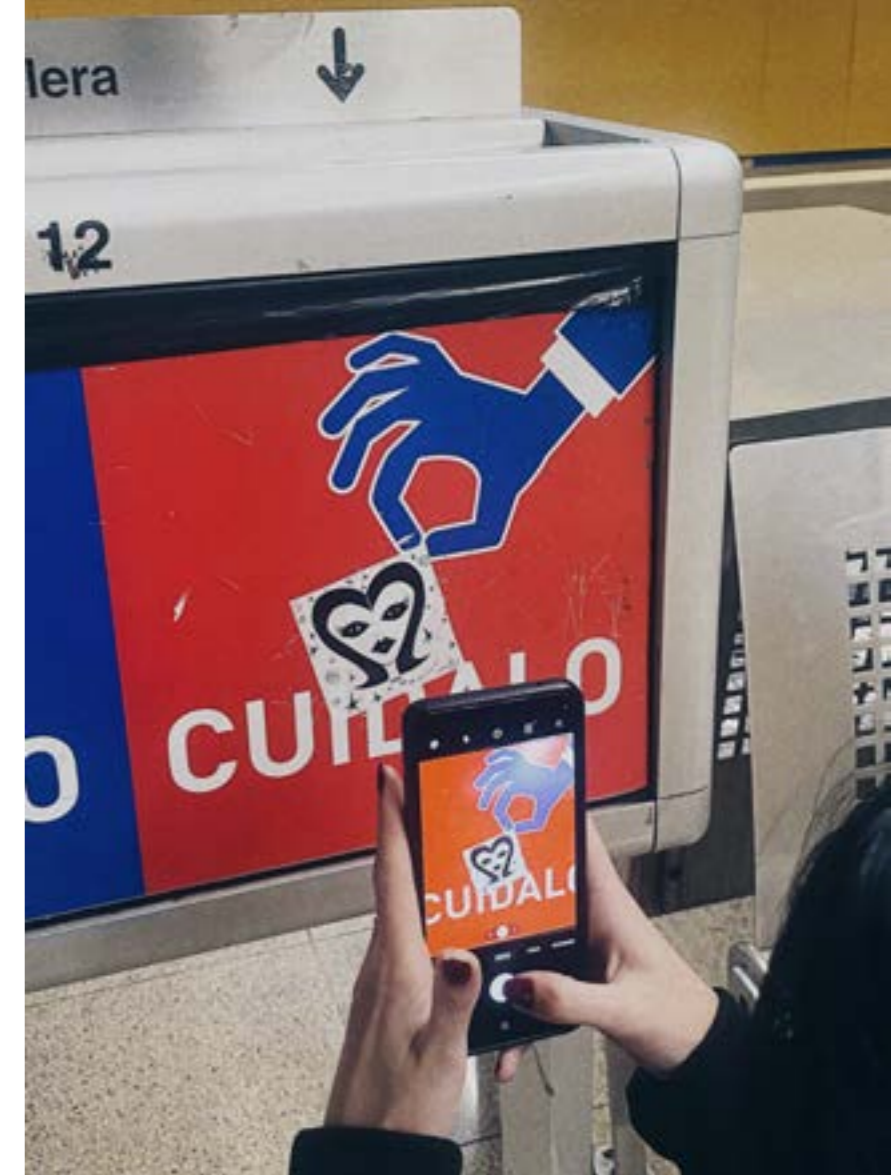


Figura 101, 102, 103, 104: Antecedente proyecto fotográfico *Fast Fashion, No mires hacia otro lado*, 2024.

Figura 105: Antecedente proyecto fotográfico Fast Fashion, *No mires hacia otro lado*, 2024.



únicos. También llevé a cabo un proyecto de arte callejero, que actualmente sigue activo. Para ello, realicé una ilustración propia que convertí en una pegatina, la cual voy dispersando por diferentes zonas de la ciudad de Madrid bajo el seudónimo <tres (pico tres). Este nombre hace referencia a un corazón, por la forma que generan esos dos símbolos juntos, y fue el nombre que posteriormente adquirí como artista. Este proyecto estaba inspirado en lo raro y lo extraño; en los seres que no sabes bien qué son, seres que salen de la imaginación alimentada por lo desconocido. Criaturas como los alienígenas y lo monstruoso como forma de atracción visual a través de la curiosidad.



tres



Figura 106 y 107: Antecedente proyecto, Pegatina, 2024.

## Primeras ideas

En un principio, Me gusta que no te guste estaba enfocada en la estética del punk más tradicional, con sus símbolos visuales clásicos y sus códigos de apariencia establecidos.



Figura 108: Primeras ideas agenda TFG.



Figura 109: Primer moodboard.

Además en un inicio la propuesta estaba enfocada en una visión más ecológica, donde era de vital importancia el uso de materiales biodegradables como medio específico para crear la colección. La inspiración partía del mundo natural, en elementos como el moho, el musgo y la descomposición, que me llevaron a una fase intensa de experimentación de estos elementos.



Figura 110,111,112,113: Experimentación con moho, musgo y putrefacción.



Figura 114,115,116: Experimentación con moho, musgo y putrefacción.

Sin embargo, conforme el proyecto fue avanzando, sentí que esa estética inicial ya no representaba los valores que me interesaban. Esta estética había dejado de ser transgresora para convertirse en algo normal, predecible y estético. Por eso, decidí alejarme de esa idea inicial para reinterpretar el punk desde una perspectiva actual y personal. Busqué lo que yo consideraba “el punk de hoy” o “el punk de Laura”: una actitud crítica, libre y sin moldes. Una vez estaban mínimamente claros los intereses del proyecto, lo primero que hice fue realizar encuestas para saber qué consideraba provocador la sociedad actualmente.

También introduje preguntas como: ¿qué se percibe como feo o bonito?, ¿las normas de vestimenta están divididas por géneros?, ¿se exige lo mismo a hombres y mujeres a la hora de vestir? La encuesta principal consta de 13 preguntas, algunas de ellas de opción múltiple y otras abiertas. Se estima que el tiempo para realizar la encuesta tomaría entre 5 y 10 minutos, dependiendo del tiempo que la persona tome para reflexionar las preguntas y contestarlas. Por otro lado, dado que la encuesta está abierta a todo el público sin ningún tipo de restricción, podría haber un sesgo de autoselección. Es decir, que probablemente la encuesta sea realizada por personas que tengan algún tipo de intereses por el arte y la moda, lo que podría no representar a la población entera.

La estructura de la encuesta está basada en preguntas de opción múltiple y preguntas abiertas, las cuales se integran para saber las opiniones de los individuos de forma individual y concreta. Los datos obtenidos se recopilaron en datos cuantitativos mediante gráficos que representan los porcentajes de respuesta en las preguntas múltiples, mientras que en las preguntas abiertas se analizarán en datos cualitativos que mostraran patrones o ideas comunes en las respuestas.

La encuesta se ha realizado utilizando Formularios de Google, donde no se ha especificado una fecha límite para recopilar respuestas, ya que cuantas más respuestas se obtengan los resultados serán más enriquecedores.

Estas preguntas me ayudaron a conocer la visión de la sociedad sobre los temas que trataba, para así, poder concretar la dirección del proyecto de forma más uniforme con mis intereses. Obtuve un total de 28 respuestas de personas entre 18 y 85 años, tanto hombres como mujeres. Consultar anexo para más información.



Figura 117 y 118: Encuestas previas.

Con los resultados obtenidos de estas encuestas, me di cuenta que la mayoría de la personas que habían contestado definían lo feo como desagradable, sin gusto o estilo y como ordinario. En cambio, lo bonito lo definían como armónico, delicado y elegante. Es decir, lo que se percibía como bello era lo que seguía los cánones de belleza tradicionales. Ciertamente, que algunas de las respuestas reconocían que lo bello y lo feo son conceptos subjetivos y

manipulados por cómo hemos sido enseñados culturalmente, pero la mayoría de las respuestas coincidían con los cánones de belleza tradicionales. Esto me llevó a querer cuestionar los estándares impuestos, llevándolos al límite. Llegué a la conclusión de que lo considerado tradicionalmente feo genera rechazo porque no genera un placer visual inmediato y se sale de la norma que nos han enseñado. Lo feo rompe con lo que se espera, con lo supuestamente “correcto”, y por eso incomoda.

Por otro lado, la mayoría de las respuestas estaban de acuerdo con que las mujeres están más limitadas que los hombres respecto a su apariencia ante la sociedad. Las mujeres se tienen que mostrar al mundo siempre perfectas, cuidadas, con un cuerpo normativo, delicadas para sí poder cumplir las expectativas sociales de feminidad y atractivo.

Sin embargo, los hombres, no están tan limitados en su apariencia, no tienen que estar siempre perfectos, delicados o con un cuerpo idealizado, pero sí que son juzgados por vestir con prendas fuera de lo convencional, es decir con prendas asociadas normalmente a lo femenino como faldas, uñas pintadas, colores como el rosa y textiles como el encaje. Así me di cuenta que era el momento de romper con esas reglas no escritas que limitaban la apariencia de las personas, encasillados según su género.

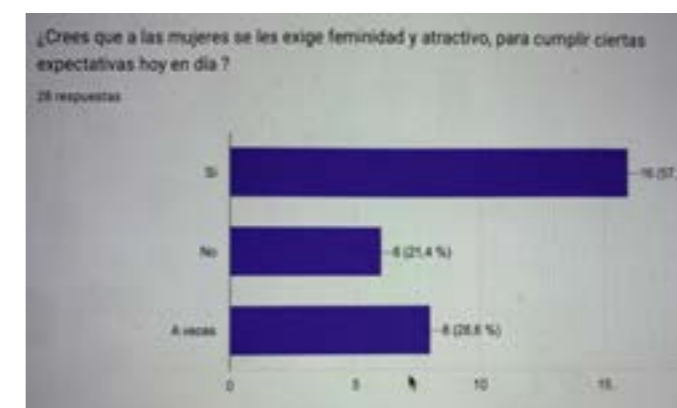
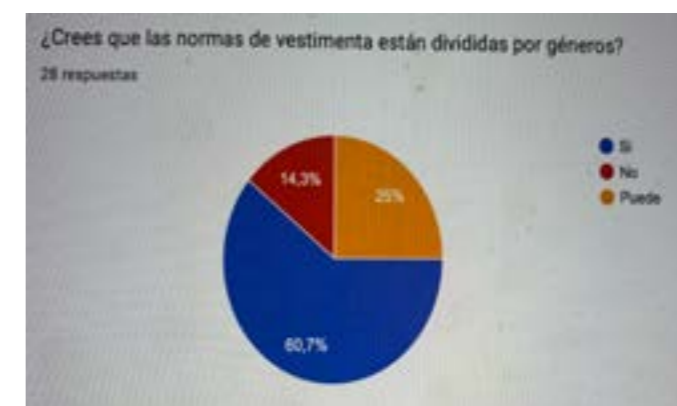


Figura 119 y 120: Resultados encuestas previas a realizar el proyecto

## Idea final del proyecto

En lugar de seguir la estética cliché del punk, decidí mostrar en mi proyecto una estética ligada con los valores de este movimiento que me interesaban, el feísmo, lo agresivo, lo monstruoso, lo sucio, lo punzante, lo violento, el uso de materiales poco comunes, proporciones exageradas, grandes volúmenes, provocación y mensajes reivindicativos. Esta nueva dirección me permitió liberarme y reencontrarme con la esencia real del punk que me interesaba, no como una estética sino como herramienta de reivindicación y expresión ante la sociedad.

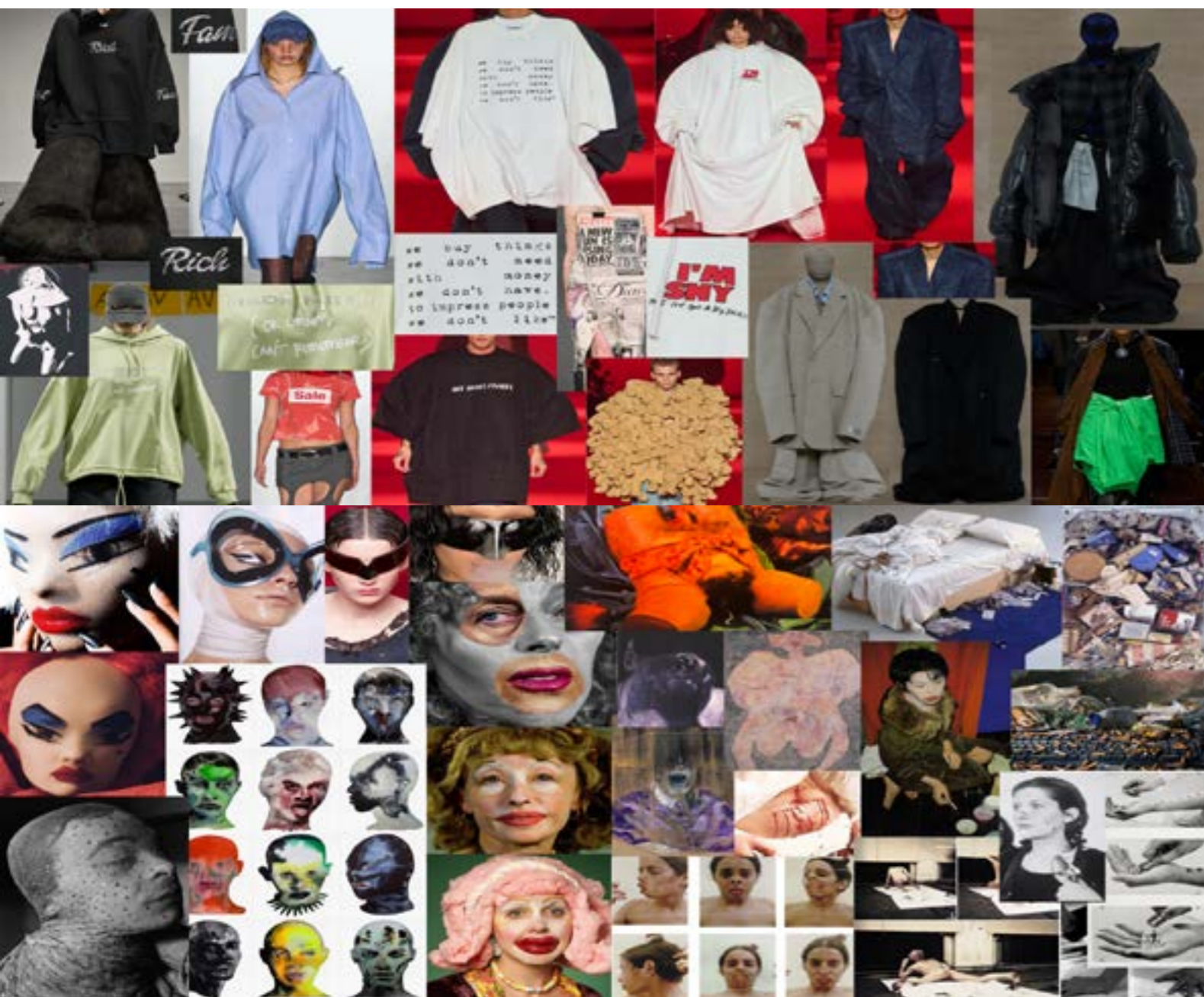


Figura 121 Y 122: Moodboards de referentes de gran interés para el proyecto.

