

**DISEÑO DE VESTUARIO PARA PRODUCCIONES  
CINEMATOGRAFICAS ECUATORIANAS  
DE CIENCIA FICCION, APLICANDO  
EXPERIMENTACION TEXTIL**

TRABAJO DE GRADUACION PREVIO  
A LA OBTENCION DEL TITULO DE:  
**LICENCIADAS EN DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA**



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

FACULTAD  
**DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA



**CUENCA  
ECUADOR  
2023**

AUTORAS:

**Shantal Micaela Carrillo López  
Liseth Patricia González Siguenza**

DIRECTORA:

**Dis. María del Carmen Trelles Muñoz, Mgt.**





ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

**DISEÑO DE VESTUARIO PARA PRODUCCIONES CINEMATOGRAFICAS  
ECUATORIANAS DE CIENCIA FICCION, APLICANDO  
EXPERIMENTACION TEXTIL**

**TRABAJO DE GRADUACION PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE:  
LICENCIADA EN DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA**

AUTORAS:

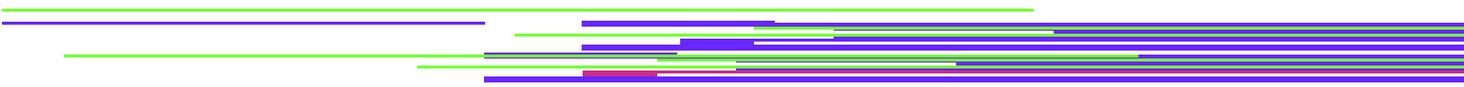
**Shantal Micaela Carrillo López  
Liseth Patricia González Siguenza**

DIRECTORA:

**Dis. María del Carmen Trelles Muñoz, Mgt.**

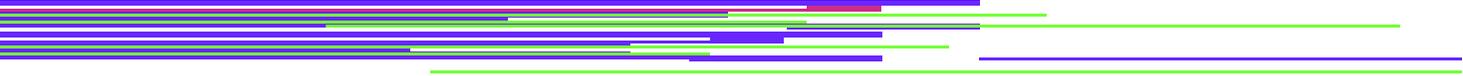
CUENCA-ECUADOR

2023



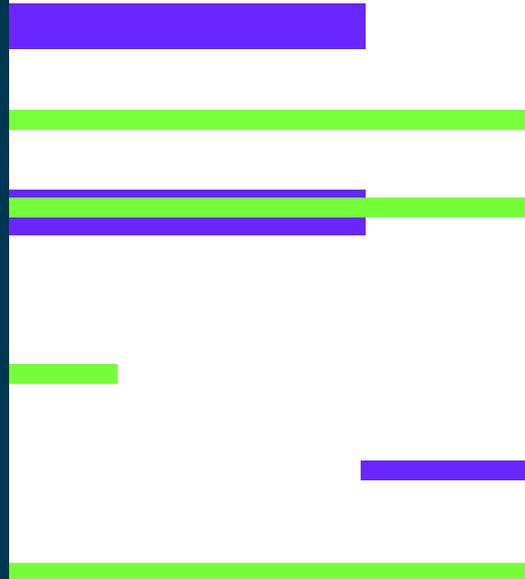
## DEDICATORIA

A los directores cinematográficos de todo el Ecuador que a través de su arte, han despertado la pasión y la inspiración en jóvenes como nosotras.



## AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar un profundo agradecimiento por su apoyo en el proceso de nuestra tesis centrada en el fascinante mundo del vestuario de cine; a nuestros queridos profesores en especial nuestra tutora, su guía y sabiduría han sido fundamentales para nuestro desarrollo, cada lección y consejo nos animaron más a crear; eternamente agradecidas por su dedicación y compromiso. A nuestra amada familia, por su amor incondicional y aliento constante; han sido una fuerza, su apoyo emocional nos ayudó a superar obstáculos y creer en nosotras. Gracias por estar siempre, a la estudiante de cine Geraldine Falconette que nos dejó formar parte dentro de su producción; y también agradecer a la industria cinematográfica, cuyos vestuarios han sido una fuente inagotable de inspiración.



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

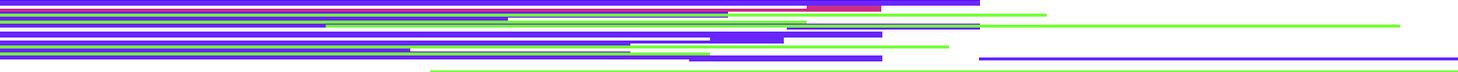
Dedicatoria	4
Agradecimientos	5
Índice de contenidos	6
Índice de figuras	8
Índice de tablas	10
Índice de anexos	11
Resumen	12
Abstract	13
Introducción	15

## CAPÍTULO 1

<b>1.- CONTEXTUALIZACIÓN</b>	<b>19</b>
<b>1.1.- Diseño de vestuario</b>	<b>19</b>
1.1.1.- Aproximaciones al diseño de vestuario	23
1.1.2.- El diseño de vestuario y su rol en producciones cinematográficas	27
1.1.3.- Ciencia ficción y vestuario	30
<b>1.2.- Producciones cinematográficas ecuatorianas</b>	<b>34</b>
1.2.1.- El vestuario en producciones cinematográficas ecuatorianas	36
1.2.2.- La ciencia ficción en Ecuador y el vestuario	37
<b>1.3.- Experimentación textil</b>	<b>38</b>
1.3.1.- Experimentación como método para el diseño	39
1.3.2.- Materiales alternativos para la experimentación y su potencialidad de uso en vestuario para ciencia ficción	40
1.3.3.- Textiles experimentales, revisión de casos homólogos	41
<b>1.4.- Conclusión de la Etapa de Contextualización</b>	<b>43</b>

## CAPÍTULO 2

<b>2.- PLANIFICACIÓN</b>	<b>47</b>
<b>2.1.- Definición de usuario y beneficiario</b>	<b>47</b>
2.1.1.- Beneficiario	47
2.1.2.- usuario	47
<b>2.2.- Definición del programa / Brief</b>	<b>49</b>
2.2.1.- Descripción del Proyecto	49
2.2.2.- Antecedentes	49
2.2.3.- Caso	49
2.2.4.- Objetivo del Proyecto	49
2.2.5.- Objetivos específicos	49
2.2.6.- Concepto	50
2.2.7.- Mensaje	50
2.2.8.- Cromática	50
2.2.9.- Materiales	51
2.2.10.- Tecnologías aplicadas	51
2.2.11.- Constantes y variables	52
2.2.12.- Etapas	52
2.2.12.1.- Cronograma. Tiempos de entrega finales:	52
<b>2.3.- Conceptualización y estrategias creativas</b>	<b>53</b>
<b>2.4.- Conclusión de la Etapa de Planificación</b>	<b>53</b>



## **CAPÍTULO 3**

<b>3.- ANTEPROYECTO</b>	<b>57</b>
<b>3.1.- Ideación</b>	<b>57</b>
3.1.1.- Lluvia de ideas	57
3.1.2.- Experimentación	61
3.1.2.1.- Variables de experimentación personajes	62
<b>3.2.- Proceso creativo</b>	<b>82</b>
3.2.1.- Storyboard	82
3.2.2.- Moodboards	82
<b>3.3.- Bocetación rápida</b>	<b>87</b>
<b>3.4.- Conclusión de la Etapa de Anteproyecto</b>	<b>93</b>

## **CAPÍTULO 4**

<b>4.- RESULTADO</b>	<b>97</b>
<b>4.1.- Diseño Final</b>	<b>97</b>
<b>4.2.- Concreción (prototipos /modelos)</b>	<b>114</b>
4.2.1.- Fotografías finales	117
<b>4.3.- Documentación técnica</b>	<b>118</b>
<b>4.4.- Conclusión de la Etapa de Resultado</b>	<b>139</b>

<b>Conclusiones</b>	<b>140</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>141</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>144</b>
<b>Bibliografía de figuras</b>	<b>147</b>
<b>Anexo 1: Entrevistas</b>	<b>153</b>
<b>Anexo 2: Abstract</b>	<b>157</b>

# ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Carrera diseño de moda.	19
Figura 2. El vestuario de cine, un arte para contar historias más allá de la moda.	20
Figura 3. ¿Qué es el diseño de moda y qué funciones realiza un diseñador de moda?	21
Figura 4. Anya Taylor-Joy estrena “Última noche en el Soho”, un thriller psicológico que te atrapará por su vestuario.	22
Figura 5. Deborah Nadoolman.	23
Figura 6. Star Style.	23
Figura 7. Ilustraciones de moda de Thom Botwood.	24
Figura 8. Edith Head: los cinco vestidos más icónicos de la modista más famosa del cine.	24
Figura 9. Sandy Powell sobre diseñar vestuario para dos películas a la vez: “Fue un milagro”.	25
Figura 10. Contendiente: diseñadora de vestuario Colleen Atwood, Blancanieves y el cazador.	25
Figura 11. Jacqueline Durran.	25
Figura 12. La famosa diseñadora australiana Catherine Martin admite un gran paso en falso en la moda.	26
Figura 13. Análisis de la película Mad Max (Furia en la carretera).	27
Figura 14. Pepe Corzo nos habla de su trayectoria como diseñador de vestuario.	28
Figura 15. 7 tecnologías del cine que parecen de ciencia-ficción pero que se utilizan en las grabaciones.	29
Figura 16. Las 26 mejores películas de época.	29
Figura 17. Frases de la película Pasajeros.	30
Figura 18. ¿Quién fue Hugo Gernsback y por qué los premios de ciencia ficción más importantes llevan su nombre?	31
Figura 19. Los diseñadores de vestuario de Dune revelan que tuvieron que crear más de 1000 trajes.	31
Figura 20. Día del cine Ecuatoriano.	32
Figura 21. Lista de películas ecuatorianas que puedes ver en nochebuena.	34
Figura 22. Gonzálo Gonzalo.	36
Figura 23. ‘Quito 2023’, un filme de suspenso y ciencia ficción.	37
Figura 24. 5 Artistas textiles para celebrar durante el Mes de la Historia de la Mujer.	38
Figura 25. Anni Albers: tejidos pictóricos.	41
Figura 26. Diseñador destacado: Sheila Hicks.	41
Figura 27. Issey Miyake vio la ropa de una forma completamente nueva.	41
Figura 28. Magdalena Abakanowicz – artystka, która wyprzedzała swój czas.	42
Figura 29. ¿Cómo aprender a bordar? La guía que te permitirá crear verdaderas obras de arte.	51
Figura 30. Cautín para soldar 40 watts mango madera.	51
Figura 31. Curso especial de plisado artesanal de telas.	51
Figura 32. Consejos al comprar una máquina de coser.	51
Figura 33. Engomado a tela de organza.	52
Figura 34. Clavos en tela de yute.	52
Figura 35. Muestra #4 del personaje de Génesis: Silicon en tela rígida, técnica de pegado.	63
Figura 36. Muestra #8 del personaje de Génesis: Tiras de tela polar cosidas, técnica de quemado y cosido.	63
Figura 37. Muestra #2 del personaje de Génesis: Cuerina con agujeros y silicon, técnica de pegado y perforado con cautín.	63
Figura 38. Muestra #20 del personaje de Génesis: Gabardina con botones para forrar, técnica de bordado.	63
Figura 39. Muestra #13 del personaje Génesis: Organza con silicon, técnica de engomado.	64
Figura 40. Muestra #11 del personaje Génesis: Gabardina con hilo y goma, técnica de engomado.	64
Figura 41. Muestra #9 del personaje de Génesis: Tela peluche, denim y lienzo, técnica de recorte y cosido.	64
Figura 42. Muestra #10 del personaje de Génesis: Gabardina con botones, técnica de perforado con cautín y quemado.	64
Figura 43. Muestra #21 del personaje de Xandra: Retazos entretejidos, técnica de perforado con cautín y cosido con máquina.	65
Figura 44. Muestra #6 del personaje de Xandra: Lienzo con cordón, técnica de bordado.	65

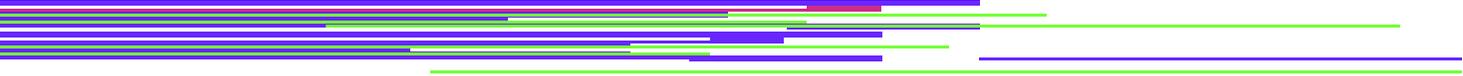
Figura 45. Muestra #22 del personaje de Xandra: Organza quemada con mullos, técnica de bordado y quemado.	65
Figura 46. Muestra #17 del personaje de Xandra: Tiras de lienzo quemadas cosidas a una tela base, técnica de quemado y cosido en máquina.	65
Figura 47. Muestra #16 del personaje de Xandra: Tela base de camisa, con retazos y mullos, técnica de bordado.	66
Figura 48. Muestra #14 del personaje de Xandra: Tela base de lienzo con hilo de algodón, técnica de bordado y anudado.	66
Figura 49. Muestra #3 del personaje de Xandra: Tela base de yute con clavos, técnica de incrustado.	66
Figura 50. Muestra #1 de los personajes agentes: Gabardina con tachuelas, técnica de engomado e incrustado.	67
Figura 51. Muestra #19 de los personajes agentes: Tela base de malla con pintura 3D, técnica de dibujo.	67
Figura 52. Muestra #15 de los personajes agentes: Tiras de cinta reflectiva con cables eléctricos, técnica de cosido en máquina y bordado.	67
Figura 53. Muestra #6 de los personajes agentes: Tela base de gabardina con pintura 3D, técnica de dibujo.	67
Figura 54. Muestra #7 de los personajes agentes: Tela base de gabardina con cola de ratón y goma, técnica de engomado y pegado.	68
Figura 55. Muestra #12 de los personajes agentes: Base de tela metalizada (lamé) con botones a presión, técnica de perforado con cautín.	68
Figura 56. Storyboard.	82
Figura 57. Moodboard del personaje Génesis.	83
Figura 58. Moodboard del personaje Xandra.	84
Figura 59. Moodboard del Agente 1.	85
Figura 60. Moodboard del Agente 2.	86
Figura 61. Bocetos rápidos del personaje Génesis.	87
Figura 62. Bocetos rápidos del personaje Génesis con su experimentación.	88
Figura 63. Bocetos rápidos del personaje Xandra.	89
Figura 64. Bocetos rápidos del personaje Xandra con su experimentación.	90
Figura 65. Bocetos rápidos de los personajes agentes.	91
Figura 66. Bocetos rápidos de los personajes agentes con su experimentación.	92
Figura 67. Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 1.	98
Figura 68. Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 1.	99
Figura 69. Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 1.	99
Figura 70. Ilustración final posterior del personaje Génesis propuesta 1.	100
Figura 71. Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 2.	102
Figura 72. Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 2.	103
Figura 73. Ilustración final posterior del personaje Génesis propuesta 2.	103
Figura 74. Ilustración final delantera del personaje Xandra propuesta 1.	105
Figura 75. Ilustración final posterior del personaje Xandra propuesta 1.	106
Figura 76. Ilustración final delantera del personaje Xandra propuesta 2.	108
Figura 77. Ilustración final delantera del personaje Xandra propuesta 2.	109
Figura 78. Ilustración final posterior del personaje Xandra propuesta 2.	109
Figura 79. Ilustración final delantera del personaje Agente 1.	111
Figura 80. Ilustración final posterior del personaje Agente 1.	111
Figura 81. Ilustración final delantera del personaje Agente 2.	113
Figura 82. Ilustración final posterior del personaje Agente 2.	113
Figura 83. Prueba de prototipo.	114
Figura 84. Patronaje chaqueta puffer.	114
Figura 85. Corte buzo de malla.	114
Figura 86. Prueba de prototipo.	115
Figura 87. Corte cuerina gabardina.	115
Figura 88. Corte de patrones del buzo de cuerina.	115
Figura 89. Patronaje para las prendas.	115
Figura 90. Corte mangas en cuerina.	116
Figura 91. Armado de buzo de cuerina.	116

# ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Códigos pantone de la línea propuesta.	50
Tabla 2: Cronograma.	53
Tabla 3: Experimentación Génesis.	61
Tabla 4: Experimentación Xandra.	61
Tabla 5: Experimentación Agente 1.	61
Tabla 6: Experimentación Agente 2.	61
Tabla 7: Tecnologías aplicadas.	62
Tabla 8: Variables de personajes.	62
Tabla 9: Valoración	80
Tabla 10: Paleta de color Propuesta #1 Génesis.	97
Tabla 11: Paleta de color propuesta #2 Génesis.	101
Tabla 12: Paleta de color propuesta #1 Xandra.	104
Tabla 13: Paleta de color propuesta #2 Xandra.	107
Tabla 14: Paleta de color propuesta Agente #1.	110
Tabla 15: Paleta de color propuesta Agente #2.	112

# ÍNDICE DE FICHAS

Ficha 1. Muestra #1 de experimentación textil.	69
Ficha 2. Muestra #3 de experimentación textil.	70
Ficha 3. Muestra #4 de experimentación textil.	70
Ficha 4. Muestra #5 de experimentación textil.	71
Ficha 5. Muestra #6 de experimentación textil.	71
Ficha 6. Muestra #7 de experimentación textil.	72
Ficha 7. Muestra #8 de experimentación textil.	72
Ficha 8. Muestra #9 de experimentación textil.	73
Ficha 9. Muestra #10 de experimentación textil.	73
Ficha 10. Muestra #11 de experimentación textil.	74
Ficha 11. Muestra #12 de experimentación textil.	74
Ficha 12. Muestra #13 de experimentación textil.	75
Ficha 13. Muestra #14 de experimentación textil.	75
Ficha 14. Muestra #15 de experimentación textil.	76
Ficha 15. Muestra #16 de experimentación textil.	76
Ficha 16. Muestra #17 de experimentación textil.	77
Ficha 17. Muestra #18 de experimentación textil.	77
Ficha 18. Muestra #19 de experimentación textil.	78
Ficha 19. Muestra #20 de experimentación textil.	78
Ficha 20. Muestra #21 de experimentación textil.	79
Ficha 21. Muestra #22 de experimentación textil.	79
Ficha 22. Pantalón cargo de Génesis.	118
Ficha 23. Chaqueta de Génesis.	119
Ficha 24. Buzo exterior de Génesis.	120
Ficha 25. Buzo interior de Génesis.	121
Ficha 26. Gabardina de Génesis.	122
Ficha 27. Camiseta de Génesis.	123



Ficha 28. Pantalón de Génesis.	124
Ficha 29. Banda para antebrazo de Génesis.	125
Ficha 30. Chaqueta puffer de Xandra.	126
Ficha 31. Pantalón de Xandra.	127
Ficha 32. Blusa de Xandra.	128
Ficha 33. Enterizo exterior de Xandra.	129
Ficha 34. Falda de Xandra.	130
Ficha 35. Buzo con capucha de Xandra.	131
Ficha 36. Chaqueta Agente 1.	132
Ficha 37. Pantalón agentes.	133
Ficha 38. Armadura.	134
Ficha 39. Chaleco Agente2.	135
Ficha 40. Buzo Agente1.	136
Ficha 41. Buzo Agente2.	137
Ficha 42. Guantes	138

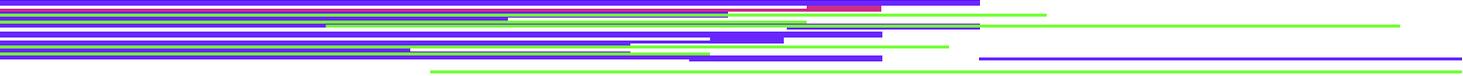
## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Lluvia de ideas del personaje Génesis.	57
Gráfico 2. Lluvia de ideas del personaje Xandra.	58
Gráfico 3. Lluvia de ideas del personaje Agente 1.	59
Gráfico 4. Lluvia de ideas del personaje Agente 2.	60

## RESUMEN

En el Ecuador, el diseño de vestuario no es una herramienta que goce de reconocimiento y se aproveche en el sector de producciones cinematográficas. Es por esto que la presente investigación busca ponerlo en valor, reconocer su rol en la interpretación de un personaje y dar cuenta de su carácter expresivo de conceptos, narrativas e historias. Así también se propone a la experimentación textil como un recurso para generar innovación en las propuestas y aportar a las intenciones fundamentales del vestuario. El proyecto de diseño desarrollado supone el trabajo en un cortometraje del género de ciencia ficción. Palabras clave: Cinema, vestimenta, atuendo, creación textil, producción audiovisual, indumentaria, film.

**Palabras clave:** Cinema, vestimenta, atuendo, creación textil, producción audiovisual, indumentaria, film.

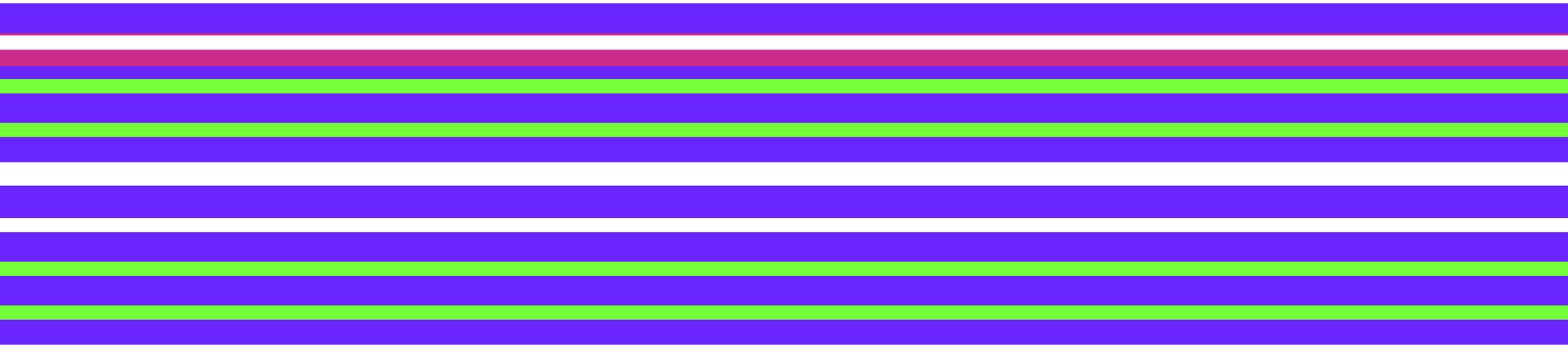
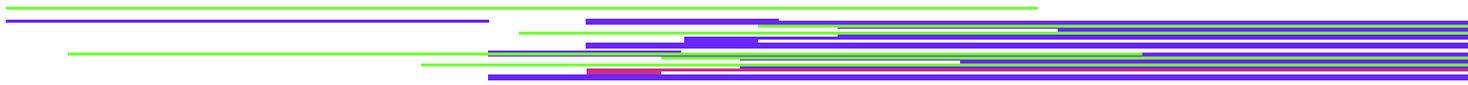


## ABSTRACT

Costume design for Ecuadorian science fiction cinematographic productions, applying textile experimentation.

In Ecuador, costume design is not a tool that enjoys recognition and is used in the film productions sector. This is why the present research seeks to put it in value, recognize its role in the interpretation of a character and give an account of its expressive nature of concepts, narratives and stories. This is also proposed to textile experimentation as a resource to generate innovation in proposals and contribute to the fundamental intentions of the costumes. The developed design project involves work in a short film of the science fiction genre.

Keywords: Cinema, clothing, attire, textile creation, audiovisual production, clothing, film.



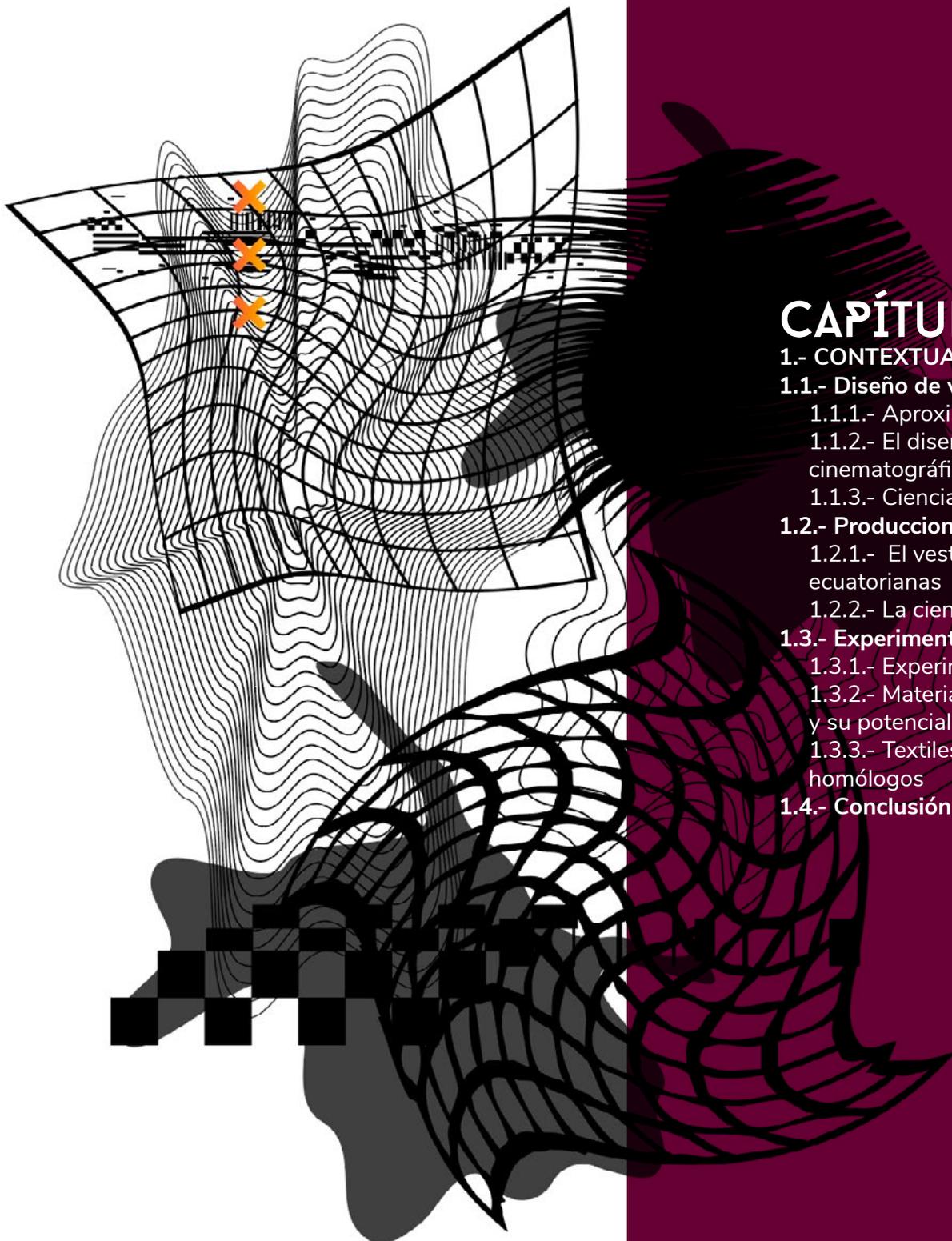
# INTRODUCCIÓN

La industria cinematográfica ecuatoriana ha experimentado un crecimiento notable en los últimos años, abriendo nuevas oportunidades para explorar géneros cinematográficos diversos. En particular, el género de ciencia ficción ha despertado un interés considerable entre los cineastas del país. Sin embargo, uno de los desafíos que enfrentan los diseñadores de vestuario en estas producciones es crear prendas que sean auténticas, visualmente impactantes y coherentes con la narrativa ficticia que demanda el género. La experimentación textil puede ser una herramienta esencial para diseñar vestuario innovador y distintivo en las producciones cinematográficas. Al aplicar técnicas y materiales textiles experimentales, los diseñadores pueden explorar nuevas posibilidades estéticas y funcionales, creando prendas que trascienden las convenciones tradicionales y dan vida a mundos imaginarios en la pantalla grande. En este emocionante escenario, el diseño de vestuario para producciones cinematográficas ecuatorianas de ciencia ficción se ha convertido en un elemento clave para transmitir la estética fantástica, los ambientes y la personalidad de los personajes en la pantalla grande. El desafío para los diseñadores es crear prendas que sean visualmente impactantes, auténticas y alineadas con la narrativa de ciencia ficción. Además de conocer el impacto que el diseño de vestuario puede tener en la experiencia del espectador, contribuyendo a la inmersión en el mundo ficticio y a la creación de personajes memorables. A través de esta exploración, descubriremos cómo el diseño de vestuario en las producciones cinematográficas ecuatorianas de ciencia ficción no solo enriquece visualmente las películas, sino que también impulsa la creatividad y la innovación en la industria del cine en el país.





01



## CAPÍTULO 1

<b>1.- CONTEXTUALIZACIÓN</b>	<b>19</b>
<b>1.1.- Diseño de vestuario</b>	<b>19</b>
1.1.1.- Aproximaciones al diseño de vestuario	23
1.1.2.- El diseño de vestuario y su rol en producciones cinematográficas	27
1.1.3.- Ciencia ficción y vestuario	30
<b>1.2.- Producciones cinematográficas ecuatorianas</b>	<b>34</b>
1.2.1.- El vestuario en producciones cinematográficas ecuatorianas	36
1.2.2.- La ciencia ficción en Ecuador y el vestuario	37
<b>1.3.- Experimentación textil</b>	<b>38</b>
1.3.1.- Experimentación como método para el diseño	39
1.3.2.- Materiales alternativos para la experimentación y su potencialidad de uso en vestuario para ciencia ficción	40
1.3.3.- Textiles experimentales, revisión de casos homólogos	41
<b>1.4.- Conclusión de la Etapa de Contextualización</b>	<b>43</b>

# 01

## 1.- CONTEXTUALIZACIÓN

### 1.1.- DISEÑO DE VESTUARIO

El diseño de vestuario es una parte fundamental en la creación de películas, ya que desempeña un papel crucial en la construcción de personajes y la ambientación de las escenas. Desde épocas antiguas hasta la actualidad, el vestuario ha estado presente en todas las formas de expresión artística, destacando su importancia en el cine. En este medio, el diseño de vestuario se convierte en una herramienta esencial para transmitir la personalidad de los personajes, establecer la época en la que se desarrolla la historia y sumergir al espectador en un mundo imaginario. En particular, el género de ciencia ficción ha sido uno de los más fascinantes para el diseño de vestuario, ya que ofrece la posibilidad de crear trajes de fantasía, tecnológicos y extravagantes, que transportan al público a mundos nunca antes vistos.

Figura 1. Carrera diseño de moda.



Nota. De Llatzer, (s.f).

El diseño de vestuario para películas es un arte único que ha sido utilizado para crear personajes icónicos en la gran pantalla. Es una combinación de moda, diseño y narrativa que permite a los directores dar vida a sus personajes. Los diseñadores de vestuario son los responsables de crear la apariencia del personaje, desde la selección de las telas y colores hasta los accesorios y maquillaje. Para crear el look adecuado, los diseñadores de vestuario deben comprender la historia y el trasfondo de cada personaje y utilizar sus conocimientos de diseño para darle vida. Además, deben trabajar de la mano con los directores y actores para crear una apariencia que sea fiel a la historia del personaje, pero también visualmente impactante. En resumen, el diseño de vestuario de películas es una forma de arte que requiere creatividad, habilidad y atención a los detalles para lograr transmitir la esencia del personaje a través de su apariencia visual.

Comienza con un proceso de investigación partiendo desde el guión, ya que en este se describe, cuándo y dónde ocurre cada escena; el diseñador se reúne con el equipo de la producción para hablar sobre la película y tomar en cuenta las mismas características para que tengan mejor relación en escena, así investiga más ampliamente para lograr la creación de un diseño conveniente y así lograr que el vestuario se integre y adapte a la película.

**Figura 2.** El vestuario de cine, un arte para contar historias más allá de la moda.



Nota. De El español, (2021).

**Figura 3.** ¿Qué es el diseño de moda y qué funciones realiza un diseñador de moda?



Nota. Escuela Europea Versailles, (2021).

El vestuario es un elemento esencial en una película, ya que este da la identidad y características a un personaje; los elementos que complementan dan más información sobre detalles como la edad del personaje, su género, el estatus social y su nivel económico, su estado emocional, su cultura, nacionalidad y profesión.

Los encargados son principalmente el diseñador de vestuario, quien colabora con el director, el director de fotografía y el productor, quienes tienen el deber de contar la historia. Los diseñadores de vestuario también trabajan con los actores, además toda la ropa que se usa en una película se considera vestuario porque es una de las muchas herramientas que ayudan a entender mejor el papel de cada personaje, la forma en que conectan entre sí y su evolución dentro de la historia, así el director puede contar una historia, transmitir la personalidad de un personaje y, a su vez transformar al actor en otra persona. Los enfoques del vestuario son un tema amplio y diverso, que cubre muchos aspectos diferentes del diseño de vestuario, desde la investigación y la conceptualización hasta la creación y producción de prendas. Aquí se describirán brevemente algunos de los aspectos más importantes.

Investigación y conceptualización: el diseño de vestuario comienza con un análisis detallado del período histórico, el

escenario o el personaje para el que se diseñó el vestuario. Esta investigación puede incluir buscar imágenes, revisar documentos históricos, consultar con expertos en el campo y entrevistar al director o al actor. Después está el diseño y creatividad; cuando hemos investigado y dado con ideas de diseño, procedemos a esbozar y seleccionar materiales y colores. La fabricación de prendas de vestir implica la creación de prototipos, el corte y la costura, y también puede implicar el uso de técnicas especializadas como la impresión digital o la fabricación en 3D; por último la producción y mantenimiento; después de crear.

Gonzalo (2023), comenta que un buen vestuario es aquel que es integrado en relación a la trama del cortometraje, un vestuario se presenta y se siente como una obra de arte, este influye en la película y afecta la apariencia de esta. Los elementos simbólicos y aspectos estéticos son los que hacen que el personaje tenga una identidad y sea reconocido, es un distintivo que les pertenece.

El trabajo del diseñador de vestuario es conocer a los personajes del guión y saber interpretar las posibles formas de vestir en las distintas situaciones de la narración, también está a cargo en toda su producción. Los vestuarios se pueden alquilar, las prendas existentes se pueden adaptar o se pueden crear nuevos trajes, según la clase del personaje o la importancia de la escena para adaptarse al desarrollo de la película.

Osorio (2016), nos comenta que el rol del diseñador de vestuario abarca más que el proceso creativo de imaginar la vestimenta de los personajes en un guión. En realidad, su labor involucra diversas tareas, como la investigación necesaria para crear el guardarropa de cada personaje, la gestión del presupuesto para la compra, alquiler o confección de prendas, la realización de pruebas de vestuario con los actores, la preparación de los atuendos necesarios para cada día de rodaje, el mantenimiento y control del desgaste de la ropa, el cuidado de inventarios y varios aspectos que están tras el diseño de vestuario.

El vestuario se integra dentro del cortometraje para el cual se trabajan colores, formas y texturas en las prendas empleadas; éstas forman parte de una imagen global de lo que se presenta.

Torres (2016), mediante su artículo ¿Qué diferencia hay entre diseño de vestuario y diseño de moda? nos dice que el diseño de vestuario no es igual al diseño de moda, ya que el uno se basa en tendencias, mientras que el otro es pensado para el personaje que lo va a usar y la trama que sigue.

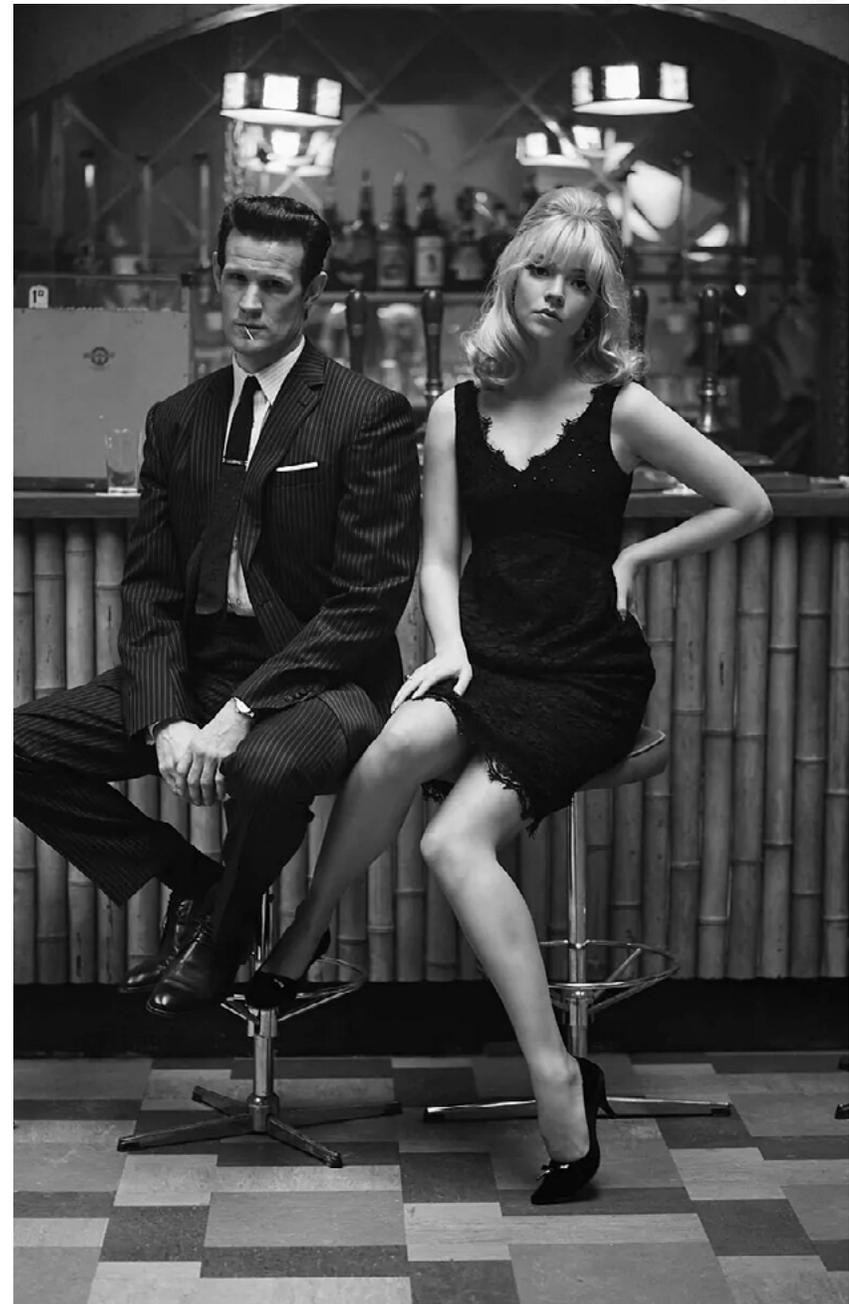
Sereno (2020), habla sobre la comunicación no verbal del vestuario, lo que hace referencia a que la forma de vestir comunica varios aspectos sobre la personalidad de una persona, en este caso hablamos del personaje.

Mientras los diseñadores de moda venden sus marcas propias y prendas, los diseñadores de vestuario no tienen una marca propia y se enfocan en la creación de personajes auténticos dentro de una historia.

En los proyectos de diseño de vestuario, los diseñadores adoptan metodologías diversas y complejas, alejándose de las normas establecidas y abriendo un amplio abanico de posibilidades en la construcción del proyecto. Es fundamental tener en cuenta que estas prendas están sumergidas en una lógica de producción que se aleja de la uniformidad de los cuerpos y de las tendencias convencionales. Por lo tanto, se requieren nuevas formas de concebir el vestuario, las cuales solo se revelan durante el proceso de diseño por parte del diseñador. Las propuestas metodológicas se basan en análisis y reflexiones propias y particulares de cada proyecto.