## Fase experimentación

Una vez estuvo clara la idea final, comencé una fase intensa de experimentación para la creación de biotextiles, ya que tenía claro que el *Do It Yourself* en mi proyecto. Por ello, opté por probar a crear mis propios textiles desde cero.

Me centré, entonces, en investigar profundamente cómo fabricar estos biomateriales desde cero, después de un largo recorrido de investigación encontré diferentes maneras para poder fabricarlos. Todos los biomateriales partían de una base en común: el agua (como solvente), la glicerina (para aportar elasticidad), el vinagre blanco (por ser antibacteriano) y colorantes (en un inicio comencé con cáscaras de frutas secas trituradas y más adelante comencé a usar colorantes alimenticios ya que era un proceso más rápido y menos limitante para adquirir color). En todos los tipos de biomateriales se mezclan sus ingredientes de forma homogénea y los ingredientes son medidos con báscula para poder obtener la textura correcta.

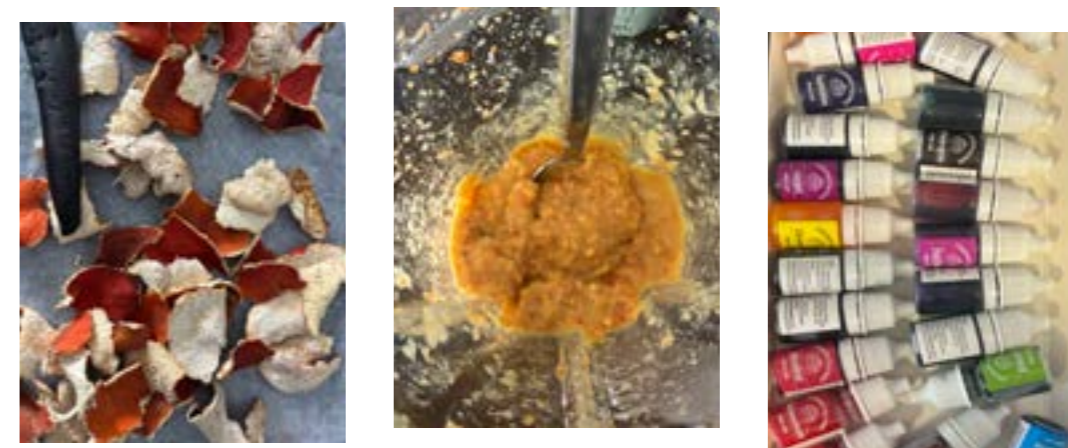


Figura 123: Colorantes biomateriales.

Luego, las diferencias entre un biomaterial y otro surgían en el formador de la película de gel, es decir, el ingrediente que da el cuerpo a la mezcla. En este punto probé e investigué diferentes opciones:

**Almidón de maíz:** Este fue el primer intento de crear biomateriales, pero tras multitud de pruebas dio un resultado fallido. El biomaterial en el proceso de secado para convertirse en tela se fragmentaba continuamente, intenté cambiar las proporciones de los ingredientes pero este se seguía rompiendo.



Figura 124,125 Y 126: Colorantes biomateriales.

**Alginato de sodio:** Este intento funcionó mucho mejor. El biomaterial a pesar de tardar mucho tiempo en secar no se partía y tenía mucha elasticidad.

Con el alginato de sodio comencé experimentando la creación de biohilos, me gustaba mucho el resultado final de ellos, aunque finalmente decidí no utilizarlos en el proyecto, fueron un punto clave en la experimentación para ir un paso más allá y probar a desarrollar las telas con este método.

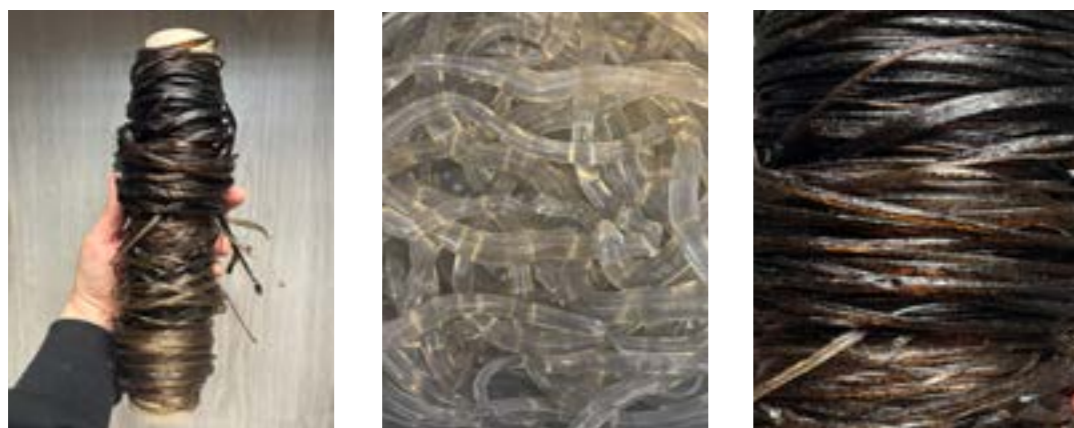


Figura 127, 128 Y 129: Bio Hilos.

El proceso se basa en preparar la mezcla con los ingredientes, batir hasta crear una textura espesa y homogénea, dejarla reposar 24h para eliminar las burbujas creadas por el movimiento. Tras esas 24h, verter la mezcla en la superficie y pulverizar por encima una mezcla de cloruro de calcio y agua para solidificar el biomaterial, posteriormente dejarlo secar hasta que haya evaporado toda el agua de su interior.

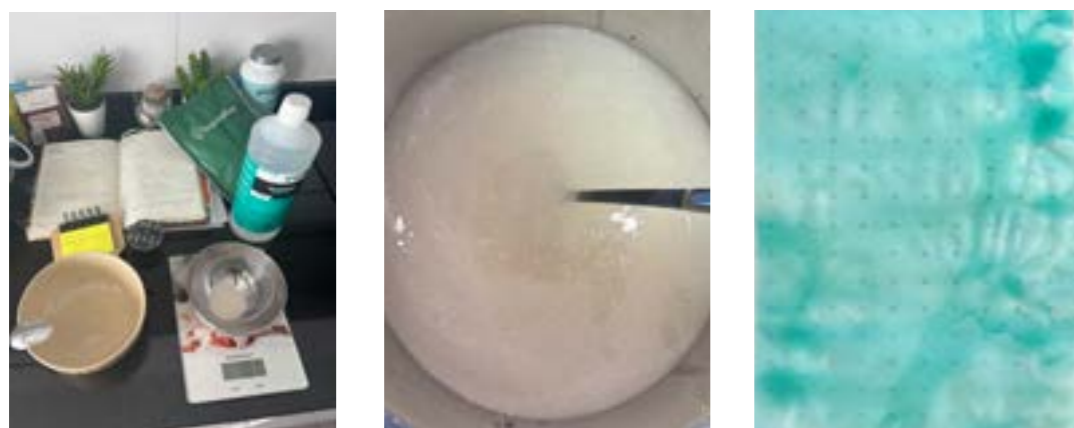


Figura 130, 131 Y 132: Biomaterial con alginato de sodio.

El problema de este biomaterial es que tiene un proceso demasiado lento de secado, entre cinco o seis días dependiendo del clima. Esto frenaba demasiado el proceso de producción y dificulta llegar al plazo de entrega del proyecto. A pesar de esto, decidí realizar con este biomaterial uno de los trajes finales ya que el resultado visual pese a ser lento me parecía muy potente.

**Gelatina en polvo:** Este intento fue el definitivo, el que verdaderamente funcionó. El material se solidificaba y creaba rápido, no se quebraba, era más sólido y además el resultado final era una textura plástica y brillante, algo que buscaba desde el inicio.

La creación del biomaterial con gelatina en polvo supone mezclar los ingredientes con calor en una olla para poder conseguir una mezcla homogénea, una vez la mezcla adquiera una textura muy líquida está lista para ser vertida en una superficie. El secado consiste en esperar a que la mezcla se enfríe sobre la superficie, este proceso es prácticamente instantáneo pero se recomienda dejarlo un día en reposo.



Figura 133,134,135,136,137: Proceso creación biomaterial con gelatina el polvo

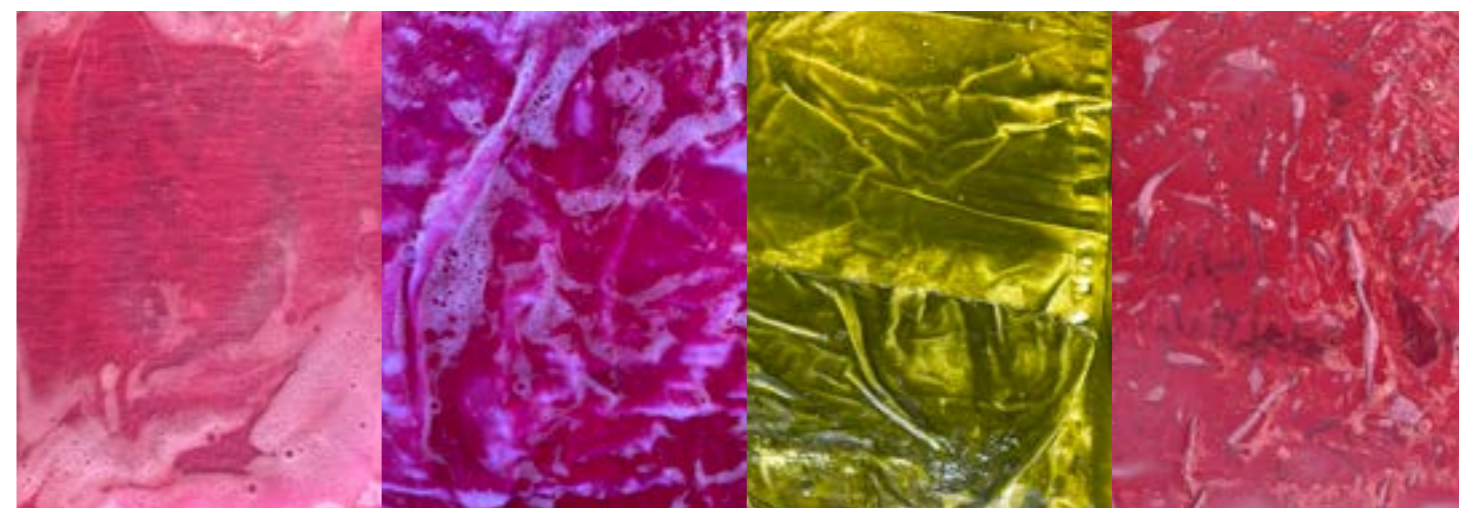


Figura 138,139,140,141: Biomaterial con gelatina en polvo en proceso de secado y seco.

La creación de estos materiales biodegradables conllevó un proceso de experimentación constante con numerosas pruebas fallidas, ya que era una técnica completamente nueva para mí, de la cual no hay mucha información. A pesar de las decepciones y las dificultades por no conseguir los resultados esperados, decidí apostar por esta técnica y estos materiales para la colección porque representan los valores que quiero transmitir con este proyecto.

Los biomateriales son un textil poco utilizado dentro del mundo de la moda, lo que me permitía trabajar desde lo no convencional. Además, su fabricación encaja con la filosofía Do It Yourself, ya que requiere crear desde cero un textil a partir de la investigación propia, rompiendo por completo con los procesos de creación comerciales y normalizados en la industria. Por lo tanto, los biomateriales no solo aportan una textura y estética diferente, sino que además forman parte del discurso del proyecto.

El siguiente problema que me encontré fue que, al coser este biomaterial, se rajaba fácilmente, ya que no era lo suficientemente fuerte ni resistente. Esto me llevó a un bloqueo creativo, ya que la imposición que me había autoimpuesto de utilizar únicamente materiales biodegradables empezó a limitarme en el desarrollo de mi idea. Por un lado, no podía coser con libertad debido a la fragilidad del material, y por otro lado, no conseguía crear las proporciones exageradas y los grandes volúmenes que tenía en mente, ya que sus características no me lo permitían si trabajaba solo con ellos.

Figura 166: Prueba cosiendo biomaterial fallida.

Me di cuenta que necesitaba incorporar otros materiales, estos tenían que ser textiles o materiales poco comunes en el mundo de la moda, para seguir de forma coherente con el storytelling de la colección. Decidí eliminar por completo la idea de ecología y empecé a compaginar la creación de los textiles biodegradables que tanto tiempo había trabajado, con el uso de textiles poco convencionales, como el retor. Este material decidí utilizarlo como base para verter la mezcla del biomaterial. Este cambio supuso una mejora: la tela era más resistente al coserla y, además, me proporcionaba una tela más firme, lo que me permitiría finalmente llevar a cabo mi idea. Fue en este momento cuando el proyecto evolucionó hacia lo que realmente me interesaba desde el inicio: el Do It Yourself, hazlo tú mismo, y no tanto el componente ecológico con el que me había obsesionado en el inicio.

Figura 167: Primera prueba compaginando biomaterial con retor.

El retor es una tela que generalmente es usada como base para hacer pruebas, no como material final para la creación de un traje.



Figura 142: Prueba cosiendo biomaterial fallida.

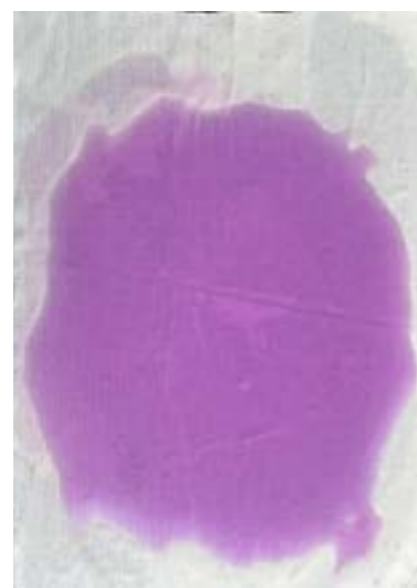


Figura 143: Primera prueba compaginando biomaterial con retor.

Esta idea me motivó muchísimo, ya que seguía encajando con el discurso del proyecto y, además, había solucionado parte del problema que tenía al usar solo el material biodegradable. Incorporar el retor como base me permitía coser perfectamente el textil sin que se estropeará, lo que supuso un gran avance. El bloqueo creativo parecía haber desaparecido, ya que los problemas técnicos que me habían generado trabajar solo con material biodegradable habían desaparecido. A partir de ahí, comencé a crear el primer diseño con esta nueva técnica.



Figura 144, 145: Creación del primer diseño, mediante la técnica de compaginar retor y el material biodegradable, en este caso alginato de sodio.

Sin embargo, al terminar de coser el primer diseño, me encontré con nuevas dificultades. El principal problema fue que el textil que había creado pesaba demasiado como para sostenerse por sí solo. Esto provocó la vuelta al bloqueo creativo, aunque esta vez fue corto. Me di cuenta que necesitaba incorporar estructuras internas, como si fueran esqueletos, los cuales servirán de soporte para el tejido ayudando a mantener la forma deseada para cada diseño. Empecé a trabajar con arneses, varillas de madera y materiales como la guata, la espuma laminada o la lana cardada, los cuales me permiten generar volúmenes y sostener el peso del textil sin ningún problema. Estas estructuras internas fueron clave para por fin poder conseguir las siluetas exageradas que deseaba para cada diseño.



Figura 146,147,148: Uso de estructuras internas con varillas y guata.

Una vez resuelto por completo el bloqueo creativo y con una idea clara de lo que quería conseguir y transmitir, especialmente en torno al desarrollo de la colección, que fue el punto de partida del proyecto, todo empezó a fluir. Hasta ese momento, la obsesión con los materiales y la técnica que me había bloqueado y limitado, no me permitió avanzar en otras partes del proceso. Pero al dejar atrás todas las dudas e impedimentos, pude empezar a visualizar el proyecto de forma general y a pensar en esas otras partes del proyecto que eran igual de importantes que la colección cápsula. A partir de aquí, hablaré en profundidad de cada una de las partes que componen el proyecto: la colección cápsula, la fotografía de la colección con dirección artística y estilismo, los fashion films y el fanzine, que juntas completan y construyen el universo de Me gusta que no te guste: Vestir para romper miradas.

## Diario

En primer lugar, voy a mostrar mi diario del TFG, no como obra final pero sí como una parte del desarrollo vital para el resultado del proyecto de forma coherente. En él plasmaba mis pensamientos y todas las ideas e inspiraciones, de las cuales algunas luego fueron descartadas, pero que gracias a ellas me llevaron a la construcción simbólica de todo el proyecto.



Figura 149, 150,151,152,153:  
Diario experimentación.

# DESARROLLO DE LA OBRA FINAL

## Me gusta que no te guste

En segundo lugar, la colección cápsula titulada *Me gusta que no te guste*. Para esta colección la idea surge de desafiar la mirada externa, es decir, crear una colección que rompa con todas las expectativas sociales sobre lo considerado bonito o aceptable.

Esta propuesta nace de la necesidad de no dejar de ser uno mismo, de reforzar la identidad sin ceder ante las expectativas ni los juicios ajenos. *Me gusta que no te guste* podría ser utilizada por quien quiera y como quiera, pero el target específico está enfocado a personas que quieran desafiar las normas impuestas, que quieran provocar, llamar la atención, desafiar la mirada ajena, desde una perspectiva crítica con la sociedad pero a su vez divertida.

Las colección estará formada por prendas pensadas para no ser funcionales, más bien una pieza de colección, prendas que irán más allá de la utilidad, en ellas la utilidad se perderá para dar pie a mandar un mensaje, una invitación a la reflexión individual del espectador. Se pretende que el espectador cuestione su propio papel en la construcción de normas y limitaciones sociales, y cómo éstas le afectan personalmente.

Así, la colección no buscará ser admirada o deseada para ser llevada como una prenda común, sino que aspira a generar una conversación y provocar un cambio de perspectiva, desafiando los estándares tradicionales de belleza y cuestionando la rigidez de la industria de la moda a través de la ironía.

Las características principales que definen la colección son la despersonalización, la deformación, las proporciones exageradas, el *Do It Yourself*, lo monstruoso, los grandes volúmenes, los materiales poco convencionales y la crítica mediante textos irónicos creados a través de objetos cotidianos descontextualizados, otorgándole un toque divertido y absurdo a los mensajes reivindicativos que juegan con la cultura pop. Además, el proyecto lleva a otro nivel el concepto *DIY (Do It Yourself)*, característico del punk, se crearán tejidos propios a partir de componentes biodegradables y tejidos poco convencionales como el retor. Asimismo, se crean unas estructuras internas similares a un esqueleto que dan forma a las siluetas geométricas deseadas, todo ello como una crítica directa al consumismo.

### Referentes

El proyecto, además de estar inspirado en el punk como movimiento principal, también toma referencia en diferentes movimientos o tendencias actuales que comparten la misma esencia, como el *ugly core*, el *kitsch* y las *gyaru* japonesas. Estas estéticas se basan en desafiar lo convencional, adquiriendo elementos considerados de mal gusto, extravagantes, recargados, rebeldes y provocadores para la sociedad.

Asimismo, los principales referentes para esta colección son AVAVAV, Vetements, Victor and Rolf, Cindy Sherman, Orlan y Sarah Lucas. Todos elegidos por la gran crítica social que realizan en sus obras donde en su mayoría hablan de la identidad, el consumismo y el capitalismo desde una perspectiva irónica.

AVAVAV, con Beate Karlsson, es una de mis principales inspiraciones

para la creación de la colección, ya que realiza una moda crítica, irónica y divertida. Estas características son clave dentro de mi proyecto desde un inicio, porque permiten que la crítica sea más amena y accesible para el espectador. En un principio, los diseños van a llamar la atención por lo extraño, pero posteriormente provocan una reflexión sobre el trasfondo que esconden, que es justo lo que busco con mi colección, llamar la atención para llegar a la reflexión personal y social para así generar una reacción hacia el cambio. Además, AVAVAV es de gran interés porque trabaja el absurdismo, la exageración y el concepto de lo feo, abordando el tema del monstruo o monstruoso en sus colecciones desde una perspectiva muy interesante e innovadora. Su uso de la performance en los desfiles es otra gran inspiración para mi propia búsqueda de ruptura con lo establecido como “normal” o “correcto”.

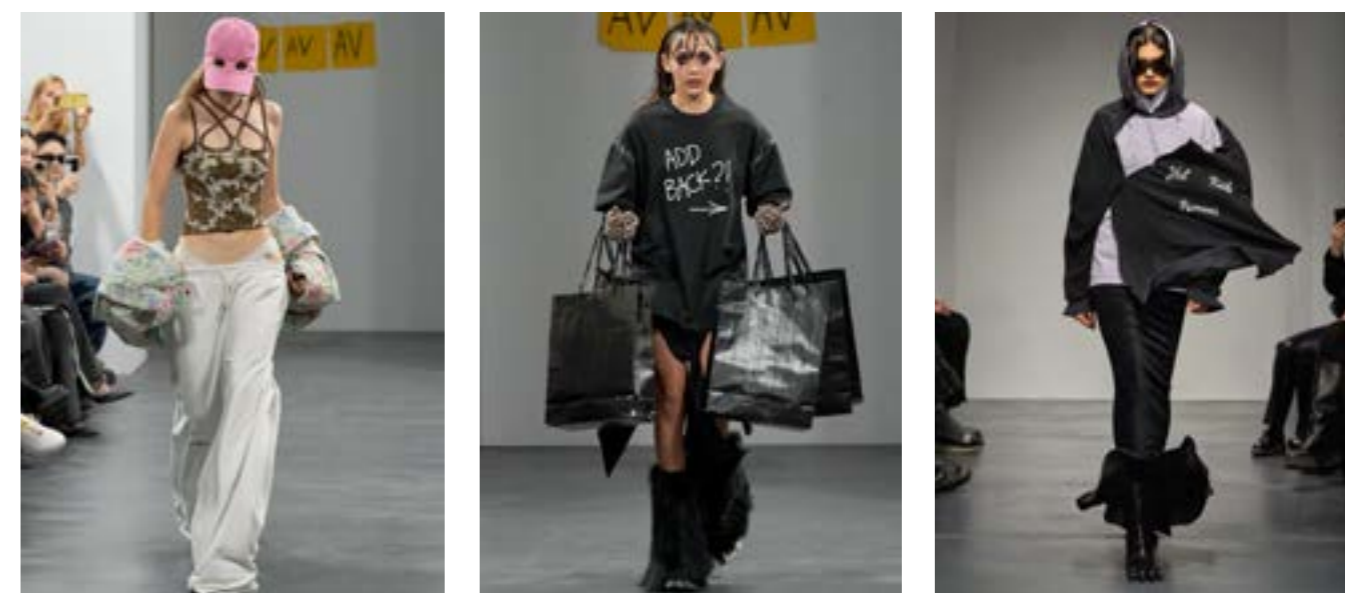


Figura 154,155,156: AVAVAV.

Vetements, bajo la dirección creativa de Demna Gvasalia, es otra de las grandes inspiraciones para la creación de la colección. Me resulta de gran interés su uso de proporciones exageradas que se convierten en absurdas por su uso poco funcional. Estas características tenía claro desde un inicio que también iban a ser clave para mi proyecto, ya que rompen con la norma tradicional del uso de tallas proporcionales al cuerpo o el uso de prendas entalladas, sobre todo en la moda femenina, usadas para realzar la figura. En mi colección como lo hace Vetements busco lo contrario, prendas tan grandes, que se conviertan en infuncionales, divertidas y exageradas. También me interesa la crítica irónica que realiza a través de mensajes divertidos en sus prendas, como “not mom’s favorite”, que refuerzan la idea de ser uno mismo sin importarte lo que los demás piensen, objetivo de vital importancia en mi trabajo. Además, explora conceptos en algunas de sus colecciones como la belleza oculta, la despersonalización, la máscara y el feísmo, conceptos centrales en mi discurso.



Figura 157,158,159,160 y 161 Vetements.



Viktor and Rolf son otra gran inspiración para este proyecto. Utilizan la moda de forma reivindicativa, irónica y absurdista, en muchos casos no funcional. Su estilo teatral y artístico hace que los diseños se convierten en obras de arte andantes usando las prendas para contar historias y transmitir mensajes reivindicativos, convirtiéndolo la moda no solo en algo estético, sino en una forma de transmitir mensajes políticos como reivindicación y resistencia. Sus diseños llaman la atención por los grandes volúmenes, proporciones exageradas, cortes inesperados y formas que distorsionan la figura tradicional del cuerpo, tratando temas como la identidad, la deformación y la deconstrucción. Particularmente es de gran inspiración la moda artística que realizan, teatral que cuenta una historia. Una moda no funcional que a través de formas exageradas distorsionan la figura tradicional, rompiendo con la moda clásica y con la norma impuesta.

Figura 162,163,164: Viktor and Rolf.



Otra gran inspiración del ámbito artístico, es Cindy Sherman. En su obra hay una profunda investigación sobre los estereotipos culturales donde explora la identidad de género, la despersonalización y el cuestionamiento de las convenciones tradicionales de la feminidad. Trabaja a través del autorretrato, despersonalizando su identidad, abriendo una gran ventana de posibilidades infinitas a "ser", a partir de la deformación y el juego. De esta manera, consigue crear diferentes personajes únicos y críticos con las normas tradicionales de belleza impuestas en la sociedad. Criterio que es el punto de partida del proyecto.



Figura 165: Cindy Sherman, Untitled #359, 2000

Figura 166: Cindy Sherman, Untitled #356

Figura 167: Cindy Sherman, Untitled #659, 2023.

Por otro lado, otra gran artista que me inspira es Orlan. Ella trabaja obra performática, haciendo uso de su propio cuerpo como lienzo mediante operaciones quirúrgicas como forma de protesta y reivindicación. Ha tratado diferentes temas, desde el concepto de monstruo o el cuestionamiento del concepto canónico de belleza en el arte según la representación masculina, como una crítica social a los estereotipos establecidos. Orlan desafía las normas sobre el cuerpo, la identidad y la feminidad, con cambios en su identidad mediante la cirugía. Se convierte en otras personas, humanas y no humanas, como medio de queja y protesta a la sociedad.