El propósito del vestuario es complementario a la apariencia visual del personaje en su totalidad; al combinar el diseño, con el cuerpo del actor, se crea una imagen coherente y uni-

Figura 4. Anya Taylor-Joy estrena "Última noche en el Soho", un thriller psicológico que te atraparás por su vestuario.



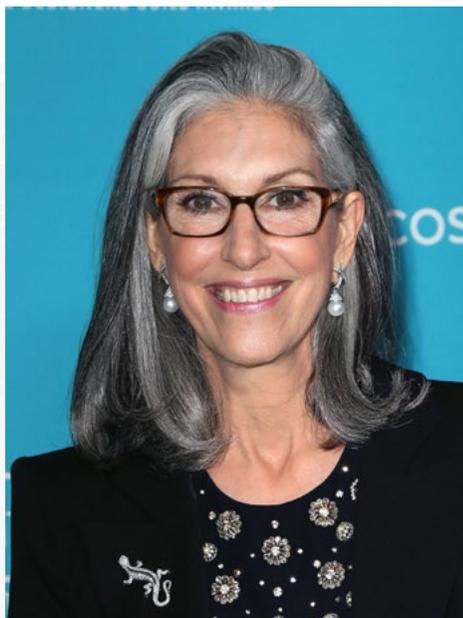
Nota. De Suárez, (2021).

ficada que transmite un mensaje y ayuda a crear el ambiente adecuado para la narración, lo que facilita el vínculo del espectador con la historia.

El enfoque principal del diseño de vestuario para películas es recrear contextos históricos y de ficción con naturalidad y un realismo cuidadosamente manipulado. Un buen diseño de vestuario se integra perfectamente en la película y no llama la

atención, siendo aceptado como algo natural y sin cuestionamiento. Por otro lado, el vestuario que es muy evidente y se percibe como un artificio puede tener un impacto negativo en la película, afectando la credibilidad de la historia en sí misma.

Figura 5. Deborah Nadoolman.



Nota. De IMDb, (s.f).

Figura 6. Star Style.



Nota. De Jacobs, (2013).

### 1.1.1.- APROXIMACIONES AL DISEÑO DE VESTUARIO

Según la reconocida diseñadora de vestuario Deborah Nadoolman Landis (2018), el diseño de vestuario para películas es “la creación de una apariencia visual que complementa y realza la narrativa de la historia y el desarrollo de los personajes”, además destaca que los diseñadores de vestuario deben colaborar estrechamente con el director y otros miembros del equipo de producción para comprender la visión general de la película y cómo los trajes pueden transmitir la personalidad de los personajes, establecer el contexto histórico y cultural, y contribuir al tono y la estética general de la obra; enfatiza que el diseño de vestuario en el cine es un proceso altamente creativo y colaborativo que requiere una combinación de habilidades técnicas y artísticas. Los diseñadores deben investigar minuciosamente el período de tiempo, la cultura y el entorno en el que se desarrolla la historia, para asegurarse de que los trajes sean auténticos y estén en sintonía con el mundo visual de la película. Además, deben considerar la funcionalidad de los trajes para los actores, teniendo en cuenta el movimiento, la comodidad y la durabilidad durante el rodaje. Para Landis, el diseño de vestuario en el cine es un componente esencial para construir personajes memorables y creíbles. Los trajes

pueden comunicar información sobre el estatus social, la personalidad, la profesión y las motivaciones de los personajes, y ayudar al público a conectarse emocionalmente con ellos.

El proceso para el diseño de vestuario comprende diversas etapas que se detallan a continuación. El diseñador de vestuario comienza por realizar una investigación exhaustiva sobre el contexto de la película, esta etapa implica el estudio de referencias visuales, como fotografías, pinturas, películas o documentos históricos, así como también puede requerir la consulta de expertos en moda o historia; una vez recopilada la investigación, el diseñador de vestuario desarrolla una visión conceptual para los personajes, teniendo en cuenta la personalidad, la historia y las necesidades narrativas de cada uno. Se exploran diferentes ideas y se definen las características visuales que se desean transmitir a través de los trajes. A partir de la conceptualización, se crean bocetos que representan visualmente las ideas y diseños propuestos.

Estos bocetos sirven como guía para la construcción del vestuario. Luego, se elaboran patrones, que son las plantillas utilizadas para cortar y coser las telas según las medidas y formas específicas de los personajes. El diseñador de vestuario elige cuidadosamente los materiales que se utilizarán en la confección de los trajes. Esto implica considerar factores como la apariencia visual, la textura, la durabilidad y la comodidad. Los materiales pueden incluir telas, adornos, accesorios y otros elementos necesarios para lograr el efecto deseado; una vez seleccionados los materiales, se procede a construir prototipos o muestras de los trajes. Estos prototipos permiten evaluar cómo se ven y se ajustan en los actores, así como también brindan la oportunidad de realizar modificaciones antes de la producción final. Por último, basándose en la retroalimentación obtenida de los prototipos y las pruebas de vestuario con los actores, el diseñador realiza los ajustes necesarios en los trajes. Estos ajustes pueden involucrar modificaciones en el corte, la forma, el ajuste o los detalles, con el objetivo de asegurar que los trajes sean funcionales, cómodos y estéticamente coherentes con la visión establecida.

Figura 7. Ilustraciones de moda de Thom Botwood.



Nota. De López, (2021).

El diseño de vestuario para películas es un proceso complejo que implica una investigación exhaustiva, la coordinación con el director y el equipo de producción, y la gestión de presupuestos y plazos. Los diseñadores deben crear trajes que cumplan con las necesidades técnicas de la producción y reflejen la visión narrativa de la película. Además, deben abordar el desafío de crear trajes distintivos y coherentes para múltiples personajes, así como garantizar cambios de vestuario fluidos. La colaboración con otros departamentos es fundamental para lograr una visión conjunta y una coherencia estilística en toda la película. En definitiva, el diseño de vestuario en el cine es una tarea compleja que requiere habilidades artísticas, técnicas y de gestión para crear una apariencia visual que complemente y realce la narrativa de la historia.

Existen varios referentes destacados en el diseño de vestuario para producciones cinematográficas.

**Edith Head:** Considerada una de las diseñadoras de vestuario más influyentes en la historia del cine, trabajó en más de 1,100 películas y ganó ocho Premios Óscar. Trabajó en clásicos como “Sunset Boulevard” y “Roman Holiday”, y su estilo distintivo y elegante dejó una huella duradera en la industria del cine.

Figura 8. Edith Head: los cinco vestidos más icónicos de la modista más famosa del cine.



Nota. De Madrid, (2018).

**Sandy Powell:** Con más de tres décadas de experiencia y tres Premios Óscar, Sandy Powell ha trabajado en películas como “*Shakespeare in Love*”, “*The Aviator*” y “*The Favourite*”. Su enfoque creativo y su habilidad para crear trajes llamativos y detallados la han convertido en una de las diseñadoras de vestuario más respetadas en la actualidad.

**Colleen Atwood:** Ganadora de cuatro Premios Óscar, es conocida por su colaboración con el director Tim Burton en películas como “*Edward Scissorhands*” y “*Alice in Wonderland*”. Su estilo imaginativo y su habilidad para crear trajes fantásticos y detallados han dejado una marca distintiva en el cine.

**Figura 10.** Contendiente: diseñadora de vestuario Colleen Atwood, *Blancanieves y el cazador*.



Nota. De Paradis, (2012).

**Figura 9.** Sandy Powell sobre diseñar vestuario para dos películas a la vez: “*Fue un milagro*”.



Nota. De Weinberg, (2019).

**Jacqueline Durran:** Ganadora de dos Premios Óscar, ha trabajado en películas como “*Pride & Prejudice*”, “*Atonement*” y “*Anna Karenina*”. Su enfoque en el diseño de vestuario histórico y su capacidad para capturar la época y el estilo de cada película la han convertido en una referente en la industria cinematográfica.

**Figura 11.** Jacqueline Durran.



Nota. De IMDb, (2022).

**Catherine Martin:** Con cuatro Premios Óscar, ha colaborado estrechamente con su esposo, el director Baz Luhrmann, en películas como “Moulin Rouge!” y “The Great Gatsby”. Su enfoque extravagante y detallado ha dejado una marca única en el diseño de vestuario de época y musical.

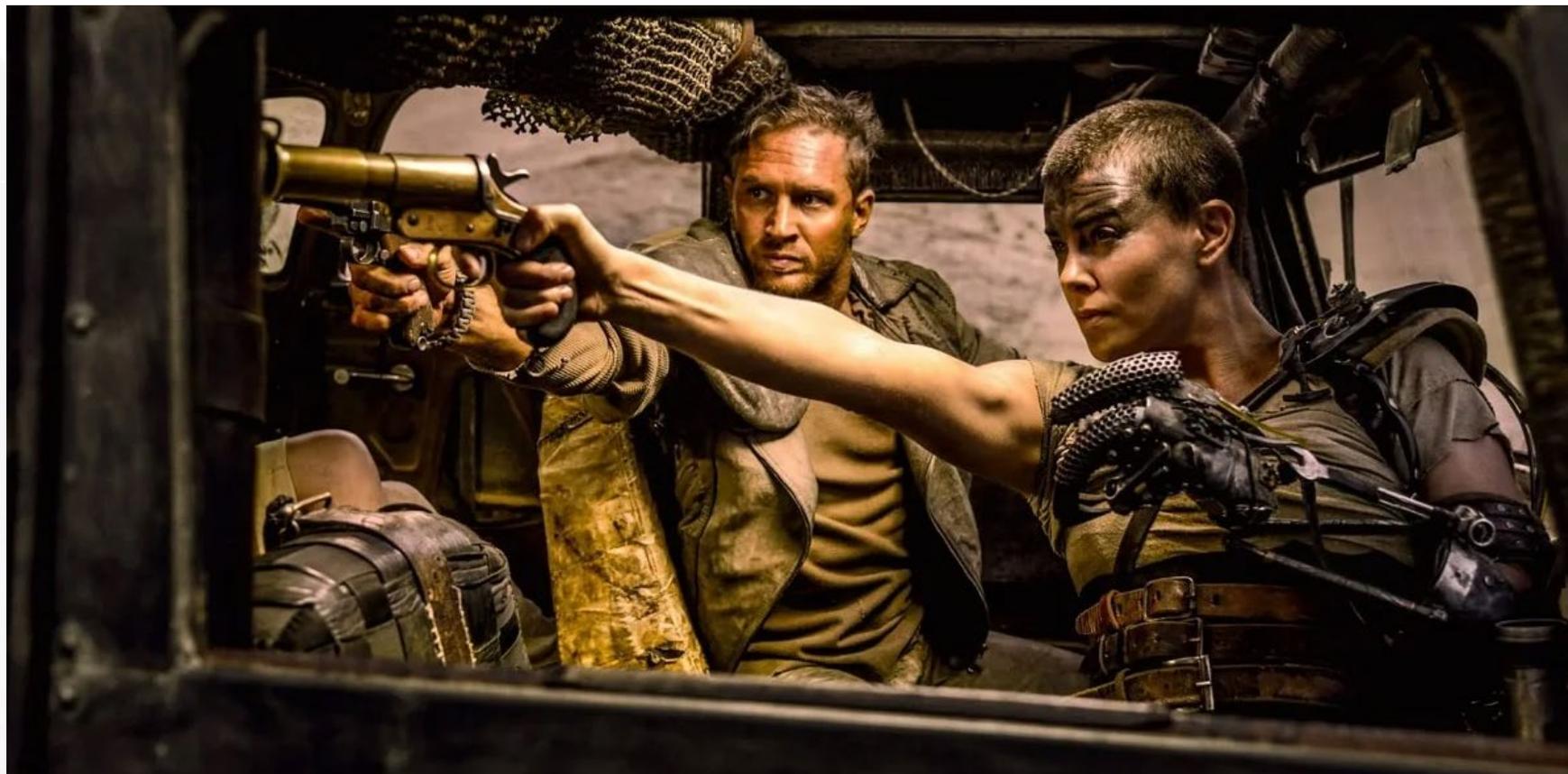
**Figura 12.** La famosa diseñadora australiana Catherine Martin admite un gran paso en falso en la moda.



Nota. The Daily Telegraph, (s.f)

Una referencia donde se puede apreciar el vestuario en la película de “Mad Max” (1979) se ha convertido en un referente icónico gracias a su notable creatividad y su capacidad para capturar de manera magistral el mundo post-apocalíptico en el que se desarrolla la película. Los trajes de los personajes son una amalgama única de elementos punk, biker y militar, con la utilización ingeniosa de cuero, metal y piezas de automóviles. Estas elecciones estilísticas contribuyen significativamente a establecer el tono oscuro y peligroso que caracteriza a la película. El diseño de vestuario en “Mad Max” ha trascendido el ámbito cinematográfico y ha dejado una huella duradera en la moda y la cultura pop. La estética audaz y vanguardista de los trajes ha influido en el diseño de moda y ha sido imitada en numerosas ocasiones. La combinación de elementos post-apocalípticos con elementos de subculturas rebeldes ha creado un estilo único que ha capturado la imaginación de generaciones de espectadores. El impacto cultural del vestuario de “Mad Max” es evidente en la cantidad de veces que ha sido referenciado y homenajeado en diferentes formas de expresión artística. La película ha inspirado a diseñadores, artistas y fanáticos a recrear y reinterpretar los icónicos trajes en eventos temáticos, convenciones y producciones artísticas. El legado del diseño de vestuario en “Mad Max” es un testimonio de su influencia y poder visual, demostrando cómo el vestuario puede convertirse en una forma de expresión artística que trasciende la pantalla y se arraiga en la cultura popular.

Figura 13. Análisis de la película Mad Max (Furia en la carretera).



Nota. De PsicoActiva, (2023)

### 1.1.2.- EL DISEÑO DE VESTUARIO Y SU ROL EN PRODUCCIONES CINEMATOGRAFICAS

El proceso de creación de un traje para una película comienza con el diseñador de vestuario leyendo el guión y comprendiendo la historia del personaje. Además, debe considerar la personalidad del personaje y crear un look que refleje su carácter. Debe ser capaz de trabajar dentro de la visión del director y ajustarse al nivel de comodidad del actor. Asimismo, debe trabajar dentro de un presupuesto y encontrar los mejores materiales y telas para que se ajusten a la visión del director. Finalmente, una vez que el disfraz es creado, el diseñador de vestuario debe asegurarse de que sea cómodo para el actor y que se ajuste fielmente a la historia del personaje.

Un diseñador de vestuario escénico se dedica al diseño de trajes y accesorios para que los actores los utilicen en obras de teatro, cine y televisión. Aunque este perfil profesional requiere de altas dosis de creatividad, sus diseños deben cumplir la función última

de servir al proyecto para el que son creados, por lo que han de adaptarse a los personajes y decorados detallados en el guión (Ruiz, 2021, párr. 3,4).

El diseñador de vestuario escénico es responsable de crear trajes y accesorios para teatro, cine y televisión. Su labor requiere de creatividad, debe adaptarse a los personajes descritos en el guión. Es una combinación entre expresión artística y funcionalidad.

Un especialista en diseño de vestuario escénico se dedica a crear trajes y accesorios para que los actores los utilicen en producciones teatrales, cinematográficas y televisivas. Aunque esta profesión exige una gran dosis de creatividad, los diseños deben cumplir principalmente con la finalidad de servir al proyecto para el cual son concebidos, adaptándose a los personajes y escenarios descritos en el guión.

Figura 14. Pepe Corzo nos habla de su trayectoria como diseñador de vestuario.



Nota. De Que revienten los artistas, (2013).

Armijos (2023) afirma que todo lo que es visual en el cine hace que sea más verosímil, comenta que si ve una historia donde algo, por decir un objeto de utilería desentona del resto de la película, el espectador ya no se cree la historia que se supone que esta debe contar, considera que el vestuario es un factor importante; que puede llegar a comunicar cómo es el personaje, incluso antes de que este empiece sus líneas, esto mediante ciertas características que pueden estar presentes en el vestuario. Por ejemplo, comenta que si el personaje usa una camisa rota, una camisa sucia o incluso si este está desnudo, esto le dice mucho más al público antes que el texto; ya que una imagen dice más que mil palabras

Ruiz (2021), nos dice que el diseñador de vestuario en cine debe trabajar de la mano con los directores de arte, para que así puedan llevar una estética global de todo el proyecto.

En el cine, el vestuario se refiere al conjunto de ropa, accesorios, calzado y otras prendas que los actores usan durante la filmación. El vestuario es principalmente para dar a conocer a los personajes y es un factor importante en su caracterización. Con el diseño de vestuario el público puede tener una idea sobre el contexto socioeconómico al que pertenecen los personajes, así como algunos rasgos de su personalidad.

El vestuario utilizado en el cine tiene roles distintos en la creación de personajes. El cine debe permitir que el espectador interprete la historia en un nivel más profundo, mientras que el vestuario debe reflejar la evolución del personaje a través

de señales visuales. Para lograr este objetivo, es fundamental que el diseñador de vestuario posea una formación sólida que no solo abarque habilidades para resolver cuestiones de diseño y conocimiento sobre las formas históricas de la indumentaria, no sólo su aplicación al concepto dramático, sino también su uso en el lenguaje visual propio del cine. Es relevante destacar que el código de color de la ropa de un personaje está condicionado por su psicología. Por lo tanto, es crucial examinar minuciosamente la obra y consultar con el director para asegurarse de no vestir al personaje con colores que no le correspondan. No es simplemente el color en sí mismo el que describe un carácter o situación específica, sino más bien la forma en que se presenta en el escenario, lo cual le otorga características especiales y le confiere su significado en la obra.

Warner (2018), comenta sobre el diseño de vestuario en una obra teatral específica. El autor se propuso analizar la relación entre los conceptos de la cultura

**Figura 15.** 7 tecnologías del cine que parecen de ciencia-ficción pero que se utilizan en las grabaciones.



Nota. Andrés, (2020).

visual y el proceso de diseño de vestuario en el estreno de la obra. Destacó la importancia de estudiar la forma en que las personas se visten en fotografías, pinturas y en la sociedad real. Warner concluyó que este análisis puede ser útil para los diseñadores de vestuario, ya sea en el cine o en el teatro, debido al impacto visual significativo que tiene el vestuario. Además, se mencionó la relación entre la cultura visual, el diseño de vestuario y la semiótica de la moda. En resumen, el autor establece una conexión interesante entre la cultura visual y el diseño de moda, como un medio de comunicación y un campo de estudio emergente basado en las tecnologías visuales actuales.

El proceso que se sigue para crear el diseño de vestuario que va a ir dentro de una producción cinematográfica y mediante esta contar una historia visual por el uso de trajes: es empezando con los diseñadores de vestuario, asistentes de vestuario e ilustradores colaboran para crear personajes entrañables y fantásticos que inspiran a generaciones para ello se toma en cuenta diversas características del personaje, su apariencia física, edad, género e incluso el tono de voz. También se toman en cuenta aspectos como la nacionalidad, el estatus social, grupo al que pertenece, así como sus ocupaciones, entre otros.

Figura 16. Las 26 mejores películas de época.



Nota. De Mujerhoy, (2018).

Estos personajes quedan grabados en los espectadores y, gracias a la habilidad de los diseñadores de vestuario, captan la atención y emociones de las audiencias en todo el mundo.

El diseñador de vestuario no se preocupa por establecer tendencias, sino por añadir profundidad y credibilidad a las identidades de los personajes en la película. Un personaje convincente va más allá de la pantalla y deja una impresión duradera en el público.

El departamento de vestuario se encarga de la producción de los trajes, accesorios o de hacer cada prenda, asegurándose de que cumpla con los estándares de calidad y con el presupuesto establecido; Durante el rodaje de la película, el diseñador de vestuario y su equipo están siempre presentes para asegurarse de que cada detalle esté en su lugar y para hacer los ajustes en caso de ser necesario. El vestuario es una parte crucial de la narrativa visual y el diseñador de vestuario es un elemento clave en la creación de una película exitosa. Es una de las estrategias que hacen que el espectador esté pendiente de lo que está pasando en la película. No es solo una forma de comunicación en un momento determinado, sino que también puede ser una estra-

tegia poderosa que mantiene al espectador involucrado y atento a lo que está sucediendo en la pantalla. El cambio de vestuario puede jugar un papel importante en este sentido (Adorno, 1979).

### 1.1.3.- CIENCIA FICCIÓN Y VESTUARIO

La ciencia ficción es un género narrativo especulativo que se sitúa en espacios temporales imaginarios y diferentes a nuestra realidad, en ciertos casos se presenta avances tecnológicos. Suelen contar sus historias mediante distintos formatos como la literatura, la televisión y el cine, los cuales muestran una visión de cómo sería la vida en el pasado, presente o futuro, tomando en cuenta que son historias ficticias.

El término ciencia ficción nació en la década de los 20's gracias al autor Hugo Gernsback, quien logró generar un interés en los jóvenes de leer sobre este género, haciendo que puedan adentrarse en un mundo irreal, esto les ayudaba a distraerse de los problemas que estaban pasando durante esa época.

Figura 17. Frases de la película Pasajeros.

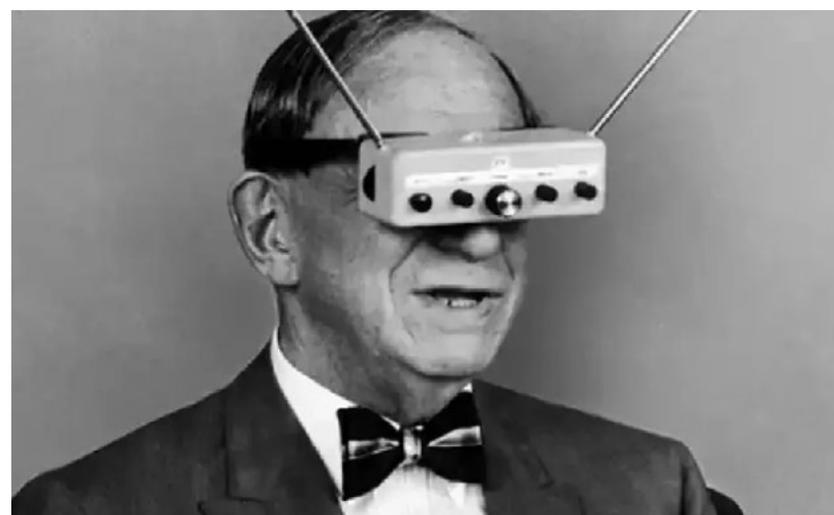


Nota. Martín, (s.f)

El cine de ciencia ficción es un género cinematográfico que se caracteriza por presentar narrativas y escenarios que se basan en conceptos científicos o tecnológicos imaginarios o especulativos. Este género utiliza elementos de la ciencia, la tecnología y la imaginación para crear mundos futuristas, realidades alternativas o viajes en el tiempo, además de esto se centra en explorar temas y preguntas relacionadas con la humanidad, el futuro, el impacto de la tecnología en la sociedad, la exploración espacial, la inteligencia artificial y otras posibilidades científicas o hipotéticas. Además de su componente visual, el cine de ciencia ficción también se caracteriza por su enfoque en la narrativa y la exploración de ideas. Puede plantear cuestiones filosóficas, éticas y sociales, y desafiar al espectador a reflexionar sobre el futuro de la humanidad y las implicaciones de los avances científicos y tecnológicos. El cine de ciencia ficción abarca una amplia gama de subgéneros y estilos, que van desde las historias distópicas y post-apocalípticas hasta las aventuras espaciales, los viajes en el tiempo, los universos alternativos y la inteligencia artificial.

El cine de ciencia ficción no solo se destaca por sus intrigantes narrativas y fascinantes mundos imaginarios, sino también por el impactante diseño de vestuario que com-

Figura 18. ¿Quién fue Hugo Gernsback y por qué los premios de ciencia ficción más importantes llevan su nombre?



Nota, De Zamora, (2022).

Figura 19. Los diseñadores de vestuario de *Dune* revelan que tuvieron que crear más de 1000 trajes.



Nota. De Martí, (2021).

plementa y enriquece estas producciones. Desempeña un papel crucial en la creación de la estética, la ambientación y la identidad de los personajes. El vestuario en el cine de ciencia ficción tiende a ser innovador, futurista y a menudo desafía los límites de la moda convencional. Los diseñadores de vestuario tienen la tarea de crear trajes que reflejan el entorno, la tecnología y la cultura de los mundos ficticios que se presentan en la pantalla. Esto implica la utilización de materiales y tejidos poco convencionales, así como la exploración de formas y siluetas innovadoras. En muchas películas de ciencia ficción, el vestuario se convierte en una herramienta para transmitir la historia y los rasgos distintivos de los personajes. Los trajes pueden representar la evolución tecnológica, la opresión social, la distinción de clases o la individualidad de los protagonistas. Además, el vestuario puede transmitir el estado emocional de los personajes, acentuar su poder o vulnerabilidad, o in-

cluso revelar su pertenencia a una raza o grupo específico. Al hablar de ciencia ficción destacan ciertas características como el ingenio humano, los avances tecnológicos, el estado de la naturaleza en el planeta, el posible contacto con criaturas de otros planetas y la exploración de los mismos.

Existen numerosas referencias cinematográficas del género de ciencia ficción en las cuales el vestuario desempeña un papel protagonista, mientras contribuye al desarrollo del hilo narrativo de la historia. En el caso de la película *Barbarella*, del director Roger Valdim, 1968, la heroína tiene la misión de salvar la tierra y es torturada a través de una herramienta sexual. específicamente un órgano musical. Un vestuario minimalista no sólo resalta la figura de la actriz Jane Fonda, sino también sus dotes femeninos que son el arma para destruir el mal. En cualquier caso, la ciencia ficción se ha convertido

en un género literario y cinematográfico muy popular y diverso, que aborda temas como la exploración del espacio, la inteligencia artificial, los viajes en el tiempo, la utopía y la distopía, entre otros (Rojas y Zambrano, 2019).

Resalta la relevancia del vestuario en el género de ciencia ficción cinematográfica, ya que contribuye al desarrollo de la historia, menciona el caso de la película “Barbarella” de 1968, donde el vestuario minimalista de la heroína resalta su figura y femineidad, convirtiéndose en un arma para enfrentar el mal. Enfatiza la importancia del vestuario en la ciencia ficción y su relación con la construcción narrativa y de personajes en el cine.

Álvarez (2015), menciona que el cine de ficción ha sido dividido en varios géneros distintos a lo largo de la historia del cine, gracias a que directores como Chaplin, Ford, Keaton, Renoir y Eisenstein decidieron contar sus propias historias y poner su toque personal en ellas. De esta manera, los géneros cinematográficos se subdividen según el estilo y sentimiento que se busque transmitir al público. Según Chaves (citado en Álvarez, 2015), los géneros del cine se clasifican según los elementos comunes de las películas que abarquen, originalmente según sus aspectos formales como el ritmo, estilo, tono y el sentimiento que busquen provocar en el espectador.

En efecto, el diseño de vestuario en las películas de ciencia ficción puede ser muy variado y diferenciado según el tipo de mundo y ambiente que se quiera representar en la historia.

En algunas películas, como por ejemplo en la saga Star Wars, se utilizan materiales y tecnologías ficticias para crear prendas que parecen salir de un futuro muy lejano, mientras que en otras películas, como en la versión cinematográfica de la novela “Blade Runner”, se utilizan elementos del pasado para crear una ambientación de un futuro distópico. El diseño de vestuario en la ciencia ficción puede ser muy creativo y una parte fundamental para la construcción de los mundos imaginarios que se presentan en la pantalla.

Figura 20. Día del cine Ecuatoriano.



Nota. QuitoinTrend, (s.f).

## 1.2.- PRODUCCIONES CINEMATOGRÁFICAS ECUATORIANAS

Galarza (2010), comenta que el inicio del cine en Ecuador se presentó en 1901, cuando se introdujo como un espectáculo de circo. Cinco años después, en 1906, la empresa de cine italiana de Carlo Valenti registró y proyectó las primeras imágenes en movimiento en el país. Aunque se pudo disfrutar de películas de ficción, la producción nacional se limitaba a documentales. Fue necesario esperar 17 años para presenciar la primera producción de ficción hecha en Ecuador. Esta introducción del cine en el país abrió oportunidades comerciales relacionadas con el séptimo arte.

Torres (2023) mediante una entrevista comentó que, a estas alturas, se considera que es cada vez más fácil responder a la pregunta sobre las películas relevantes del cine ecuatoriano, ya que existe un repertorio de títulos que son importantes para la evolución del cine en el país y en la región latinoamericana. Antes del estreno de “Ratas Rateros y Ratonos” en 1999, había pocas películas conocidas que son importantes y que aún se siguen comentando y grabando, como “La Tigra, Mujer Desnuda”. Se destaca también los

films “Dos para el camino” y “Mi tía Nora”, que se estrenaron en los años 80’s y que considera que son importantes para la evolución del cine ecuatoriano.

En la actualidad, hay alrededor de 150 películas producidas en casi dos décadas, y aunque algunas ya son consideradas hitos importantes, se cree que habrá títulos más relevantes que se seguirán comentando y que aportarán al cine latinoamericano. En cuanto a la adaptación de géneros, se señala que Latinoamérica ha tenido dificultades en algunos casos, como la adaptación del western, la comedia musical y el thriller, mientras que la comedia romántica y el drama son los géneros que más se han adaptado en Ecuador.

Por otro lado las formas narrativas utilizadas en el cine ecuatoriano de ficción, se destacan principalmente el realismo y el naturalismo, aunque también se puede encontrar el estilismo barroco, que resulta más complejo. Un ejemplo de drama realista es la película “La piel pulpo”, que se desarrolla en medio de la naturaleza, lo que le otorga cier-

tos toques de naturalismo. A pesar de esto, se considera que presenta ciertos errores y problemas en su guión. En cuanto a la presencia de géneros en la ficción cinematográfica ecuatoriana, existe la ciencia ficción, un género que resulta muy costoso debido a la gran cantidad de trabajo que implica su departamento de arte, en conjunto con los efectos especiales, otro género que resulta costoso es el histórico, debido a la necesidad de recrear la época de la película con gran detalle, lo que implica un elevado costo en la construcción de objetos y la ambientación. En cambio, en el realismo se evita este tipo de gastos. Existe una película ambientada en el 2023, que fue realizada en Quito, llamada “Quito 2023” donde todo es falso, es una producción cinematográfica de ciencia ficción hecha con bajo presupuesto, donde se trabaja con movimientos de cámara e iluminación, lo que lo hace un truco visual, también habló sobre Ivan Mora, quien realizó un cortometraje llamado “Silencio nuclear” que también fue filmada a base de trucos visuales.

Armijos (2023), cineasta de la ciudad de Cuenca comenta que el consejo nacional de cine fue bueno para los cineastas ecuatorianos, pero desde que están los nuevos presidentes ha sido algo malo, ya que hacer un proyecto de este tipo es muy costoso, es por eso que ahora no hay muchas producciones de este tipo. Se dice que en el año 2007 rodaban alrededor de 20 películas al año y que ahora son menos de 8 proyectos, ya que estos dependen de los fondos de la población. También comenta que un punto importante al formar este tipo de proyectos es saber a dónde desea llegar, si este prefiere satisfacer la crítica o la taquilla, debe tenerse en cuenta que el acceso a una sala de cine solo lo tiene el 30% de la población, que alguien de clase media y de clase baja no suele invertir su dinero en ese tipo de entretenimientos, mucho menos si se trata una película ecuatoriana, por eso la mayoría de películas nacionales no llegan a ser reconocida por la población.

Figura 21. Lista de películas ecuatorianas que puedes ver en nochebuena.



Nota. De QUE!, (2021).

## 1.2.1.- EL VESTUARIO EN PRODUCCIONES CINEMATOGRAFICAS ECUATORIANAS

En el cine ecuatoriano, encontramos una amplia gama de géneros que van desde el drama y el thriller, hasta la comedia, el cine de aventuras o el cine histórico. En cada uno de estos géneros, el vestuario juega un papel importante en la creación de la identidad visual y en la construcción de la historia.

Torres (2023), profesor de la Carrera de Cine en la Universidad de Cuenca, comenta que necesariamente debe haber una persona encargada del vestuario, existen películas en las que eso se nota más, por ejemplo en "1809-1810" de Camilo Luzuriaga, la cual es una reconstrucción histórica, de hecho es la única película histórica, tanto en el proceso de investigación, graficación y elaboración del traje, armas, etc; se defiende bastante bien a ese nivel en la reconstrucción del vestuario de los personajes. Todo depende primero de la parte económica pero también de la creatividad del director de arte y de toda la producción que está detrás, se cree que Roberto Frisone es el director de arte más importante del país, ha trabajado en muchas películas a partir del guión, con el director, las propuestas, la investigación, paleta de colores, vestuario, viendo que es lo que se desea lograr con el personaje y finalmente presentando las propuestas. Normalmente dentro de las películas realistas lo que se hace es comprar ropa cotidiana y adaptarla al personaje, por otro lado al ser propuestas originales se idealizan en base a el carácter del personaje.

Gonzalo (2023), profesor y director de cine de la Universidad de Cuenca, nos comentó que en una película ocurren muchas cosas y para comprender todos los detalles, es necesario tener en cuenta que hay diferentes departamentos trabajando juntos en armonía, cada uno con su especialidad. Históricamente, cuando se habla de películas, se tiende a enfocar en la historia y el vestuario, pero hay muchos otros aspectos importantes a considerar. El vestuario, por ejemplo, es clave para ayudar a ampliar la expresividad del personaje, ya que no solo tiene una función de estilización, sino también expresiva. Hay un diálogo entre el mundo interior del personaje y el drama que se refleja en el tipo de ropa que usa. Todos los elementos, como objetos, trajes y maquillaje, trabajan juntos en el proceso de significar y expresar lo que está ocurriendo en el drama. En el caso de las películas con estética del realismo, el vestuario tiende a ser

Figura 22. Gonzálo Gonzalo.



Nota. De Autoría propia, (2023).

más sobrio y obedece a una dinámica distinta. Los directores trabajan con los departamentos para obtener un resultado final que refleje su visión artística.

Armijos (2023), comenta que son muy pocos los proyectos de cine nacionales que se han hecho en donde se le ha dado importancia al vestuario, que en parte esto se debe al presupuesto que se maneja y al director de arte con el que se trabaja. En la mayoría de películas ecuatorianas no es notable que el vestuario tenga una intención, no se retan al momento de redactar sus guiones en idear que el vestuario no sea algo cotidiano

Figura 23. 'Quito 2023', un filme de suspenso y ciencia ficción.



Nota. El Universo, (2014)

## 1.2.2.- LA CIENCIA FICCIÓN EN ECUADOR Y EL VESTUARIO

La ciencia ficción en Ecuador es un género literario y cinematográfico en desarrollo que ha ido ganando reconocimiento y popularidad en los últimos años. Aunque el país no ha producido una gran cantidad de películas de ciencia ficción, se han dado importantes avances en este ámbito. En cuanto al vestuario en las producciones de ciencia ficción en Ecuador, existe un interés creciente por parte de los diseñadores y cineastas locales en explorar la estética y los elementos visuales propios del género. A medida que la industria cinematográfica en Ecuador se fortalece, se ha puesto mayor atención en la creación de trajes y vestuarios que transmitan la ambientación futurista y los escenarios imaginarios propios de la ciencia ficción. Estos diseños a menudo buscan fusionar elementos tecnológicos y futuristas con elementos culturales y tradicionales propios de Ecuador, generando así una identidad única en el vestuario. Es importante destacar que el cine de ciencia ficción en Ecuador enfrenta desafíos en términos de presupuesto y recursos, lo que puede limitar la producción y la calidad de

los vestuarios. Sin embargo, a medida que la industria se desarrolla y se fortalece, se espera que haya un mayor impulso y apoyo para la creación de vestuarios de calidad en las producciones de ciencia ficción ecuatorianas.

Torres (2023), comenta que si consideramos tres grandes grupos de películas que toda taxonomía siempre es arbitraria a pesar de que tienen todos un sustento digamos epistemológico pero si impersonalmente una división arbitraria que la ampliamos para entender un objeto o un campo cultural como es en este caso el cine. Prefiere hablar de los cines y por qué? Porque una primera gran clasificación que se puede hacer es el cine de ficción que siempre es el mayoritario y en el Ecuador de hecho lo es, luego está el cine documental digamos el cine es la toma directa y luego el cine experimental. otra forma de clasificar es el largometraje, medimetraje, cortometrajes y dentro del cine ficción a su vez hay clasificación que es una clasificaciones teóricas que es un tema de los géneros cinematográficos, curiosamente ocurre que en el cine latinoamericano en general ciertos gé-

neros se han adaptado y que además es una invención del cine norteamericano y europeo de hecho en el cine clásico entre 1915 y 1940 se establece los géneros cinematográficos maestros que luego son adaptados con variaciones y con ajustes en cada una de las cinematografías locales. Las personas que se dedican a las producciones cinematográficas no se atreven a contar sus historias a través del género de ciencia ficción.

Armijos (2023), comenta que hay pocas pero que estas son nulas, ya que requieren de bastantes rubros que no se aplican en nuestro contexto.

Lo que es la ciencia ficción en Ecuador tiene raíces en la literatura fantástica temprana y la ficción científica. Además, la llegada de los españoles a América y los mitos de El Dorado y el Paraíso Terrenal influyeron en la literatura fantástica y la ciencia ficción en Ecuador. El primer cuento de ciencia ficción en Ecuador se llama “La doble y única mujer” de Pablo Palacio y fue escrito en el siglo XX. La literatura en general tiene la capacidad de anticipar el futuro y los discursos humanos muestran una gran preocupación por el curso del futuro.

### 1.3.- EXPERIMENTACIÓN TEXTIL

La experimentación textil es un proceso de descubrimiento y creatividad que involucra el uso de materiales, métodos y procesos textiles para crear artículos, prendas u obras de arte únicos y originales. Esta práctica es común en el campo del diseño de moda, donde los diseñadores experimentan con diferentes telas, colores, estampados y acabados para crear prendas innovadoras y con estilo. Sin embargo, los experimentos con textiles también se utilizan en otros campos creativos, como la producción de arte textil moderno, la decoración de interiores y la creación de objetos de diseño. Al experimentar con textiles, los artistas y diseñadores pueden descubrir nuevas tecnologías y materiales que desafían las limitaciones y tradiciones de la producción textil tradicional. Además, esta práctica puede promover la innovación y la sostenibilidad.

Viñao (2019), destaca la importancia de la experimentación técnica en el arte plástico y cómo se asemeja a la investigación científica. Se menciona que la investigación plástica es empírica y se basa en prueba y error. Además, se enfatiza que es un proceso personal y arriesgado, sin garantías de resultados, pero impulsado por la intuición y la necesidad de crear. A pesar de ser un camino difícil y poco reconocido, los artistas perseveran en su búsqueda creativa.

**Figura 24.** 5 Artistas textiles para celebrar durante el Mes de la Historia de la Mujer.



Nota. Vargas, (2021).

Generar una nueva visión en torno al diseño, el textil y la artesanía, creando sinergias y colaboraciones multidisciplinares para generar nuevas aplicaciones y desarrollos de una manera innovadora. Porque los tejidos tienen un espectro de experimentación mucho más amplio del que estamos habituados a pensar (Cabanes, 2016, párr. 3).