Sarah Lucas es otro gran referente. Una gran inspiración para la conceptualización de mis ideas. Ella a través de la ironía y la provocación, trabaja temas sociales de gran importancia sobre el género, la identidad y la sexualidad. Transforma objetos cotidianos como pueden ser sillas, en objetos escultóricos con gran simbolismo, trabajando la deformación corporal, como ruptura con los estereotipos. Es de gran interés porque descontextualiza objetos cotidianos para hacer una crítica de una forma indirecta que llama la atención del espectador, el cual podría mostrarse indiferente si la crítica fuera directa.



Figura 168: Sarah Lucas, Happy Gas, 2020.



Figura 169: Sarah Lucas, Happy Gas, 2020.



Figura 170: Sarah Lucas, Au Naturel, 1962.



Figura 171: Mood-board inspiración colección cápsula Me gusta que no te guste.

## Carta de colores y tejidos

La carta de colores de esta colección hace uso principalmente de colores fríos, que transmiten una sensación de sucio, distancia y rechazo, para seguir con la coherencia del discurso donde se cuestiona lo establecido como normal o correcto. Al mismo tiempo, se añaden colores más vivos en pequeños detalles o en zonas concretas de los diseños, para generar un contraste visual, simbolizando la individualidad dentro de un sistema que son todos iguales. En su conjunto la carta de colores busca representar una identidad fuerte y única pero a la vez criticar lo tradicionalmente bonito.



Figura 172: Carta de colores.

Por otro lado, la carta de tejidos y fornituras se basa principalmente en el uso de materiales cotidianos de forma descontextualizada. La mayoría de estos materiales tienen un aspecto metálico e industrial que remiten a lo desagradable, lo punzante, lo pesado, lo cortante y lo peligroso. Buscando generar una sensación de incomodidad y alerta en el espectador. Además, se utilizan materiales como arneses y varillas de madera para dar estructura a los diseños, estos cumplen una función técnica ya que dan la forma geométrica a los diseños, pero a su vez generan la sensación visual de agresividad a la silueta que apoya la idea de romper con las formas tradicionalmente normativas.

En cuanto a los tejidos, se utiliza únicamente el componente biodegradable que se vierte sobre el retor. Esta selección de materiales no solo ha sido elegida por el componente visual que lo dota de una textura plástica

y diferente a las prendas, sino que tiene vital importancia en el discurso de proyecto por la ideología Do it Yourself, que rompe con los procesos de creación normalizados en la industria y no apoya al capitalismo.

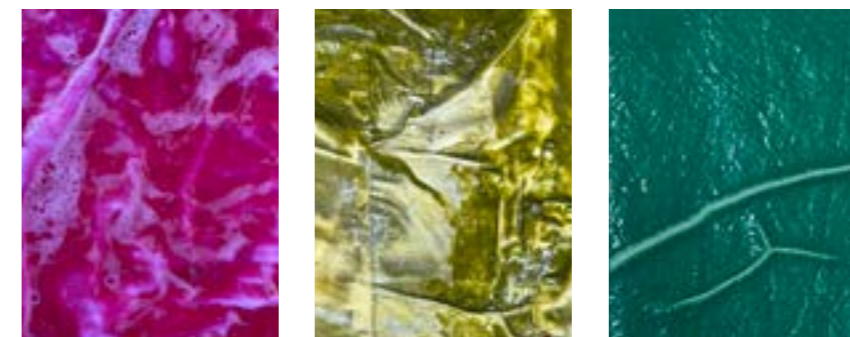


Figura 173, 174, 175: Muestras biomaterial

Todos estos artistas y diseñadores son referencias fundamentales para esta colección y han influido de forma directa en el lenguaje visual y conceptual. Para terminar con las inspiraciones, este moodboard final representa las ideas principales de la colección, este incluye otros artistas que, aunque no son referencias fundamentales, han sido también importantes en el desarrollo creativo de la colección, artistas y diseñadores como Moschino, Barbara Kruger y Galerie Phantom.

Por lo tanto para poder producir esta colección se necesitaría: Cadenas, tornillos, clavos, cuchillas, alambres, imperdibles, llaves, anillas, mosquetones, cigarrillos, pelo sintético, purpurina, sprays, guata, espuma laminada, fomi textil, cartón pluma, aros de polietileno, varillas de madera, arneses, resina, retor, impresiones a color, cloruro de calcio, alginato de sodio, glicerina, gelatina en polvo, agua, colorantes alimenticios, báscula y batidora.

# FIGURINES



Figura 176: Bocetos figurines.



Figura 178: Figurines traseros colección Me gusta que no te guste

Figura 177: Figurines delanteros colección Me gusta que no te guste

## Ejecución de los diseños

Los diseños no se realizan a partir de patrones convencionales, ya que están pensados para no tener talla, al primar las proporciones exageradas. El proceso de creación parte desde un enfoque más experimental y artístico, los patrones se trazan a mano alzada, mediante la visión espacial para así obtener las formas deseadas. Estos dibujos se pintan sobre papel, sobre el cual se coloca la tela para ir dándole forma durante el proceso. Este proceso de creación acompaña al discurso del proyecto, que busca romper con las normas establecidas mediante una acreción de ropa con un proceso más experimental y libre. Así mismo la creación de prendas sin talla desafía el estándar del cuerpo normativo.

Figura 121,122: Proceso de creación patrones.

Asimismo, estos diseños no disponen de fichas técnicas porque no están pensados para ser producidos en masa, sino que pretenden convertirse en una edición limitada, un producto de coleccionista, único e irrepetible. Se trata más bien de una obra de arte que de una prenda destinada a la producción industrial. Esta idea apoya el concepto de anticonsumismo y eleva la prenda a una obra artística, donde su cualidad única le da un valor y un estatus superior.

A continuación se van a presentar los tres looks producidos de la colección cápsula Me gusta que no te guste. Cada uno de ellos se presenta como un grito de reivindicación contra lo impuesto, como acto político de resistencia narrativa y visual.

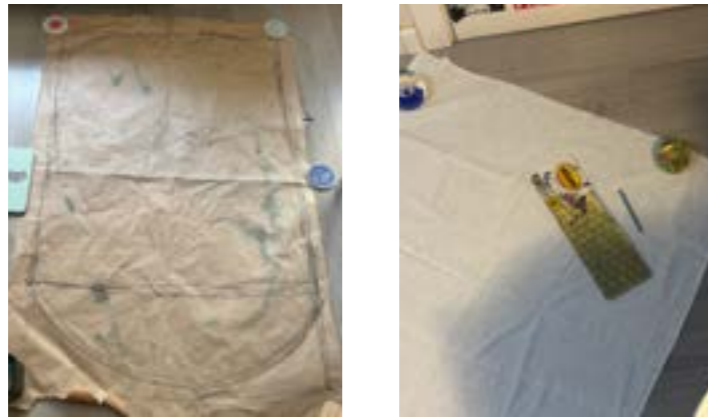


Figura 179,180: Proceso de creación patrones.

## -Ugly and me

Para este primer diseño partí de la idea del monstruo, un ser inquietante sin identidad definida. Este look es una pieza de un vestido que de forma directa pretende cuestionar lo considerado bonito o aceptable a través de un texto hecho con colillas de cigarros que dice: Me gusta ser feo, lo siento.

Por lo tanto, en primer lugar, para poder realizar este diseño, tuve que recolectar un montón de colillas para hacer el texto. Estas fueron barnizadas y se les añadió purpurina, para así realizar un juego entre algo que es desagradable pero que brilla.



Figura 181,182: Recopilación de cigarros para texto Ugly and me

Figura 183: Materiales para creación biomaterial.

En segundo lugar realicé la fabricación de la tela mediante alginato de sodio y el retor donde posteriormente se colocaron los cigarros.



Figura 184, 185, 186, 187, 188: Creación textil desde cero primer diseño.

Cuando la tela ya estaba fabricada y secada, lo primero que confeccioné fue la máscara del diseño, luego confeccioné el cuerpo y por último se unió el cuerpo a la máscara.

Una vez ya estaba confeccionada la base, comencé a darle detalles a la máscara de forma experimental. Bordes los agujeros de la máscara con hilo rosa, le añadí una grandes pestañas para hacer referencia lo drag, añadí unos coloretes en forma de espiral para hacer referencia al muñeco de la película Saw y por último le añadí una pequeña cresta haciendo referencia a ese estilo clásico del punk.

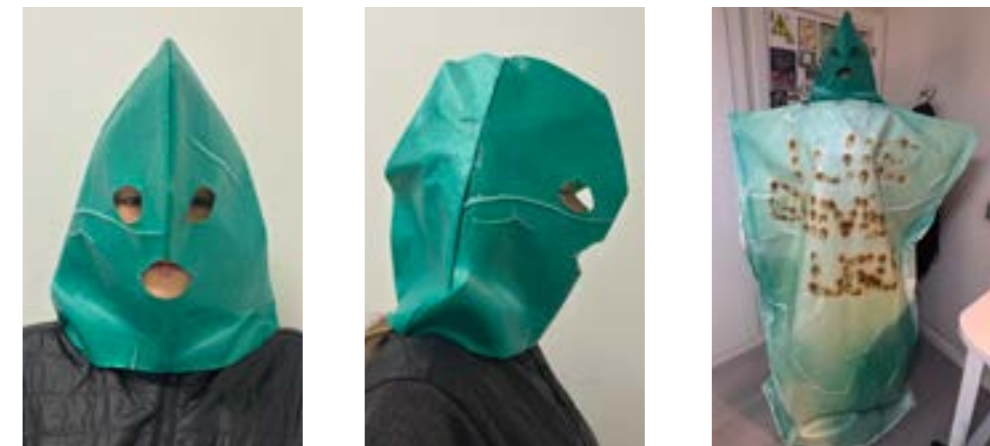


Figura 189,190: Creación máscara.

Figura 191: Creación máscara.



Figura 192: Cambios en la máscara.

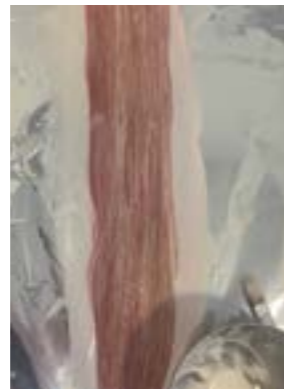


Figura 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200: Proceso creación cresta para la máscara



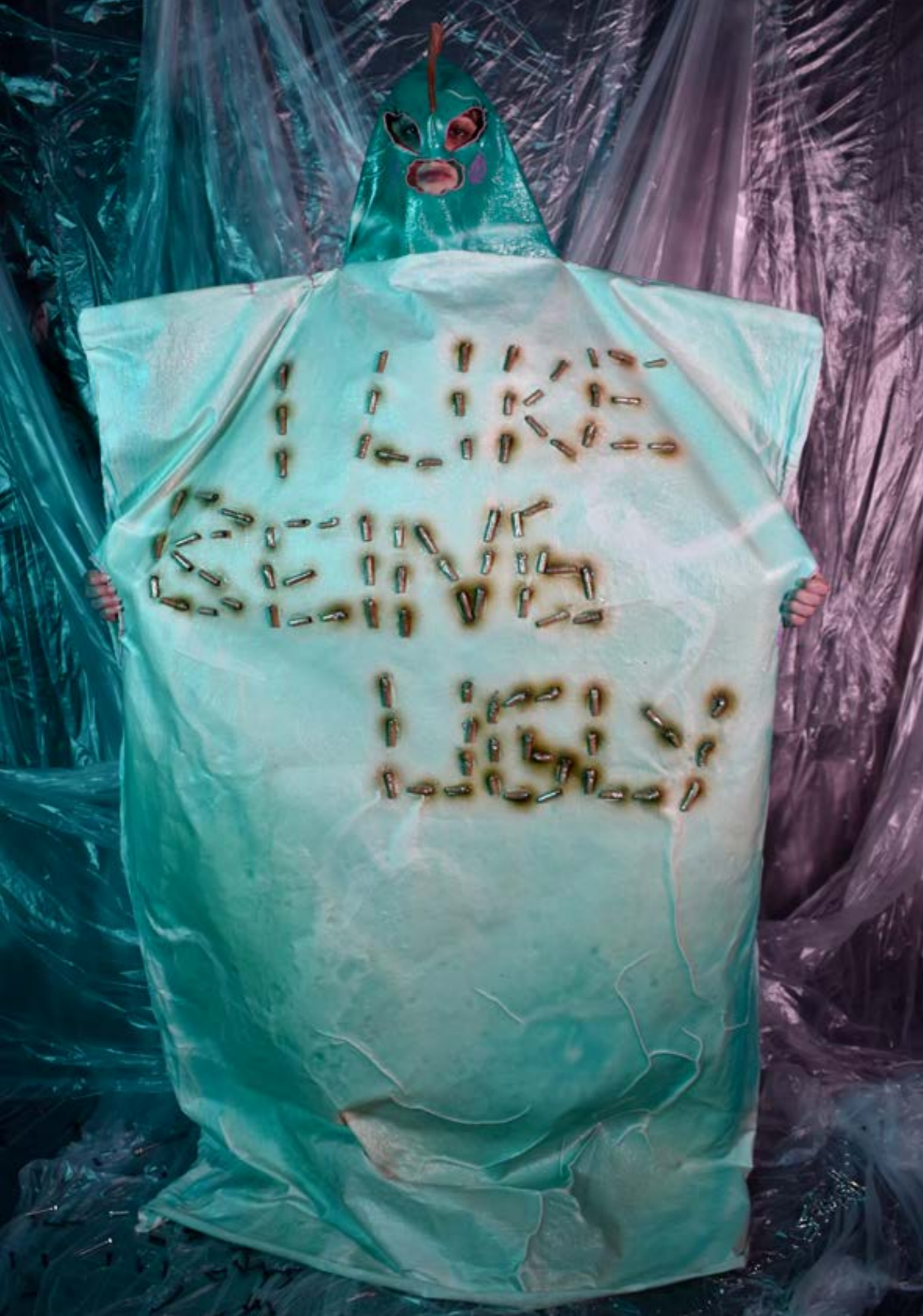
Una vez terminada la parte de confección y estética, comencé a introducir la estructura interna para conseguir la silueta deseada. En este caso, en la zona de los hombros le añadí dos varillas de madera de haya para conseguir que los hombros se quedarán rectos y alargados, consiguiendo una silueta rectangular. Además le añadí unas hombreras para que así se sujetara y se mantuviera mejor sobre el cuerpo del modelo.



Figura 201, 202: Proceso creación estructura interna a través de una varilla de madera de Haya.



Figura 203, 204, 205, 206, 207: Fotos del look producido y detalles.



## Souvenir de lo marginal

Este segundo diseño, surge de la cultura popular, de las típicas camisetas que se compran en los viajes para el recuerdo y que actualmente están muy de moda. Este diseño fue un guiño de forma irónica al mensaje que viene en estas camisetas transformando el I Love Roma por I Love Ugly. Este look es una única pieza, una camiseta de proporciones exageradas, que hace una crítica directa a la cultura popular y al consumismo. Para este diseño opte por crear la tela mediante retales de retor, sábanas y tela de lienzos de forma muy experimental. Así creé la forma deseada para este diseño unido mediante alfileres haciendo referencia a lo incompleto e inacabado.



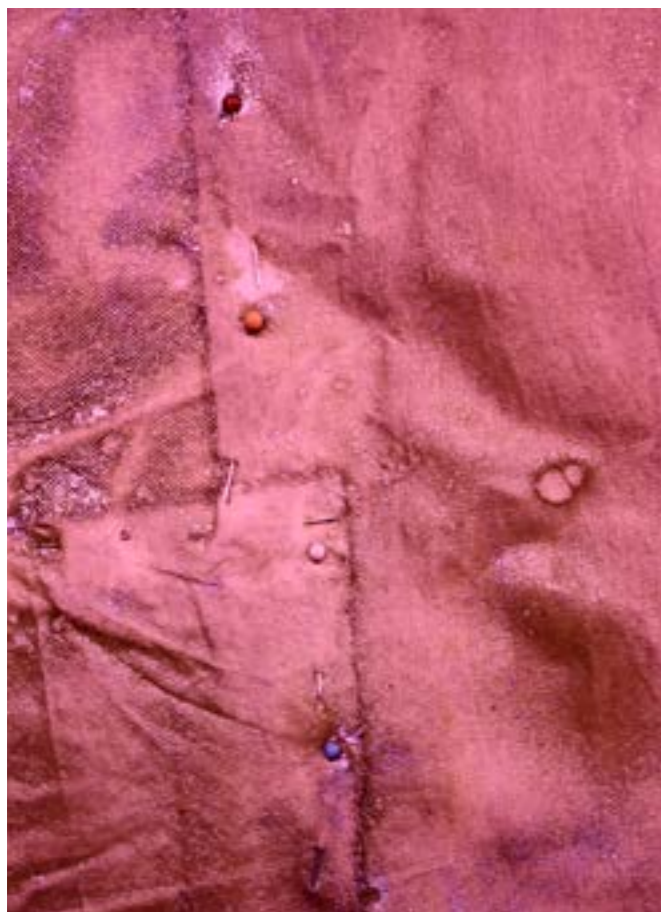
Una vez ya estaba la forma de la tela conseguida pase a crear el biomaterial con gelatina al que le añadí diferentes colorantes de tonalidades verdes y amarillas para conseguir un color desagradable que pudiese asemejarse a los mocos y acrílico plateado para darle algunos toques metalizados.



Una vez la mezcla del biomaterial se había secado pase a crear el texto del diseño a través de sprays para conseguir un resultado sucio e imperfecto



Figura 208,209,210,211: Fotos proceso





## Flor podrida

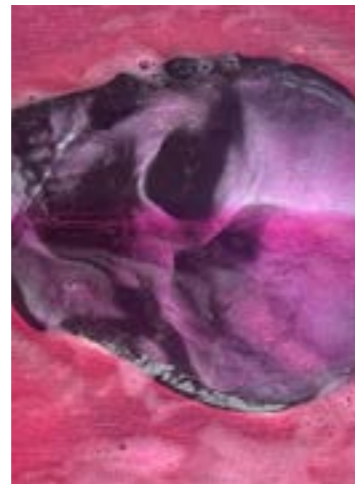
Este diseño surge como crítica directa a la feminidad impuesta. A través de un traje de dos piezas aparentemente femenino compuesto por una camiseta y una falda, se realiza una crítica a esta imposición obligada que puede llevar a la pérdida de la identidad real. Esta idea se expresa mediante el texto directo y claro: No quiero ser femenina, realizado con alambre para darle una apariencia de algo punzante y a través de las flores podridas en las mangas. Además esta idea se representa mediante el rostro medio tapado que se le va a quedar al modelo al usar el traje.

En primer lugar realicé el textil mediante gelatina y colorante rojo que recuerda a la sangre.

Posteriormente realicé unas pruebas para hacer sublimación casera en mi casa y para ver como funciona con los biomateriales.



Una vez comprobé que funcionaban juntos el biomaterial con el papel de la sublimación, comencé a transferir todas las flores podridas a las telas de las mangas.



Cuando en todas las partes de las mangas estaban transferidas las imágenes realicé nuevamente el biotextil y lo vertí sobre la tela.

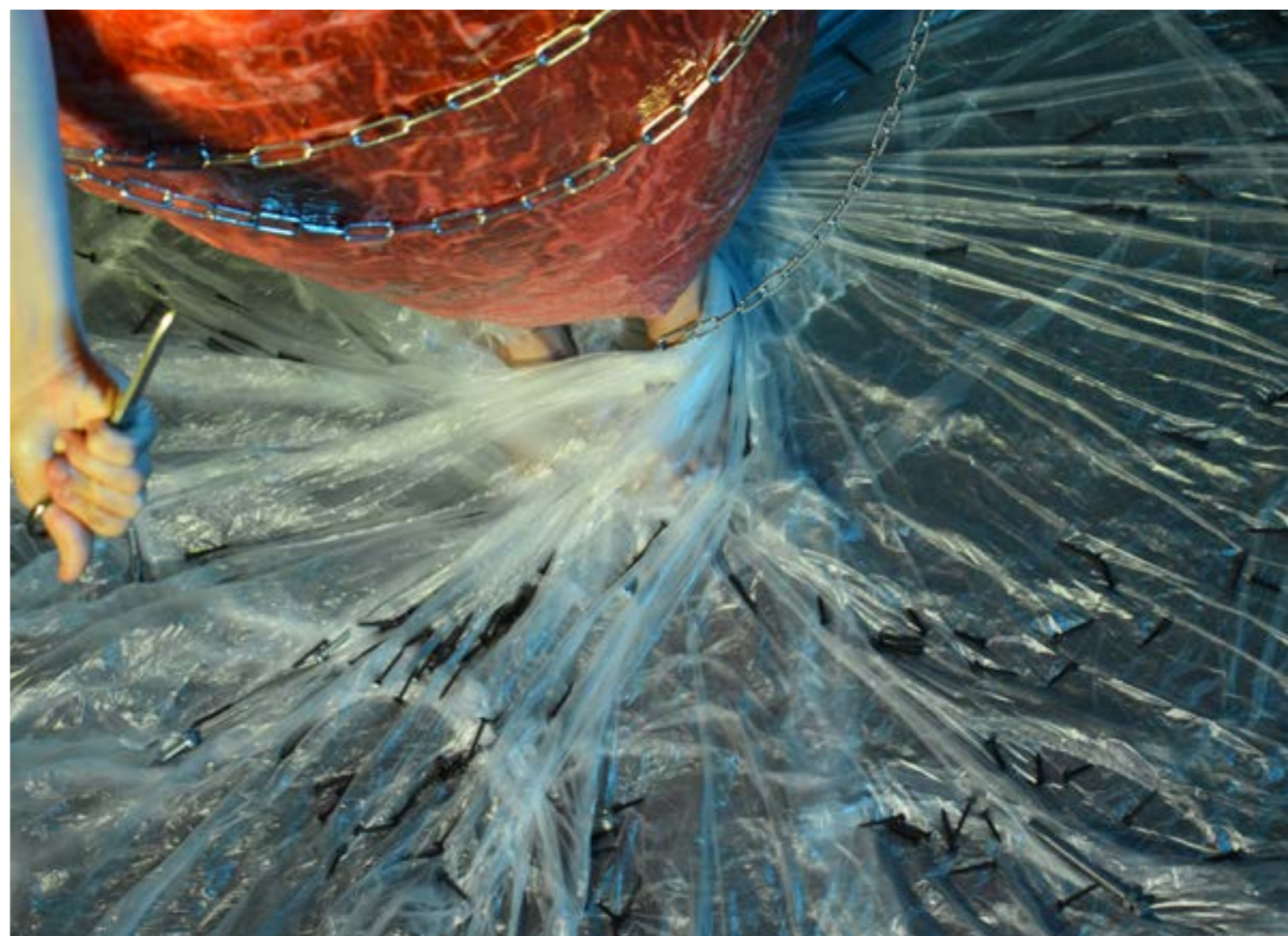
Una vez ya estaban realizadas todas las piezas comencé a realizar sus estructuras internas para darle la silueta deseada, en este caso a la falda le añadí una entretela para meter guata y darle volumen.

Cuando el volumen estaba conseguido en ambas partes de la falda, cogí la parte trasera con la delantera y le añadí un arnés para mejorar la sujeción de esta, ya que es muy pesada.

Cuando la parte inferior estaba terminada, pase a la parte superior. Lo primero que hice fue crear el texto mediante alambre atravesado en la tela y posteriormente vertí el biomaterial

Por último, para darle estructura y la silueta deseada a la parte superior del diseño, se crearon estructuras internas mediante fomi textil y cartón pluma en las zonas de las mangas y el cuerpo.

Además tuve que añadir unas estructuras metálicas que se enganchan a los hombros del modelo para conseguir la altura deseada del diseño para tapar media cara y para brindarle mejor sujeción al cuerpo.





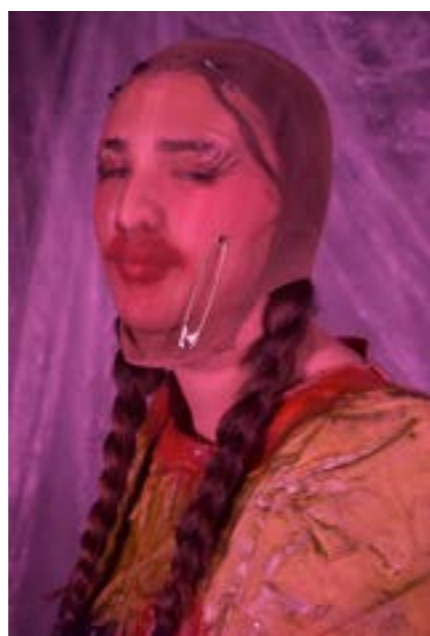
## Carne de juguete

En tercer lugar, se desarrollará una serie fotográfica titulada Carne de juguete, una crítica a los estándares de belleza a partir del concepto muñeca. El storytelling de esta serie fotográfica gira en torno a la deconstrucción de la belleza tradicional y la transformación de la muñeca perfecta en un ser inquietante. El objetivo será generar un impacto provocador, reivindicativo a través de una serie de imágenes que cuenten una historia de resignificación de los estándares de belleza.

La inspiración parte del concepto de muñeca, además de los entornos sobrios, industriales y sucios. Artistas como Marilyn Minter, Cindy Sherman, y la película Inocencia interrumpida de James Mangold, 1999, son algunos de los referentes principales.



Culturalmente, la muñeca ha sido siempre un símbolo de feminidad idealizada, representando un modelo impuesto de "cómo debería ser una mujer": delgada, de rostro simétrico, impecable, femenina, maquillada, erguida, pasiva y siempre perfecta. En esta serie, se cuestionará la percepción social de la mujer retratada como un juguete en exhibición, pero resignificándolo, para representar el ideal opuesto: una muñeca no normativa, deformada, extraña, inquietante, que siempre mira, incómoda y provoca.



La estética de la fotografía se caracteriza por un ambiente incómodo, inhumano y grotesco, algo fuera de la norma. Los modelos estarán dispuestos en posiciones rígidas y extrañas, con la mirada vacía, como cuerpos sin vida. Vestirán la colección cápsula Me gusta que no te guste, potenciada mediante estilismos que refuercen la idea. Algunos tendrán deformados los rostros mediante el uso de medias ajustadas a la piel, otros llevarán un maquillaje corrido que exageran las facciones. También se añadirán elementos como muñecos, cadenas u objetos que pueden servir como armas de autodefensa.

Estos estilismos simbolizan la despersonalización de la identidad y potencian el concepto de lo monstruoso. Los modelos irán descalzos, con un aspecto algo sucio y dejado, rompiendo con la idea de muñeca siempre impecable, limpia y frágil.



La sesión se realizará en un estudio fotográfico, creando un espacio industrial y sobrio, que no transmita calidez, sino lo contrario: crudo, frío y simple, para dar total protagonismo a los modelos y al vestuario. Se utilizará un fondo negro, sobre el que se pondrán capas de plásticos con diferentes caídas generando profundidad. Además se utilizarán elementos metálicos como cadenas, tornillos, tuercas, placas de metal y varillas de metal, para reforzar el ambiente industrial.



## Rígido, frío y muerto

En cuarto lugar, se realiza un fashion film titulado Rígido, frío y muerto, este será un stop motion. El storytelling de este fashion film, como en el de la sesión fotográfica, gira en torno a la deconstrucción de la belleza tradicional y la transformación de la muñeca perfecta en un ser inquietante. El propósito principal será generar incomodidad en el espectador para cuestionar cómo estas actitudes promueven la pérdida de la identidad.