Se destaca la importancia de explorar nuevas aplicaciones y desarrollos de manera innovadora, y enfatiza que los tejidos tienen un amplio potencial de experimentación que va más allá de lo convencional. Defiende una mentalidad abierta y creativa en el diseño textil, impulsando la colaboración y la exploración de nuevas posibilidades.

Experimentar con textiles nos ayuda a descubrir nuevas posibilidades para crear texturas utilizando diferentes herramientas y materiales, aplicando técnicas y procesos experimentales para lograr texturas, fomentando así la creatividad en todos. En cuanto un diseñador se atreve a diseñar desde un enfoque experimental cambia el papel de los tejidos con los que trabaja y produce. Expande las posibilidades y procesos creativos, al tiempo que abre la mente a una amplia gama de posibilidades para la búsqueda de hechos. Puede trabajar con materiales con una visión creativa, utiliza el lenguaje de los textiles. Puede diseñar libremente las telas existentes. Ya sea tejido o estampado, en algunos casos se pueden combinar diferentes materiales y procesos, así como combinaciones de fibras e hilos. Procesos en los cuales se moldea y manipula para crear colores expresivos y patrones de la textura es diferente a la de los textiles comerciales en el mercado textil industrial. La transformación textil se lleva a cabo en el escritorio a través de prueba y error. Cuando un diseñador textil decide adoptar una perspectiva experimental en su trabajo, es capaz de transformar las características y funciones de los tejidos que utiliza en su producción. Esta transformación amplía su capacidad creativa y le permite explorar nuevas posibilidades. El diseñador se inspira en materiales innovadores y utiliza técnicas novedosas para producir patrones y texturas que se apartan de las convenciones comerciales del mercado textil industrial. Durante el proceso de transformación, el diseñador trabaja con una variedad de materiales, incluyendo fibras, hilos y otros elementos, y utiliza diversas técnicas para moldearlos y manipularlos en busca de resultados expresivos. La combinación final de estas

variables, como el color, la textura, la forma, la función y la herencia cultural, es lo que da como resultado el diseño final del textil. Por lo tanto, es importante que los diseñadores se alejen de los procesos de fabricación industrial y aprendan a experimentar con materiales y técnicas nuevas para desarrollar textiles únicos y con carácter propio.

### **1.3.1.- EXPERIMENTACIÓN COMO MÉTODO PARA EL DISEÑO**

La experimentación textil como método para el diseño implica probar diferentes técnicas y materiales para crear prendas únicas y novedosas. Los diseñadores pueden experimentar con diferentes tejidos, patrones, colores y texturas para crear prendas que se ajusten a sus necesidades creativas y a las necesidades de sus clientes. La experimentación textil también puede llevarse a cabo a través de la creación de prototipos y pruebas en vivo, lo que permite a los diseñadores refinar su trabajo y mejorar el resultado final. La experimentación textil es una parte importante del proceso de diseño de moda, ya que permite a los diseñadores crear prendas innovadoras y únicas que se destacan en el mercado.

La experimentación en el diseño es un enfoque que busca explorar nuevas ideas y técnicas a través de la creación de prototipos, maquetas y a pequeña escala. Su objetivo es descubrir soluciones innovadoras de diseño, nuevas formas de utilizar materiales y técnicas de producción más eficientes. Este enfoque se utiliza en diversas disciplinas creativas, incluido el diseño de productos, gráfico, arquitectónico, moda e interiores. Se basa en la idea de que el proceso de diseño no es lineal y que las ideas pueden surgir de manera impredecible. La experimentación permite a los diseñadores explorar diferentes opciones sin temor a cometer errores, lo que a menudo conduce a soluciones más interesantes y originales. En este proceso, los diseñadores crean prototipos y modelos para probar diferentes ideas y posibilidades. Pueden utilizar una variedad de materiales y técnicas, tanto tradicionales como digitales, para crear estas muestras.

La experimentación puede conducir a cambios y mejoras en el diseño, lo que puede resultar en un producto final más refinado y efectivo. Además, la experimentación también puede ser útil en el proceso de diseño de productos sostenibles, ya que puede ayudar a los diseñadores a descubrir

nuevas formas de utilizar materiales y técnicas de producción más respetuosas con el medio ambiente. En resumen, la experimentación es un enfoque de diseño que se centra en la exploración y descubrimiento de nuevas soluciones de diseño a través de la creación de prototipos y modelos. Este enfoque puede conducir a soluciones de diseño más interesantes e innovadoras, así como a la exploración de opciones más sostenibles.

Los materiales que se utilizan al momento de crear una prenda son esenciales en la moda actualmente y gracias a investigaciones se han hecho hallazgos de texturas, tejidos, inventos que ayudan a ampliar la creatividad y posibilidades de los diseñadores de moda a innovar en sus diseños.

El proceso de creación en sí constituye, según algunos autores, una fase de la obra más importante que la obra misma. Basándome en este concepto, durante varios años, y paralelamente al empleo de otras técnicas, se gestó una indagación personal en el campo del arte textil hasta llegar a

crear la técnica que podemos denominar como “Collage cosido”. Aunque también es cierto que algunos collages que llevan óleo podrían considerarse como “técnica mixta”, sin embargo, estos collages son fácilmente diferenciables del collage tradicional pegado o de la técnica mixta entendida como un conjunto de técnicas empleadas en una sola superficie (Viñao, 2019).

Plantea que el proceso de creación es considerado por algunos autores como una de las fases más importantes y no la obra. Describe su investigación personal en el campo del arte textil, dando lugar a una técnica llamada “Collage cosido”, esta técnica se diferencia de otras, como el collage tradicional pegado o la técnica mixta, destacando la particularidad de esta técnica y se menciona que los collages cosidos son fácilmente distinguibles. Defiende la importancia del proceso creativo y presenta una nueva técnica en el ámbito del arte textil.

### 1.3.2.- MATERIALES ALTERNATIVOS PARA LA EXPERIMENTACIÓN Y SU POTENCIALIDAD DE USO EN VESTUARIO PARA CIENCIA FICCIÓN

En la industria del cine y la televisión, el diseño de vestuario para películas de ciencia ficción a menudo implica el uso de materiales y técnicas innovadoras para crear una apariencia futurista distintiva. Los diseñadores de ropa pueden experimentar con una variedad de materiales alternativos, incluidos tejidos técnicos, plásticos, caucho, neopreno, malla metálica, papel de aluminio y espuma de poliuretano. Estos materiales se pueden utilizar para crear ropa y accesorios que recuerdan a la alta tecnología, armaduras o trajes espaciales. Por ejemplo, los tejidos técnicos con un acabado brillante se pueden utilizar para crear prendas de alta tecnología que se parecen a los sintéticos modernos, mientras que el neopreno y la malla metálica se pueden utilizar para crear trajes ceñidos al estilo de los superhéroes.

Además de los materiales, los diseñadores de prendas también pueden experimentar con técnicas de fabricación alternativas, como la impresión 3D, la prensa térmica y la tecnología láser, para crear prendas únicas y futuristas. Por ejemplo, la impresión 3D se puede usar para crear arma-

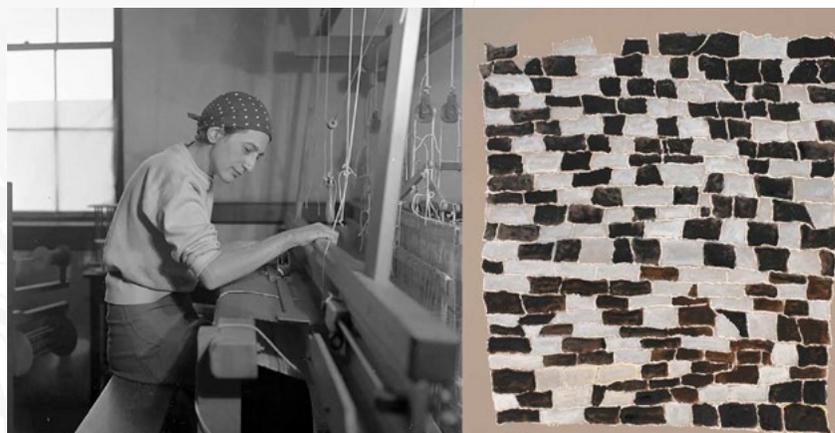
aduras o accesorios detallados y personalizados, mientras que el prensado en caliente se puede usar para dar forma a materiales plásticos y crear piezas complejas. En resumen, el uso de materiales alternativos y técnicas de fabricación innovadoras puede ayudar a los diseñadores de vestuario a crear disfraces y accesorios de ciencia ficción únicos y llamativos, imaginando un futuro de alta tecnología, al mismo tiempo que le dan una sensación futurista y emocionante a la película o serie. Esta tecnología ya ha sido aplicada dentro del diseño de vestuario para películas de ciencia ficción, una de ellas es Wakanda Forever, en la cual la diseñadora pionera de esta técnica Ruth Carter ha trabajado de la mano de la diseñadora Iris Van Herpen en la creación de vestuario en 3D para sus personajes. El uso de estos materiales dependerá de la disponibilidad y agilidad para elaborarlas.

### 1.3.3.- TEXTILES EXPERIMENTALES, REVISIÓN DE CASOS HOMÓLOGOS

Los textiles experimentales son aquellos que se crean a través de la experimentación con diferentes técnicas y materiales. Se analizaron algunos casos de homólogos de proyectos que han utilizado textiles experimentales para obtener ideas y mejorar el propio proceso de diseño, identificar tendencias y descubrir nuevas técnicas y materiales que pueden ser útiles en su propio trabajo, efectiva de obtener inspiración, mejorar el proceso de diseño y crear textiles experimentales más innovadores.

**Anni Albers:** Fue una artista y diseñadora alemana que exploró la relación entre el arte y la artesanía, especialmente en la creación de textiles. Sus obras incorporan diferentes técnicas de tejido y materiales poco convencionales, como el papel y el plástico.

Figura 25. Anni Albers: tejidos pictóricos.



Nota. De Nighswander, (2017).

**Sheila Hicks:** Es una artista y diseñadora estadounidense que ha trabajado en diversos medios, incluyendo la pintura, la escultura y los textiles. Sus obras textiles están influenciadas por la cultura precolombina y utilizan materiales no convencionales, como el metal y la paja.

Figura 26. Diseñador destacado: Sheila Hicks.



Nota. Kit Kemp, (2022).

**Issey Miyake:** Es un diseñador de moda japonés conocido por su uso de la tecnología en la creación de textiles innovadores. Ha experimentado con materiales como el poliéster y el nailon, y ha desarrollado técnicas de plisado y teñido únicos.

Figura 27. Issey Miyake vio la ropa de una forma completamente nueva.



Nota. De The Economist, (2022).

Magdalena Abakanowicz: Fue una artista polaca que utilizó técnicas de tejido y tejidos no convencionales en sus obras escultóricas. Sus piezas a menudo representan formas abstractas y orgánicas.

Figura 28. Magdalena Abakanowicz – artystka, która wyprzedzała swój czas.



Nota. De SZABŁOWSKI, (2023).

Viñao (2019), nos comenta que se destaca el papel de Magdalena Abakanowicz, una artista polaca que participó en la Bienal de Lausanne y formó parte de los movimientos vanguardistas textiles en los años sesenta. Abakanowicz es conocida por crear grandes tapices y esculturas utilizando tejidos de sisal y yute, empleando pegamento o resina como aglutinante. Sus esculturas representan series de cuerpos humanos o animales, ofreciendo una visión despersonalizada de la existencia. Otro destacado artista es Mimi Smith, nacida en 1942, quien formó parte del movimiento feminista en Estados Unidos durante los años sesenta. Smith se expresa mediante la creación de prendas femeninas que evidencian los estereotipos impuestos por la sociedad a las mujeres. Su enfoque no solo. No solo implica una perspec-

tiva feminista, sino también una actitud creativa y de experimentación con nuevos materiales. En sus diseños, incorpora objetos no convencionales como tetinas de biberón, caramelos plásticos, estropajos y otros elementos del ámbito doméstico femenino.

La técnica de “collage cosido” se presenta como una técnica con muchas alternativas creativas, ya que está vinculada con el arte textil y está se encuentra relacionada con las artes visuales, la artesanía, el diseño, el patrimonio cultural y el arte desde un enfoque de género. Después de un extenso proceso de investigación y experimentación con diferentes materiales, descubrió de forma natural que en lugar de utilizar papel, las telas eran más adecuadas. Los diversos tipos de tejidos proporcionaban la adaptabilidad necesaria para crear volúmenes y ofrecían nuevas texturas y posibilidades visuales a través de sus estampados, y también descubrió que coser la tela en lugar de pegarla era la mejor manera de lograr el volumen deseado, lo que abrió todo un mundo de posibilidades plásticas. A medida que avanzaba en este nuevo proceso, se dio cuenta de que no solo era capaz de coser telas, sino que también podía coser cualquier objeto. Además, recordó todos los conocimientos de costura que obtuvo durante su infancia y adolescencia.

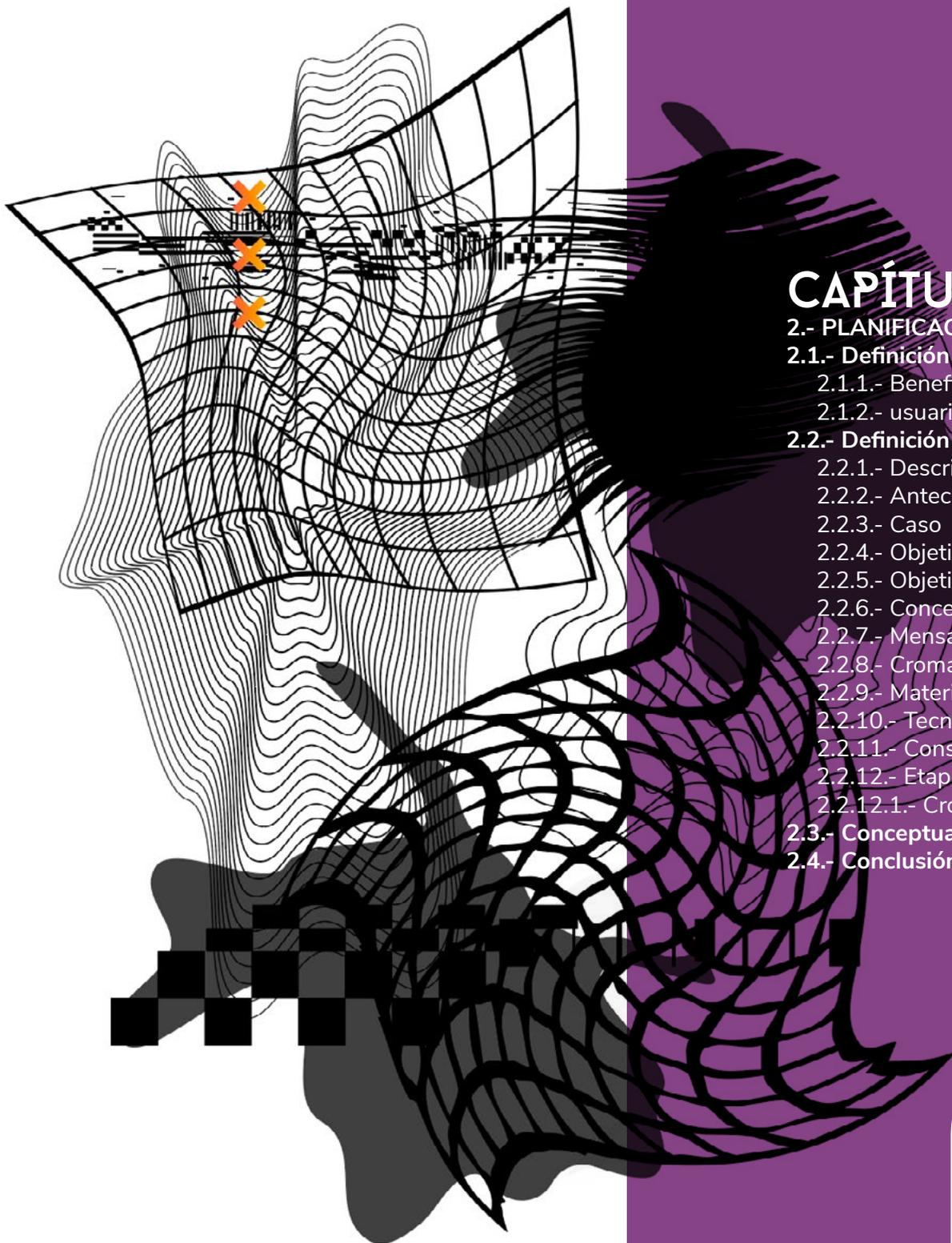
#### 1.4.- CONCLUSIÓN DE LA ETAPA DE CONTEXTUALIZACIÓN

En conclusión, el vestuario es un elemento clave en la caracterización de personajes en las producciones cinematográficas. Lamentablemente, en Ecuador no existen diseñadores de vestuario especializados en este campo, lo que limita la creatividad y variedad de producciones en el país. Además, el alto costo de producir películas de ciencia ficción desanima a muchos cineastas a explorar este género. Como resultado, la mayoría de los proyectos presentados son de géneros como el drama y la comedia. Para mejorar la situación, es necesario invertir en la formación y capacitación de diseñadores de vestuario especializados en producciones cinematográficas y fomentar la producción de películas de ciencia ficción en el país. De esta manera, se puede impulsar la creatividad y la innovación en la industria cinematográfica ecuatoriana, y ofrecer nuevas y emocionantes historias al público.





02



## CAPÍTULO 2

<b>2.- PLANIFICACIÓN</b>	47
<b>2.1.- Definición de usuario y beneficiario</b>	47
2.1.1.- Beneficiario	47
2.1.2.- usuario	47
<b>2.2.- Definición del programa / Brief</b>	49
2.2.1.- Descripción del Proyecto	49
2.2.2.- Antecedentes	49
2.2.3.- Caso	49
2.2.4.- Objetivo del Proyecto	49
2.2.5.- Objetivos específicos	49
2.2.6.- Concepto	50
2.2.7.- Mensaje	50
2.2.8.- Cromática	50
2.2.9.- Materiales	51
2.2.10.- Tecnologías aplicadas	51
2.2.11.- Constantes y variables	52
2.2.12.- Etapas	52
2.2.12.1.- Cronograma. Tiempos de entrega finales:	52
<b>2.3.- Conceptualización y estrategias creativas</b>	53
<b>2.4.- Conclusión de la Etapa de Planificación</b>	53

# 02

## 2.- PLANIFICACIÓN

### 2.1.- DEFINICIÓN DE USUARIO Y BENEFICIARIO

#### 2.1.1.- BENEFICIARIO

Los beneficiarios del presente proyecto son todas las personas involucradas en una producción cinematográfica, y específicamente los del género de ciencia ficción.

En este caso, la Directora Geraldine Falconette, estudiante de la Carrera de Cine de la Universidad San Francisco de Quito, está desarrollando un proyecto cinematográfico que es parte de su tesis y propone un cortometraje que busca reflejar una distopía futurista, donde el caos y el descuido son elementos destacados.

El cortometraje presenta una historia sobre las elecciones de El pertenecer en un mundo asumido en la destrucción y desolación social en el que existen dos grupos diferentes, uno es el alto mando y el otro los oprimidos; en el cual Génesis, la protagonista no podrá estar libre de pertenecer a algo por mucho tiempo porque vivir con un ideal en común o en comunidad es algo biológico del ser humano. Trata de la lucha eterna entre hombres y mujeres y la libertad de cada uno, mientras que para el hombre la libertad significa poder, para las mujeres libertad significa luchar.

#### 2.1.2.- USUARIO

Geraldine Falconette, autora y directora del cortometraje “Inmunidad”, ha descrito a los personajes principales del proyecto mencionando sus características principales, lo que los diferencia y hace que destaquen del resto.

- Génesis (Personaje principal)

Es una mujer extranjera de 22 años que ha experimentado la pérdida de su madre durante un período de desestabilización social. Es solitaria, sigilosa y ha creado un mundo propio en su mente como una forma de escape. Internamente, es centrada, recelosa, sensible e impresionable, aunque intenta reprimir sus emociones. Hacia el exterior, se muestra estratégica, neutral e individualista, sin mostrar interés en unirse a grupos radicales o involucrarse en problemas ajenos. Ama cantar, pero se frustra por no poder hacerlo sin ser descubierta. Es hábil en el combate cuerpo a cuerpo, aunque no con armas de fuego. Si bien no tiene interés en procrear, debido

a las heridas que han dañado a su mundo, encuentra consuelo en la valentía de las mujeres que luchan por encauzar a la humanidad. Por otro lado, aunque admira a las “Pachas”, quienes son un grupo de mujeres que se mantienen como un mito que defienden la autonomía reproductiva y la libertad, no siente la tentación de unirse a ellas, ni brindarles su apoyo.

- Xandra (Personaje principal)

Es una joven en estado de gestación, a sus 23 años desafía las leyes impuestas en la nueva civilización. Es una mujer esperanzada y optimista, capaz de ver oportunidades incluso en las situaciones más difíciles. Terminó en la zona roja después de presenciar la brutal muerte de su novio a manos de agentes del CCDN, que son el Cuerpo de Control Definitivo de Natalidad, quienes se dedican a cazar y asesinar a mujeres embarazadas y bebés. También testean mujeres fértiles en busca de eliminar cualquier indicio de concepción. Xandra logró salvarse al lanzarse en medio de la carretera durante un enfrentamiento entre convoyes. Confía rápidamente en las personas que considera potenciales aliados, pero desconfía de aquellos que muestran señales de estupidez o contrariedad. Xandra es una ferviente creyente en las “pachas”, y está en busca de unirse a ellas como una “Gaia”, un término que representa a las mujeres madres dispuestas a reconstruir la sociedad con mejores valores. Internamente, es terca y decidida, lo cual la ha llevado lejos, aunque a veces puede vacilar al enfrentar decisiones difíciles para su supervivencia. Externamente, muestra una ferocidad que la lleva a protegerse a sí misma, a su hijo no nacido y a sus ideales de reforma social. Está dispuesta a tomar medidas extremas, incluso matar, si es necesario para salvaguardar lo que valora.

- Agente 1 (Personaje secundario)

Es un hombre de mediana edad, alrededor de 55 años, cuyo cabello muestra canas que reflejan su madurez. Su expresión es dura y tiene poco sentido del humor. Su personalidad se centra en cumplir con el deber que se le ha conferido, pero también ha adoptado personalmente un ideal más grande: la creencia de que la humanidad no merece continuar dominando la Tierra ni apropiarse injustamente de todo a su paso. Siente poco respeto por las mujeres en general, pero logra encontrar cierto brillo en aquellas que traicionan a otras mujeres que no comprenden la importancia de proteger al mundo de la sobrepoblación. La historia

previa del Agente #1 antes de caer en la sociedad describe una vida monótona y mecanizada, sin propósito más allá de llegar a casa y ver partidos de fútbol, sin tener sueños o aspiraciones. Solía ser un hombre dedicado a la mecánica, a los fines de semana de excursiones y a disfrutar en bares que le ofrecían entretenimiento. Por esta razón, disfruta viviendo la euforia de las fiestas de los desplazados.

- Agente 2 (Personaje secundario)

Es un hombre de 26 años que vive entre el libertinaje que le proporciona su privilegiada posición y su obsesión por las armas, a las cuales puede acceder fácilmente debido a su cargo. Antes de la caída de la sociedad, era un estudiante universitario que solo se preocupaba por cuál sería la próxima fiesta mientras estaba ebrio. Es naturalmente mujeriego y disfruta del poder que siente tener sobre las mujeres, aunque la mayoría de sus relaciones se basan en tratos o intercambios con un interés propio en mente. Aunque no las odia, le complace ser el centro de atención y recibir placer a través de estas interacciones. A diferencia de su compañero, el Agente #2 siente un profundo odio hacia los bebés y los niños. Considera que la sobrepoblación es una excusa engañosa y que los seres humanos pequeños son un eslabón débil que debilita tanto a las mujeres como a los hombres implicados en su creación. No cree en la maternidad, paternidad o el amor como instintos o sentimientos válidos. Para él, el amor no existe.

## 2.2.- DEFINICIÓN DEL PROGRAMA / BRIEF

### 2.2.1.- DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El trabajo corresponde al Proyecto de Graduación desarrollado por las estudiantes Micaela Carrillo y Lisseth González de Octavo Ciclo, Paralelo “B” de la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria de la Universidad del Azuay. Este proyecto implica el diseño de prendas para vestuario en producciones cinematográficas dirigidas al género de ciencia ficción con un caso de aplicación específico. Nace de la iniciativa de evidenciar la importancia del diseño dentro de este campo.

### 2.2.2.- ANTECEDENTES

En la actualidad, el vestuario para cine en Ecuador no se ha desarrollado debido a que mediante la investigación en el campo, es evidente que como indica el Director de Arte Santiago Proaño en una entrevista realizada por la investigadora Tatiana Tinoco (2019), no se da la importancia al vestuario en una obra o película en el país, señala: “se considera al vestuario como un elemento que puede ser improvisado, cuando en realidad interviene mucha investigación y experimentación” (p.91). El limitante común es el bajo presupuesto con el que cuentan las producciones, así como también la falta de estudios de diseño que se dediquen a este campo. Por estas razones, la finalidad de este proyecto es explorar otras posibilidades de práctica profesional dentro del campo del diseño textil e indumentaria a nivel nacional; y reconocer la importancia del diseño de vestuario dentro de producciones cinematográficas.

### 2.2.3.- CASO

Nombre del Caso: “Inmunidad”. Director: Geraldine Falconette.

Tipo de empresa/institución: Estudiante de la Carrera de Cine de la Universidad San Francisco de Quito.

Ubicación geográfica: Quito.

Perfil del Caso:

El cortometraje presenta la historia de Gen, una mujer joven que deambula sola por un mundo desolado y fragmentado. Un día, Gen ve un hilo de humo a lo lejos y se acerca para descubrir una fogata recién apagada donde encuentra una bolsita de tela a medio quemar. Dentro de esta, descubre una cápsula de inmunidad, con la letra “i” sellada, escucha el sonido de un motor pesado y se refugia en un lugar abandonado. Allí, es atacada por una mujer, al instante descubre que está embarazada y se arrepiente de haberla lastimado y decide ayudarla a curar su herida. Gen y la mujer, Xandra, escapan de un convoy de agentes y empiezan con su viaje, en el que atraviesan diversos escenarios, huyen, se esconden y pelean mantenerse a salvo.

### 2.2.4.- OBJETIVO DEL PROYECTO

- Diseñar una línea de vestuario para una producción cinematográfica de ciencia ficción, aplicando experimentación textil.

### 2.2.5.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar exhaustivamente sobre la temática del cortometraje para comprender las necesidades y requerimientos del vestuario.
- Generar ideas creativas y conceptos de diseño de vestuario que se adapten a la época, el contexto y los personajes del cortometraje.
- Experimentar realizando pruebas de tejidos y materiales para evaluar su valor en términos de apariencia, textura, durabilidad y comodidad.
- Refinar y finalizar los diseños de vestuario seleccionados, teniendo en cuenta los comentarios del equipo de producción y los recursos disponibles.
- Concretar la producción y confección de las prendas de vestuario, asegurando su calidad y cumplimiento de los diseños finales.
- Presentar visualmente las propuestas de diseño realizadas.

### 2.2.6.- CONCEPTO

“Inmunidad” presenta propuestas de diseño de vestuario para personajes de un cortometraje, el cual proyecta caos, un escenario futurista y devastado. En cuanto a indumentaria, las prendas que se proponen tienen altos estándares de calidad, tanto en los materiales utilizados, como en sus acabados. La innovación se expresa a partir de experimentación textil y los diseños propuestos. Busca que los actores se sientan cómodos tomando en cuenta el tema de la ergonomía. Se ha optado por una variación de telas, entre ellas las de antilfluidos considerando los cambios de climas bruscos de la ciudad de Quito y telas de tejido plano, con el fin de combinar texturas y densidades, una silueta holgada, que proteja el cuerpo de su entorno.

La idea principal de Inmunidad es tocar temas delicados que puedan llegar ser cuestionados por sus espectadores, ya que es subjetivo, se presenta como una distopía, es de-

cir que podría ser una realidad cercana, *INMUNIDAD* tiene la intención de que las personas reflexionen sobre la vida y que todo puede llegar a cambiar de forma inesperada.

### 2.2.7.- MENSAJE

El diseño de vestuario como herramienta de expresión cinematográfica.

### 2.2.8.- CROMÁTICA

Se ha escogido una paleta de colores que remiten a un ambiente frío, desolado y descuidado; definiendo colores monocromáticos; y por otro lado, una paleta con colores cálidos, que brindan una sensación de calma, resplandor y apegado a la naturaleza. Se ha optado por escoger estas paletas, ya que van de acuerdo a lo que desea reflejar el cortometraje a través del vestuario de sus personajes.

Tabla 1: Códigos pantone de la línea propuesta.

	-20-0017 TPM Razor Edge		-5F6F52 Dark Olive Green
	-20-0014 TPM Wedding Bells		-A9B388 Laurel Green
	-20-0007 TPM Micron		-FEFAEO Corn silk
	-7554 CP Bridge Coated		-OEBC7 Lemon Meringue
	-20-0030 PM Shimmer On		-B99470 Camel
	-20-0011 TPM Bezel		-C4661F Alloy Orange
	BLACK C		-783D19 Russet

Nota. De autoría propia, (2023).

## 2.2.9.- MATERIALES

Entre los materiales que se usaron para la colección están las telas: gabardina, cuerina, antiluido, polar, malla, lycra, tela termoreguladora, lino, élite y tapiz, se usaron también insumos como: botones a presión, cuerda, botones para forrar, cierres, hilos, guata y elástico. Para la experimentación se utilizaron bases textiles como tela de yute, gabardina, antelina, lienzo, organza, tafetán, antelina, polar, denim, cuerina, tela peluche, malla y lamé. También se utilizaron materiales alternativos como tachuelas, goma, hilo, botones, cordón cola de ratón, pintura 3D, cinta reflectiva, cables, silicón caliente, silicón acrílico, botones para forrar, cuerda, mullos, hilo de algodón, hilo de yute, botones a presión y clavos.

## 2.2.10.- TECNOLOGÍAS APLICADAS

Las técnicas que se aplicaron fueron:  
El bordado.

**Figura 29.** ¿Cómo aprender a bordar? La guía que te permitirá crear verdaderas obras de arte.



Nota. De Delgado, (2021).

Aplicación de calor con cautín y vela.

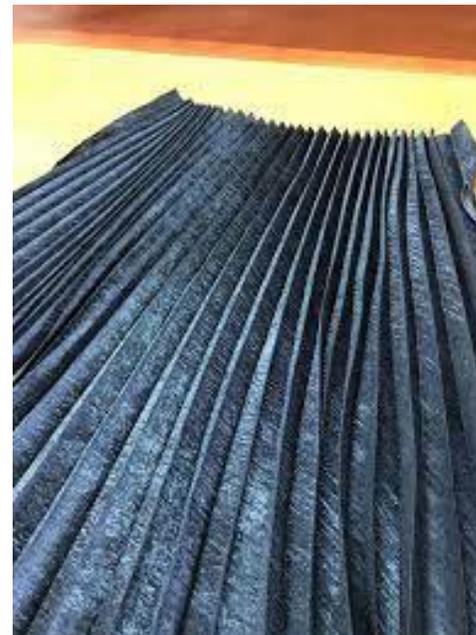
**Figura 30.** Cautín para soldar 40 watts mango madera.



Nota. De Electrónica japonesa, (s.f).

Plisado.

**Figura 31.** Curso especial de plisado artesanal de telas.



Nota. De Go To Shopping, (s.f).

Costura a mano y máquina.

**Figura 32.** Consejos al comprar una máquina de coser.



Nota. Singradmin, (2019).

Engomado con goma y silicón acrílico.

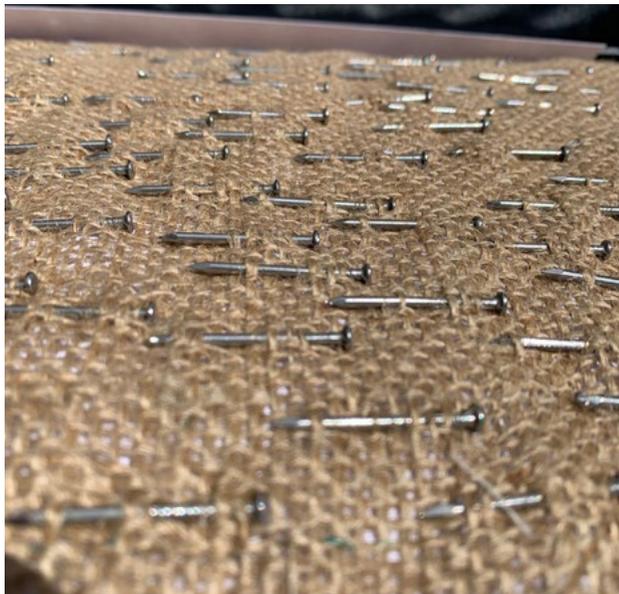
Figura 33. Engomado a tela de organza.



Nota. De autoría propia, (2023).

Clavado.

Figura 34. Clavos en tela de yute.



Nota. De autoría propia, (2023).

## 2.2.11.- CONSTANTES Y VARIABLES

En la colección se manejan más variables que constantes, ya que es para una producción cinematográfica y se aplican diferentes características para cada traje. Las variables son las siguientes: la silueta, ya que cada personaje cuenta con una diferente, por ejemplo: Génesis usará siluetas entre holgadas y ajustadas, ya que se dedica a pelear y esconderse pero al mismo tiempo aporta una apariencia sensual; por otro lado, el personaje de Xandra usará prendas con siluetas holgadas, ya que quiere ocultar su embarazo; y por último, las siluetas que se aplicarán en el vestuario de los agentes son rectas.

Así como las siluetas, los colores se han definido para cada personaje según lo que desean expresar hacia el espectador, la aplicación de distintas tecnologías como: costura, quemado, engomado, entre otros, estas varían en las distintas prendas, por último la aplicación de experimentación en las prendas, para esto se ha tomado en cuenta la funcionalidad de las mismas, el lugar donde se aplicarán y con qué personaje se relaciona mejor la base experimental.

## 2.2.12.- ETAPAS

- Etapa 1: Investigación.
- Etapa 2: Moodboard de diseño.
- Etapa 3: Experimentación textil.
- Etapa 4: Proceso creativo de diseño de la colección.
- Etapa 5: Construcción y concreción de prototipos.
- Etapa 6: Presentación.

### 2.2.12.1.- CRONOGRAMA. TIEMPOS DE ENTREGA FINALES:

La totalidad del proyecto deberá presentarse el mes de junio de 2023.

Tabla 2: Cronograma.

Investigación: Contextualización del proyecto.	12 de diciembre, 2022
Moodboard de diseño: Inspiración y personajes.	08 de marzo, 2023
Experimentación textil: Mezcla de materiales.	10 de marzo -20 de marzo, 2023
Proceso creativo: moodboards, storyboards y bocetos.	20 de marzo - 30 de marzo, 2023
Construcción y concreción: Detalles constructivos, resolución tecnológica.	30 de marzo - 10 de mayo, 2023
Presentación de la totalidad del proyecto: escrita, física, digital y verbalmente tipo sustentación.	18 de Junio, 2023

Nota, De autoría propia, (2023)

### 2.3.- CONCEPTUALIZACIÓN Y ESTRATEGIAS CREATIVAS

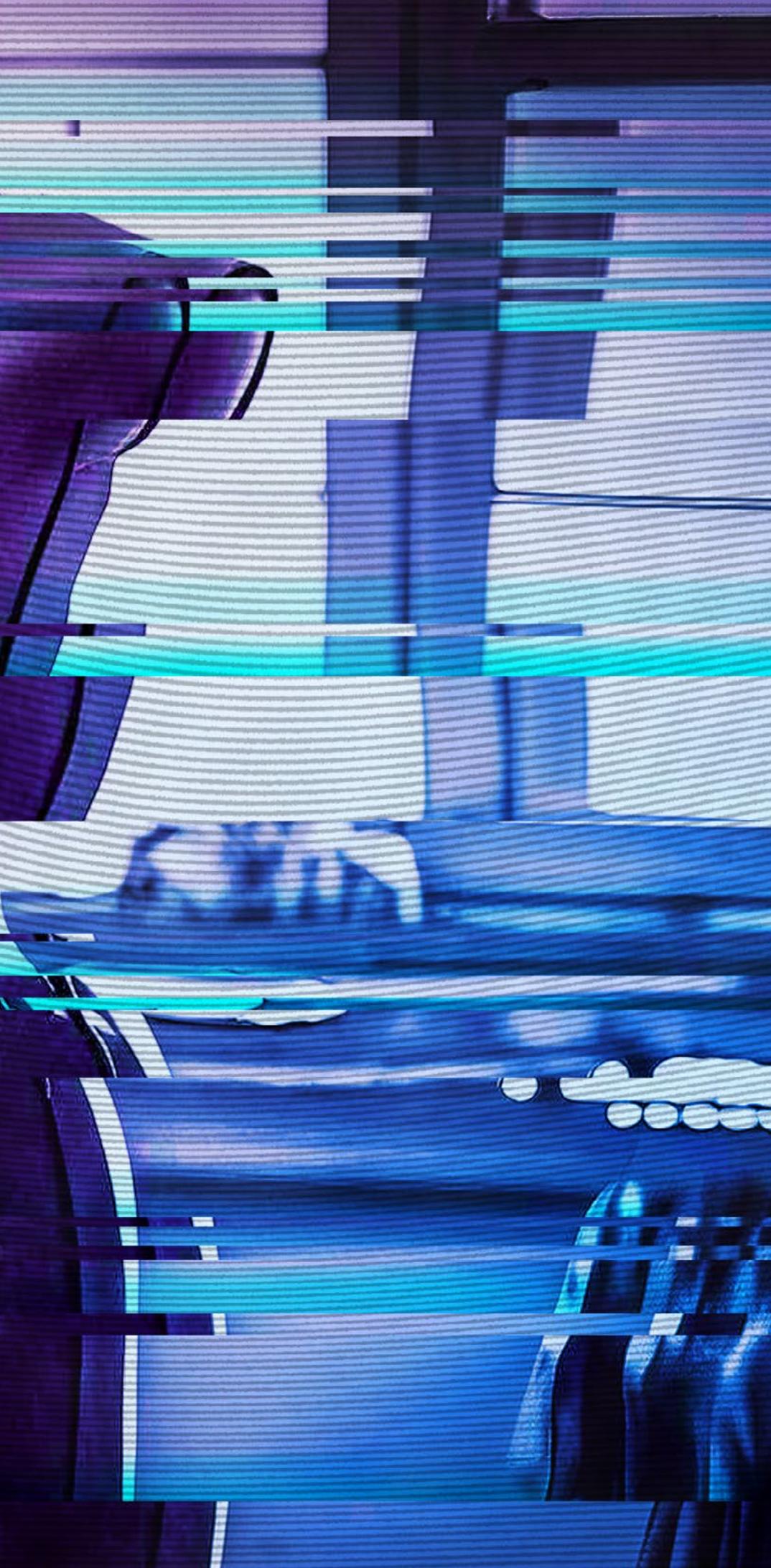
El concepto se basa en los personajes del cortometraje, así como de cada uno se sacaron palabras clave. Primero esta Génesis: solitaria, fuerte y sensual; Xandra: valiente, delicada y protectora; Agente 1: poderoso y rudo; Agente 2: Estratégico, desafiante y rudo.

Para crear el vestuario de la producción cinematográfica se requieren estrategias creativas que combinen investigación exhaustiva, colaboración con diseñadores de moda, experimentación con telas y materiales alternativos y atención a la paleta de colores. Comenzar por investigar la época y el contexto para lograr autenticidad y coherencia; crear moodboards visuales que reflejen la estética deseada y comuniquen la personalidad del personaje, para lograr efectos visuales interesantes y así el vestuario pueda caracterizar a los personajes. Elegir una paleta de colores coherente que se adapte al tono de la película y que ayude a transmitir emociones. En el siguiente capítulo se muestran las estrategias que se aplicaron para las propuestas de vestuario.

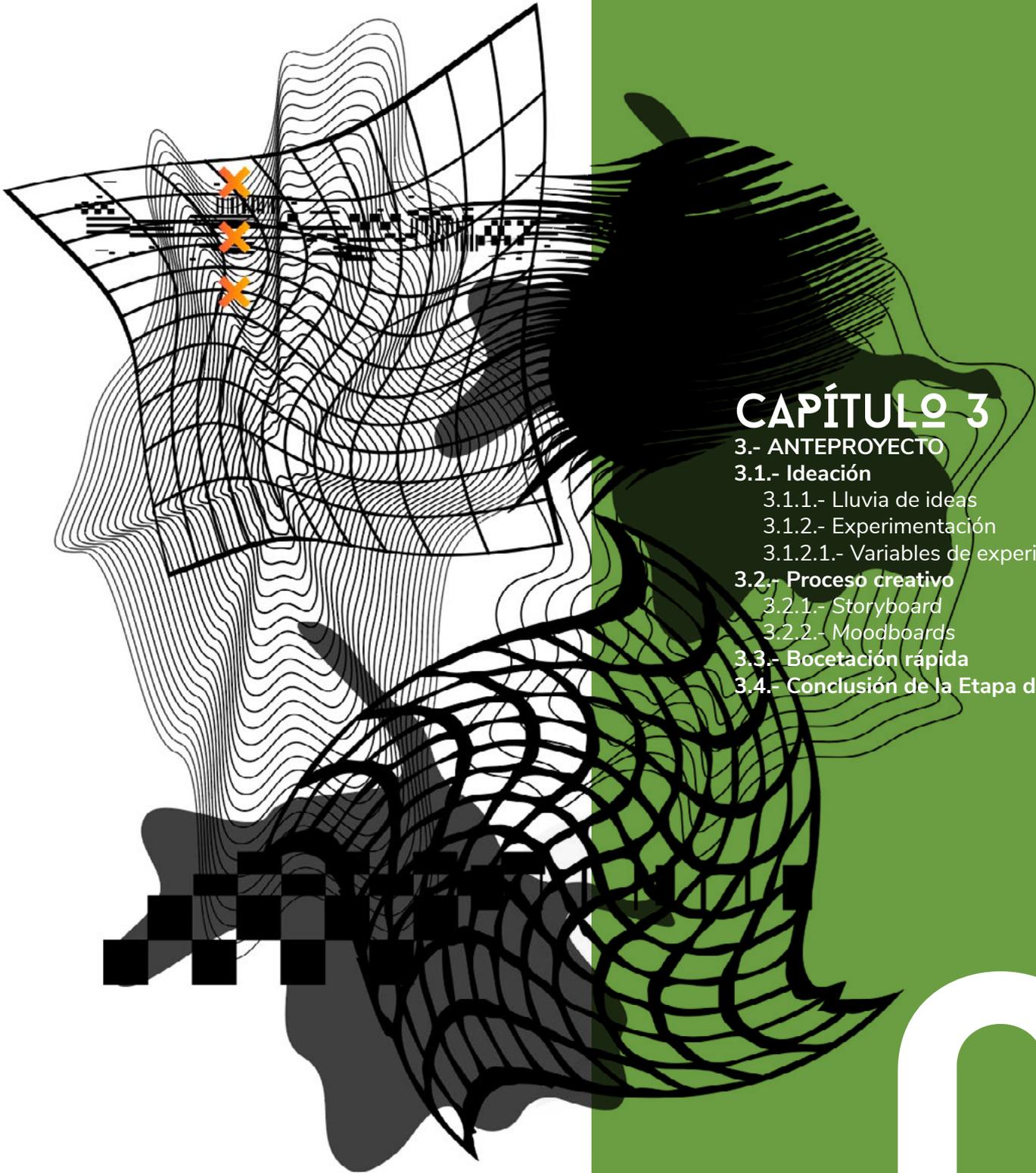
### 2.4.- CONCLUSIÓN DE LA ETAPA DE PLANIFICACIÓN

En conclusión, para la planificación del vestuario es fundamental conocer muy bien el concepto de la historia y a sus personajes para poder empezar a diseñar los trajes para cada uno de ellos tomando en cuenta sus principales características. Asimismo, ir tomando en cuenta la paleta de colores, telas, tecnologías aplicadas, experimentación, entre otras. El vestuario es un componente clave en la narrativa, transmitiendo mensajes más allá de lo estético y complementando la estética general. Por lo tanto, cuando se consideran cuidadosamente estos elementos, el vestuario puede enriquecer significativamente la historia del cortometraje.





03



## CAPÍTULO 3

3.- ANTEPROYECTO	57
3.1.- Ideación	57
3.1.1.- Lluvia de ideas	57
3.1.2.- Experimentación	61
3.1.2.1.- Variables de experimentación personajes	62
3.2.- Proceso creativo	82
3.2.1.- Storyboard	82
3.2.2.- Moodboards	82
3.3.- Bocetación rápida	87
3.4.- Conclusión de la Etapa de Anteproyecto	93

# 03

### 3.- ANTEPROYECTO

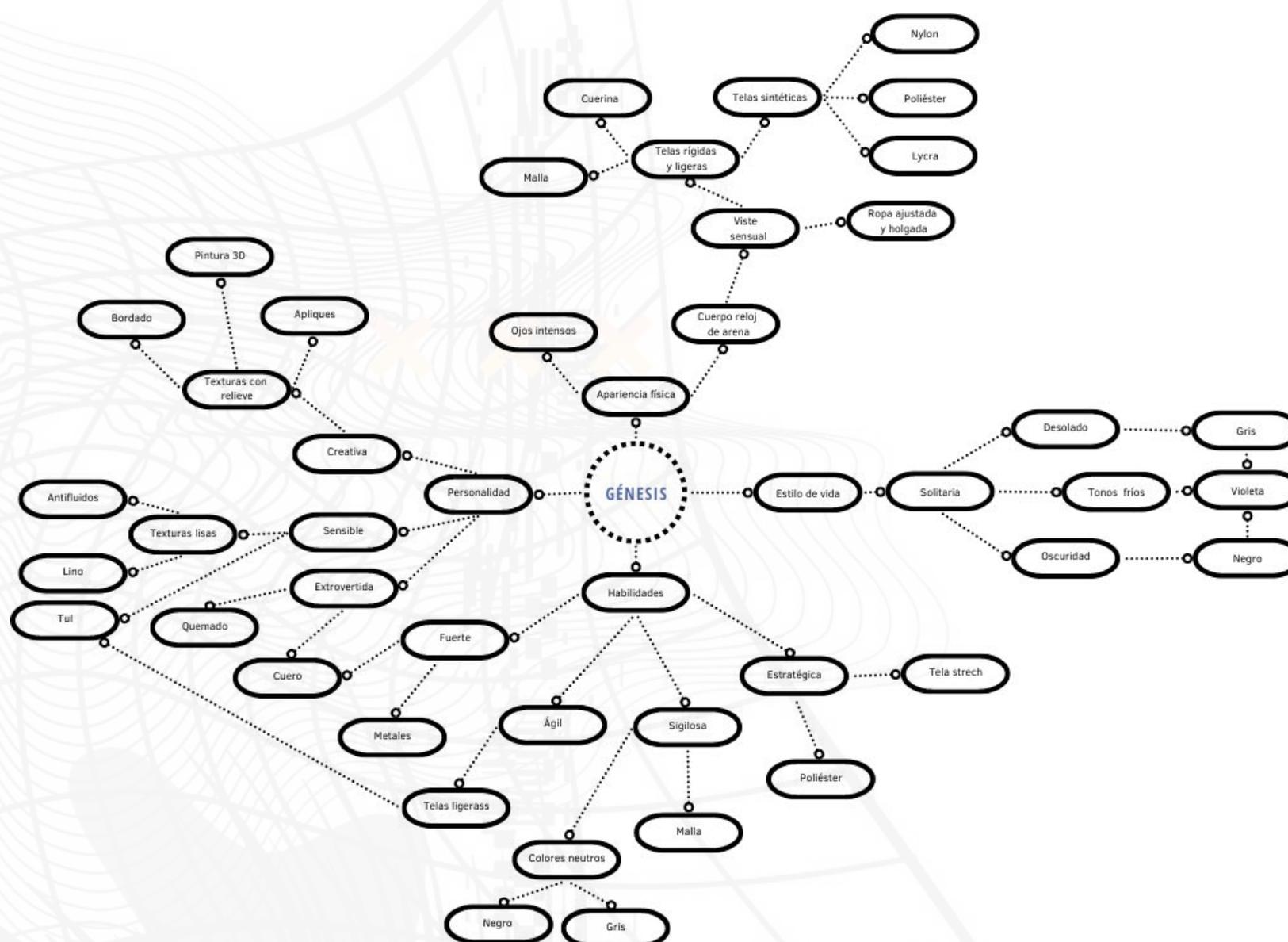
#### 3.1.- IDEACIÓN

Mediante la ideación que es un proceso creativo para generar ideas nuevas y originales, se quieren explorar diferentes posibilidades de diseño, es por eso que se utilizó la herramienta de lluvia de ideas y la experimentación textil como recurso para desarrollar esas ideas.

#### 3.1.1.- LLUVIA DE IDEAS

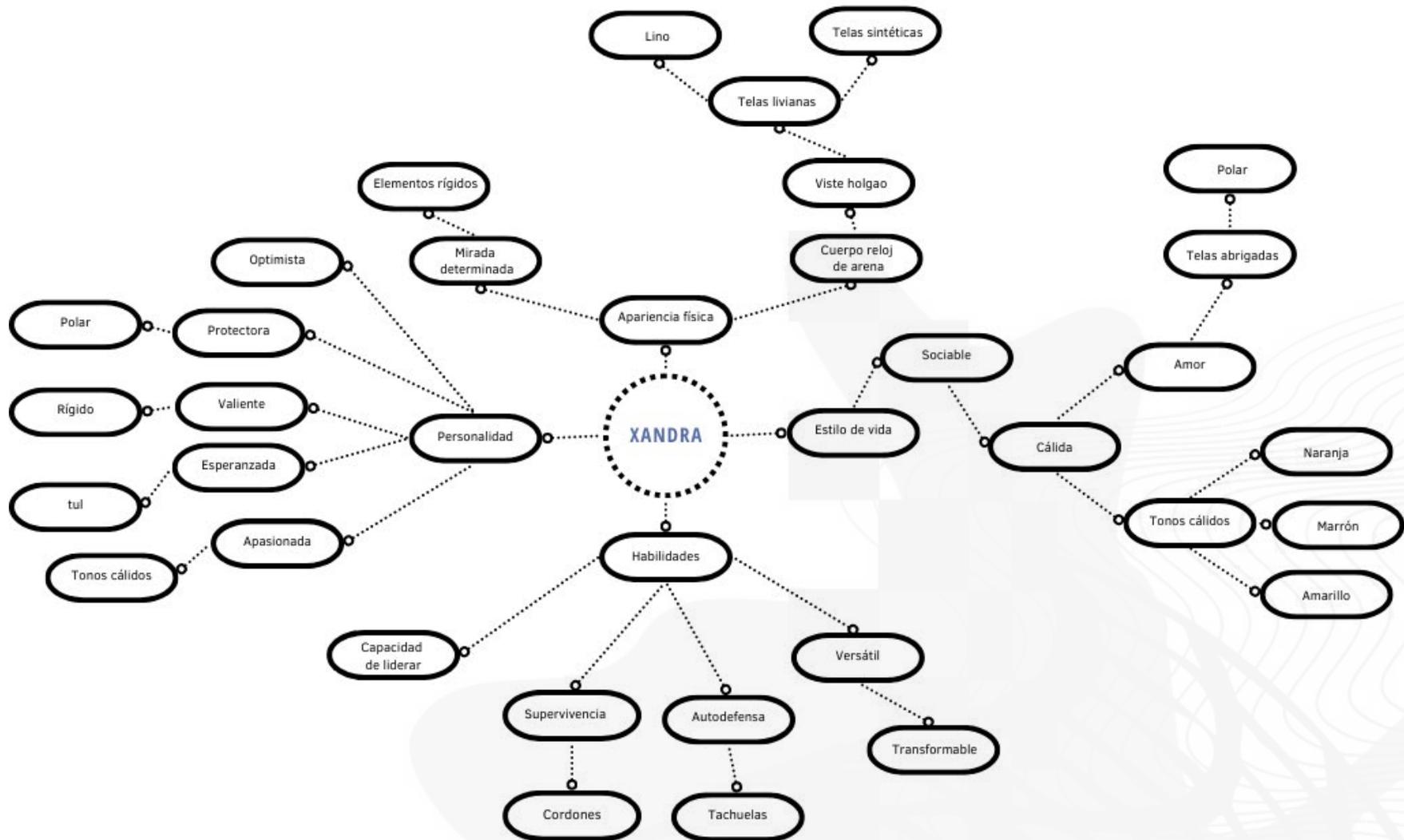
Con las características de los personajes, que la Directora del Cortometraje indicó, se realizaron varias lluvias de ideas. Esto nos ayuda a definir el vestuario de los personajes. Hay que tener claro el propósito del personaje y la historia en la que se encuentra, por lo que se comenzó generando ideas con relación a su apariencia física, personalidad, habilidades, pasiones, debilidades, antecedentes, metas, miedos, entre otros.

Gráfico 1. Lluvia de ideas del personaje Génesis.



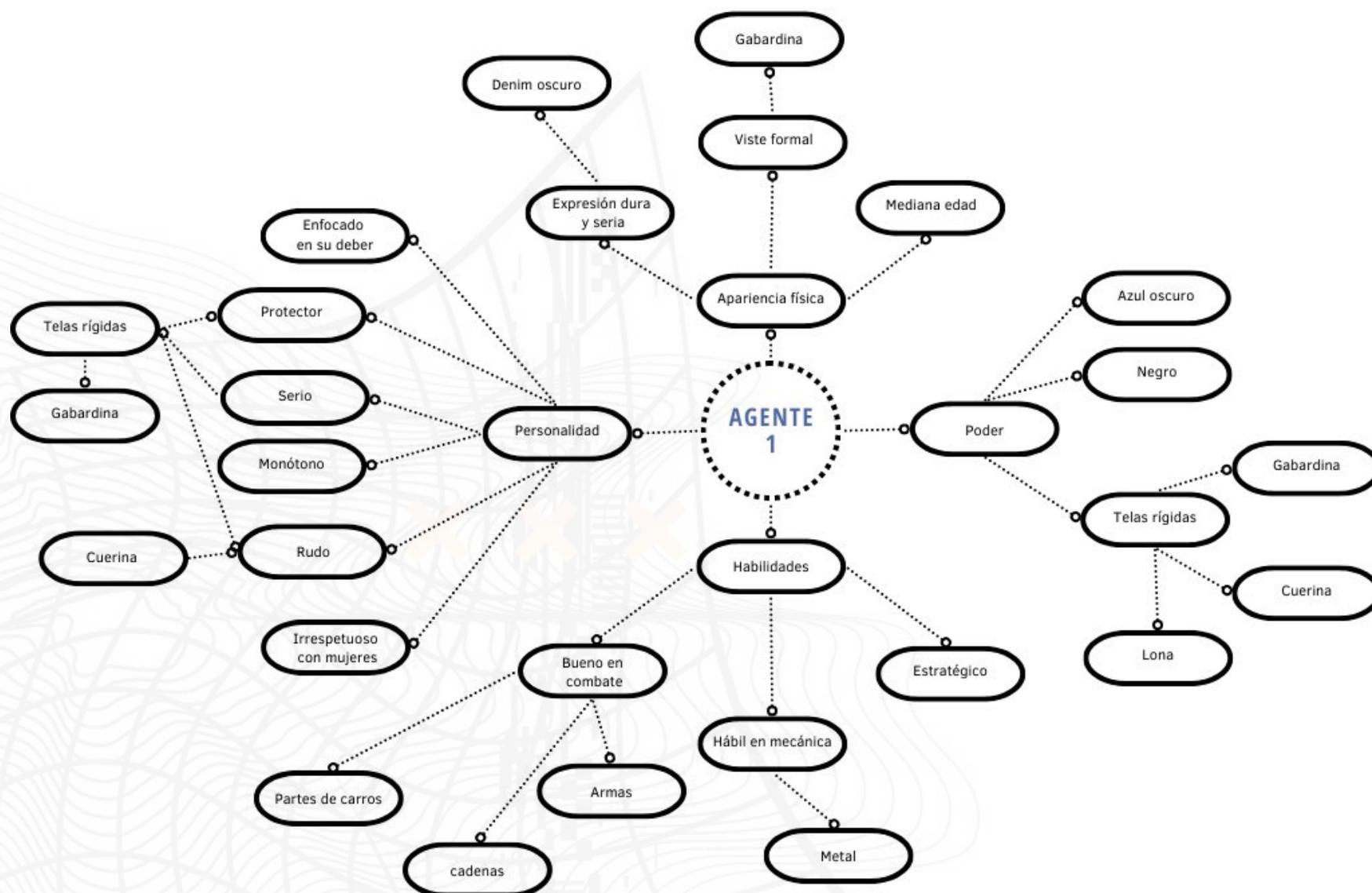
Nota. De elaboración propia, (2023).

Gráfico 2. Lluvia de ideas del personaje Xandra.



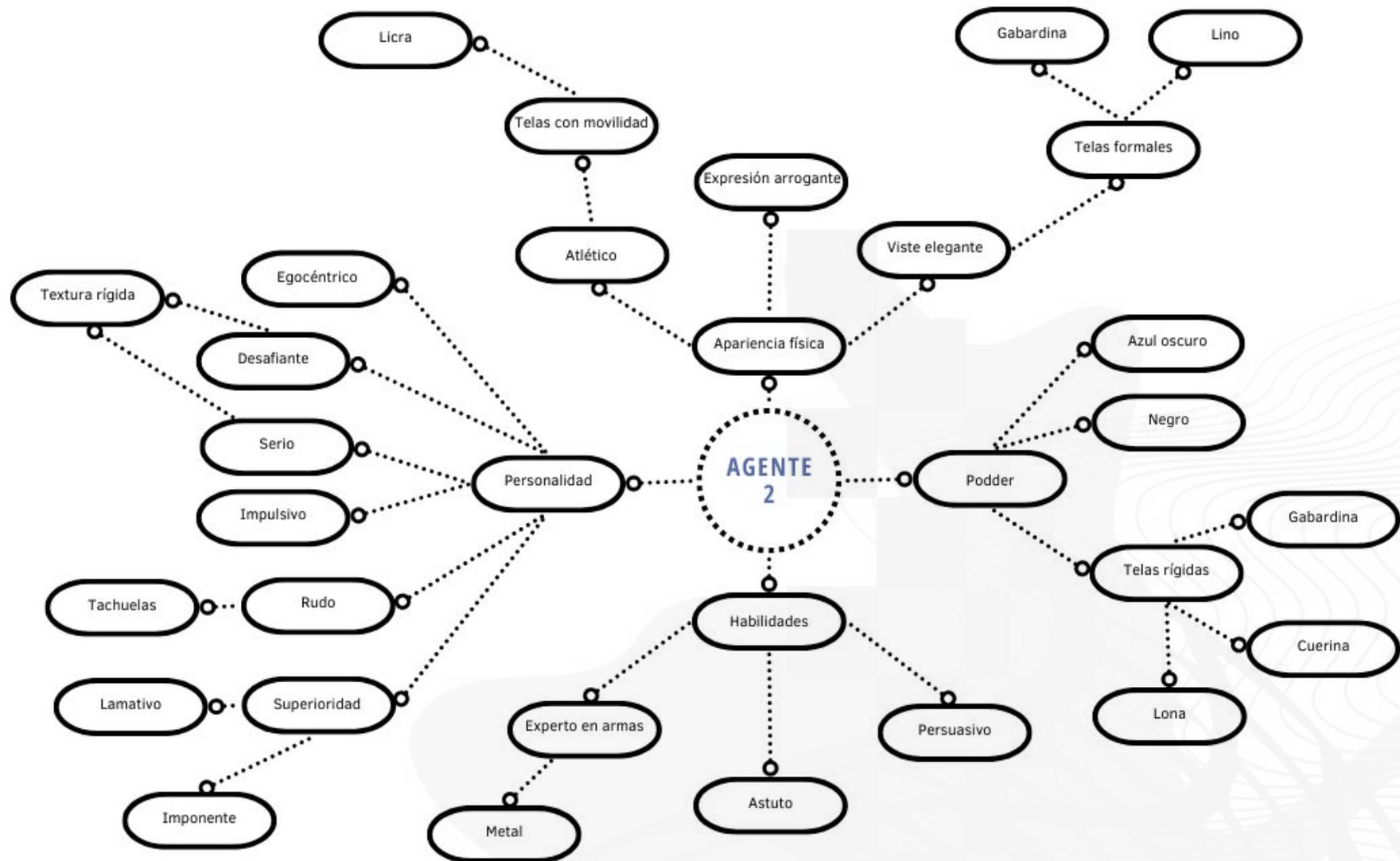
Nota. De elaboración propia, (2023).

Gráfico 3. Lluvia de ideas del personaje Agente 1.



Nota. De elaboración propia, (2023).

Gráfico 4. Lluvia de ideas del personaje Agente 2.



Nota. De elaboración propia, (2023).

### 3.1.2.- EXPERIMENTACIÓN

Hemos optado por implementar experimentación en bases textiles con materiales alternativos, lo que implica la manipulación y combinación de los mismos. Se observó si los resultados son aplicables en las propuestas a desarrollar, para que estas tengan un alto nivel de complejidad, innovación y expresión.

Para este proceso se generó una tabla de variables y se hicieron pruebas para así lograr conocer cuáles son las experimentaciones más efectivas y viables, tomando en cuenta los movimientos que va a realizar el actor, la comodidad al momento de usar, entre otros. Cada una de las muestras fue pensada de acuerdo a cada personaje, según lo que se quería comunicar a los espectadores, esto se pudo lograr mediante texturas, colores, materiales, etc., tal como se puede observar en las siguientes tablas:

#### Personaje Génesis

Tabla 3: Experimentación Génesis.

CONCEPTO	BASE TEXTIL	MATERIAL ALTERNATIVO
Solitaria	Cuerina	Silicón
Sensual	Telas rígidas	Metal
Centrada	Telas ajustadas	Fuego
Fuerte	Telas oscuras	Pegamento
Ágil	Telas transparentes	Botones
Sigilosa		Silicón acrílico
Extrovertida		

#### Personaje Xandra

Tabla 4: Experimentación Xandra.

CONCEPTO	BASE TEXTIL	MATERIAL ALTERNATIVO
Cálida	Telas naturales	Cordón yute
Valiente	Telas livianas	Mullos
Protectora	Telas abrigadas	Fuego
Supervivencia		Clavos
Naturaleza		Retazos
Sigilosa		
Optimista		

#### Personaje Agente 1

Tabla 5: Experimentación Agente 1.

CONCEPTO	BASE TEXTIL	MATERIAL ALTERNATIVO
Protector	Telas rígidas	Pintura 3D
Serio	Telas formales	Cables
Rudo	Cuerina	Cordones
Irrespetuoso	Mallas	Botones
Naturaleza	Telas metalizadas	Tachuelas
Combate		Pegamento
Estratégico		Cinta reflectiva
Poder		

#### Personaje Agentes 2

Tabla 6: Experimentación Agente 2.

CONCEPTO	BASE TEXTIL	MATERIAL ALTERNATIVO
Egocéntrico	Telas rígidas	Pintura 3D
Desafiante	Telas formales	Cables
Serio	Cuerina	Cordones
Rudo	Lycra	Botones
Armas	Lona	Tachuelas
Atlético	Gabardina	Pegamento
Estratégico		Cinta reflectiva
Elegante		

Ahora bien, a continuación se presentan las tecnologías que se aplicaron en la experimentación:

### Tecnologías

Tabla 7: Tecnologías aplicadas.

Bordado a mano	Anudado
Desgaste	Costura recta
Rasgado	Engomado
Quemado	Plisado
Aplicación de Calor	Pegado

Nota, De autoría propia, (2023)

### 3.1.2.1.- VARIABLES DE EXPERIMENTACIÓN PERSONAJES

Se ha creado una tabla que muestra las variables en cuanto a tecnologías, materiales y colores para realizar las experimentaciones; y para posteriormente conocer qué experimentación es factible para su aplicación en el vestuario.

Tabla 8: Variables de personajes.

Génesis	Xandra	Agente 1	Agente 2
Tela rígida + silicon + pegado	Base de yute + clavos + incrustar	Cable + cinta reflectiva + bordado + costura en máquina	Cable + cinta reflectiva + bordado + costura en máquina
Tela transparente (Chiffon) + silicon industrial + engomado	Lino + quemado + cosido en máquina	Gabardina + Goma + incrustado + tachuelas	Gabardina + Goma + incrustado + tachuelas
Cuerina + silicon + quemado con cautín	Tela tafetán (camisa) + retazos + cordón + mullos + bordado	Pintado + gabardina + pintura 3D	Pintado + gabardina + pintura 3D
Gabardina + goma + hilo abierto + engomado	Tela lienzo + cordón + bordado + anudado	Perforado con cautín + tela metalizada + botones	Perforado con cautín + tela metalizada + botones
Cuerina + botones para forrar + bordado	Organza + perforado con cautín + entretejido + cordón	Pegado + engomado + cola de ratón	Pegado + engomado + cola de ratón
Gabardina + perforado con cautín + quemado + botones	Lienzo + cordón + bordado	Malla + dibujo + pintura 3D	Malla + dibujo + pintura 3D
Tela polar + denim + lienzo + recortado + cosido en máquina	Perforado con cautín + entretejido + telas abrigadas + cosido en máquina		

Nota. De autoría propia, (2023).

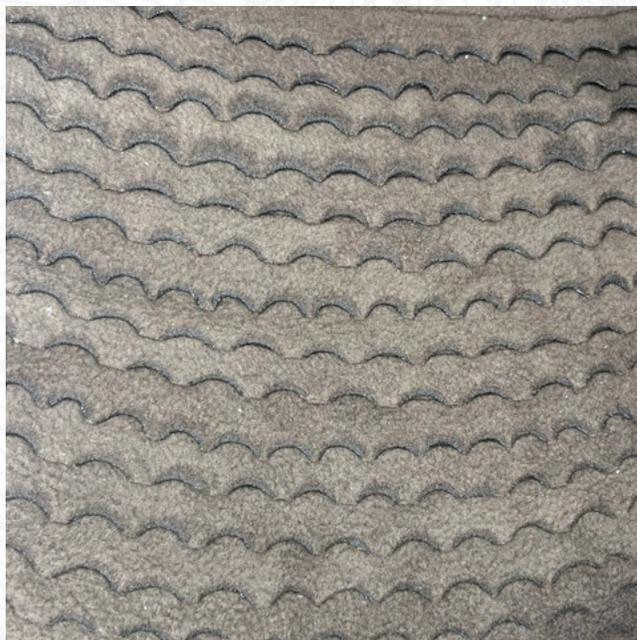
Para la actriz principal Génesis, se optó por las experimentaciones textiles que le den una apariencia de ruda, imponente y fuerte. A continuación se presentan los resultados:

**Figura 35.** Muestra #4 del personaje de Génesis: Silicon en tela rígida, técnica de pegado.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 36.** Muestra #8 del personaje de Génesis: Tiras de tela polar cosidas, técnica de quemado y cosido.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 37.** Muestra #2 del personaje de Génesis: Cuerina con agujeros y silicon, técnica de pegado y perforado con cautín.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 38.** Muestra #20 del personaje de Génesis: Gabardina con botones para forrar, técnica de bordado.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 39.** Muestra #13 del personaje Génesis: Organza con silicon, técnica de engomado.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 41.** Muestra #9 del personaje de Génesis: Tela peluche, denim y lienzo, técnica de recorte y cosido.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 40.** Muestra #11 del personaje Génesis: Gabardina con hilo y goma, técnica de engomado.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 42.** Muestra #10 del personaje de Génesis: Gabardina con botones, técnica de perforado con cautín y quemado.



Nota. De elaboración propia, (2023).

Para la segunda actriz principal Xandra, se orientó la experimentación hacia aquellos que le den una apariencia descuidada y delicada. A continuación se presentan los resultados:

**Figura 43.** Muestra #21 del personaje de Xandra: Retazos entretejidos, técnica de perforado con cautín y cosido con máquina.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 44.** Muestra #6 del personaje de Xandra: Lienzo con cordón, técnica de bordado.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 45.** Muestra #22 del personaje de Xandra: Organza quemada con mullos, técnica de bordado y quemado.



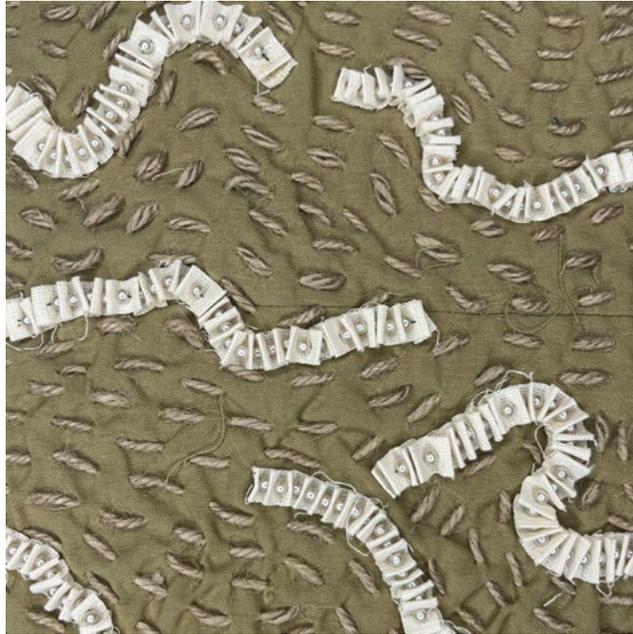
Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 46.** Muestra #17 del personaje de Xandra: Tiras de lienzo quemadas cosidas a una tela base, técnica de quemado y cosido en máquina.



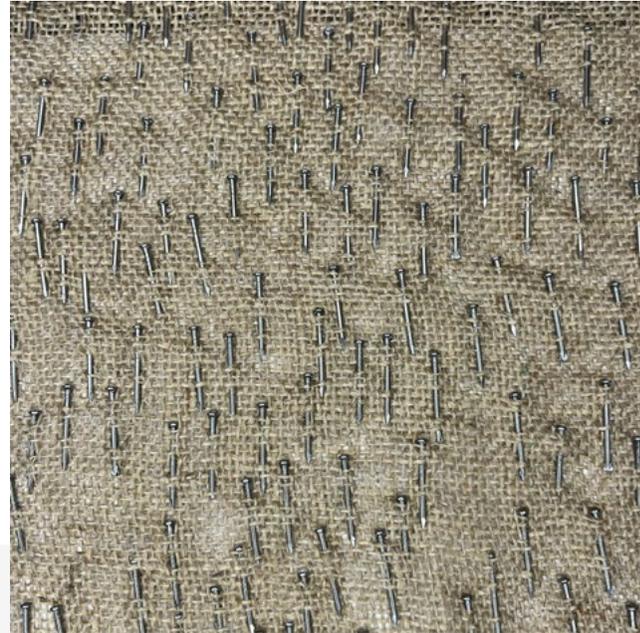
Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 47.** Muestra #16 del personaje de Xandra: Tela base de camisa, con retazos y mullos, técnica de bordado.



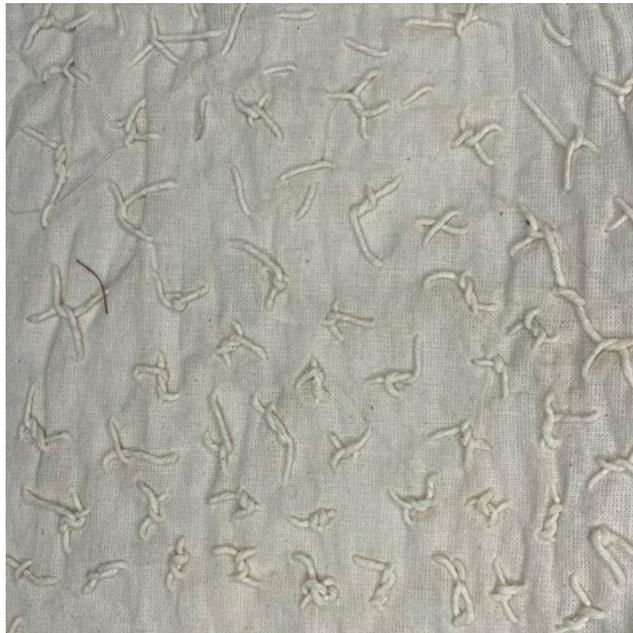
Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 49.** Muestra #3 del personaje de Xandra: Tela base de yute con clavos, técnica de incrustado.



Nota. De elaboración propia, (2023).

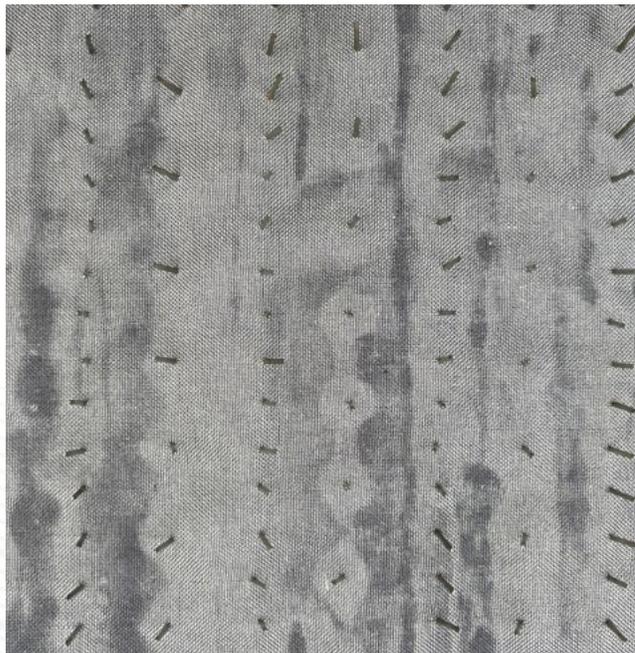
**Figura 48.** Muestra #14 del personaje de Xandra: Tela base de lienzo con hilo de algodón, técnica de bordado y anudado.



Nota. De elaboración propia, (2023).

Para los actores secundarios que son los Agentes, se escogieron las experimentaciones textiles que les dan una apariencia de poder, fuerte y futurista. A continuación se presentan los resultados:

**Figura 50.** Muestra #1 de los personajes agentes: Gabardina con tachuelas, técnica de engomado e incrustado.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 51.** Muestra #19 de los personajes agentes: Tela base de malla con pintura 3D, técnica de dibujo.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 52.** Muestra #15 de los personajes agentes: Tiras de cinta reflectiva con cables eléctricos, técnica de cosido en máquina y bordado.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 53.** Muestra #6 de los personajes agentes: Tela base de gabardina con pintura 3D, técnica de dibujo.



Nota. De elaboración propia, (2023).

**Figura 54.** Muestra #7 de los personajes agentes: Tela base de gabardina con cola de ratón y goma, técnica de engomado y pegado.



Nota. De elaboración propia, (2023).

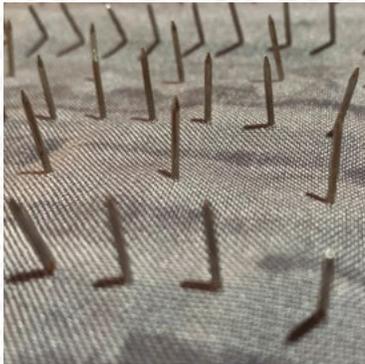
**Figura 55.** Muestra #12 de los personajes agentes: Base de tela metalizada (lamé) con botones a presión, técnica de perforado con cautín.



Nota. De elaboración propia, (2023).

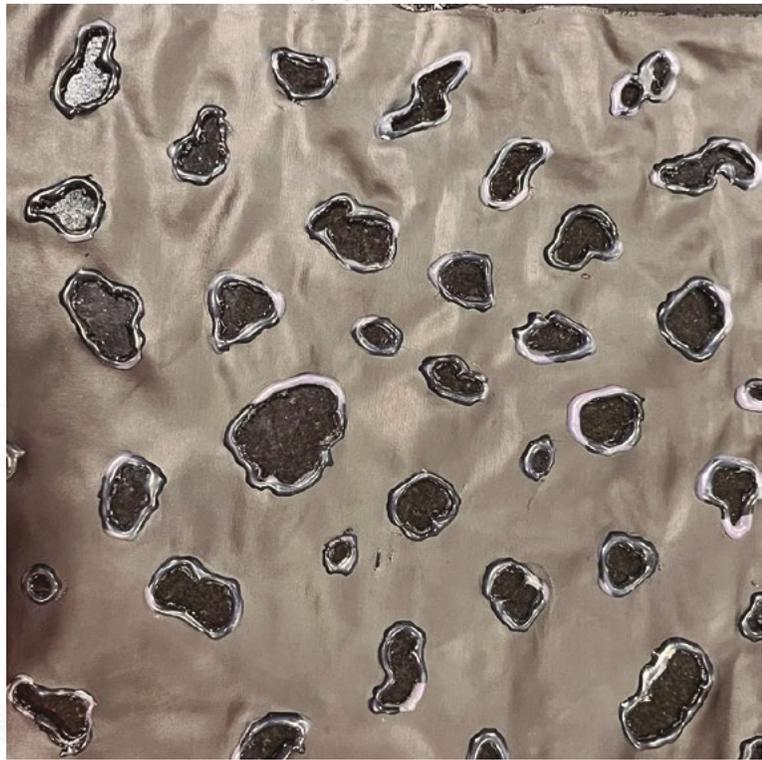
A continuación se presentan las fichas de cada una de las experimentaciones:

Ficha 1. Muestra #1 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 1</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Gabardina gris -Tachuelas plasteadas -Pegamento	<b>DETALLE:</b>
	
<b>OBSERVACIONES:</b> Presionar entre telas para que las tachuelas no se muevan y queden aseguradas.	<b>TÉCNICA APLICADA:</b> Perforación y engomado
	<b>TIEMPO DE ELABORACIÓN:</b> 2 horas
	<b>VALORACIÓN:</b> 2/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Muestra #2 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 2</b>	
TIPO DE TEJIDO: Cuerina sintética	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Cuerina sintética negra -Pistola de silicón -Barras de silicón -Cautín	<b>DETALLE:</b>
	
<b>OBSERVACIONES:</b> Tomar en cuenta la distancia entre agujeros, el movimiento y elasticidad de la tela.	<b>TÉCNICA APLICADA:</b> Aplicación de calor
	<b>TIEMPO DE ELABORACIÓN:</b> 2 horas
	<b>VALORACIÓN:</b> 7/10

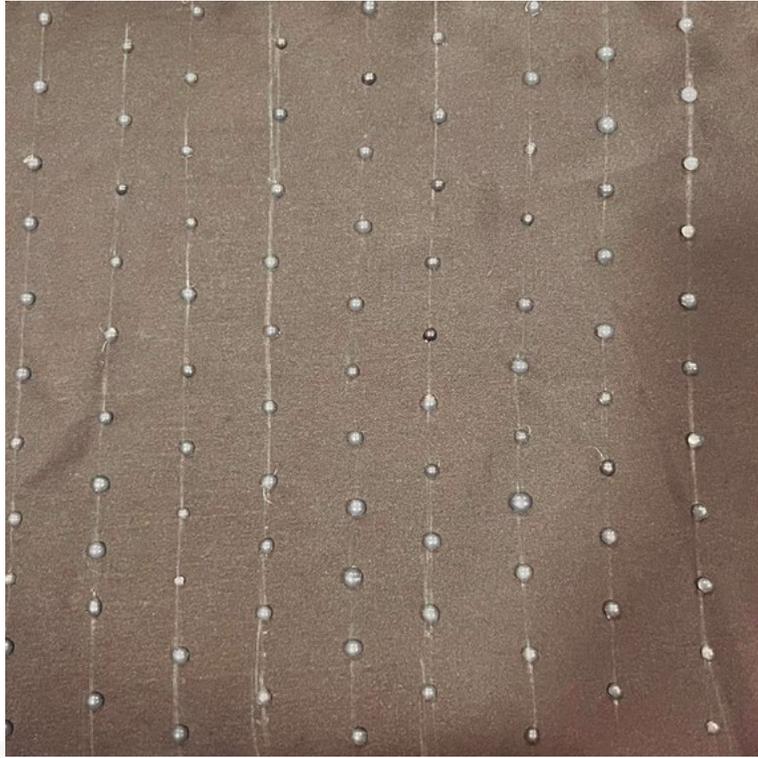
Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 2. Muestra #3 de experimentación textil.