Los modelos estarán dispuestos en un mismo espacio, en posiciones rígidas y extrañas, con la mirada vacía, lo que generará una sensación perturbadora. No habrá ningún tipo de interacción entre ellos; en un mismo lugar donde estuvo un modelo, aparecerá otro sustituyéndolo, como representación de la pérdida de la identidad. La secuencia de imágenes estará contrastada, sin ningún orden lineal, los modelos aparecerán, desaparecerán y reaparecerán en diferentes posiciones, unas veces más cerca, otras más lejos.



Al ser un stop motion, la cámara estará fija en una posición durante todo el video, capturando un plano general con un ángulo aberrante, para generar una sensación de distorsión de la realidad. La edición será simple: se subirán mucho los contrastes y el granulado de la imagen, mientras que la saturación se bajará para conseguir una colorimetría fría.

El espacio será del mismo estilo que en la sesión fotográfica Carne de juguete, un espacio frío, industrial, simple, aparentemente sin vida, con un ambiente oscuro que da principal protagonismo a los diseños. Un espacio que tenga profundidad y luz fría.

Para realizar el video necesitaré como recursos necesarios únicamente un trípode, una cámara y un modelo.

Por otro lado, el sonido estará compuesto por un conjunto de ruidos superpuestos unos encima de otros para generar una sensación de incomodidad en el espectador. Este audio será creado de forma propia a través de una aplicación llamada BandLab, la cual me ha permitido generar un sonido incómodo a través de diferentes melodías, bases, instrumentos, voces y cajas de ritmos superpuestas unas encima de otras generadas de forma aleatoria y experimental hasta conseguir un sonido deseado que fuera incómodo. Compuesto por un compás de 4/8 y 199 bpm

## CERVEZA Y RUIDO

Por último, realizaré un Libro de artista inspirado en el concepto de monster book, entendiendo como un espacio donde se muestra lo no normativo, lo feo, lo grotesco y lo transgresor. Este se titula *CERVEZA Y RUIDO*.

El objetivo de este libro, será mostrar a través de imágenes el sentimiento de vivir la vida, la esencia de la libertad, de lo cotidiano, de la autenticidad. Se buscará mostrar la belleza desde mi perspectiva personal, la cual no es necesariamente lo bonito tradicionalmente, sino más bien en lo no normativo, a través de una fotografía espontánea, sin artificios, cruda, sin ningún tipo de premeditación. Se presentará a la juventud sin filtro: cerveza, drogas, caos, rebeldía y actitud, alejándose de lo elegante para ofrecer algo visceral y auténtico.



La principal inspiración para el estilo de fotografía es Nan Goldin con su serie fotográfica La balada de la dependencia sexual en la que muestra su vida y la de sus amigos sin artificios de forma cruda y sin tapujos.



El libro tendrá un estilo rebelde, provocador, agresivo y sucio, con una jerarquía desordenada que rompa con lo tradicional. La paleta de colores será principalmente oscura, frío, con toques de color en ciertas zonas para generar contraste.

Se utilizará la técnica del collage donde prevalece la experimentación y lo espontáneo. Se hará uso de diferentes tipos de hojas como acetato, papel cebolla, celofán o papel de seda, además de multitud de materiales, texturas, objetos que se pegaran sobre las imágenes, que también estarán modificadas, pintadas por encima con dibujos o frases, según lo que me transmita y me provoque cada imagen. El contenido escrito será el mínimo y estará hecho a mano, reforzando la estética imperfecta y cruda que se quiere transmitir. Se incluirán fragmentos de canciones y otros textos relevantes que complementan el contenido que abordará el libro.

El público al que va dirigido son personas jóvenes con un ideal ante la vida de disfrute, caos, libertad y actitud disidente.

Las imágenes serán impresas en 15x20cm y encuadradas mediante anillas metálicas, de forma casera y experimental. A cada imagen se le realizarán agujeros con la perforadora, pero de forma aleatoria, es decir, no siempre a la misma altura. Esto permitirá que, al colocar las anillas, las páginas no queden alineadas a la perfección, creando una forma no convencional.

En el interior del libro además de incluir diferentes elementos y texturas, se incluyen cortes irregulares en diferentes imágenes, algunas serán arrancadas a mano o quemadas, para transmitir un aire rebelde e imperfecto.

La portada y contraportada, de tamaño similar al de las fotos, están realizadas con tablas de madera de lienzo perforadas anteriormente para permitir el paso de las anillas.

Sobre la portada se aplicará carboncillo y, posteriormente, se aplicará silicona caliente para crear una textura extraña que da la sensación de punzante, pero a su vez genere interés por tocarla. Una vez la silicona se haya secado se pintará con spray negro para unificar el color en ambos lados.

Además, en la portada se integrará una lata de cerveza aplastada, incrustada en la silicona, haciendo referencia al título del libro de artista, *CERVEZA Y RUIDO*.

# ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Me gusta que no te guste es un proyecto audiovisual, editorial y de moda que surge desde una mirada crítica, irónica y personal, con la intención de desafiar los estándares de belleza y cuestionar las limitaciones impuestas sobre lo considerado bonito o aceptable. Partiendo de los valores e ideales del punk, como el antisistema o el activismo, el proyecto apuesta por la provocación como herramienta simbólica para la liberación y la filosofía Do It Yourself como acto de autogestión política y creativa.

Mediante una propuesta artística multidisciplinar que une moda, fotografía, video y libro de artista se pretende generar una crítica profunda a las normas sociales que limitan la libertad de expresión de identidad, género y cuerpo de las personas, a través del humor, la monstruosidad, lo transgresor y la exageración como método discursivo para provocar incomodidad y a su vez reflexión en el espectador. Me gusta que no te guste no busca agradar, busca incomodar para transformar una sociedad que sigue limitada por normas absurdas que coartan la autenticidad.

Por lo tanto, con este proyecto no solo se cuestiona el sistema estético dominante en la sociedad, sino que también el control expresivo que se ejerce mediante ellos de forma individual y colectiva.

Cada obra que conforma el proyecto crea un discurso de resistencia política a través de una selección detallada de elementos simbólicos que hacen referencia a la cultura popular, a la desobediencia estética, a lo marginal y a lo provocador creando una coherencia estética y discursiva entre las obras que empoderan lo feo, lo extraño, lo incómodo y lo impropio como estética válida y como forma de expresión reivindicativa poderosa.

La obra central del proyecto de la que convergen las demás obras es la colección cápsula Me gusta que no te guste que da el nombre del proyecto y que es el núcleo discursivo de la propuesta. Una estética disruptiva con la creación de prendas no funcionales, con proporciones exageradas, materiales poco convencionales y mensajes irónicos. Toda una declaración de intenciones políticas que cuestionan las imposiciones de belleza, funcionalidad y deseabilidad. De esta manera, surgen las demás obras, Carne de juguete, una serie fotográfica que nace de la deconstrucción de la muñeca perfecta en un ser inquietante y sin identidad fija, como crítica a la visión de la mujer como objeto deseable siempre perfecto.

Por otro lado Rígido, frío y muerto, un fashion film en stop motion, donde, a través de un montaje caótico y discontinuo, se critica la pérdida de la identidad individual, partiendo del mismo concepto de muñeca inquietante.

Por último, Cerveza y ruido, un libro de artista que pretende encarnar la celebración de la vida imperfecta; un ambiente juvenil, caótico, espontáneo, crudo, rebelde, donde lo real toma protagonismo frente a lo estético. Una visión personal que muestra el entorno propio sin filtros y de forma provocadora.

En última instancia, el proyecto busca ofrecer una alternativa discursiva y estética contra el conformismo social. Defiende la expresión de la autenticidad como la belleza real del ser humano y propone una moda con una mentalidad libre de género, estereotipos y validaciones externas.

Me gusta que no te guste no solo no pretende agradar, sino que pretende generar preguntas en el espectador con la finalidad de generar un pensamiento crítico.

ME GUSTA QUE NO  
TE GUSTE

Nombre del diseño: *Ugly and me.*

Colección: Me gusta que no te guste.

Año: 2025.

Número de piezas: Una: Pieza entera, vestido con máscara unida.

Talla: Diseño sin talla convencional. Confeccionada con proporciones exageradas intencionadamente.

Técnica de confección: Confección a máquina y bordado manual.

Materiales: 100% algodón, Biomaterial: 6g Alginato, 10g Glicerina, 200 ml de agua y 30g Cloruro de calcio, cigarros, pelo sintético, rotuladores posca, varillas de madera de Haya y purpurina.  
Colores principales: Azul y rosa

Inspiración/ Concepto: *Ugly and me*, surge del concepto de monstruo, un ser inquietante sin identidad clara. A través del texto con cigarros se reafirma la idea de desagradar y la indiferencia, más bien gusto por ser diferente.

Complementos: Muñeco

# UGLY AND ME



Nombre del diseño: *Souvenir de lo marginal*

Colección: Me gusta que no te guste.

Año: 2025.

Número de piezas: Una:  
Pieza entera, camiseta de proporciones exageradas.

Talla: Diseño sin talla convencional. Confeccionada con proporciones exageradas intencionadamente.

Técnica de confección:  
Confección a máquina, a partir de retales unidos por alfileres.

Materiales: 100% algodón,  
Biomaterial: 40g gelatina,  
25g glicerina y 200 ml de agua, alfileres, spray negro, spray rojo, acrílico plateado y ceras manley.  
Colores principales: Verde, negro y rojo.

Inspiración/ Concepto:  
*Souvenir de lo marginal*, surge de la cultura popular, las típicas camisetas que se compran cuando se va de viaje como souvenir.

Complementos: Media con imperdibles para deformar el rostro.

# SOUVENIR DE LO MARGINAL



Nombre del diseño: *Flor podrida*

Colección: Me gusta que no te guste.

Año: 2025.

Número de piezas: Dos:  
Pieza superior, camiseta de proporciones exageradas y  
Pieza inferior, falda con gran volumen.

Talla: Diseño sin talla convencional. Confeccionada con proporciones exageradas intencionadamente.

Técnica de confección:  
Confección a máquina y manual.

Materiales: 100% algodón,  
Biomaterial: 40g gelatina,  
25g glicerina y 200 ml de agua, alambre metálico,  
Imágenes impresas, guata, fomi textil, arnés, cartón pluma, ceras manley y varillas planas metálicas .

Colores principales: Rojo.

Inspiración/ Concepto:  
Flor podrida, surge como crítica a la feminidad impuesta. Mediante un traje aparentemente femenino, se transforma en un diseño que deforma las proporciones del cuerpo y tapa parte del rostro.

Complementos: Cadena metálica y tijeras.

# FLOR PODRIDA



# CARNE DE JUGUETE

Título: *Carne de juguete*

Técnica: Fotografía digital  
editada

Dimensiones: 30 x 42 cm

Año de realización: 2025

Descripción breve: Carne de juguete, es una crítica a los estándares de belleza a partir del concepto de muñeca. Transforma la muñeca perfecta en un ser inquietante a través de la deconstrucción de la belleza tradicional.



Figura: Fotografías finales *look Ugly and me* para *Carne de juguete*



Figura: Fotografías finales *look Ugly and me* para *Carne de juguete*



Figura: Fotografías finales look Ugly and me para Carne de juguete



Figura: Fotografías  
finales look *Souvenir  
de lo marginal* para  
*Carne de juguete*

Figura: Fotografias finales look Souvenir de lo marginal para Carne de juguete





Figura: Fotografías finales  
look Souvenir de lo marginal para  
Carne de juguete