MUESTRA: 3	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
BASE TEXTIL EXPERIMENTAL	
FOTOGRAFÍA	
	
<p><b>MATERIALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tela de yute</li> <li>-Clavos</li> <li>-Cemento de contacto</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>DETALLE:</b></p> 
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Hay que colocar pegamento para mantener los clavos más asegurados.</p>	TÉCNICA APLICADA: Clavado
	TIEMPO DE ELABORACIÓN: 40 minutos
	VALORACIÓN: 5/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 3. Muestra #4 de experimentación textil.

MUESTRA: 4	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
BASE TEXTIL EXPERIMENTAL	
FOTOGRAFÍA	
	
<p><b>MATERIALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Satin negro</li> <li>-Pistola de silicón</li> <li>-Barras de silicón</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>DETALLE:</b></p> 
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Lograr que detalle de silicón sea del mismo tamaño.</p>	TÉCNICA APLICADA: Pegado
	TIEMPO DE ELABORACIÓN: 2 horas
	VALORACIÓN: 7/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 4. Muestra #5 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 5</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Tela yute crudo -Cordón de yute grueso	<b>DETALLE:</b> 
<b>OBSERVACIONES:</b> Tener en cuenta que al bordar la tela no quede fruncida.	<b>TÉCNICA APLICADA:</b> Bordado
	<b>TIEMPO DE ELABORACIÓN:</b> 1 día
	<b>VALORACIÓN:</b> 10/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 5. Muestra #6 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 6</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Gabardina gris -Pintura 3D	<b>DETALLE:</b> 
<b>OBSERVACIONES:</b> Dejar secar la tela por tiempo mínimo de 5 horas.	<b>TÉCNICA APLICADA:</b> Pintado
	<b>TIEMPO DE ELABORACIÓN:</b> 2 horas
	<b>VALORACIÓN:</b> 10/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 6. Muestra #7 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 7</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Gabardina gris -Cemento de contacto -Cola de ratón, lila y platedo.	<b>DETALLE:</b> 
<b>OBSERVACIONES:</b> Colocar cemento de contacto como base sobre la tela para adherir la cola de ratón.	<b>TÉCNICA APLICADA:</b> Pegado
	<b>TIEMPO DE ELABORACIÓN:</b> 2 horas
	<b>VALORACIÓN:</b> 6/10

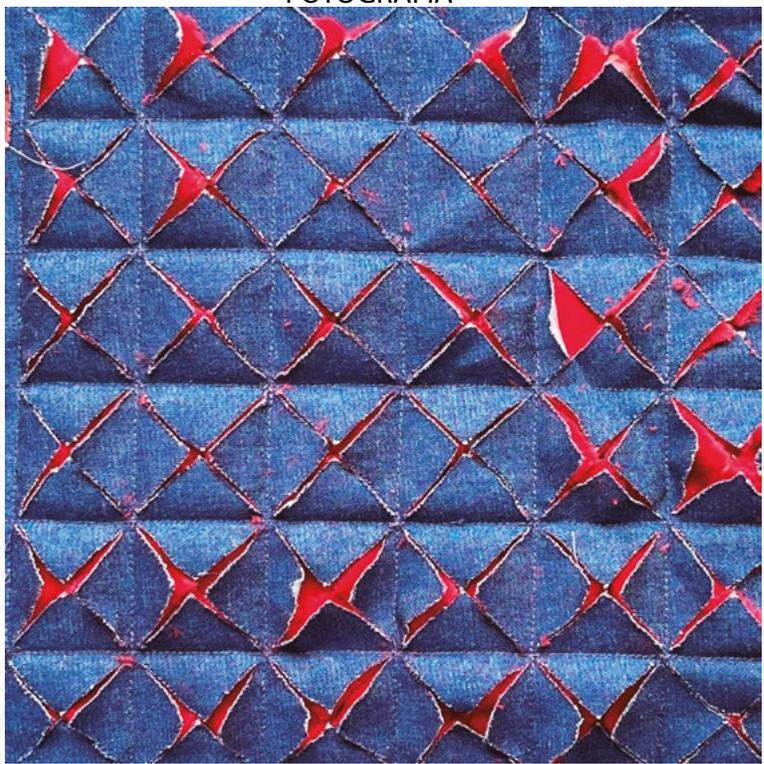
Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 7. Muestra #8 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 8</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido de punto	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Tela polar café -Encendedor	<b>DETALLE:</b> 
<b>OBSERVACIONES:</b> Quemar la tela con cuidado y seguir el mismo patrón de curvas.	<b>TÉCNICA APLICADA:</b> Quemado
	<b>TIEMPO DE ELABORACIÓN:</b> 4 horas
	<b>VALORACIÓN:</b> 10/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 8. Muestra #9 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 9</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano y no tejido	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Denim -Tela de yute -Tela peluche roja	<b>DETALLE:</b> 
	<b>OBSERVACIONES:</b> Señalar por donde se hará los cortes para que queden todos iguales.
	TÉCNICA APLICADA: Recorte
	TIEMPO DE ELABORACIÓN: 5 horas
	VALORACIÓN: 5/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 9. Muestra #10 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 10</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Gabardina color gris -Botones a presión -Encendedor -Cautín	<b>DETALLE:</b> 
	<b>OBSERVACIONES:</b> Tener cuidado al momento de quemar la tela.
	TÉCNICA APLICADA: Aplicación de calor
	TIEMPO DE ELABORACIÓN: 2 horas
	VALORACIÓN: 10/10

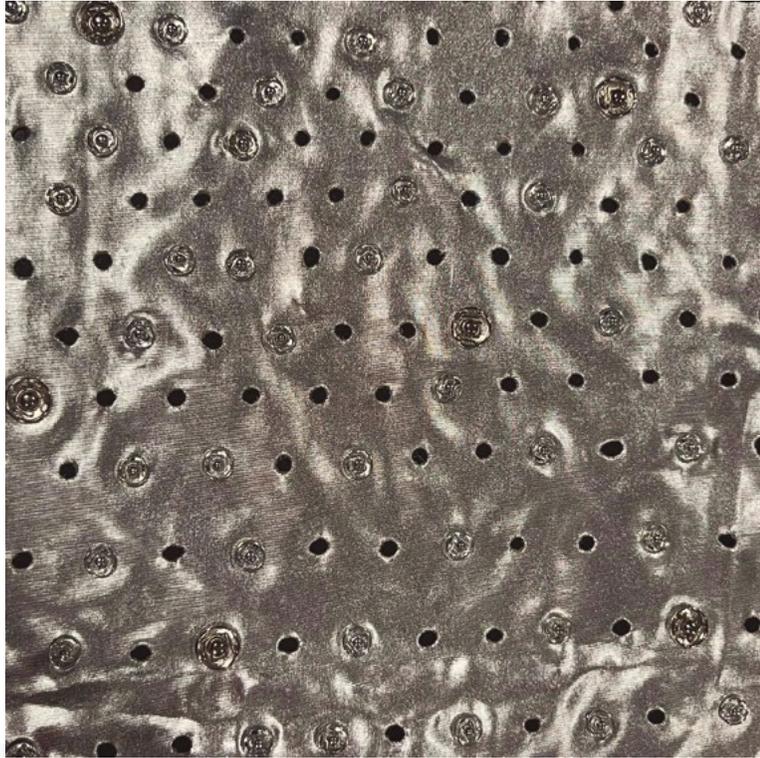
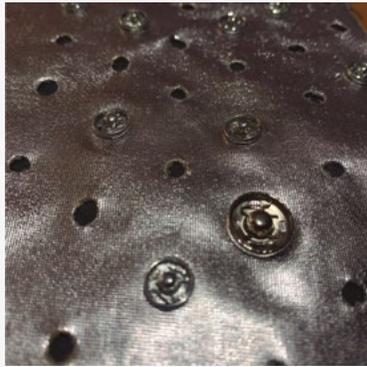
Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 10. Muestra #11 de experimentación textil.

MUESTRA: 11	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
BASE TEXTIL EXPERIMENTAL	
FOTOGRAFÍA	
	
<b>MATERIALES:</b> -Goma blanca -Gabardina -Lana sintética	<b>DETALLE:</b> 
<b>OBSERVACIONES:</b> No colocar demasiado pegamento al momento de hacer el engomado ya que se hace muy rígida la tela.	TÉCNICA APLICADA: Quemado y perforado
	TIEMPO DE ELABORACIÓN: 1 día
	VALORACIÓN: 5/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 11. Muestra #12 de experimentación textil.

MUESTRA: 12	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
BASE TEXTIL EXPERIMENTAL	
FOTOGRAFÍA	
	
<b>MATERIALES:</b> -Tela lamé -Botones a presión plateados -Cautín	<b>DETALLE:</b> 
<b>OBSERVACIONES:</b> No aplicar mucho tiempo calor para que no se queme demasiado la tela.	TÉCNICA APLICADA: Aplicación de calor
	TIEMPO DE ELABORACIÓN: 2 horas
	VALORACIÓN: 10/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 12. Muestra #13 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 13</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Tela organza -Silicón acrílico	<b>DETALLE:</b> 
	<b>OBSERVACIONES:</b> Aplicar la misma cantidad en toda la tela para que quede parejo y de mejor apariencia.
	<b>TÉCNICA APLICADA:</b> Engomado
	<b>TIEMPO DE ELABORACIÓN:</b> 1 día
	<b>VALORACIÓN:</b> 8/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

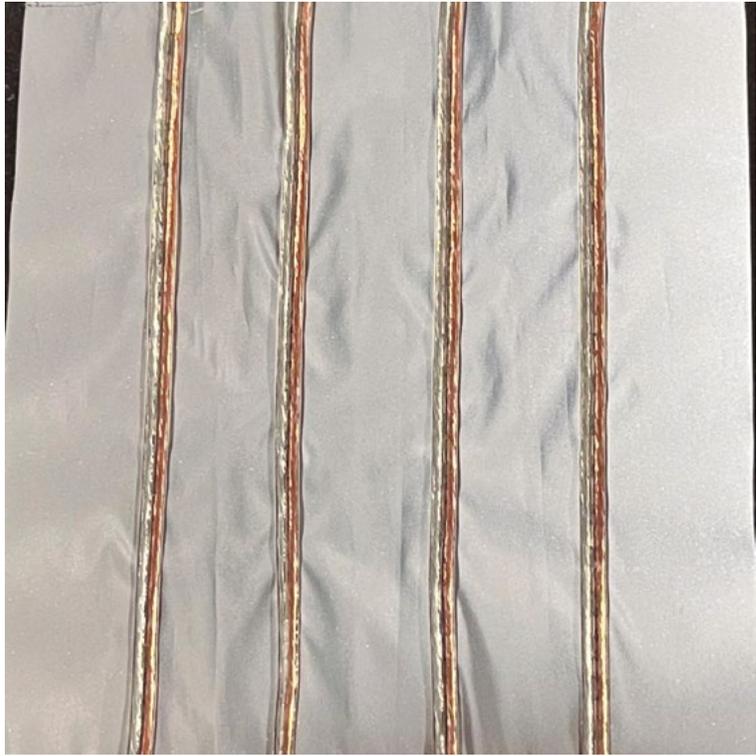
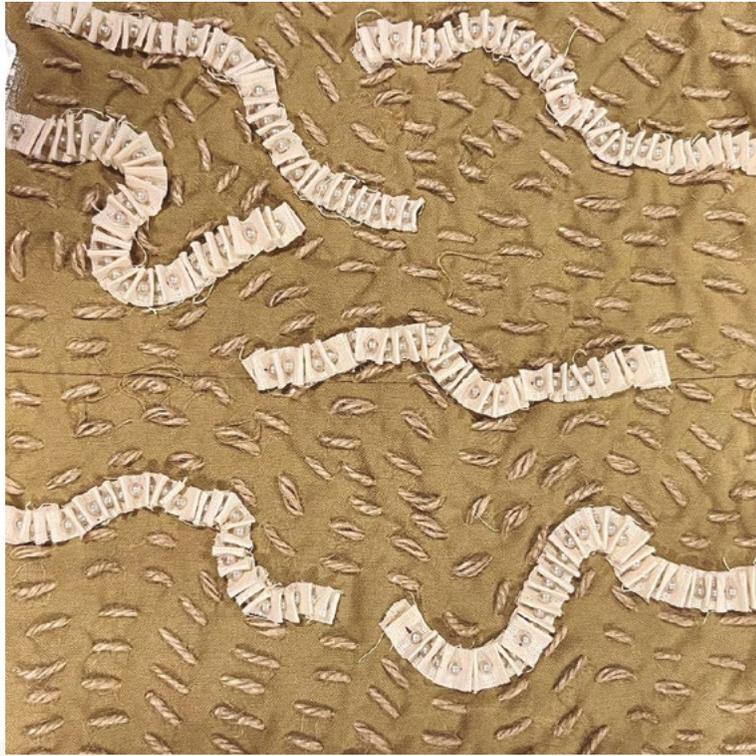
Ficha 13. Muestra #14 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 14</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Lienzo -Hilo de algodón	<b>DETALLE:</b> 
	<b>OBSERVACIONES:</b> Evitar jalar demasiado el hilo al momento de bordar para no deformar la tela.
	<b>TÉCNICA APLICADA:</b> Bordado y anudado
	<b>TIEMPO DE ELABORACIÓN:</b> 4 horas
	<b>VALORACIÓN:</b> 10/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 14. Muestra #15 de experimentación textil.

Ficha 15. Muestra #16 de experimentación textil.

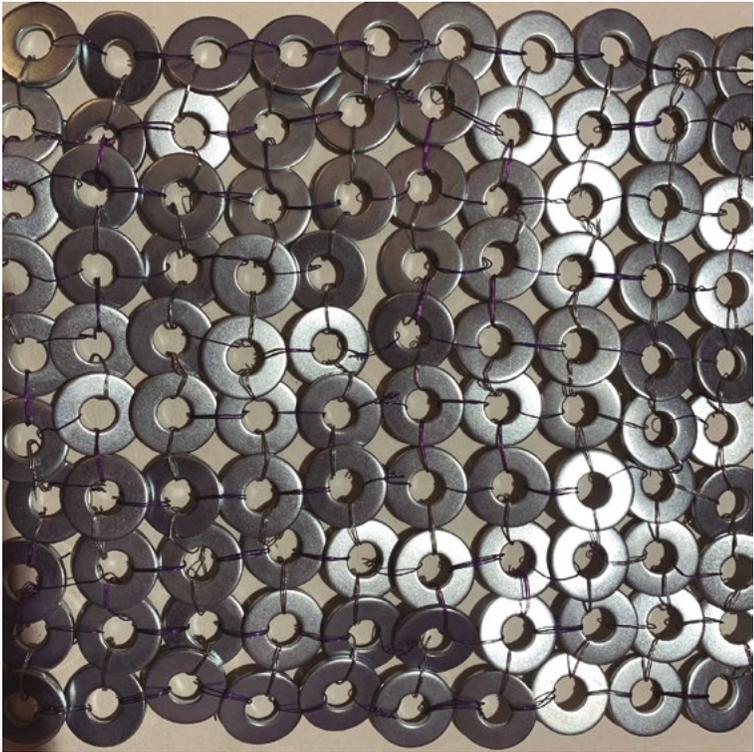
MUESTRA: 15		MUESTRA: 16	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano		TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm		TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
BASE TEXTIL EXPERIMENTAL		BASE TEXTIL EXPERIMENTAL	
FOTOGRAFÍA		FOTOGRAFÍA	
			
MATERIALES:	DETALLE:	MATERIALES:	DETALLE:
-Cinta reflectiva -Cables		-Lienzo -Tela camisa -Mullos -Piola de yute	
OBSERVACIONES: Unir bien con costura zig zag la cinta reflectiva y bordar el cable con doble hilo justo por la costura.	TÉCNICA APLICADA: Bordado y recta	OBSERVACIONES: Asegurar bien con bordado los detalles de mullo.	TÉCNICA APLICADA: Bordado y plisado
	TIEMPO DE ELABORACIÓN: 5 horas		TIEMPO DE ELABORACIÓN: 6 horas
	VALORACIÓN: 10/10		VALORACIÓN: 10/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 16. Muestra #17 de experimentación textil.

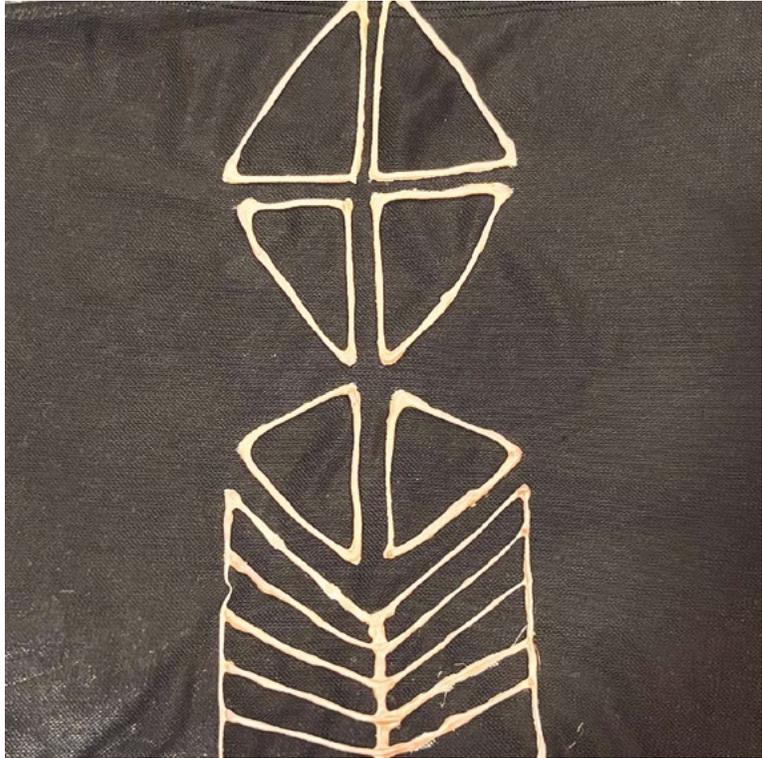
Ficha 17. Muestra #18 de experimentación textil.

MUESTRA: 17		MUESTRA: 18	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano		TIPO DE TEJIDO: No aplica	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm		TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
BASE TEXTIL EXPERIMENTAL		BASE TEXTIL EXPERIMENTAL	
FOTOGRAFÍA		FOTOGRAFÍA	
			
MATERIALES: -Antelina -Lienzo -Vela	DETALLE:	MATERIALES: -Arandelas -Alambre delgado	DETALLE:
			
OBSERVACIONES: El lienzo no se debe acercar demasiado al fuego para que no se consuma rápido.	TÉCNICA APLICADA: Quemado y recta	OBSERVACIONES: Tomar en cuenta que el alambre este bien asegurado y detrás puede lastimar así que es necesario una base por debajo.	TÉCNICA APLICADA: Anudado
	TIEMPO DE ELABORACIÓN: 3 horas		TIEMPO DE ELABORACIÓN: 2 días
	VALORACIÓN: 10/10		VALORACIÓN: 5/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 18. Muestra #19 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 19</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Malla -Pintura 3D	<b>DETALLE:</b> 
	<b>TÉCNICA APLICADA:</b> Pintado
<b>OBSERVACIONES:</b> Tener cuidado ya que se puede manchar la tela, presionar haciendo que la pintura no se corte o salga demasiado.	<b>TIEMPO DE ELABORACIÓN:</b> 1 hora
	<b>VALORACIÓN:</b> 8/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 19. Muestra #20 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 20</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Cuerina -Botones para forrar	<b>DETALLE:</b> 
	<b>TÉCNICA APLICADA:</b> Bordado
<b>OBSERVACIONES:</b> Ajustar bien al momento de bordar el boton para que no se mueva.	<b>TIEMPO DE ELABORACIÓN:</b> 6 horas
	<b>VALORACIÓN:</b> 8/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 20. Muestra #21 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 21</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Atelina -Cautín	<b>DETALLE:</b> 
	<b>OBSERVACIONES:</b> Al momento de coser colocar bien la tela para que no se mueva y quede el patron de cuadros.
	TÉCNICA APLICADA: Aplicación de calor y recta
	TIEMPO DE ELABORACIÓN: 4 horas
	VALORACIÓN: 7/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 21. Muestra #22 de experimentación textil.

<b>MUESTRA: 22</b>	
TIPO DE TEJIDO: Tejido plano	
TAMAÑO DE LA MUESTRA: 25X25cm	
<b>BASE TEXTIL EXPERIMENTAL</b>	
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
	
<b>MATERIALES:</b> -Organza -Mullos -Vela	<b>DETALLE:</b> 
	<b>OBSERVACIONES:</b> Tener cuidado con los hilos del bordado al momento de quemar.
	TÉCNICA APLICADA: Bordado y quemado
	TIEMPO DE ELABORACIÓN: 3 horas
	VALORACIÓN: 9/10

Nota. De elaboración propia, (2023).

También se realizaron fichas de experimentación en donde se describen las técnicas y materiales de cada muestra, a continuación se puede ver las especificidades de cada una y su valoración:

Tabla 9: Valoración

Ficha Experimental	Valoración sobre 10	Funcionalidad para su aplicación en prendas (ergonomía)	Observaciones
#1	2/10	Tiene un nivel de funcionalidad bajo, depende de donde se vaya a ubicar la experimentación, es dura de trabajar y puede lastimar si no se maneja con cuidado.	Se debe tener cuidado y ver un buen lugar de la prenda donde colocar la experimentación para que no llegue a molestar o lastimar al actor.
#2	7/10	Su nivel de funcionalidad se considera alto, es fácil de trabajar y no llega a molestar a la persona que porte la prenda.	Se debe lavar con cuidado, ya que tiene silicona y puede desprenderse, está pensado para un tiempo de vida corto.
#3	5/10	Tiene un nivel de funcionalidad de bajo a medio, debe trabajarse con cuidado ya que tiene clavos.	Esta experimentación tiene clavos incrustados, no pegados, pueden salirse de la base textil.
#4	7/10	Tiene un nivel alto de funcionalidad, es fácil de aplicar en prendas y se puede mover con facilidad.	Tener cuidado al momento de lavar, ya que tiene silicona.
#5	8/10	Tiene un alto nivel de funcionalidad, es fácil de aplicar en prendas y no llega a molestar al usuario.	Los botones a presión pueden llegar a zafarse, solo están abotonados.
#6	10/10	Tiene un nivel de funcionalidad alto, ya que no llega a molestar a la persona que porte la prenda, sin importar la silueta de la misma, puede ser ajustada o floja.	No existen observaciones.
#7	10/10	Tiene un nivel de funcionalidad alto, ya que no molestará al usuario que porte la prenda.	No existen observaciones.

Ficha Experimental	Valoración sobre 10	Funcionalidad para su aplicación en prendas (ergonomía)	Observaciones
#8	6/10	Tiene un nivel de funcionalidad medio, ya que la base experimental se debe manipular con cuidado y no llega a molestar en el interior.	La cola de ratón puede llegar a desprenderse con el paso del tiempo.
#9	10/10	Tiene un nivel de funcionalidad alto, ya que es fácil de manipular y no molesta en la parte interior y exterior de la base experimental.	No se estira.
#10	10/10	Tiene un nivel de funcionalidad alto, ya que es fácil de manipular y no molesta en la parte interior y exterior de la base experimental.	Mantiene caliente al usuario, no estira.
#11	5/10	Tiene un nivel de funcionalidad medio, ya que su manipulación es compleja y la base es muy rígida, se puede usar dependiendo de en qué parte de la prenda se aplique.	Muy rígida, no es muy cómoda para el usuario, debe usarse estratégicamente.
#12	10/10	Tiene un alto nivel de funcionalidad, es fácil de aplicar en prendas y no llega a molestar al usuario.	Los botones a presión pueden llegar a zafarse, solo están abotonados.
#13	8/10	Tiene un nivel de funcionalidad alto, permite movimiento a la persona que porte la prenda y no lleva a molestar.	No acercar a polvo, ya que puede al ser silicon puede opacarse, en caso de que suceda limpiar con agua y pasar un poco de aceite para que tenga brillo.
#14	10/10	Tiene un alto nivel de funcionalidad, puede aplicarse en prendas con facilidad y no llega a molestar al usuario.	El hilo es bordado a mano, no llegará a zafarse.
#15	10/10	Tiene un alto nivel de funcionalidad, dependiendo de en qué parte de la prenda se aplique.	Lo óptimo para esta experimentación es no colocar en partes que tienen mucho movimiento.
#16	10/10	Tiene un alto nivel de funcionalidad y expresividad, no llega a molestar al usuario en la parte interna.	Se puede aplicar un forro en la parte interna de la base experimental para ocultar los nudos del bordado.
#17	10/10	Esta base experimental es funcional y cómoda.	No se estira.
#18	5/10	Nivel de funcionalidad bajo a medio, es incómodo para el usuario y el complejo de manipular y explicar sobre una prenda.	No colocar en contacto directo con la piel, puede llegar a lastimarla.
#19	8/10	Nivel de funcionalidad alto, es cómodo para el usuario y fácil de aplicar en prenda.	Permite fácil movilidad ya que la tela estira.
#20	8/10	Tiene un nivel de funcionalidad medio, ya que no llega a molestar al usuario y se aplica con facilidad en prendas.	Se recomienda aplicar a lo largo de las prendas, no a lo ancho, ya que si se estira se puede llegar a romper el hilo del bordado.
#21	7/10	Tela funcional, cómoda para el usuario y fácil al ser aplicada en prendas	No estira.
#22	9/10	Tela funcional, no molesta al usuario y es posible aplicarla en prendas.	Tener en cuenta que la tela es delgada, lo que la hace delicada, manejar con cuidado.

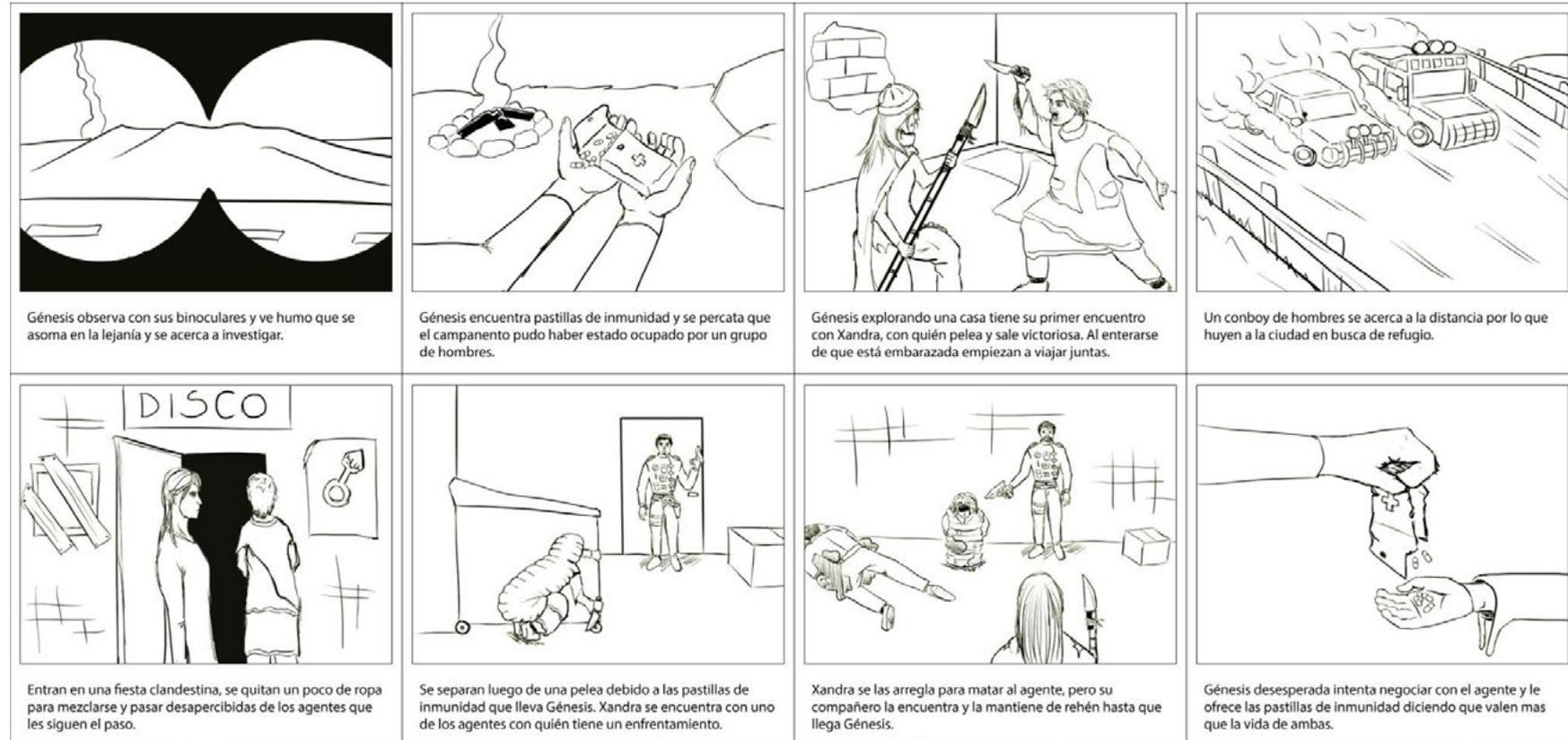
Nota, De autoría propia, (2023)

### 3.2.- PROCESO CREATIVO

#### 3.2.1.- STORYBOARD

Con el storyboard se logra una representación visual y secuencial de la narrativa del cortometraje; utilizando ilustraciones que describen las escenas. A continuación el storyboard donde se muestran algunas de las escenas del cortometraje:

Figura 56. Storyboard.



Nota. De autoría propia, (2023).

#### 3.2.2.- MOODBOARDS

Un moodboard de diseño de vestuario es una herramienta visual que se utiliza para recopilar y organizar ideas, inspiraciones, colores, texturas, imágenes y elementos relacionados con el diseño de vestuario. Es una especie de collage que ayuda a transmitir la dirección creativa y estética de un proyecto. El objetivo principal de un moodboard es capturar y comunicar la atmósfera y la temática general que se desea lograr en el diseño de los trajes o prendas de vestir. Puede incluir imágenes de referencia de películas, fotografías de moda, obras de arte, telas, colores, elementos decorativos y cualquier otra cosa que pueda influir en el proceso creativo. A continuación se presenta un moodboard de cada uno de los personajes:

**Génesis:**

Una persona solitaria, ruda y sombría, su personalidad se refleja en el moodboard mediante imágenes de ropa de cuero, un ambiente nublado, animales salvajes y armas, colores oscuros y apagados como el negro y tonos grises, también se maneja una silueta sexi que va en relación a la actriz.

Figura 57. Moodboard del personaje Génesis.



Nota. De autoría propia, (2023).

**Xandra:**

Es todo lo contrario de Génesis, está embarazada, su personalidad es cálida y sutil, pero también es una mujer guerrera, ya que se dedica a proteger a su bebé. Se refleja en

el moodboard mediante imágenes de naturaleza, mujer libre, ambiente tranquilo, colores cálidos como los tonos marrones y naranja, también se maneja una silueta de mujer delicada y reservada.

Figura 58. Moodboard del personaje Xandra.



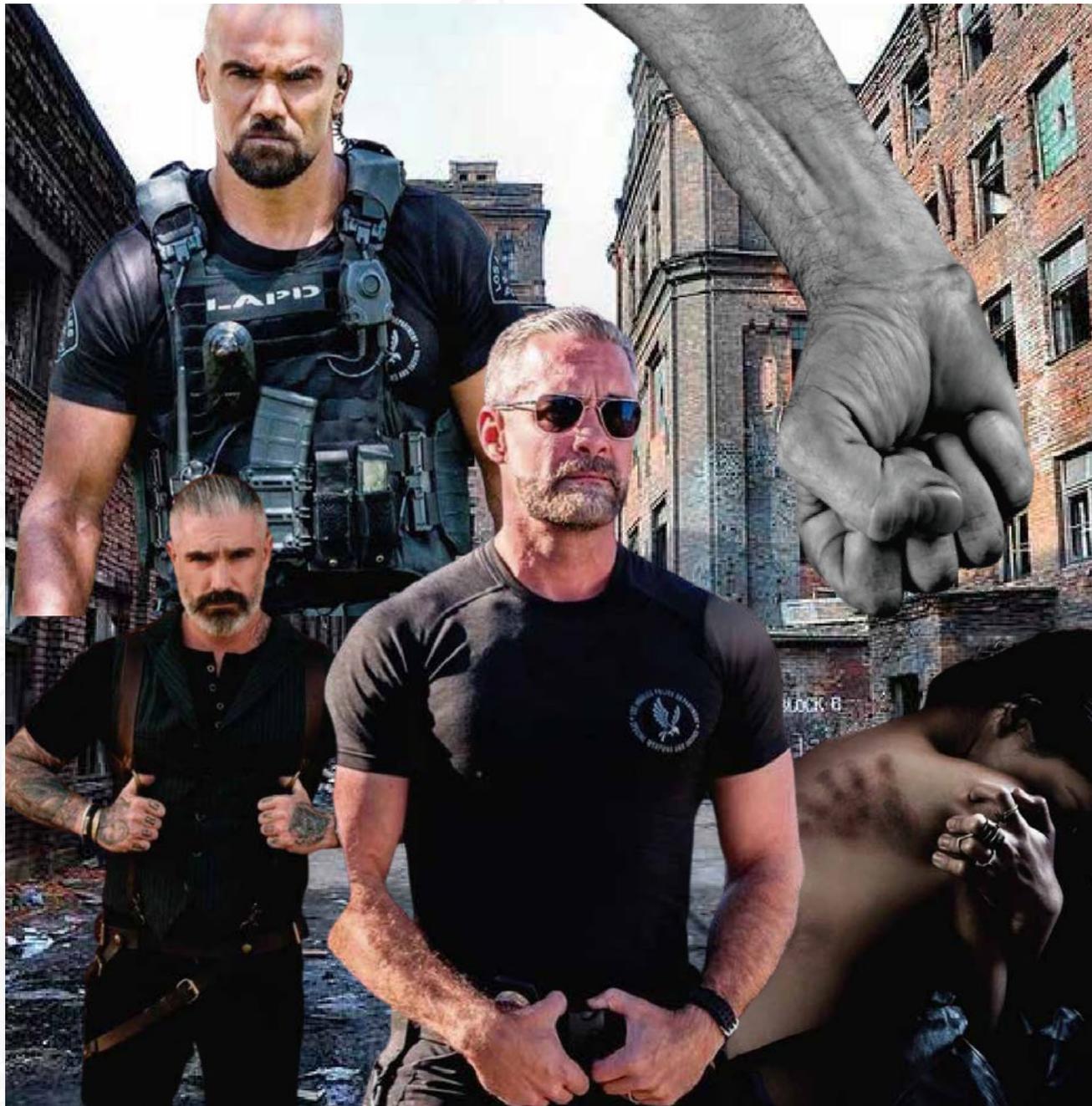
Nota. De autoría propia, (2023).

### Agentes:

Dentro de estos moodboards se refleja en general a personajes rudos y monótonos, que están obsesionados con su trabajo y presentan una fuerza notable, su personalidad se refleja en el moodboard mediante imágenes de señores rudos, ambiente descuidado y abuso de poder, colores serios y elegantes como el negro, gris, se maneja una silueta de señor mayor fuerte.

Agente 1, se puede ver a un hombre de acción, duro, que su enfoque en el trabajo puede llevarlo a tomar decisiones cuestionables en busca de resultados, su personalidad se refleja en el moodboard mediante imágenes de señores rudos, ambiente descuidado y abuso de poder, colores serios y elegantes como el negro, gris, se maneja una silueta de señor mayor fuerte.

Figura 59. Moodboard del Agente 1.



Nota. De autoría propia, (2023).

Agente 2, muestra una actitud pragmática y directa, mientras que su comportamiento seductor esconde un vacío emocional subyacente, en caso de fuerza le gusta usar las armas, su personalidad se refleja en el moodboard mediante imágenes

de hombres jóvenes, seducción, armas y ambiente desolado, colores serios y elegantes como el negro, gris, se maneja una silueta de hombre joven.

Figura 60. Moodboard del Agente 2.



Nota. De autoría propia, (2023).

### 3.3.- BOCETACIÓN RÁPIDA

Es una etapa fundamental en el desarrollo de vestuario, ya que permite visualizar y comunicar las ideas creativas de un diseñador. Estos permiten al creativo visualizar sus ideas, experimentar con diferentes estilos, formas y detalles y comunicar sus conceptos a otros miembros del equipo de producción. Dentro de esta fase se han realizado bocetos rápidos para cada personaje, tomando en cuenta sus necesidades y lo que se quiere reflejar dentro del vestuario.

#### Génesis

Las propuestas de vestuario para el personaje de Génesis reflejan a una mujer ruda, sensual y guerrera, todo esto mediante colores oscuros, materiales relacionados a lo sensual y a lo rudo, siluetas ajustadas, con virtualidades, también se pensó en qué experimentación textil va de acuerdo con la propuesta realizada, pensando en que el vestuario también sea cómodo y funcional para la actriz.

Figura 61. Bocetos rápidos del personaje Génesis.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 62. Bocetos rápidos del personaje Génesis con su experimentación.



Nota. De autoría propia, (2023).

## Xandra

Las propuestas de vestuario para el personaje de génesis reflejan una silueta holgada, ya que ella desea ocultar su embarazo de los cazadores, hemos optado por una paleta de colores cálidos, que vayan de acuerdo a su personalidad, también hemos tomado en cuenta que Xandra es una persona muy

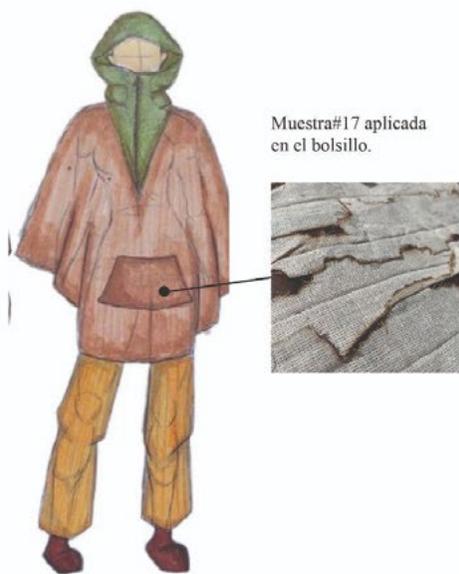
cercana a la naturaleza, sus propuesta de vestuario tienen una imagen visual algo desgastada ya que ella está huyendo y manteniéndose a salvo, por último se pensó en qué experimentaciones irían mejor con cada una de sus propuestas.

Figura 63. Bocetos rápidos del personaje Xandra.



Nota. De autoría propia, (2023)

Figura 64. Bocetos rápidos del personaje Xandra con su experimentación.



Nota. De autoría propia, (2023)

## Agentes

Se presentan bocetos rápidos de los agentes que son la élite en el cortometraje, es por eso que se quiere representar poder mediante sus trajes, con diseños que reflejen autoridad y fuerza, la colorimetría que se aplicará es de tonos

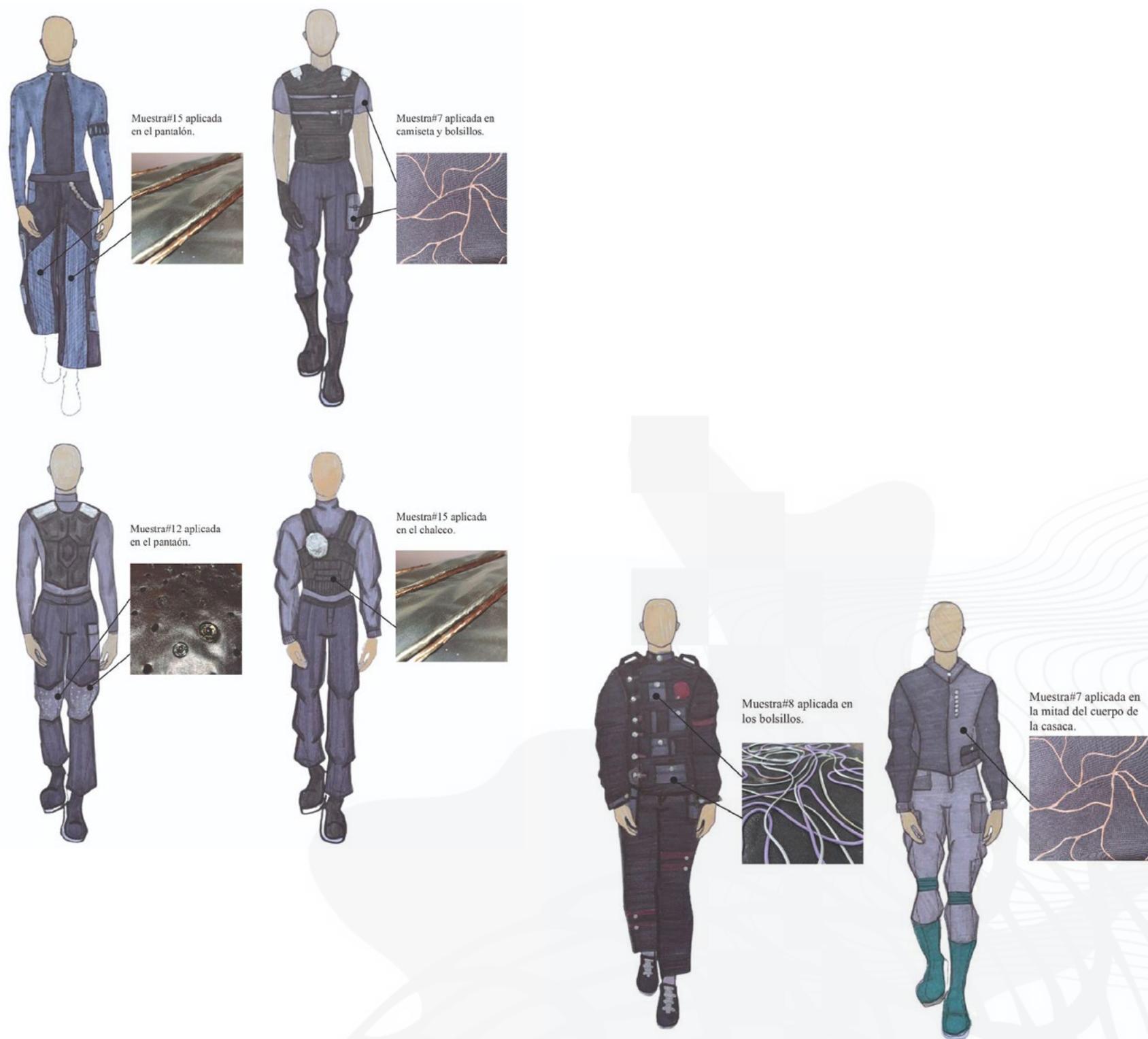
plomos y negros que reflejan formalidad, prendas de cortes rectos, estos reflejan seriedad, misterio y autoridad; las experimentaciones que se quiere aplicar son aquellas que refieren a un tiempo futuro. .

Figura 65. Bocetos rápidos de los personajes agentes.



Nota. De autoría propia, (2023)

Figura 66. Bocetos rápidos de los personajes agentes con su experimentación.



Nota. De autoría propia, (2023)

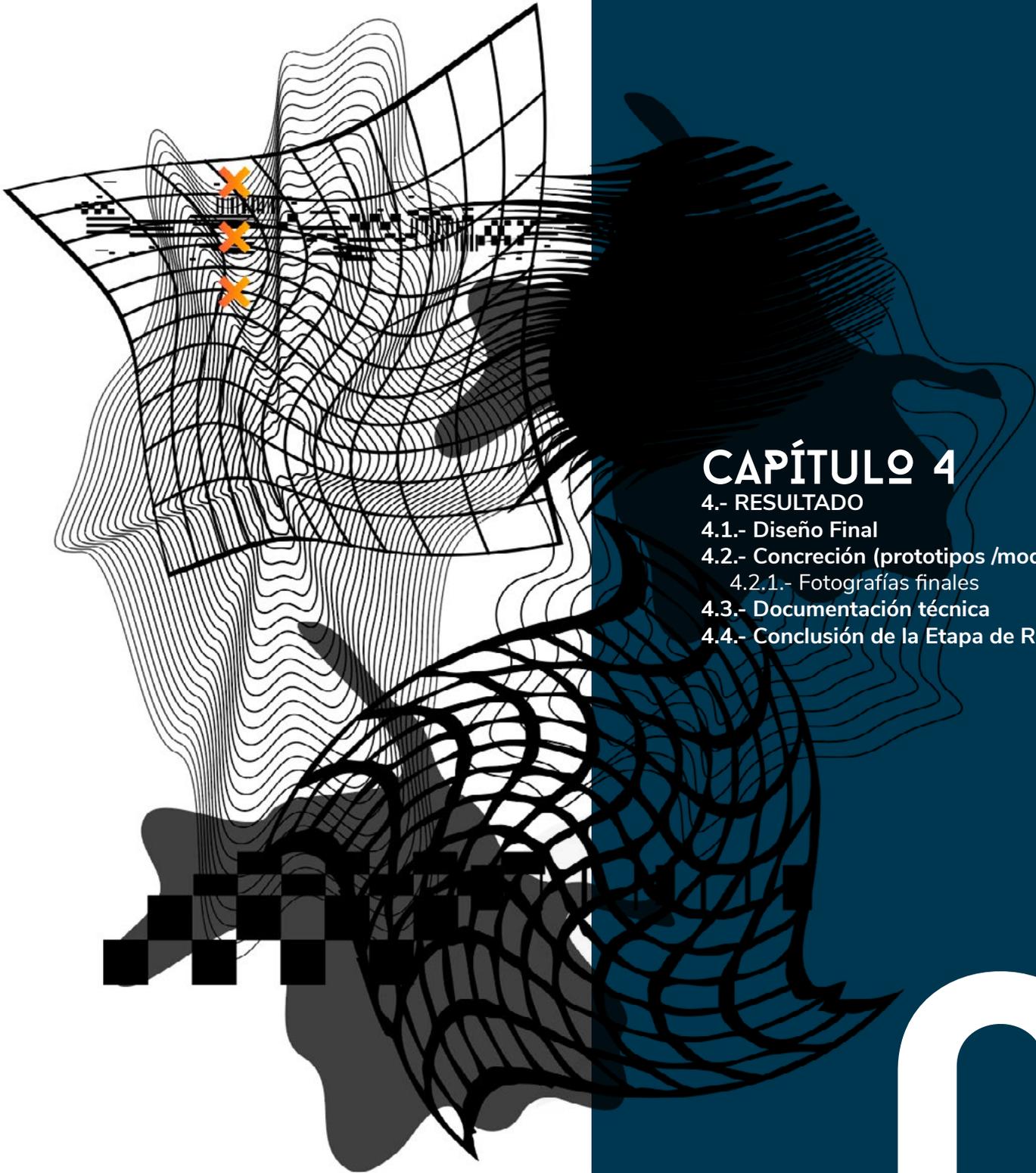
### 3.4.- CONCLUSIÓN DE LA ETAPA DE ANTEPROYECTO

Durante esta fase se realizó un análisis exhaustivo de la información relevante relacionada con el cortometraje, lo cual fue fundamental para llevar a cabo la creación de moodboards y definir el personaje principal. Estos procesos permitieron explorar y capturar visualmente la esencia, el ambiente y la estética deseada para el cortometraje. Además, al considerar cuidadosamente esta información, se logró generar propuestas sólidas y coherentes que reflejan la visión artística y narrativa del proyecto. De esta manera, se sentaron las bases para la siguiente etapa de desarrollo, brindando una dirección clara y proporcionando una guía valiosa para el equipo de producción en la creación del cortometraje.





04



## CAPÍTULO 4

4.- RESULTADO	97
4.1.- Diseño Final	97
4.2.- Concreción (prototipos /modelos)	114
4.2.1.- Fotografías finales	117
4.3.- Documentación técnica	118
4.4.- Conclusión de la Etapa de Resultado	139

# 04

## 4.- RESULTADO

### 4.1.- DISEÑO FINAL

#### GÉNESIS

Para las propuestas de Génesis hemos optado por usar una paleta de colores oscuros, que vayan de acuerdo a lo que quiere reflejar el personaje, su personalidad, es decir, el ser sigilosa, ruda y misteriosa.

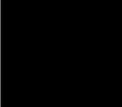
#### Génesis propuesta final #1

Para esta propuesta de vestuario, el personaje portará un outfit completo en el cual están presentes las bases textiles experimentales. Este está compuesto de una chaqueta transformable, se trata de una prenda que pueda usarse como una chaqueta, un chaleco; es decir, sus mangas son desprendibles; y por último le pueda quitar la parte baja de la chaqueta, que ha sido pensada para ser usada como torniquete dentro del cortometraje. El outfit también cuenta con un pantalón tipo cargo con varios bolsillos de distintos tamaños y espacios pensados para que pueda colocar sus armas, en estos espacios se aplicó experimentación para darle expresión e innovación al vestuario, la experimentación que se ha escogido para este outfit va de acuerdo a la tabla de variables de experimentación que se presentó en el capítulo 3 , esta se realizó en base a la personalidad de cada personaje; por último el outfit también cuenta con un buso con cortes y experimentación, con el objetivo de presentar que Génesis es una mujer ruda y sensual.

Los colores presentes en la propuesta final #1 de Génesis van de acuerdo a su personalidad, es decir que es una mujer segura, fuerte, sensual, ruda y sigilosa.

Paleta de color propuesta final de Génesis #1:

Tabla 10: Paleta de color Propuesta #1 Génesis.

	-19-1555 TCX Red Dahlia
	-20-0017 TPM Razor Edge
	-20-0007 TPM Micon
	-20-0011 TPM Bezel
	-BLACK C

Nota. De autoría propia, (2023).

Para estas prendas se han definido las bases textiles y materiales con los cuales se va a trabajar:

- Licra texturizada: Esta base textil permite buen movimiento a la actriz, es de color gris, que va de acuerdo a su personalidad, como se mencionó anteriormente, Génesis es una mujer ruda.
- Tela anti fluidos: Se escogió esta base textil ya que da expresión al personaje, hace que se vea más pesado por su combinación con otras bases textiles siendo esta una tela ligera, esto es ideal ya que Génesis debe moverse con facilidad.
- Tela licra: Se optó por usar esta base textil en tonos grises, ya que genera una armonía de lo que se quiere expresar del personaje a nivel visual.
- Cuerina: El uso de esta tela es debido a que está relacionada con la sensualidad, una de las características que tiene Génesis, la protagonista.
- Cinta reflectiva: El uso de materiales aplicados de formas alternativas, genera innovación.
- Botones a presión: La aplicación de estos elementos va de acuerdo al contexto del cortometraje, y a la funcionalidad del mismo al momento de la grabación, así también generando innovación en el diseño del vestuario.
- Gabardina

Figura 67. Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 1.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 68. Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 1.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 69. Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 1.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 70. Ilustración final posterior del personaje Génesis propuesta 1.



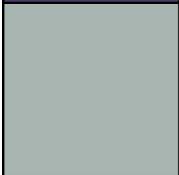
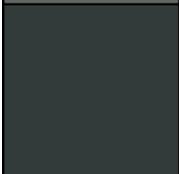
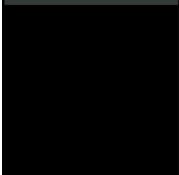
Nota. De autoría propia, (2023).

## Génesis propuesta final #2

Para esta segunda propuesta final de vestuario para el personaje de Génesis, presenta un outfit completo en el cual están presentes bases textiles experimentales, este está compuesto por una gabardina transformable que puede permanecer cerrada o abierta, esto le permite tener mejor movimiento a la actriz dentro de lo que debe hacer durante el rodaje del cortometraje, la misma prenda tiene presente experimentación con elementos metálicos bordados en en sus mangas, esta experimentación ha sido escogida en base a lo que desea expresar el personaje, una imagen extrovertida y sigilosa, por otro lado el outfit también cuenta con un pantalón tipo jogger con un corte innovador, que la hacen ver sensual, está hecho con diferentes tipos de telas para que haya más expresión en cuanto a la personalidad del personaje, lo cual demuestra que Génesis es una mujer valiente, extrovertida y ruda, que no le importa lo que digan lo demás, por último está presente un buzo de tela licra, este permite fácil movimiento a la actriz. Los colores presentes en la propuesta final #2 de Génesis van de acuerdo a su personalidad, es decir que es una mujer extrovertida, fuerte, sensual, ruda y sigilosa.

Paleta de color propuesta final de Génesis #2:

Tabla 11: Paleta de color propuesta #2 Génesis.

	-19-3722 TCX Mulberry Purple
	-20-0017 TPM Razor Edge
	-20-0007 TPM Micron
	-20-0011 TPM Bezel
	-BLACK C

Nota. De autoría propia, (2023).

Para estas prendas se han definido las bases textiles y materiales con los cuales se va a trabajar:

- Cuerina negra: Esta base textil realza la personalidad de Génesis al hacerla ver Sensual y misteriosa.
- Tela anti fluidos: Se escogió esta base textil ya que hace que se vea más pesado al generar una imagen abultada por los elásticos que lleva, esta es una tela ligera, lo cual es ideal ya que el personaje debe poder moverse con facilidad.
- Tela crepe pesada: Brinda rigidez a las prendas, refleja una imagen ruda.
- Tela lycra: Permite fácil movimiento a la actriz y no es incómoda.
- Botones para forrar: Hechos de metal, brindan una apariencia ruda.

Figura 71. Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 2.



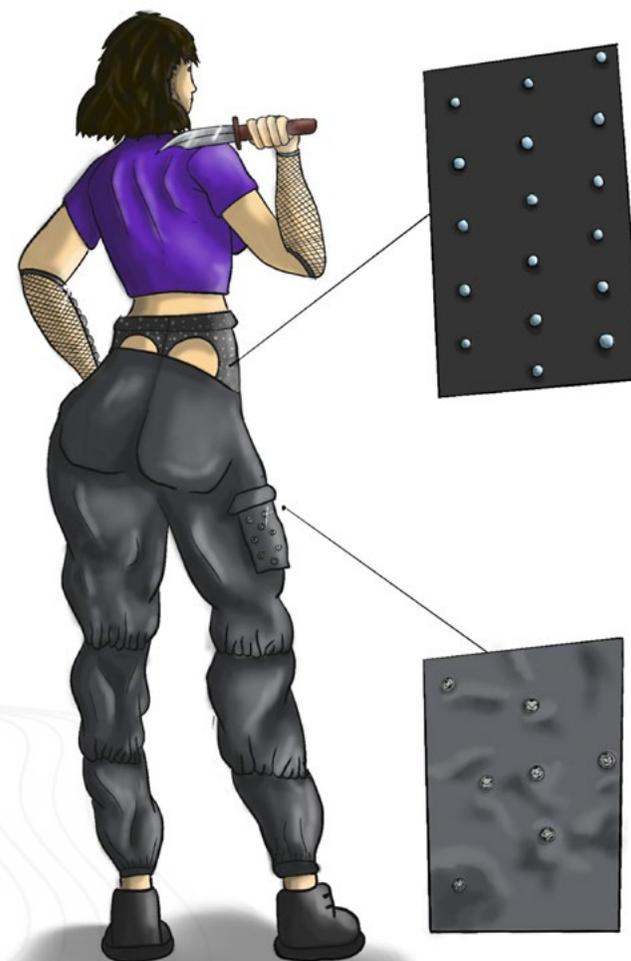
Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 72. Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 2.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 73. Ilustración final posterior del personaje Génesis propuesta 2.



Nota. De autoría propia, (2023).

**XANDRA**

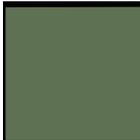
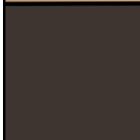
Para las propuestas de vestuario del personaje de Xandra se ha tomado en cuenta la imagen visual que desea transmitir, mediante colores cálidos, materiales ligeros, naturales y abrigados, formas orgánicas y una silueta holgada, también se ha tomado en cuenta que este personaje está en estado de gestación y desea ocultarlo.

**Xandra propuesta final #1**

Para esta propuesta final de vestuario #1 del personaje de Xandra, se presenta un outfit completo en el cual están presentes bases textiles experimentales, el outfit consta de 4 prendas, una chaqueta tipo puffer la cual es reversible con experimentación que presenta bordado de formas orgánicas con cordón, esto nos da una imagen de naturaleza y optimismo, continuando con la chaqueta, está hecha a base de dos bases textiles, por el un lado le mantiene caliente y por el reverso le puede cubrir de la lluvia y el viento de la ciudad de Quito, también cuenta con una parte baja de la chaqueta que puede colocar y retirar según lo prefiera, el diseño de esta prenda se basa en la personalidad del personaje y el concepto del cortometraje, el cual quiere transmitir que Xandra es una mujer protectora y cálida, la segunda prenda que forma parte del outfit es un buzo largo y holgado, esta sirve para disimular el embarazo del personaje, por último cuenta con un pantalón con corte materno, que en la parte de la barriga lleva experimentación con tela polar para mantener la zona abrigada, esto se ha tomado en cuenta por el contexto del cortometraje y la imagen visual que se desea dar al espectador. Los colores presentes en la propuesta final #1 de Xandra van de acuerdo a su personalidad, es decir que es una mujer valiente, amante de la naturaleza, cálida y optimista.

Paleta de color propuesta final de Xandra #1:

Tabla 12: Paleta de color propuesta #1 Xandra.

	-5F6F52 Dark Olive Green
	-A9B388 Laurel Green
	-FEFAEO Corn silk
	-OEBC7 Lemon Meringue
	-B99470 Camel
	-20-0030 PM Shimmer On

Nota. De autoría propia, (2023).

Para estas prendas se han definido las bases textiles y materiales con los cuales se va a trabajar:

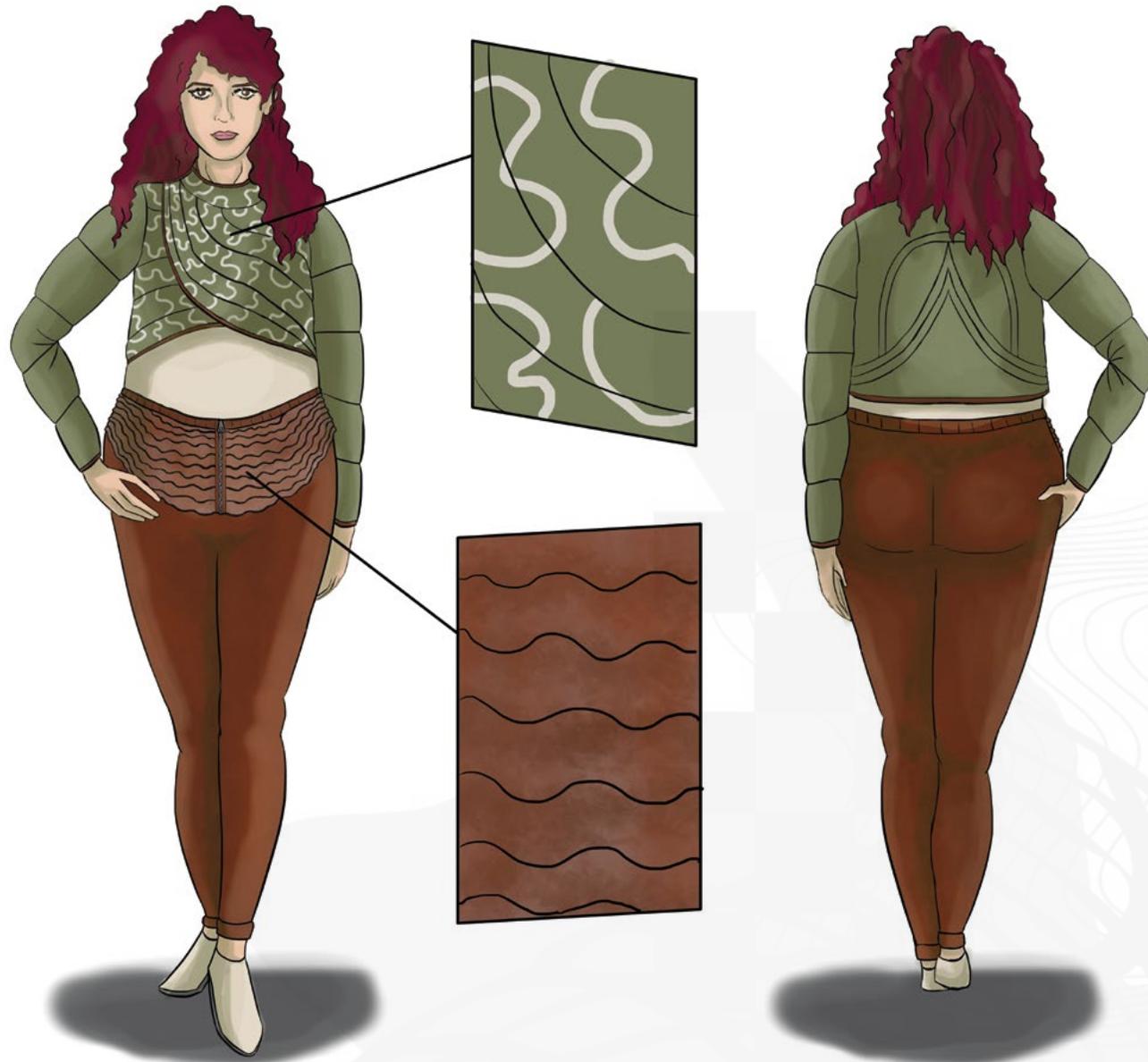
- Tela anti fluido: Tela ligera, que ayuda a proteger de la lluvia y el viento, de acuerdo al contexto del cortometraje.
- Tela polar: Ayuda a mantener caliente al personaje, brinda una imagen de suavidad, calidez y protección.
- Tela de lino: Tela de origen natural, da una apariencia rígida pero delicada.
- Tela lycra: Permite fácil movimiento al personaje y no es cómodo para una persona embarazada.
- Cordón: Cordón bordado brinda una apariencia de sutileza y ligereza.
- Guata: Brinda una apariencia de abultado y de protección.

Figura 74. Ilustración final delantera del personaje Xandra propuesta 1.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 75. Ilustración final posterior del personaje Xandra propuesta 1.



Nota. De autoría propia, (2023).

## Xandra propuesta final #2

Para esta segunda propuesta final de vestuario para el personaje de Xandra, se presenta un outfit completo en el cual están presentes bases textiles experimentales, está compuesto por un enterizo para uso exterior que es transformable, esta prenda da la imagen de que el personaje está protegido, mediante la transformación de la prenda, esta puede llegar a verse más grande lo cual ayuda a ocultar su embarazo, en el interior del enterizo contamos con dos prendas más, las cuales son una falda y un buzo tipo *hoodie*, la falda cuenta con una línea fruncida en la parte frontal, lo cual hace que se genere una textura en la zona y hace que el embarazo pase desapercibido, por último el buzo da una imagen de protección, sigilo, valentía y supervivencia, ya que también presenta un corte innovador en cuanto a patronaje.

Los colores presentes en la propuesta final #2 de Xandra van de acuerdo a su personalidad, es decir que es una mujer valiente, amante de la naturaleza, cálida y protectora.

Paleta de color propuesta final de Xandra #2:

Tabla 13: Paleta de color propuesta #2 Xandra.

	-5F6F52 Dark Olive Green
	-A9B388 Laurel Green
	-FEFAEO Cornsilk
	-OEBC7 Lemon Meringue
	-B99470 Camel
	-783D19 Russet

Nota. De autoría propia, (2023).

Para estas prendas se han definido las bases textiles y materiales con los cuales se va a trabajar:

- Tela élite: Tela ligera, que ayuda a proteger de la lluvia y el viento, de acuerdo al contexto del cortometraje.
- Tela de lino: Tela de origen natural, da una apariencia rígida pero delicada.
- Tela lycra: Permite fácil movimiento al personaje y no es cómodo para una persona embarazada.
- Lienzo: Brinda una apariencia ligera y delicada, de acuerdo al personaje.

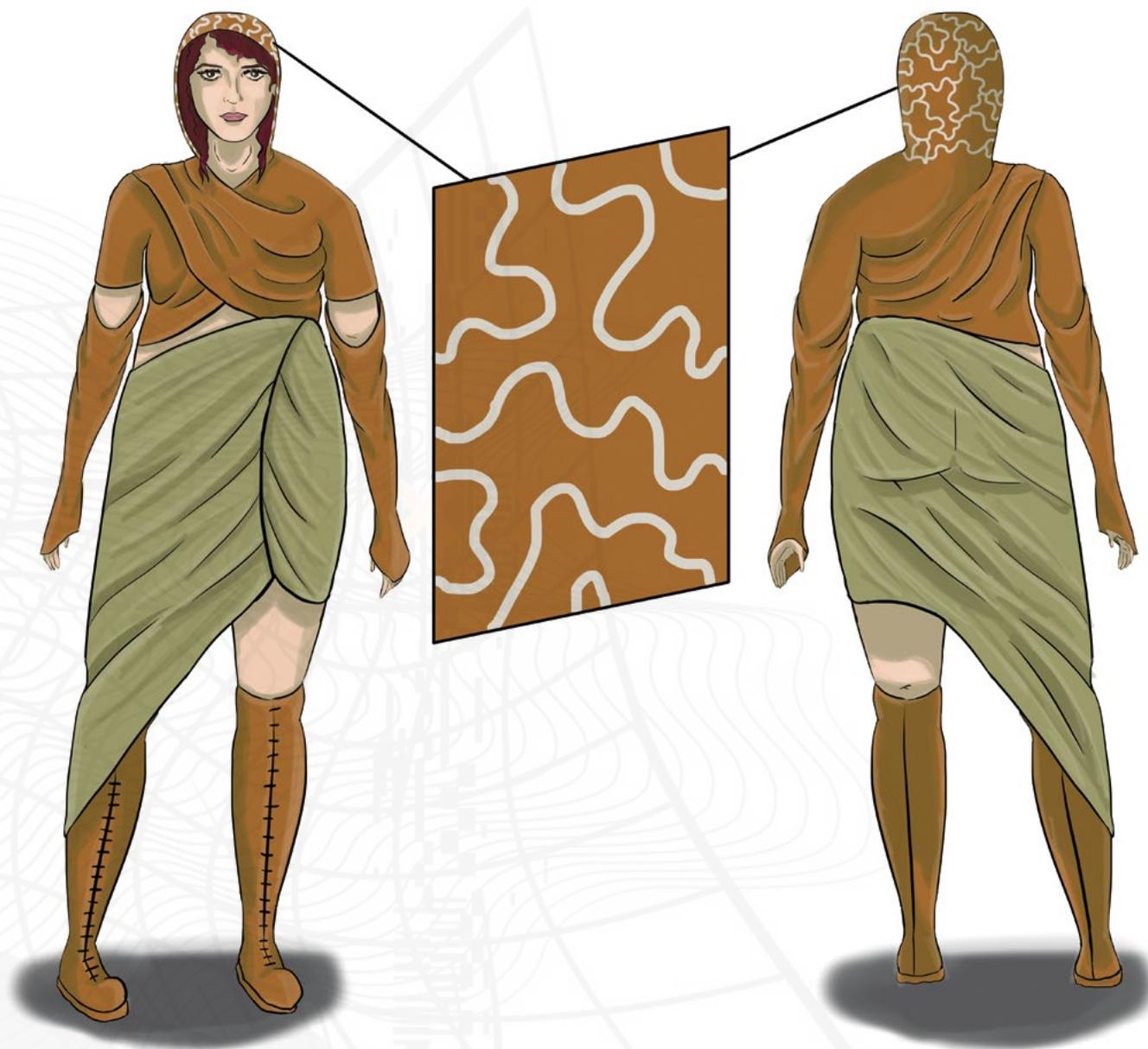
Figura 76. Ilustración final delantera enterizo del personaje Xandra propuesta 2.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 77. Ilustración final delantera traje interno del enterizo de Xandra propuesta 2.

Figura 78. Ilustración final posterior traje interno del enterizo de Xandra propuesta 2.



Nota. De autoría propia, (2023).

Nota. De autoría propia, (2023).

### Agente 1 propuesta final

Para esta propuesta del personaje Agente #1 se presenta un outfit completo en el cual están presentes bases textiles experimentales, está compuesto por una chaqueta que da la imagen de rudeza, imponentia y futurismo mediante sus texturas, y materiales, por ejemplo el uso de remaches y tela reflectiva, por otro lado el outfit también cuenta con elementos diseñados para usarse como una armadura, estos van ubicados en el brazo derecho del actor; y por último, se presenta un pantalón acolchado, ya que presenta innovación en el vestuario para este tipo de personajes, tomando en cuenta también el contexto del cortometraje.

Paleta de color propuesta final de Agente #1:

Tabla 14: Paleta de color propuesta Agente #1.

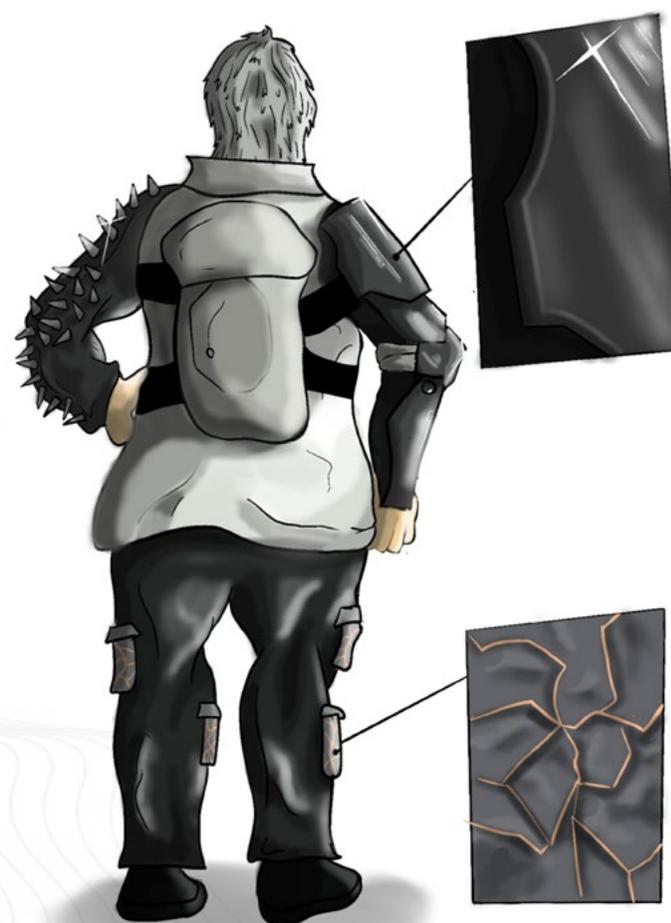
	-20-0017 TPM Razor Edge
	-20-0014 TPM Wedding Bells
	-20-0007 TPM Micron
	-20-0011 TPM Bezel
	-BLACK C

Figura 79. Ilustración final delantera del personaje Agente 1.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 80. Ilustración final posterior del personaje Agente 1.



Nota. De autoría propia, (2023).

**Agente 2 propuesta final**

Para esta propuesta del personaje Agente #2 se presenta un outfit completo en el cual están presentes bases textiles experimentales, se ha tomado la propuesta del Agente #1 como base, ya que ambos forman parte del CCDN, pero se han hecho modificaciones para que vaya de acuerdo a la personalidad del personaje, el cual quiere brindar al espectador una apariencia ruda pero juguetona, algo sensual; el outfit está compuesto por un chaleco que da la imagen de rudeza, imponencia y futurismo mediante sus texturas, y materiales, por ejemplo el uso de remaches en el posterior de la prenda y el uso de tela reflectiva, por otro lado también está presente un buzo pegado al cuerpo, ya que esto le brinda una apariencia sensual al personaje,, también se consideró que las prendas sean cómodas para su uso durante el rodaje del cortometraje, por último, se presenta un pantalón acolchado, ya que presenta innovación en el vestuario, tomando en cuenta también el contexto del cortometraje.

Paleta de color propuesta final de Agente #2:

Tabla 15: Paleta de color propuesta Agente #2.

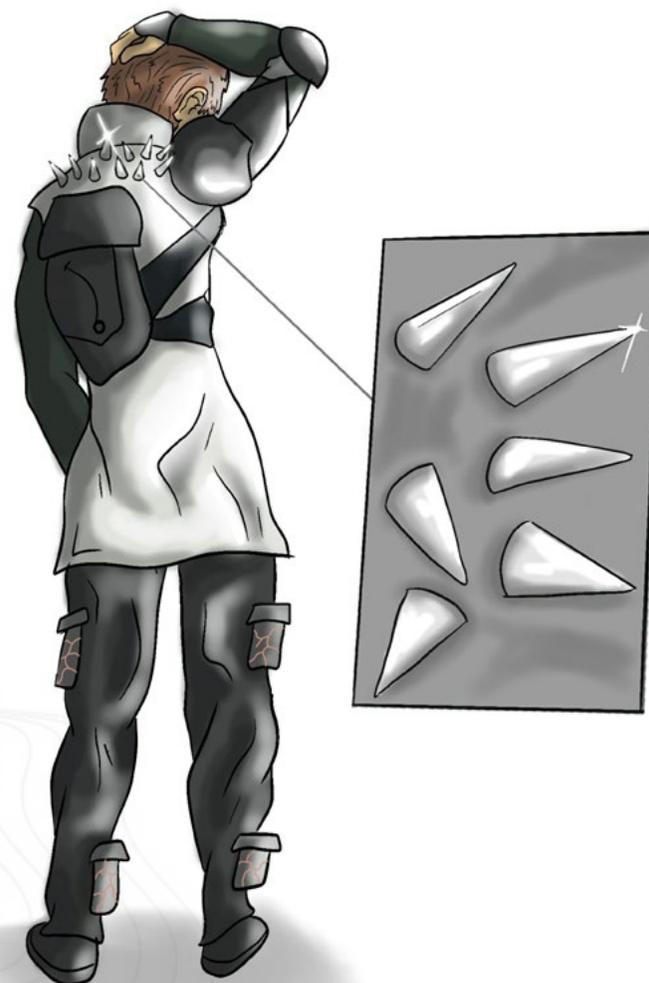
	-18-0117 TCX Vineyard Green
	-20-0017 TPM Razor Edge
	-20-0014 TPM Wedding Bells
	-20-0007 TPM Micron
	-20-0011 TPM Bezel
	-BLACK C

Figura 81. Ilustración final delantera del personaje Agente 2.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 82. Ilustración final posterior del personaje Agente 2.



Nota. De autoría propia, (2023).

## 4.2.- CONCRECIÓN (PROTOTIPOS /MODELOS)

Después de diseñar y definir las propuestas, se empezó con el proceso de patronaje, para el cual se manejó con una tabla de medidas por actor, a partir del cual se han trazado patrones bases de pantalón y corpiño, los cuales han sido modificados en caso de ser necesario.

Seguido de eso se cortaron las bases textiles quedándonos con las piezas listas para coser y poco a poco obtener el producto final.

Figura 83. Prueba de prototipo.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 84. Patronaje chaqueta puffer.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 85. Corte buzo de malla.



Nota. De autoría propia, (2023).

**Figura 86.** Prueba de prototipo.



Nota. De autoría propia, (2023).

**Figura 87.** Corte cuerina gabardina.



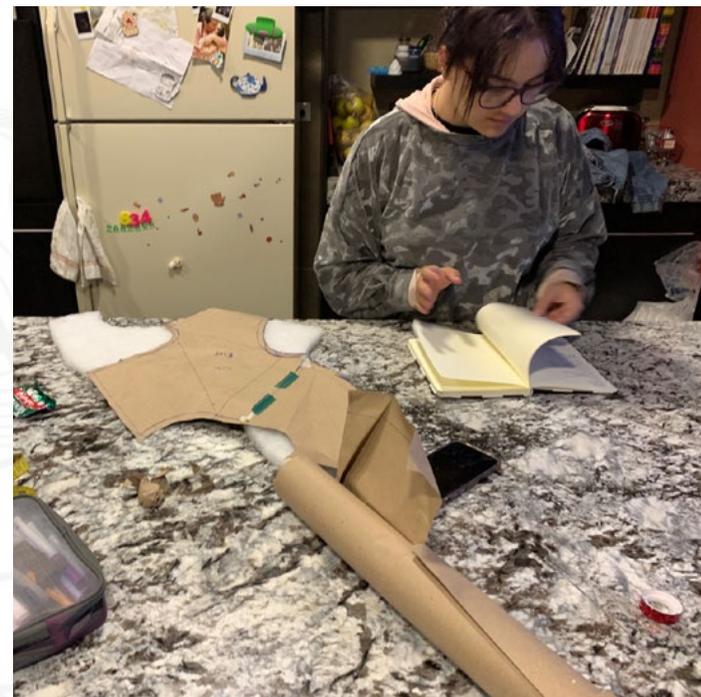
Nota. De autoría propia, (2023).