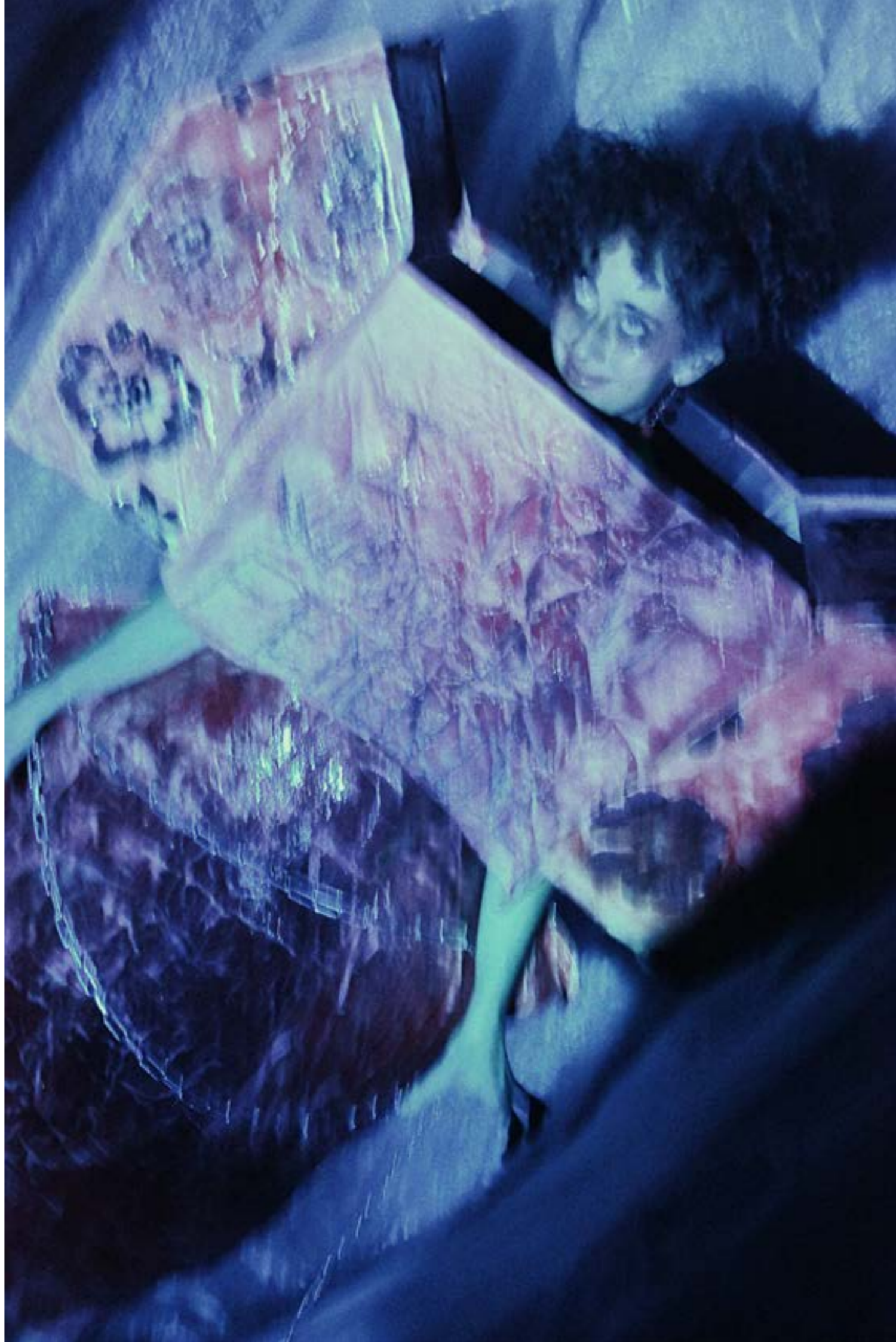


Figura: Fotografías finales look Flor Podrida para Carne de juguete



Figura:  
Fotografías finales  
look Flor Podrida para  
Carne de juguete



Figura:  
Fotografías finales  
look Flor Podrida para  
Carne de juguete

# RÍGIDO, FRÍO Y MUERTO

Título: Rígido, frío y  
muerto

Técnica: Stop motion

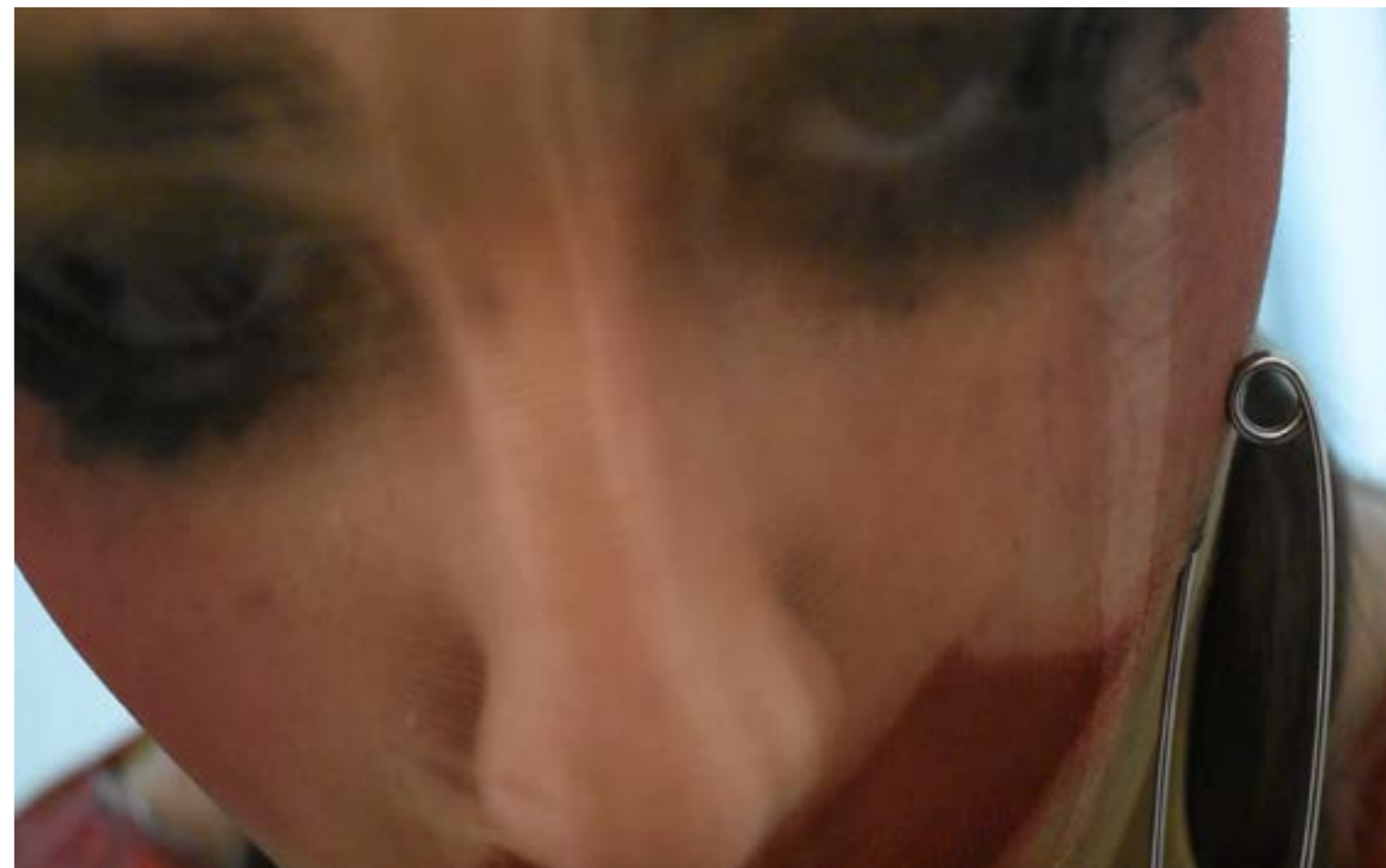
Duración: 36s

Año de realización: 2025

Descripción breve: El  
fashion film habla de la  
deconstrucción de la  
muñeca perfecta en un ser  
inquietante. Se busca  
generar incomodidad en el  
espectador para así poder  
cuestionar los estándares  
de belleza que llevan a la  
pérdida de identidad.

# RÍGIDO, FRÍO Y MUERTO

<https://drive.google.com/drive/recent>



# CERVEZA Y RUIDO

Título: CERVEZA Y RUIDO

Técnica: Fotografía y collage

Dimensiones: 18 x 24 cm

Año de realización: 2025

Descripción breve: El libro de artistas pretende mostrar a través de imágenes intervenidas, el sentimiento de vivir la vida. Se buscará mostrar la belleza desde la perspectiva personal a través de una fotografía espontánea, cruda, sin artificios donde



Figura: CERVEZA Y RUIDO.



# CONCLUSIONES

El proyecto Me gusta que no te guste: Vestir para romper miradas ha conseguido cumplir con el objetivo general que se propuso en un inicio: crear un lenguaje artístico provocador que cuestione las imposiciones sociales en torno a la apariencia, lo normativo y lo aceptable. A través de una colección cápsula, una serie fotográfica editorial, un fashion film y un libro de artista, se ha creado un universo visual y conceptual que genera preguntas sobre las normas impuestas en la sociedad, para de esta manera, promover una reflexión sobre la identidad propia y un pensamiento crítico sobre las creencias con las que se crece.

Desde la parte teórica, se ha conseguido crear una unión entre la obra artística y su discurso, con un conjunto de referentes bibliográficos que han trabajado mis intereses discursivos desde la filosofía, el feminismo, la cultura, el cuerpo y la moda. Autores como John Berger, Susan Sontag, Judith Butler, Julia Kristeva, Colin McDowell o Yuniya Kawamura, han permitido analizar conceptos clave como la performatividad de género, la fealdad, la identidad, lo abyecto, las normas de vestimenta, lo monstruoso y el antifashion, adquiriendo una base sólida para sustentar el discurso artístico crítico y, aparentemente, radical, de manera coherente.

Gracias a esta profunda investigación, se puede afirmar que la moda no es simplemente un acción automatizada del ser humano, sino que es un medio de expresión lleno de simbolismo y control social, pero que también se puede y, debe, utilizar como herramienta resistencia política y de expresión de la identidad auténtica, fuera de las normas establecidas. Además, se puede concluir que las normas implantadas en la sociedad son un reflejo de estructuras y sistemas sociales y culturales de poder inculcadas profundamente en las personas.

En cuanto a la parte metodológica creativa, el proceso ha estado guiado desde el inicio por una actitud crítica, experimental, de autogestión y transgresora, lo que ha permitido el desarrollo de una estética que empodera lo excesivo, lo desproporcionado, lo no funcional, la desobediencia, lo teatral, lo inquietante y lo provocador como herramienta de resistencia para desestabilizar las normas que sustentan las expectativas sociales sobre lo que “debe ser”.

La investigación visual y técnica, a partir de referentes contemporáneos de antifashion como Vetements o AVAVAV, ha sido una gran inspiración para desarrollar un lenguaje propio de forma coherente, tanto con el discurso como con con mi persona, fortaleciendo así la capacidad expresiva al máximo y desarrollando una mentalidad más inconformista ante lo establecido.

Las obras no solo presentan ideas innovadoras o interesantes, sino que son una declaración directa de intenciones que, en su conjunto, conforman una narrativa que provoca emociones en el espectador, les deja huella y los transforma mediante la incomodidad y lo provocador como recursos claves. Por un lado, la obra central, la colección cápsula, ha demostrado que la moda puede ser una herramienta para la crítica social y una forma de liberación de la identidad. Por otro lado el fashion film, la serie fotográfica editorial y el libro de artista no son complementos de la colección, sino que son obras individuales que funcionan como elementos visuales que refuerzan el mensaje sobre el cuestionamiento de los dogmas impuestos en la sociedad y la idea de vivir la vida siendo fiel a la identidad auténtica.

Como trabajo de fin de grado en Bellas Artes, este proyecto integra diversos aprendizajes adquiridos a lo largo de los cuatro años de carrera. En primer lugar, destacar el desarrollo de mi identidad como artista, con personalidad y una estética propia. En segundo lugar, la capacidad de análisis de obras de arte. En tercer lugar, el desarrollo de una mirada crítica que cuestiona. En cuarto lugar, conocimientos técnicos, como el uso de una cámara de forma fluida o saber utilizar herramientas como indesign o photoshop.

Por lo tanto, este proyecto encarna mis aprendizajes y evolución personal como artista, donde he descubierto que el arte no es solo mostrar lo bonito del mundo, sino que también es una gran forma de denuncia social para transformar el mundo o al menos cuestionarlo. En resumen, el proyecto ofrece una alternativa hacia una moda que no adorna sino que grita, que no embellece sino que revela. Una estética e ideología que no sigue normas sino que las rompe y que además valida lo diferente.

# LIMITACIONES

Durante el desarrollo de este proyecto, han surgido varias limitaciones que condicionaron tanto a la obra como al marco teórico.

Una de las primeras limitaciones fue la creación de textiles biodegradables, ya que esta era una técnica que nunca antes había trabajado. Esto supuso un proceso extenso de experimentación que atrasó toda la planificación, posponiendo durante un tiempo significativo el inicio de producción de la obra final. El gran problema fue la autoimposición de usar exclusivamente materiales biodegradables, lo cual me llevó a un gran bloqueo creativo, ya que no conseguía avanzar. Esta limitación propia, al cerrarme al uso exclusivo de esos materiales, no me permitió tener una libertad creativa. En ese momento, fue necesario replantearse la visión tan cerrada del proyecto que me había llevado al bloqueo. Así, el proyecto transformó la visión, en una perspectiva más enfocada al Do It Yourself, que era lo que realmente me interesaba. De esta manera, integré los materiales biodegradables con otros materiales no convencionales los cuales mantienen el discurso del proyecto.

Posteriormente, me encontré con un imprevisto, los materiales biodegradables juntados con textiles eran demasiado pesados para obtener las siluetas geométricas y de grandes volúmenes deseadas.

Esto me obligó, de forma inesperada, a trabajar con estructuras internas en los diseños, como si de esculturas se trataran. Este proceso también necesito de un proceso de experimentación largo, que ralentizó la trayectoria de la obra, pero fue de vital importancia para poder conseguir los resultados deseados.

Por otro lado, otra limitación fue la necesidad de crear un marco teórico sólido y bien documentado, pero que a la vez fuera atractivo y fácil de leer.

Durante todo el desarrollo del marco teórico fué difícil intentar mantener este equilibrio, lo que me llevó a reescribir innumerable veces diferentes partes para así intentar hacerlas más amenas.

Otra gran limitación fue la fecha de entrega del proyecto, ya que impidió que en el proyecto se abordarán más temas de interés o el desarrollar más obras. Soy una persona que trabaja bastante lento, y esto me obligó a quitar ciertas partes que inicialmente quería añadir al en el proyecto.

Todos estos impedimentos y limitaciones no los tomo como una pérdida de tiempo, sino como parte necesaria del proceso que han ayudado a conformar lo que es el proyecto final.

# FUTURO DEL PROYECTO

Este proyecto tiene una gran base para seguir desarrollando nuevas propuestas de obra y para ser propuesto diferentes espacios de forma profesional. Las posibilidades son muchas, desde desarrollar la parte técnica, a realizar performance, a llevar a espacios expositivos, siempre manteniendo la perspectiva crítica.

En primer lugar, en un futuro me gustaría aprender más conocimientos sobre la creación de biomateriales para así poder desarrollar diferentes técnicas para probar composiciones más resistentes y menos pesadas. Así mismo, seguiré trabajando y explorando el uso de estructuras internas en los diseños. Esta parte de investigación, me llevará a la creación de nuevos diseños que ampliarán la colección capsula.. En segundo lugar me gustaría ampliar el universo de la fotografía editorial y los fashion film, crear nuevos espacios para los nuevos diseños siguiendo la estética de todo el proyecto. Estas nuevas creaciones podrían ser presentadas a revistas independientes o emergentes como Canalla Magazine o a convocatorias específicas de fotografía o videoarte.

En tercer lugar uno de los objetivos a corto plazo y de los que más interesantes me parecen es su traslado a espacios urbanos a través de la performance. Es decir hacer performance en plena calle, para de esta manera poder activar el discurso del proyecto en un entorno real y diverso donde el juicio y las miradas van a sentirse de forma directa.

En cuarto lugar, me gustaría llevar el proyecto fuera de lo académico acercándose a diferentes públicos de forma más profesional, llevando a diferentes ferias como Justmad o Matadero o diferentes convocatorias como premios INJUVE, ModaFAD o el Fashion film festival de BCN.

Además se pretende colaborar con diferentes colectivos feministas, performers o activistas que den vida al proyecto.

# ANEXOS

Enlace a playlist de música que representan los valores del TFG: <https://open.spotify.com/playlist/5IkzMRA0514e30vLsebkvx?si=ak1lvPztReGBly-j54WIWFA&pi=6E4IGwo2QyC5n>

Desfiles AVAVAV de gran interés por la performance crítica que realiza en ellos:

<https://www.youtube.com/watch?v=bjkv9paDQQ4>

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_s5YZfEdv18](https://www.youtube.com/watch?v=_s5YZfEdv18)

-Serie fotográfica editorial completa:

[https://drive.google.com/drive/folders/18w4cbSC0Udoa42SWqCjz07gL-HuQ-VRMt?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/18w4cbSC0Udoa42SWqCjz07gL-HuQ-VRMt?usp=share_link)

-Encuesta:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeJPfALzWGE4y\\_C5JxR0wd-gRo57fzN2NgX5ocX1dBtN92icpw/viewform?usp=header](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeJPfALzWGE4y_C5JxR0wd-gRo57fzN2NgX5ocX1dBtN92icpw/viewform?usp=header)

-Resultados encuesta:

<https://docs.google.com/forms/d/1HfVRLOpc-iEUhQqBor6ugmppyIhcM-j6RYx2yDfpBgPU/edit#responses>

-Podcast Disobey:

<https://www.youtube.com/watch?v=2hRKRcKJQc4>

# BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

## Bibliografía

- Amiel, H.-F. (1883). Diario íntimo. Scribd. <https://es.scribd.com/document/561742096/Diario-Intimo-Henri-Frederic-Amiel>
- Bajtín, M. M. (1971). La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: El contexto de François Rabelais. Alianza Editorial. <https://ayciunr.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/08/bajtin-mijail-la-cultura-popular-en-la-edad-media-y-el-renacimiento-rabelais.pdf>
- Beard, M. (2018). Women and Power: A manifesto. Liveright Publishing Corporation.
- Beauvoir, S. (5 de octubre 2017). El segundo sexo (Feminismos). Cátedra.
- Berger. J. (2017). Modos de ver. Gustavo Gili. <http://comprenderparticipando.com/wp-content/uploads/2017/05/Modos-de-ver-John-Berger.pdf>
- Bergson, H. (1900). La risa: Ensayo sobre el significado de lo cómico. Ediciones Godot. <https://guao.org/sites/default/files/biblioteca/La%20risa.pdf>
- Butler, J. (5 de junio 2007). El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad. Paidós.
- Derrida, J. (1967). De la Gramatología. Siglo XXI. <https://eltalondeaquiles.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/05/derrida-jacques-de-la-gramatologia-compressed.pdf>
- Despentes, V. (25 de enero 2018). La teoría de king kong. Random House.
- Eco, U. (2004). Historia de la belleza, Debolsillo. <https://tallerdelaspalabrasblog.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/eco-umberto-historia-de-la-belleza.pdf>
- Eco, U.(2007). Historia de la fealdad. Lumen. <https://objetoposmo.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/09/historia-de-la-fealdad.pdf>
- Fanon, F. (1961). Los condenados de la tierra. Éditions Maspéro. <https://www.marxists.org/espanol/fanon/los-condenados-de-la-tierra-franz-fanon.pdf>
- Fincher, D. (Director). (1999). El club de la lucha [Película]. 20th Century Fox.
- Ford, R, T. (9 de febrero 2021). Dress codes: How the Laws of Fashion Made History. Simon and Schuster.
- Freire, P. (2000). Pedagogía del oprimido. Bloomsbury Academic. [https://files.libcom.org/files/Paulo%20Freire,%20Myra%20Bergman%20Ramos,%20Donald%20Macedo%20-%20Pedagogy%20of%20the%20Oppressed,%2030th%20Anniversary%20Edition%20\(2000,%20Bloomsbury%20Academic\).pdf](https://files.libcom.org/files/Paulo%20Freire,%20Myra%20Bergman%20Ramos,%20Donald%20Macedo%20-%20Pedagogy%20of%20the%20Oppressed,%2030th%20Anniversary%20Edition%20(2000,%20Bloomsbury%20Academic).pdf)
- Friedan, B. (9 de noviembre 2009). La mística de la feminidad (Feminismos). Cátedra.
- Garland-Thomson, R. (15 de abril 1966). Extraordinary Bodies: Figuring Physical Disability in American Culture and Literature. Columbia University Press.
- Gargallo. F. (2014). Feminismo desde Abya Yala: Ideas y proposiciones de las mujeres de 607 pueblos en nuestra América. Corte y Confección. <https://francescagargallo.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/01/francescagargallo-feminismos-desde-abya-yala-ene20141.pdf>
- Gill, A. (1998). Deconstruction Fashion: The Making of Unfinished, Decomposing and Re-Assembled Clothes. En M. Barnard (Ed.), Fashion Theory: A Reader (2º ed., pp.25-49). Routledge. [https://www.researchgate.net/publication/233620158\\_Deconstruction\\_Fashion\\_The\\_Making\\_of\\_Unfinished\\_Decomposing\\_and\\_Re-assembled\\_Clothes](https://www.researchgate.net/publication/233620158_Deconstruction_Fashion_The_Making_of_Unfinished_Decomposing_and_Re-assembled_Clothes)
- Huet, M.-H. (1993). Monstrous imagination. Harvard University Press. <https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/758632/84c86780f24e655098d-d4e7100fa1e06.pdf>
- Kaiser, S. B. (1 de agosto 1996). The Social Psychology of clothing: Symbolic Appearances in Context. Fairchild Books.
- Kierkegaard, S. (1844). El concepto de la angustia. C.A.Reitzel. <https://ministeriodeeducacion.gob.do/docs/biblioteca-virtual/GyMC-kierkegaard-soren-el-concepto-de-la-angustiapdf.pdf>
- Kristeva, J. (1982). Powers of horror: An Essay on Objection. Columbia University Press. <https://www.csus.edu/indiv/o/obriene/art206/readings/kristeva%20-%20powers%20of%20horror%5B1%5D.pdf>
- Laing, R.D. (1960). The Divided Self: An existential study in sanity and madness. Tavistok Publications. <https://antipsiquiatridg.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/10/ronald-laing-1960-el-yo-dividido.pdf>
- Losier, M. (Directora y guionista). (2011). The ballad of Genesis and Lady Jaye [Película documental]. GoDigital Media Group.
- Mangold, J. (Director). (1999). Inocencia interrumpida [Película]. Columbia Pictures.
- McDowell, C. (30 de septiembre 2013). The anatomy of fashion: Why we Dress the Way We Do. Phaidon Press.
- Merleau-Ponty, M. (1968). The visible and the invisible. Northwestern University Press. [https://monoskop.org/images/8/80/Merleau\\_Ponty\\_Maurice\\_The\\_Visible\\_and\\_the\\_Invisible\\_1968.pdf](https://monoskop.org/images/8/80/Merleau_Ponty_Maurice_The_Visible_and_the_Invisible_1968.pdf)
- Merleau-Ponty, M. (1993). Fenomenología de la percepción. Planeta DeA-gostini. [https://monoskop.org/images/9/9b/Merleau-Ponty\\_Maurice\\_Fenomenologia\\_de\\_la\\_percepcion\\_1993.pdf](https://monoskop.org/images/9/9b/Merleau-Ponty_Maurice_Fenomenologia_de_la_percepcion_1993.pdf)
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. Screen, 16(3), 6-18. <https://estudioscultura.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/10/laura-mulvey-placer-visual-y-cine-narrativo.pdf>
- Ovidio Nason, P. (8.D.C). Metamorfosis. Bruguera, S, A. [http://webs.hesperides.es/Ovidio\\_files/Ovidio-Metamorfosis-bilingue.pdf](http://webs.hesperides.es/Ovidio_files/Ovidio-Metamorfosis-bilingue.pdf)
- Paglia, C. (1995). Sex, art and American culture. Feminist Review, 49 (1), 108-114. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1057/fr.1995.9.pdf>
- Piñas, P., Iñurrieta, D. (Directores). (2024). Alaska Revelada [Serie Documental]. Movistar Plus / Shine Iberia.
- Scruton, R. (2017) La belleza: una breve introducción. Elba, S.L.
- Shelley, M. (2004). Frankenstein o el moderno Prometeo. LibrosEnRed. <https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Frankenstein%20o%20el%20moderno%20Prometeo-libro.pdf>
- Sontag, S. (1964). Notes on "Camp". Against Interpretation and Other Essays (pp. 515-530). Farrar, Straus and Giroux. [https://monoskop.org/images/5/59/Sontag\\_Susan\\_1964\\_Notes\\_on\\_Camp.pdf](https://monoskop.org/images/5/59/Sontag_Susan_1964_Notes_on_Camp.pdf)
- Spencer, A. (1 de febrero 2005). DIY: The Rise of Lo-Fi Culture. Marion Boyars Publishers Ltd.
- Steinberg, M., Schnell, M. (9 de octubre 2001). The Stranger in the mirror: Dissociation: The Hidden Epidemic. Harper Perennial.
- Wan, J. (Director), y Whannell, L. (Guionista). (2004). Saw [Película]. Twisted Pictures; Lionsgate Films.
- Weir, P. (Director). (1998). El show de Truman [Película]. Paramount Pictures
- Wilson, E. (12 de septiembre 2003). Adorned in Dreams: Fashion and modernity. I.B Tauris

## Webgrafía

- Carlos, L. L y Carmen, A. C. (2011). Punk. Un movimiento contracultural . Alambre en la cintura.  
[https://www.lapaginadenadie.com/87804/PUNK\\_unmovimientocontracultural.pdf](https://www.lapaginadenadie.com/87804/PUNK_unmovimientocontracultural.pdf)
- Custic, F. (s.f). Página oficial Filip Custic.<https://filipcustic.com/>
- Dimitrova, V. I. (Septiembre 2015). El punk como resistencia: el arte, el estilo de vida y la acción política del movimiento como camino para crear un nuevo mundo [Trabajo de fin de máster, Universitat Pompeu Fabra]. RepositoriUPF <https://repositori-api.upf.edu/api/core/bitstreams/6218f12c-073d-47ab-9ae3-762336e1825f/content>
- Domínguez, Cornejo, M. M. (2021). Pandrogeny: ¿Más allá del género?. La Ventana. Revista de estudios de género, 6(53). [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-94362021000100249&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-94362021000100249&script=sci_arttext)
- Futuritat - Área de acción cultural. (s.f). Recetario Biomateriales. Universidad Politécnica de Valencia.  
[https://acts.webs.upv.es/futuritat/docs/RECETARIO\\_BDC.pdf](https://acts.webs.upv.es/futuritat/docs/RECETARIO_BDC.pdf)
- King Kong magazine. (s.f). King Kong Magazine.<https://kingkongmagazine.com/>
- Lalulula.tv. (15 de abril 2021). Modos de ver 1: Aspectos Psicológicos (John Berger) [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=1J-CXyx58T8>
- Minter, M. (s.f). Página oficial de Marilyn Minter. <https://www.marilynminter.net/press>
- Orlan. (s.f). Página oficial Orlan.<http://www.orlan.eu/es/boletines/>
- Pallier, M. (1 de marzo 2024). VALIE EXPORT: Icono del arte feminista y pionera del media art. RTVE.  
<https://www.rtve.es/television/20240301/metropolis-valie-export/15994283.shtml>
- Puro Diseño.( 24 de diciembre 2023). El sofá “anti diseño” que se convirtió en un objeto de culto. Puro diseño. <https://purodiseno.lat/tendencias/prantone-el-sofa-anti-diseno-que-se-convirtio-en-un-objeto-de-culto/>
- Puerta, I., Sánchez, I., Guerrero, J., Lopez, V. (2022). Plástico Biodegradable. Ingenia Materiales, Universidad Politécnica de Madrid.  
[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://polired.upm.es/index.php/ingenia\\_materiales/article/view-File/4931/5128&ved=2ahUKEwjNiJqu1eSNAXWn\\_7sIHY5LDV4QF-noECC8QAQ&usq=AOvVaw1Bq3AEQi1f4QjQfOoFWKTF](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://polired.upm.es/index.php/ingenia_materiales/article/view-File/4931/5128&ved=2ahUKEwjNiJqu1eSNAXWn_7sIHY5LDV4QF-noECC8QAQ&usq=AOvVaw1Bq3AEQi1f4QjQfOoFWKTF)
- Rodríguez, Casero, F. (2021).Análisis de la obra realizada por Bárbara Kruger entre 1981 y 1991. [TFG, Universidad de Valladolid]. Uvadoc.  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/48777>
- Saldaña Alfonso D. (2002). Claude Cahun: El tercer género o la identidad polimorfa. Arte, Individuo y Sociedad, 14, 197-215.  
<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0202220197A>
- Villaescusa, L. A. (2020). Receta bioplásticos. Futuritat: La vida dels materials, Universitat Politècnica Valencia.  
[https://acts.webs.upv.es/futuritat/docs/Recetas\\_bioplasticos.pdf](https://acts.webs.upv.es/futuritat/docs/Recetas_bioplasticos.pdf)