**Figura 88.** Corte de patrones del buzo de cuerina.



Nota. De autoría propia, (2023).

**Figura 89.** Patronaje para las prendas.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 90. Corte mangas en cuerina.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 91. Armado de buzo de cuerina.



Nota. De autoría propia, (2023).

## 4.2.1.- FOTOGRAFÍAS FINALES

En el siguiente código QR se encuentran las fotografías del vestuario realizado para la producción cinematográfica INMUNIDAD, donde podrán apreciar la creatividad e innovación en estos para crear trajes únicos.



LINK: [https://drive.google.com/drive/folders/1\\_sKnDcU3CNyLbavPo8MQWyafBBOcRIEG](https://drive.google.com/drive/folders/1_sKnDcU3CNyLbavPo8MQWyafBBOcRIEG)

### 4.3.- DOCUMENTACIÓN TÉCNICA

Se realizaron fichas técnicas en donde están detallados aspectos importantes de cada prenda concretada, pues se proporciona información importante sobre el diseño, la construcción y las características técnicas de cada pieza. En las fichas se encuentra la información técnica de su producción. Se incluyen detalles como medidas, geometral de la prenda, materiales utilizados, acabados, colores, bocetos, costuras y otros aspectos técnicos que deben ser seguidos durante la producción

Ficha 22. Pantalón cargo de Génesis.

Carrillo y González



Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	01
Referencia:	Pantalón
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de cintura	97cm
Contorno de cadera	94cm
Altura de cadera	27cm
Alto de tiro	30cm
Altura de rodilla	5cm
Contorno de muslo	55cm
Largo de pantalón	85cm

Observaciones:  
Tener cuidado al momento de hacer los pespuntos que la tela no se arrugue y fijarse en que manga-basta va a cada lado.

#### GEOMETRAL DELANTERO

#### GEOMETRAL POSTERIOR

Escala 1:12

#### MUESTRAS

Anti fluido

Gabardina

Cinta reflectiva

Botones a presión

#### BOCETO

Delantero

Posterior

1. Detalle de bolsillos

2. Detalle costura en tira de cinta reflectiva.

3. Detalle costado del pantalón con cierre y botón.

#### CROMÁTICA

Black C    Razor Edge    Micron    Wedding Bells

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Cinta reflectiva	Coral centro	Color gris	Delantero derecho
Hilo	Gogo	Color negro	Toda la prenda
Botones a presión	Hilo	Color negro	Costados y rodillas
Gabardina	Marsella	Color negro	Bolsillos
Armani	Marsella	Color gris	Bolsillos
Rompe vientos	Marsella	Color gris	Toda la prenda

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Coser detalles en pantalón	Recta industrial
d.- Unir piezas del pantalón	Recta industrial
e.- Pasar overlock	Overlock industrial
f.- Colocar pretina	Recta industrial
g.- Poner botones a presión	Trabajo industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 23. Chaqueta de Génesis.

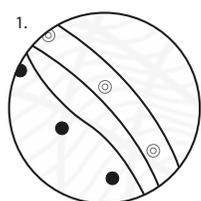
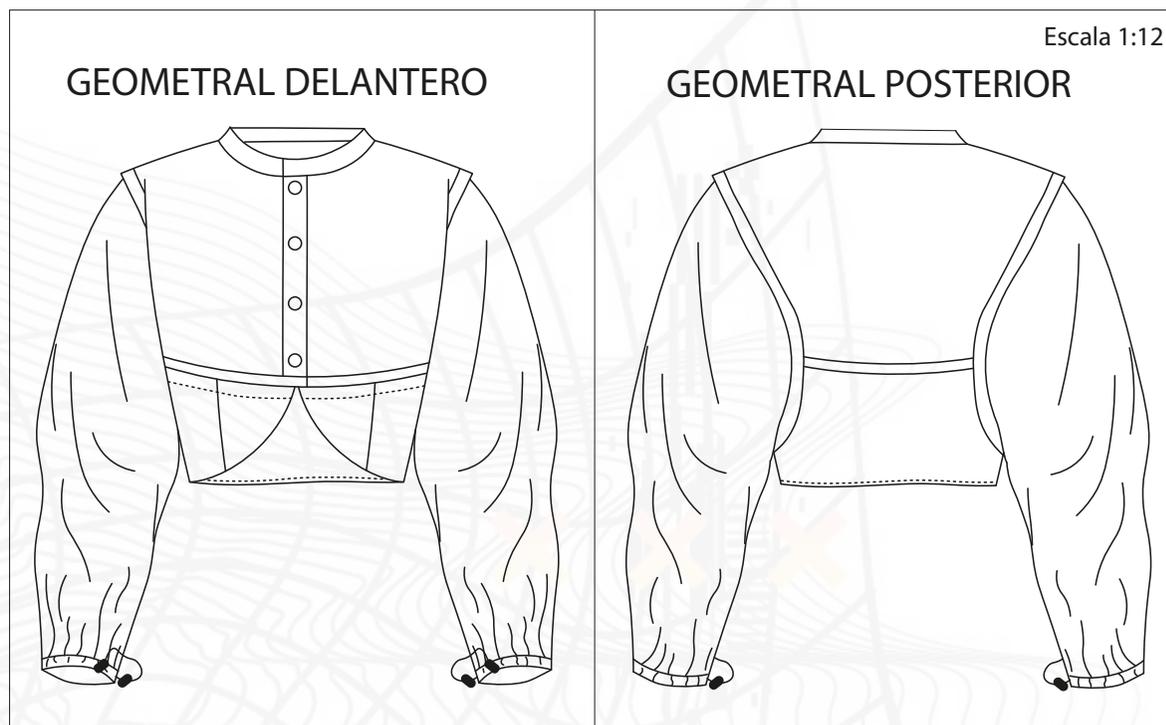
Carrillo y González



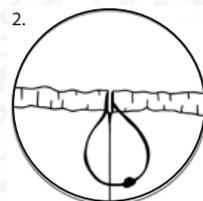
Cliete:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	02
Referencia:	Casaca transformable
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de pecho	94cm
Contorno de cintura	74cm
Talle delantero	61cm
Talle posterior	56cm
Contorno de cuello	38cm
Largo de manga	60cm
Contorno de puño	26cm
Sisa	44cm

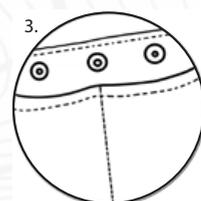
Observaciones:  
Abotonar todos los botones en las piezas que se unen mediante este método, que coincidan.



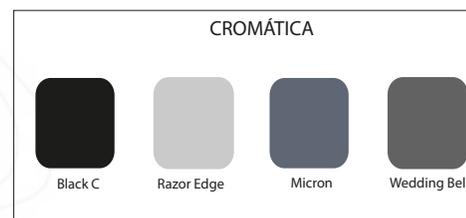
1. Mangas y cintura desmontables, unión con botones a presión



2. Detalle de elástico en puños de manga.



3. Detalle de botones a presión escondidos.



MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Hilo	Gogo	Color negro	Toda la prenda
Botones a presión	Hilo	Color negro	Sisas y pecho
Armani	Marsella	Color gris	Toda la prenda
Rompe vientos	Marsella	Color gris	Mangas
Elástico	Gogo	Color negro	Puños

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Coser costados y hombros	Recta industrial
d.- Unir de mangas	Recta industrial
e.- Pasar overlock	Overlock industrial
f.- Pespunte en aberturas de la prenda	Recta industrial
g.- .	Trabajo manual

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 24. Buzo exterior de Génesis.

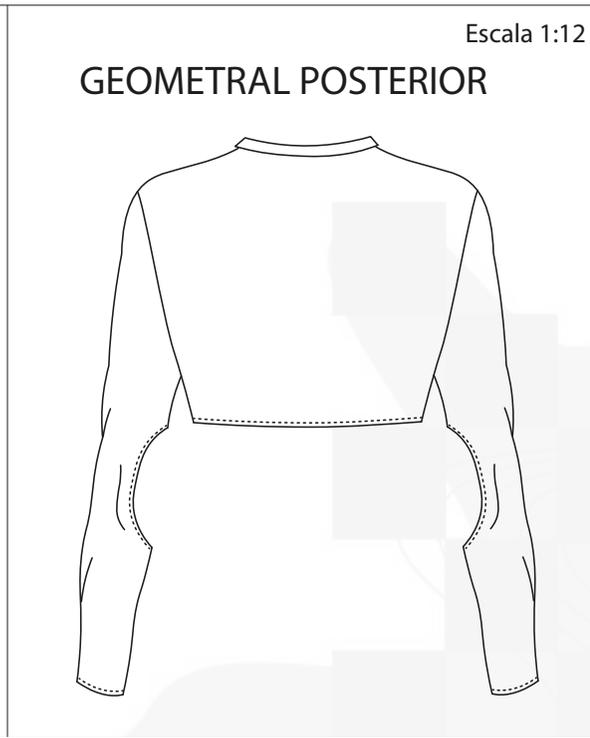
Carrillo y González



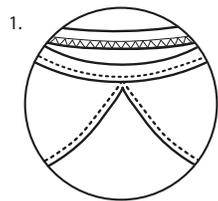
Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	03
Referencia:	Buzo manga larga
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de pecho	94cm
Contorno de cintura	74cm
Talle delantero	61cm
Talle posterior	56cm
Contorno de cuello	38cm
Largo de manga	60cm
Contorno de puño	26cm
Sisa	44cm

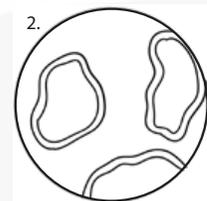
Observaciones:  
Tener cuidado al momento de hacer los pespuntos que la tela no se arrugue.



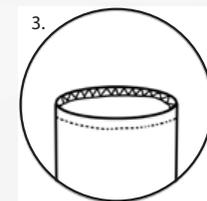
Escala 1:12



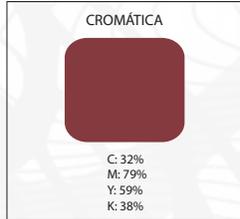
Detalle de pespunte en los filos del escote



Detalle base textil experimental de la prenda.



Detalle interno y externo de puño.



MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Cuerina	Casa Farah	Color vino	Toda la prenda
Hilo	Gogo	Color vino	Toda la prenda

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Coser costados y hombros	Recta industrial
d.- Unir de mangas	Recta industrial
e.- Pasar overlock	Overlock industrial
f.- Pespunte en aberturas de la prenda	Recta industrial
g.- Unir cuello	Recta industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 25. Buzo interior de Génesis.

## Carrillo y González



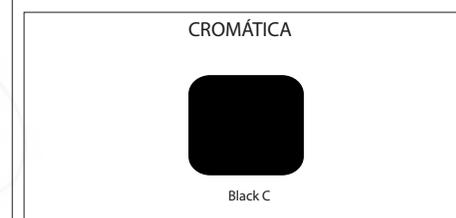
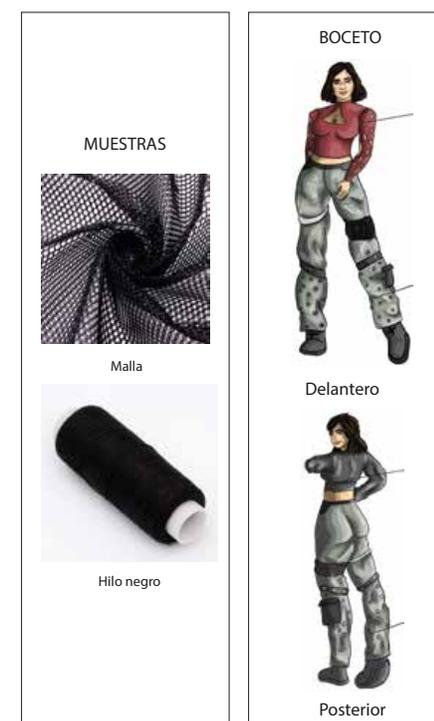
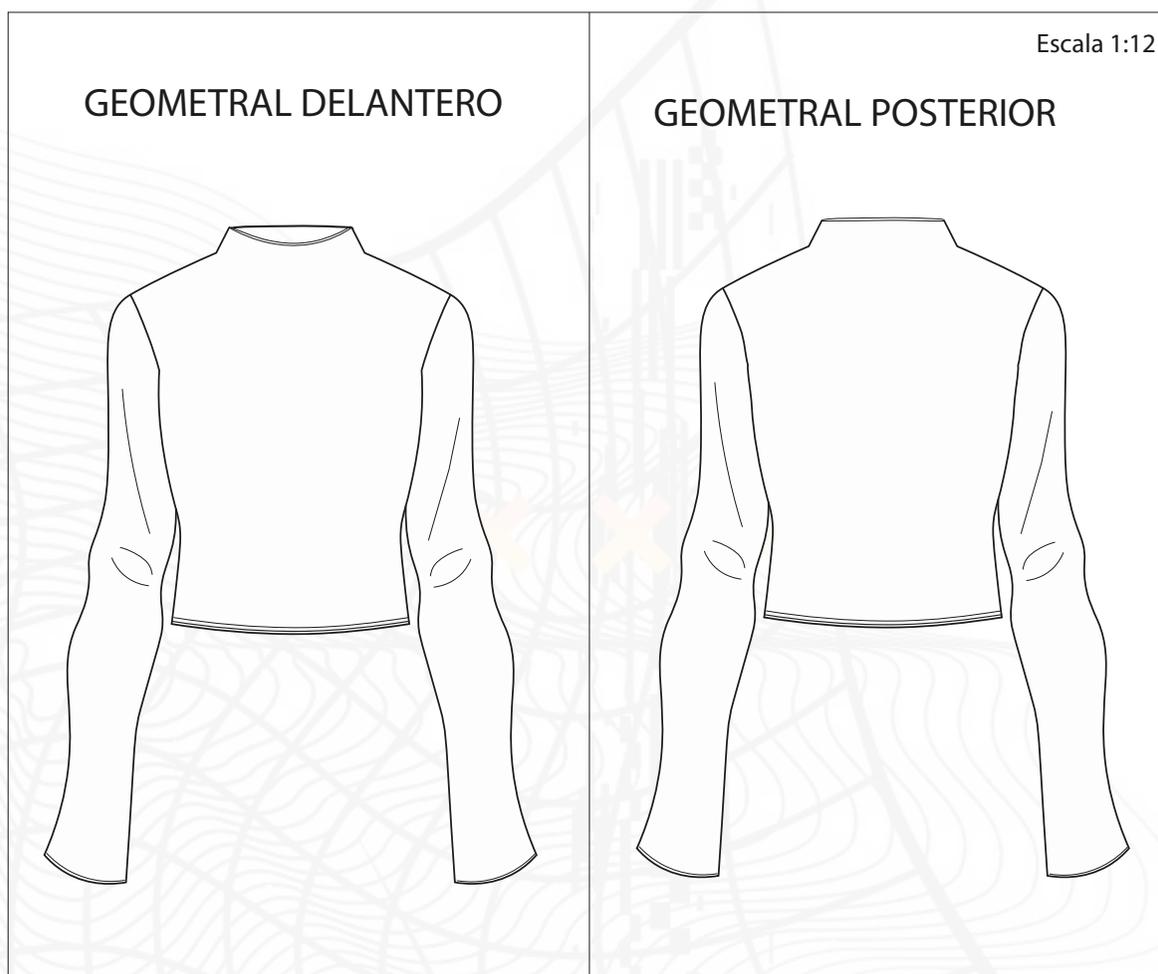
Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	04
Referencia:	Buzo de malla
Talle:	M

## MEDIDAS

Contorno de pecho	94cm
Contorno de cintura	74cm
Talle delantero	61cm
Talle posterior	56cm
Contorno de cuello	38cm
Largo de manga	60cm
Contorno de puño	26cm
Sisa	44cm

## Observaciones:

Tener cuidado al momento de coser, que la tela no se arrugue, ni se estire.



## MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Malla	Marsella	Color negro	Toda la prenda
Hilo	Gogo	Color negro	Toda la prenda

## PROCESO DE ARMADO:

- Patronaje de piezas
- Cortar las piezas en la tela
- Coser costados y hombros
- Unir de mangas
- Pasar overlock
- Pespunte en aberturas de la prenda
- .

## TECNOLOGÍAS APLICADAS:

- |                     |
|---------------------|
| Patronar            |
| Cortado             |
| Recta industrial    |
| Recta industriall   |
| Overlock industrial |
| Recta industrial    |
| Trabajo manual      |

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 26. Gabardina de Génesis.

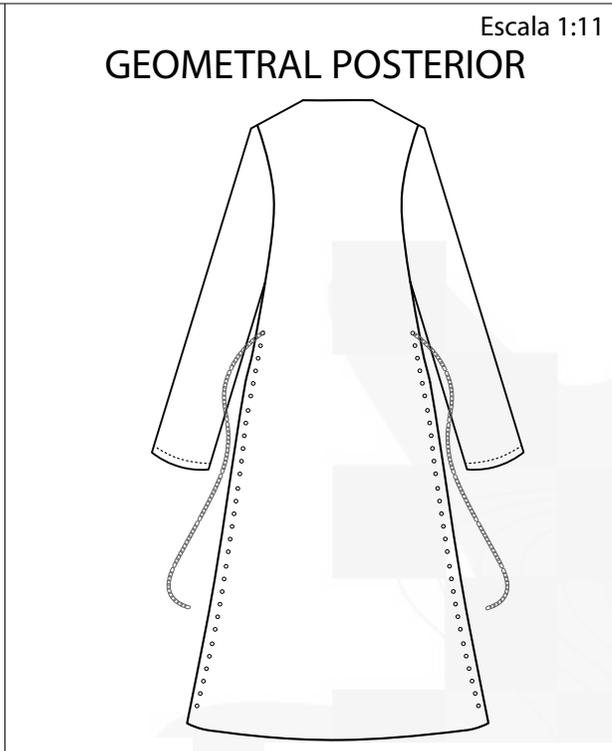
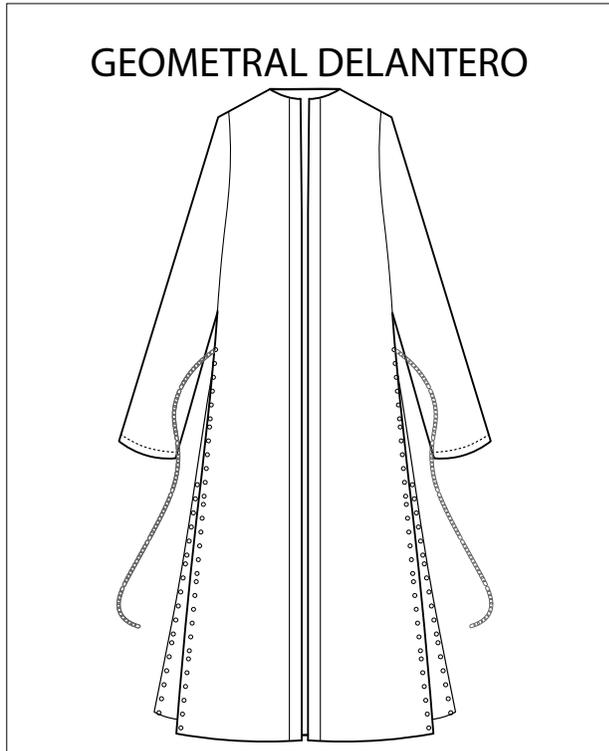
Carrillo y González



Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	05
Referencia:	Gabardina
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de pecho	94cm
Contorno de cintura	74cm
Talle delantero	61cm
Talle posterior	56cm
Contorno de cuello	38cm
Largo de manga	60cm
Contorno de puño	26cm
Sisa	44cm

Observaciones:  
Tener cuidado al momento de coser y mantener la prenda colgada para que no se arrugue.



**MUESTRAS**

Cadenas

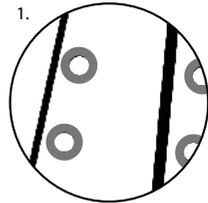
Cuerina

Ojales

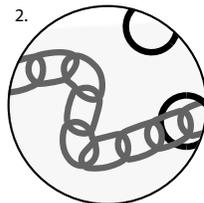
**BOCETO**

Delantero

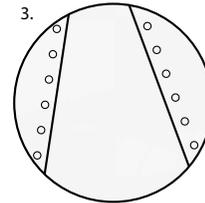
Posterior



1. Ojales y abertura de gabardina



2. Cadena fina que pasa por los ojales



3. Aberturas en los lados



MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Cuerina	Casa Farah	Negro	Toda la prenda
Hilo	Gogo	Negro	Toda la prenda
Cadena	Gogo	Plateado	Toda la prenda

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Coser costados y hombros	Recta industrial
d.- Unir de mangas	Recta industrial
e.- Pasar overlock	Overlock industrial
f.- Pespunte en aberturas de la prenda	Recta industrial
g.- Colocar cadena	Trabajo manual

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 27. Camiseta de Génesis.

Carrillo y González



Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	07
Referencia:	Blusa
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de pecho	94cm
Contorno de cintura	74cm
Talle delantero	61cm
Talle posterior	56cm
Contorno de cuello	38cm
Largo de manga	60cm
Sisa	44cm

Observaciones:  
Tener cuidado con la tela al momento de coser para que no se deshile.

**GEOMETRAL DELANTERO**

**GEOMETRAL POSTERIOR**

Escala 1: 8,5

**MUESTRAS**

Lycra cotone

**BOCETO**

Delantero

Posterior

**CROMÁTICA**

Mulberry Purple

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Lycra	Casa Farah	Purpura	Toda la prenda
Hilo	Gogo	Purpura	Uniones

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Coser costados y hombros	Recta industrial
d.- Unir de mangas	Recta industriall
e.- Pasar overlock	Overlock industrial
f.- Pespunte en los fillos	Recta industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 28. Pantalón de Génesis.

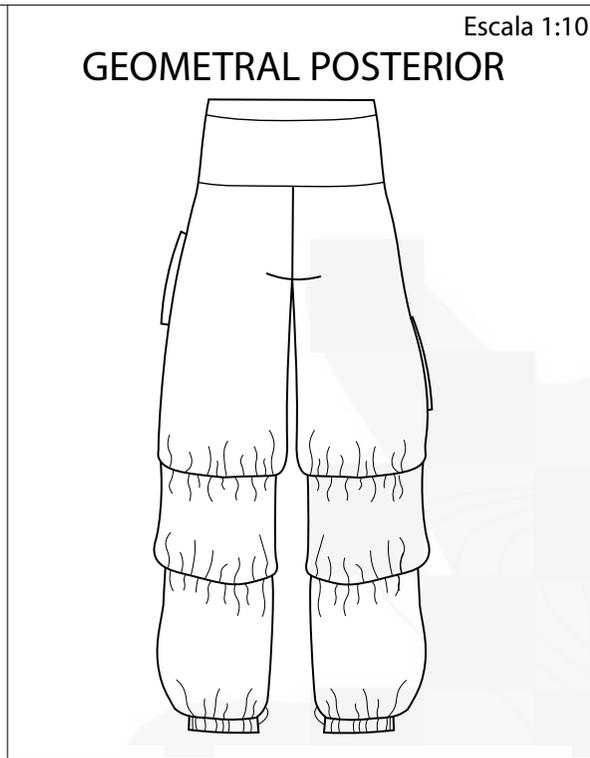
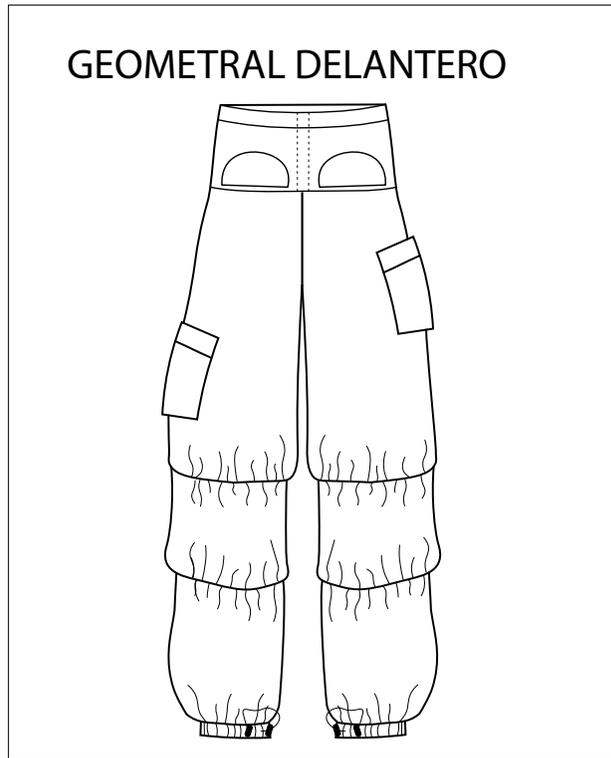
Carrillo y González



Cliete:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	08
Referencia:	Pantalón
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de cintura	94cm
Contorno de cadera	97cm
Altura de cadera	27cm
Alto de tiro	30cm
Altura de rodilla	58cm
Largo de manga	60cm
Contorno de muslo	26cm
Largo de pantalón	85cm

Observaciones:  
Colocar con cuidado el elástico estirándolo para que le de ese efecto de corrugado a la tela.



Escala 1:10

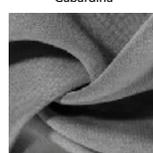
MUESTRAS



Federer



Gabardina



Armani



Botones a presión

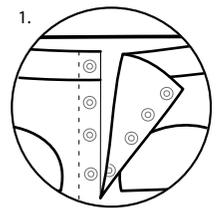
BOCETO



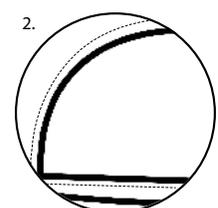
Delantero



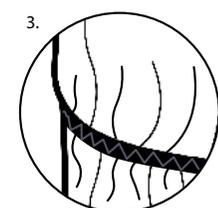
Posterior



1. Pretina con botones a presión



2. Agujeros del pantalón



3. Corrugado con elásticos

CROMÁTICA



-BLACK C



Micron



Bezel

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Federer	Marcella	Plomo	Toda la prenda
Gabardina	Marcella	Negro	Cintura
Armani	Marcella	Gris	Bolsillos

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Unir piezas del pantalón	Recta industrial
d.- Coser elásticos al pantalón	Recta industrial
e.- Pespunte en orificios de la cintura	Recta industrial
f.- Colocar pretina	Recta industrial
g.- Poner botones a presión	Trabajo industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 29. Banda para antebrazo de Génesis.

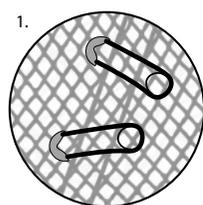
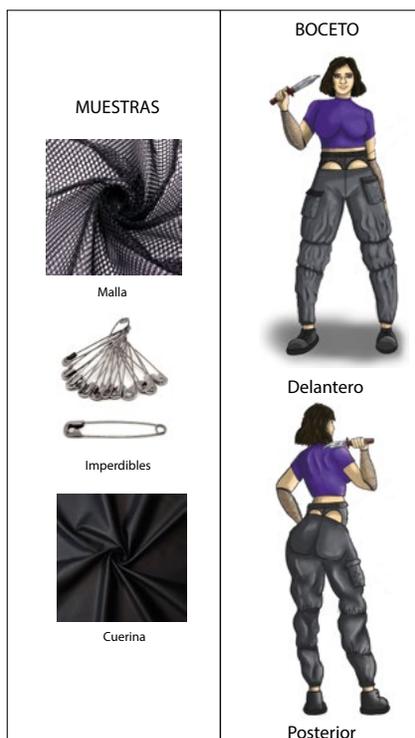
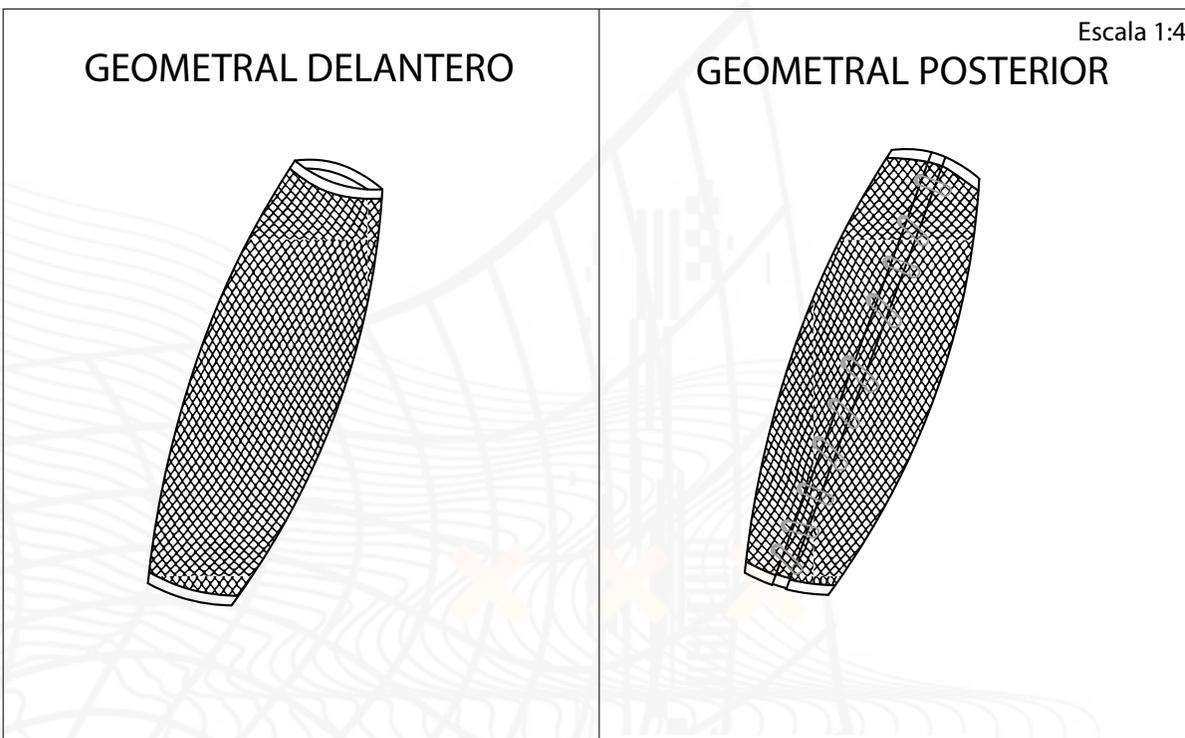
Carrillo y González



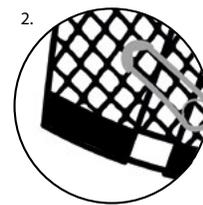
Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	06
Referencia:	Mangas
Talle:	M

MEDIDAS	
Largo de manga	60cm
Contorno de puño	26cm
Contorno de brazo	29cm

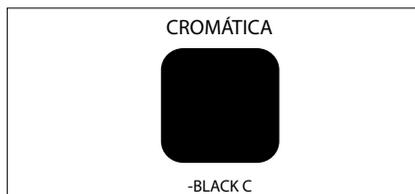
Observaciones:  
No estira mucho la malla al momento de coser con la cuerina.



1. Unión con imperdibles



2. Filos de cuerina



MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Malla	Casa Farah	Purpura	Toda la prenda
Imperdibles	Valverde	Plateado	Unión
Cuerina	Casa Farah	Negro	Filos

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Coser cuerina a los filos	Recta industrial
d.- Unir con imperdibles	Trabajo manual
e.- Pasar overlock	Overlock industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 30. Chaqueta puffer de Xandra.

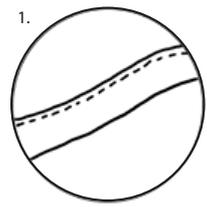
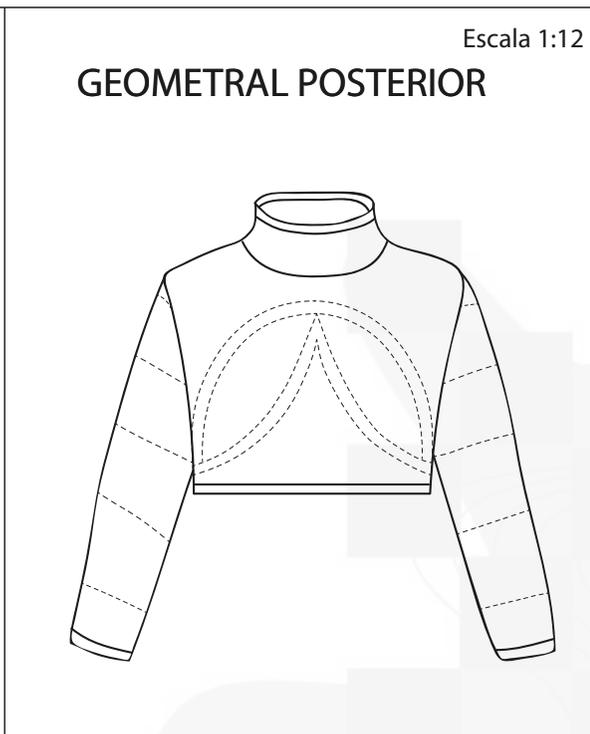
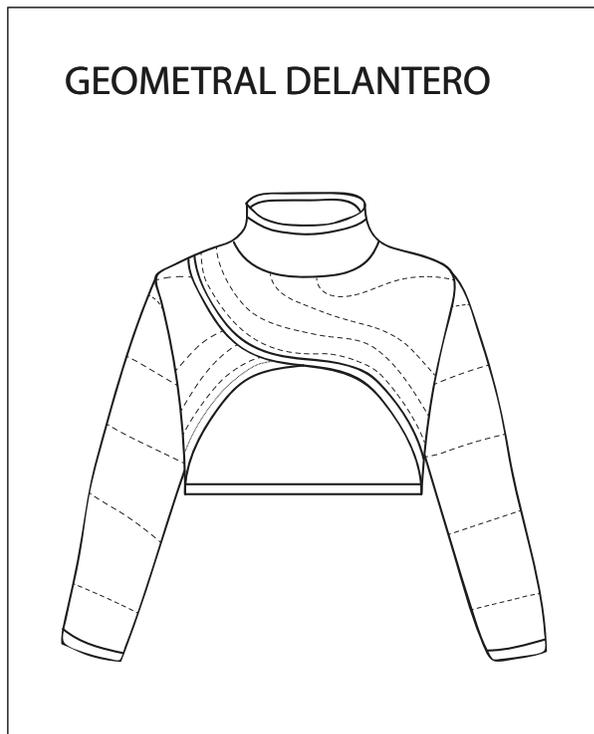
Carrillo y González



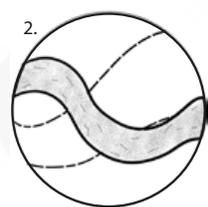
Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	09
Referencia:	Casaca transformable
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de pecho	95cm
Contorno de cintura	77cm
Talle delantero	61cm
Talle posterior	57cm
Contorno de cuello	41cm
Largo de manga	63cm
Contorno de puño	25cm
Sisa	44cm

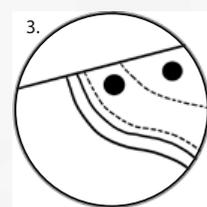
Observaciones:  
 Marcar las líneas para que queden simétricas.



Borde de la chaqueta.



Detalle de experimentación en la prenda.



Detalle de unión mediante botones .



MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Hilo	Gogo	Color verde y café	Toda la prenda
Antifluido	Hilo	Color negro	Sisas y pecho
Polar	Marsella	Color gris	Toda la prenda
Guata	Marsella	Color gris	Mangas

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Coser costados y hombros	Recta industrial
d.- Unir mangas	Recta industrial
e.- Pasar overlock	Overlock industrial
f.- Pespunte coser bordes en la prenda	Recta industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 31. Pantalón de Xandra.

Carrillo y González



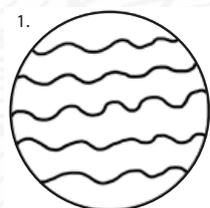
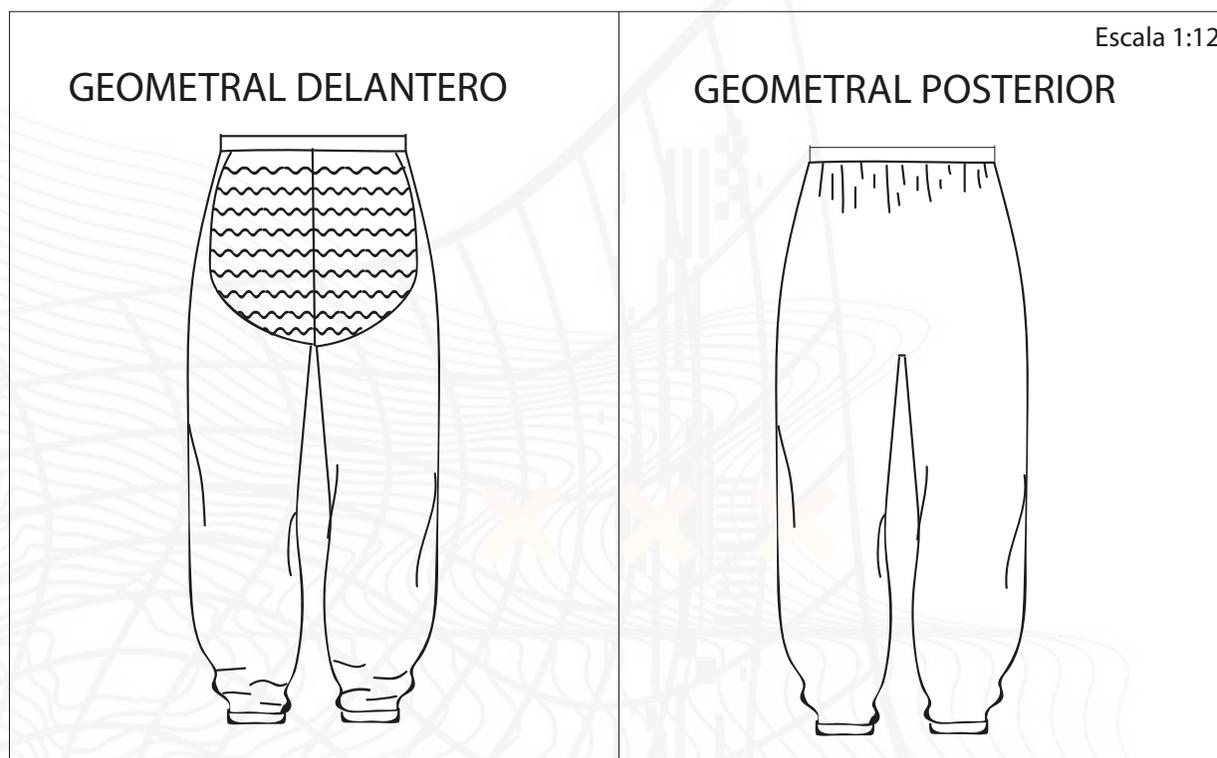
Cliete:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	10
Referencia:	Casaca transformable
Talle:	M

MEDIDAS

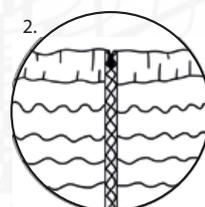
Contorno de cintura	77cm
Contorno de cadera	97cm
Altura de cadera	61cm
Alto de tiro	30cm
Altura de rodilla	59cm
Contorno de muslo	55cm
Largo de pantalón	85cm

Observaciones:

Fijal la base experimental sobre un cuerpo para despues montarlo en la prenda.



Base textil experimental.



Detalle de método de cierre en la prenda.



MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Hilo	Gogo	Color café	Toda la prenda
Cierre invisible	Gogo	Color café	Delantero
Lycra	Marsella	Color café	Toda la prenda
Elástico	Gogo	Color negro	Basta

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Coser costados	Recta industrial
d.- Unir pieza maternal	Recta industrial
e.- Pasar overlock	Overlock industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 32. Blusa de Xandra.

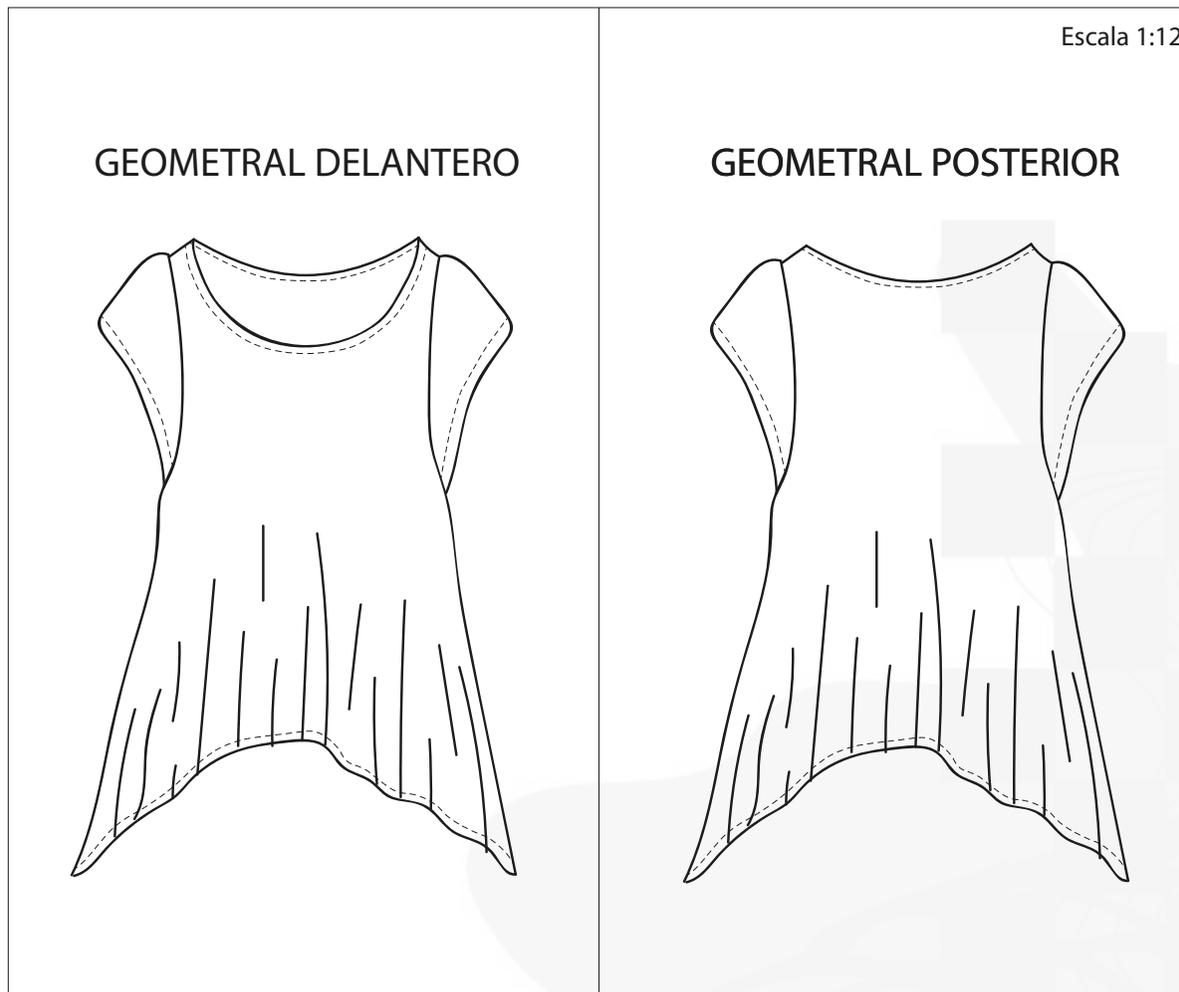
Carrillo y González



Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	11
Referencia:	Casaca transformable
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de pecho	95cm
Contorno de cintura	77cm
Talle delantero	61cm
Talle posterior	57cm
Contorno de cuello	41cm
Largo de manga	63cm
Contorno de puño	25cm
Sisa	44cm

Observaciones:  
Pasar perpunte en los bordes de la prenda.



MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Hilo	Gogo	Color negro	Toda la prenda
Botones a presión	Hilo	Color negro	Sisas y pecho
Lycra	Marsella	Color gris	Toda la prenda
Rompe vientos	Marsella	Color gris	Mangas
Elástico	Gogo	Color negro	Puños

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Coser costados y hombros	Recta industrial
d.- Unir de mangas	Recta industrial
e.- Pasar overlock	Overlock industrial
f.- Pespunte en aberturas de la prenda	Recta industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 33. Enterizo exterior de Xandra.

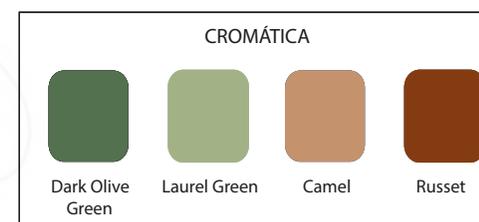
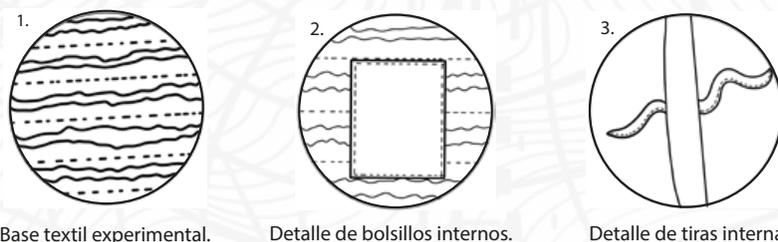
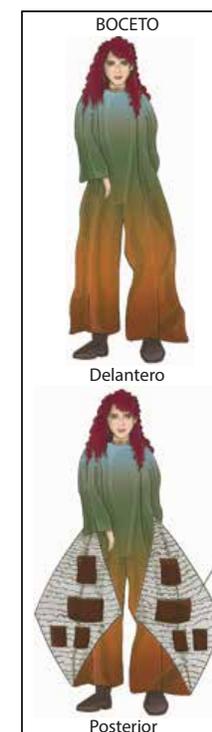
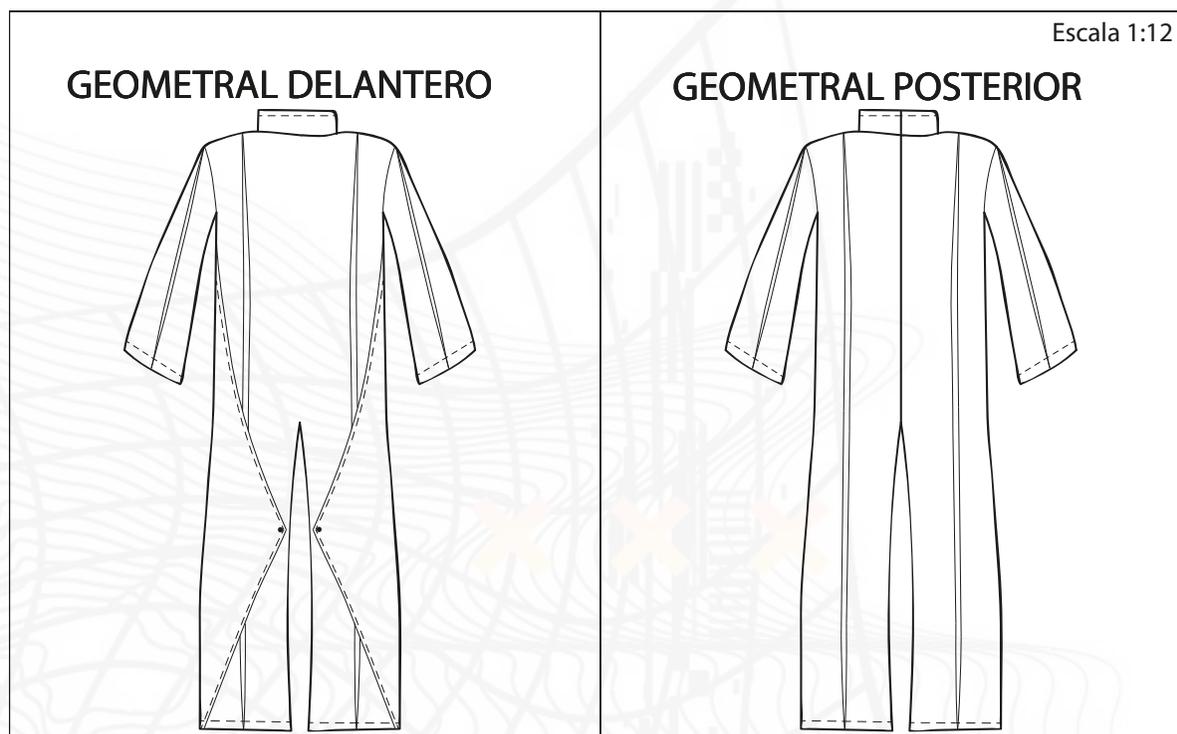
Carrillo y González



Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	02
Referencia:	Casaca transformable
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de pecho	94cm
Contorno de cintura	74cm
Talle delantero	61cm
Talle posterior	56cm
Contorno de cuello	38cm
Largo de manga	60cm
Contorno de puño	26cm
Sisa	44cm

Observaciones:  
Abotonar todos los botones en las piezas que se unen mediante este método, que coincidan.



MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Hilo	Gogo	Color negro	Toda la prenda
Botones a presión	Hilo	Color negro	Sisas y pecho
Lycra	Marsella	Color gris	Toda la prenda
Rompe vientos	Marsella	Color gris	Mangas
Elástico	Gogo	Color negro	Puños

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Coser costados y hombros	Recta industrial
d.- Unir de mangas	Recta industrial
e.- Pasar overlock	Overlock industrial
f.- Pespunte en aberturas de la prenda	Recta industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 34. Falda de Xandra.

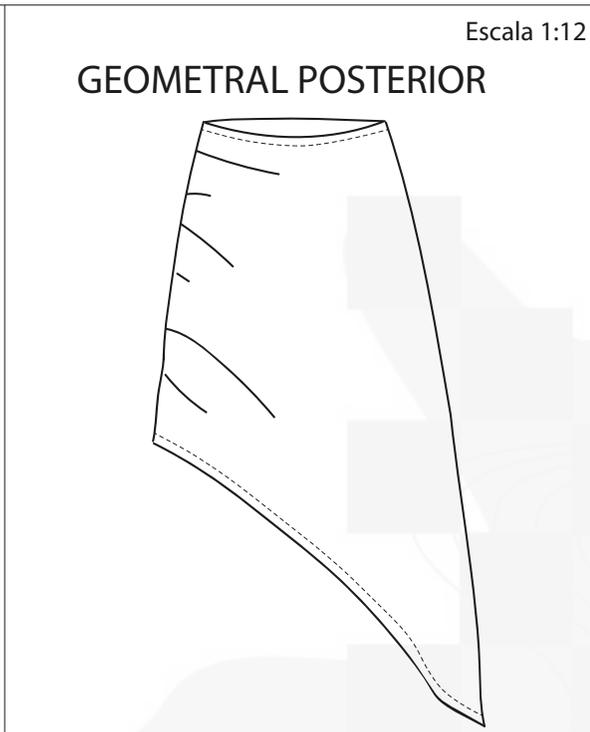
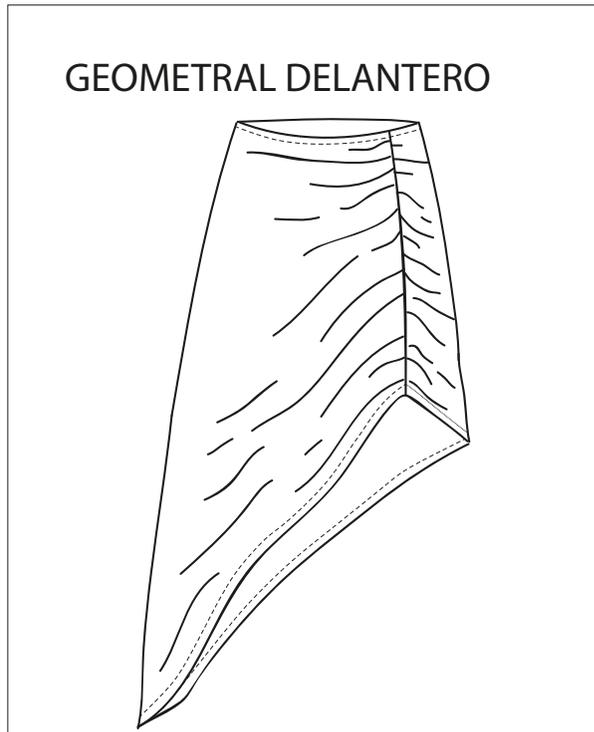
Carrillo y González



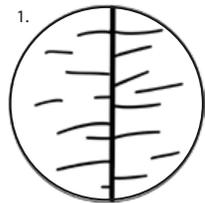
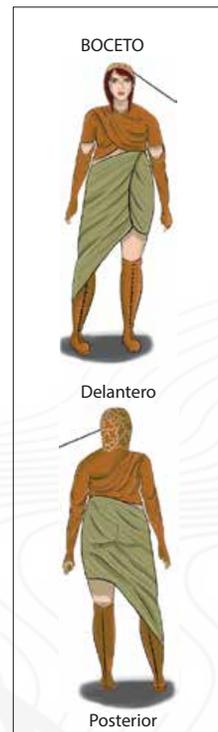
Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	13
Referencia:	Casaca transformable
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de cintura	77cm
Contorno de cadera	97cm
Altura de cadera	61cm
Alto de tiro	30cm
Altura de rodilla	59cm
Contorno de muslo	55cm
Largo de pantalón	85cm

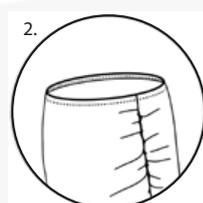
Observaciones:  
Hacer los canales en la falda para que se pueda fruncir.



Escala 1:12



1. Fruncido de la prenda en la parte frontal.



2. Detalle de costuras internas y externas de la cintura.



MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Hilo	Gogo	Color beige y café	Toda la prenda
Lino	Marsella	Color crudo	Toda la prenda
Licra	Marsella	Color café	Biker

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Coser costados	Recta industrial
d.- Plisar la tela	Manual
e.- Pasar overlock	Overlock industrial
f.- Pespunte en bordes de la prenda	Recta industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 35. Buzo con capucha de Xandra.

Carrillo y González



Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	14
Referencia:	Blusa cruzada
Talle:	M

MEDIDAS

Contorno de pecho	95cm
Contorno de cintura	77cm
Talle delantero	61cm
Talle posterior	57cm
Contorno de cuello	41cm
Largo de manga	63cm
Contorno de puño	25cm
Sisa	44cm

Observaciones:

Colocar al lado derecho de la tela, no confundir las piezas frontales.

GEOMETRAL DELANTERO

GEOMETRAL POSTERIOR

Escala 1:12

MUESTRAS

Lino

Hilo

BOCETO

Delantero

Posterior

1.

Base textil experimental.

CROMÁTICA

Camel

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Hilo	Gogo	Color beige	Toda la prenda
Lino	Marsella	Color crudo	Toda la prenda
Hilo	Gogo	Color beige	Capucha

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Coser costados y hombros	Recta industrial
d.- Unir de mangas	Recta industrial
e.- Pasar overlock	Overlock industrial
f.- Unir capucha	Recta industrial
g.- Pespunte en bordes de la prenda	Recta industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

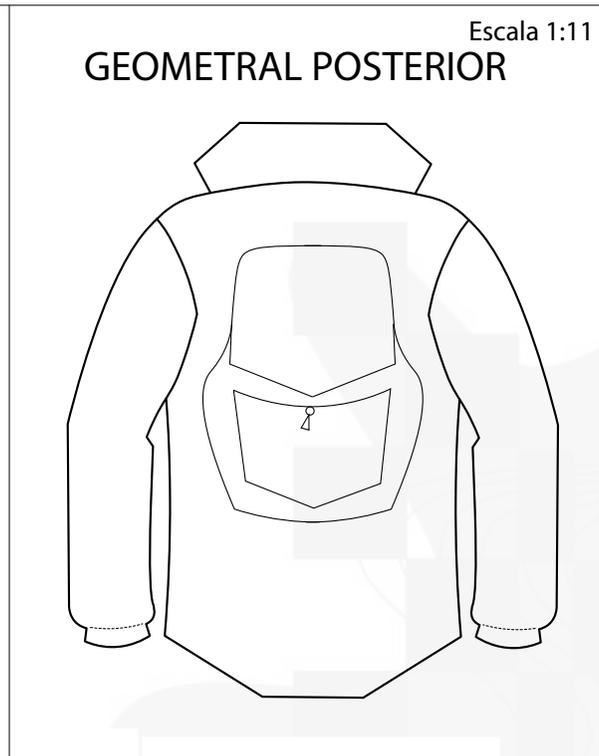
Carrillo y González



Ciente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	14
Referencia:	Casaca
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de cintura	133cm
Ancho de espalda	55cm
Cuello	60cm
Largo de sisa	22cm
Talle delantero	84cm
Largo de manga	68cm
Puño	24cm
Contorno de manga	45cm

Observaciones:  
Tener en cuenta el lado de la tela reflectiva y al momento de hacer los agujeros en la espalda para la mochila hacer que queden paresos.



**MUESTRAS**

Tela nylon

Tela reflectiva

Federer

Cables

**BOCETO**

Delantero

Posterior

1.

Abertura para colocar la mochila

2.

Experimentación con cables

3.

Cerrado con imanes

**CROMÁTICA**

Razor Edge

-BLACK C

Bezel

Micron

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Reflectiva	Marcella	Gris	Corpiño
Nylon	Marcella	Negro	Mangas
Federer	Marcella	Gris	Mochila
Cables	Coral	Gris y rojo	Solapa

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Hacer experimentación	Trabajo manual
d.- Unir piezas del cuerpo	Recta industrial
e.- Unir cuello al cuerpo	Recta industrial
f.- Hacer huecos de la espalda	Cortado y recta industrial
g.- Hacer y colocar mochila	Recta industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 37. Pantalón agentes.

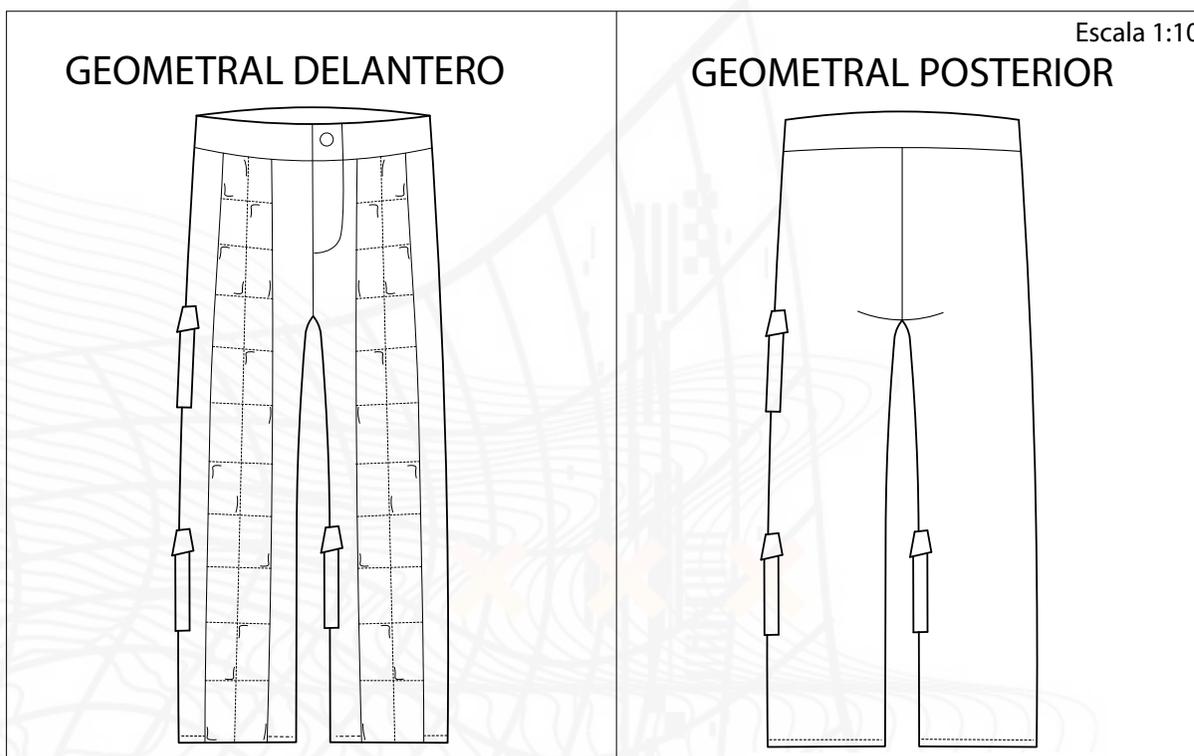
Carrillo y González



Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	16
Referencia:	Pantalón
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de cintura	133-82cm
Contorno de cadera	121-102cm
Altura de cadera	32cm
Alto de tiro	38-27cm
Altura de rodilla	51-65cm
Contorno basta	46-32cm
Contorno de muslo	58-56cm
Largo de pantalón	108cm

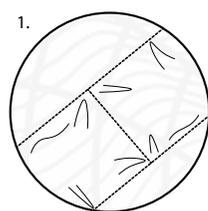
Observaciones:  
Hacer un acolchado no tan grueso para que pueda tener buen movimiento el usuario.



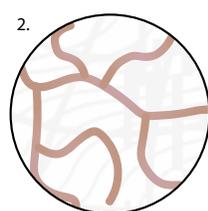
**MUESTRAS**

**BOCETO**

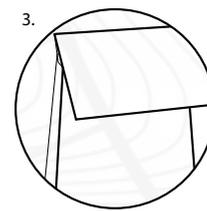
**Boton ajustable**



Acolchado



Experimentación de bolsillos



Bolsillos

**CROMÁTICA**

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Anti fluido	Marcella	Plomo	Toda la prenda
Gabardina	Marcella	Negro	Cintura
Lycra	Marcella	Gris	Bolsillos
Guata	Marcella	Delgado	Pantalón

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Hacer el acolchado	Recta industrial
d.- Unir piezas del pantalón	Recta industrial
e.- Colocar bolsillos	Recta industrial
f.- Colocar pretina	Recta industrial
g.- Poner cierre y boton	Trabajo industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

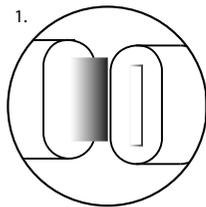
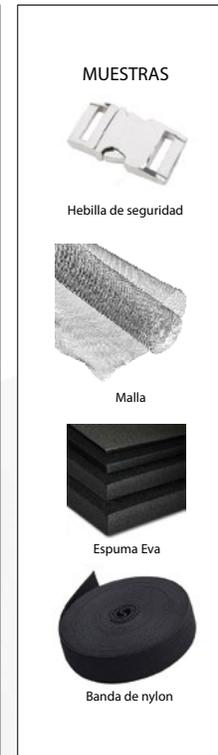
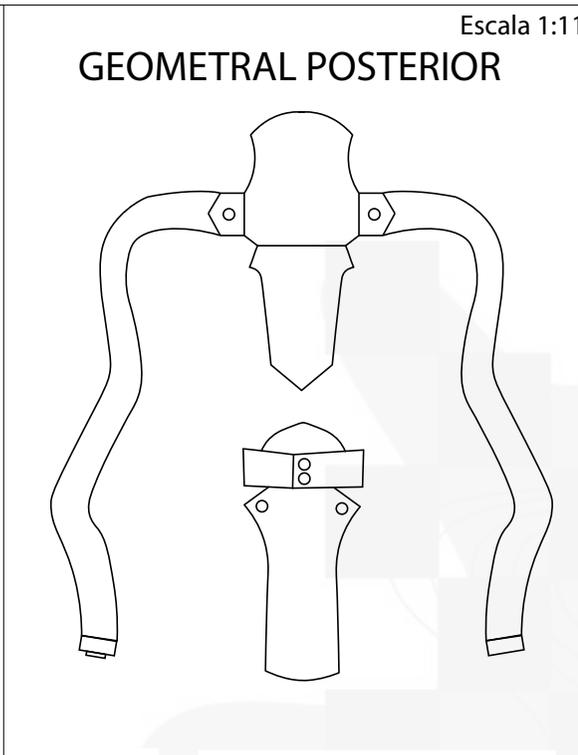
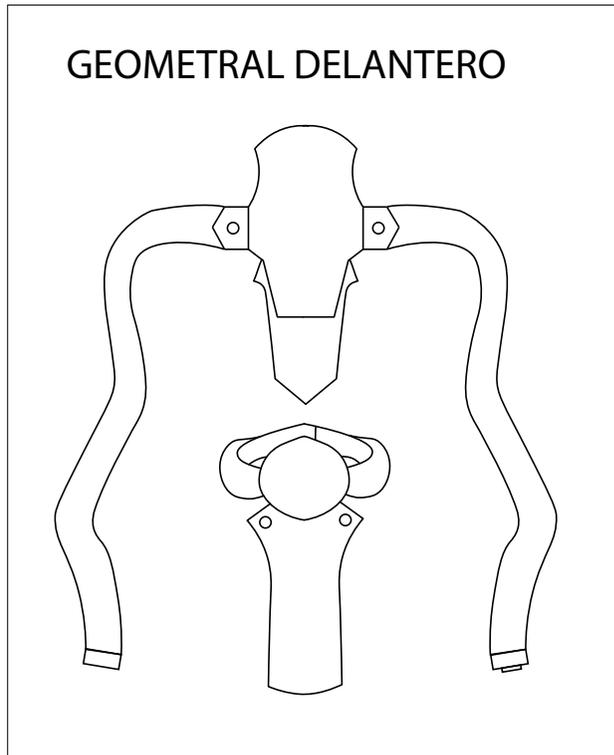
Carrillo y González



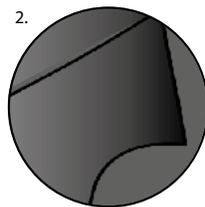
Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	17
Referencia:	Armadura
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de cintura	133cm
Ancho de espalda	55cm
Largo de sisa	22cm
Talle delantero	84cm
Largo de manga	68cm
Puño	24cm
Contorno de manga	45cm

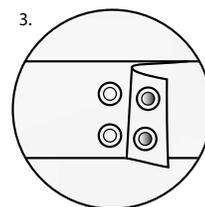
Observaciones:  
Manejar con cuidado los materiales y tener en cuenta que al momento de unir quede bien apretado para que no se suelte.



Detalle hebilla de seguridad



Textura metálica de armadura



Broche con botones a presión



MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Hebilla de seguridad	Bazar	Plateada	Correa
Malla	Ferreteria	Plateada	Aramadura
Espuma Eva	Marcella	Negra	Armadura
Banda de nylon	Bazar	Negra	Correa

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Modelado	Trabajo manual
b.- Cortar la malla	Cortado
c.- Pintar la armadura	Pintado
d.- Unir la correa	Recta industrial
e.- Colocar la hebilla	Trabajo industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 39. Chaleco Agente2.

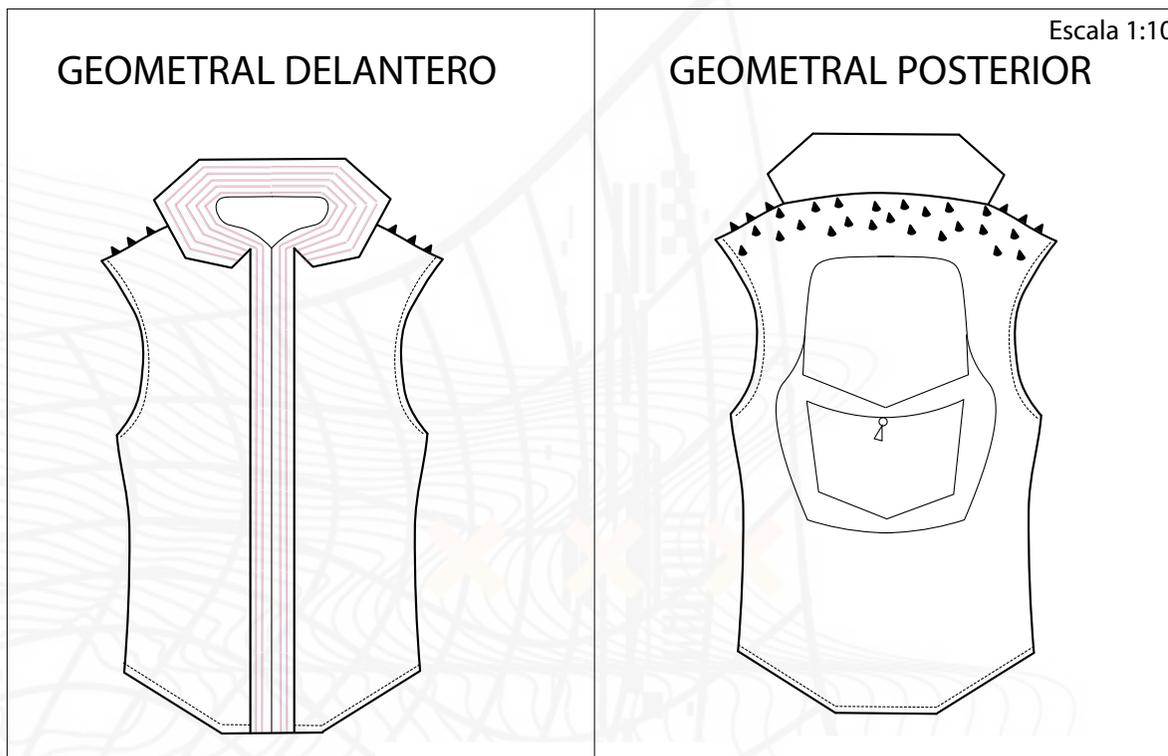
Carrillo y González



Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	15
Referencia:	Chaleco
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de cintura	82cm
Ancho de espalda	43cm
Cuello	43cm
Contorno de sisa	49cm
Talle delantero	72cm
Talle posterior	69cm
Contorno de pecho	97cm
Altura de pecho	27cm

Observaciones:  
En la solapa ya que va la experimentación se debería embolsar.



**MUESTRAS**



Tela reflectiva



Remaches



Cables



Federer

**BOCETO**

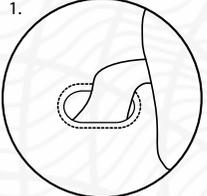


Delantero



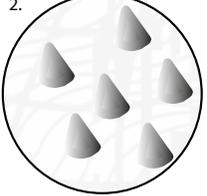
Posterior

1.



Abertura para colocar la mochila

2.



Remaches

3.



Experimentación con cables

**CROMÁTICA**



Micron



Razor Edge

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela reflectiva	Marcella	Gris	Corpiño
Remaches	Gogo	Plateados	Espalda
Cables	Coral	Gris y rojo	Solapa
Federer	Marcella	Gris	Mochila

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Hacer experimentación	Trabajo manual
d.- Unir piezas del cuerpo	Recta industrial
e.- Unir cuello al cuerpo	Recta industrial
f.- Hacer huecos de la espalda	Cortado y recta industrial
g.- Hacer y colocar mochila	Recta industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 40. Buzo Agentel.

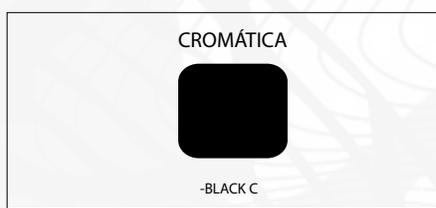
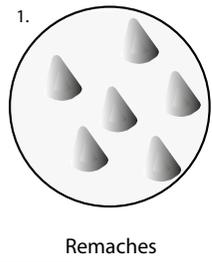
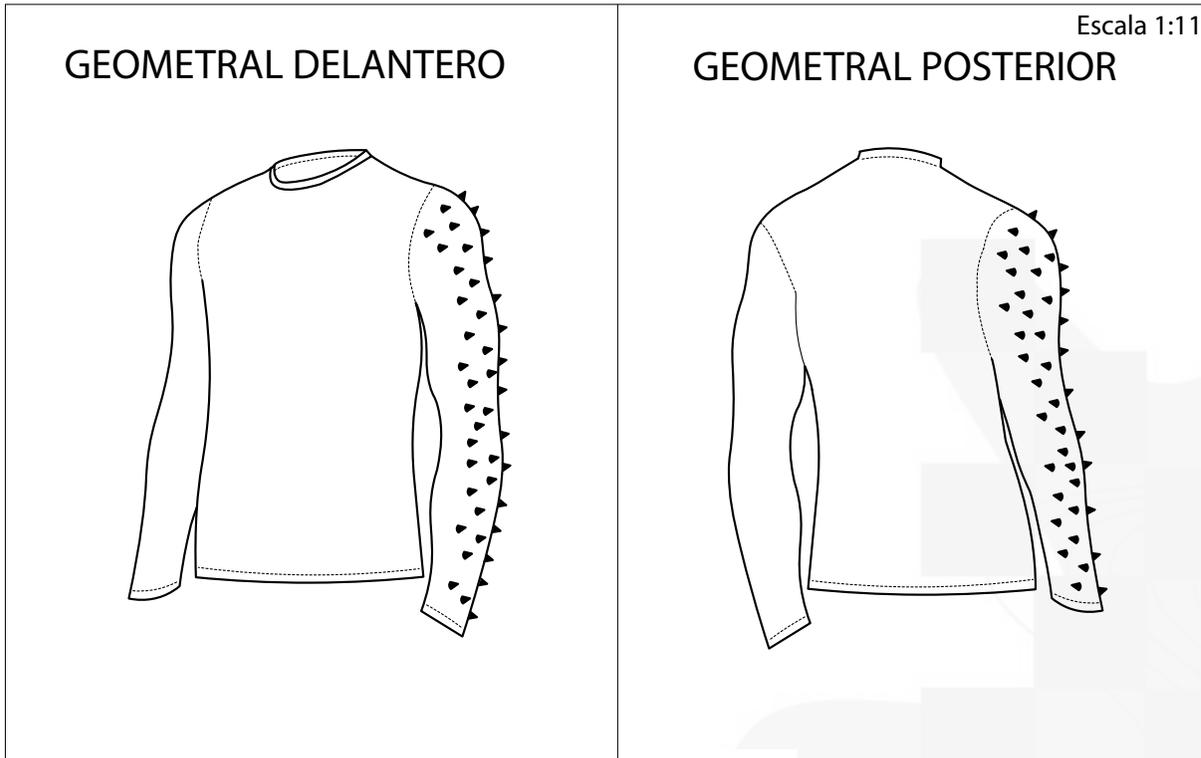
Carrillo y González



Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	19
Referencia:	Buzo
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de cintura	94cm
Contorno de cadera	97cm
Altura de cadera	27cm
Alto de tiro	30cm
Altura de rodilla	58cm
Largo de manga	60cm
Contorno de muslo	26cm
Largo de pantalón	85cm

Observaciones:  
Colocar con cuidado el elástico estirándolo para que le de ese efecto de corrugado a la tela.



MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela spandex	Marcella	Negro	Toda la prenda
Remaches	Gogo	Plateados	Manga
Hilo	Gogo	Negro	Toda la prenda

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Colocar remaches	Trabajo manual
d.- Unir piezas del cuerpo	Recta industrial
e.- Unir cuello al cuerpo	Recta industrial
f.- Hacer pespuntos	Recta industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 41. Buzo Agente2.

### Carrillo y González



Cliete:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	20
Referencia:	Buzo
Talle:	M

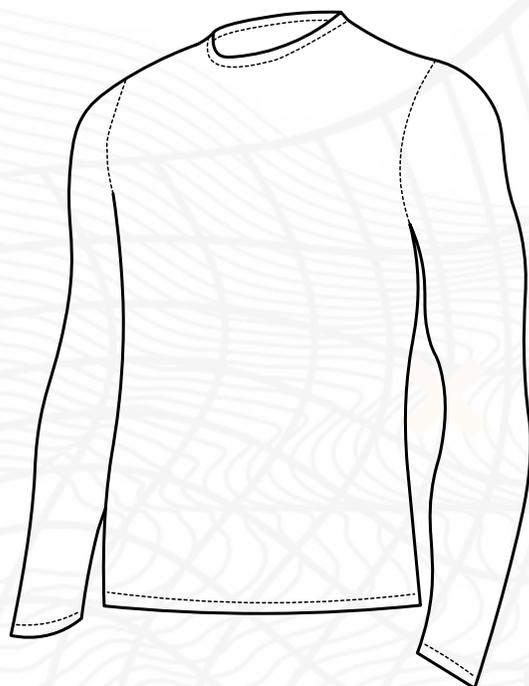
MEDIDAS

Contorno de cintura	82cm
Ancho de espalda	43cm
Cuello	43cm
Contorno de sisa	49cm
Talle delantero	72cm
Talle posterior	69cm
Contorno de pecho	97cm
Largo de manga	65cm

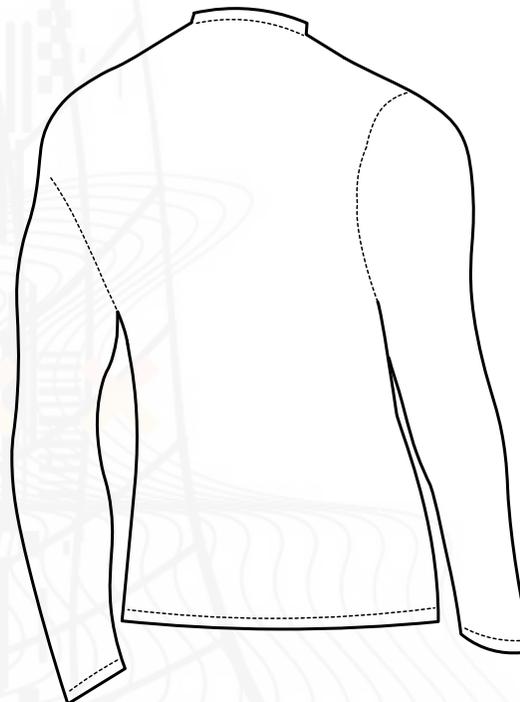
Observaciones:

Colocar con cuidado el elástico estirándolo para que le de ese efecto de corrugado a la tela.

GEOMETRAL DELANTERO

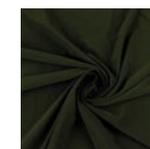


GEOMETRAL POSTERIOR



Escala 1:10

MUESTRAS



Tela spandex

BOCETO



Delantero



Posterior

CROMÁTICA



Veneyard Green

MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela spandex	Gogo	Verde militar	Toda la prenda
Hilo	Gogo	Verde militar	Toda la prenda

PROCESO DE ARMADO:

a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
d.- Unir piezas del cuerpo	Recta industrial
e.- Unir cuello al cuerpo	Recta industrial
f.- Hacer pespuntes	Recta industrial

TECNOLOGÍAS APLICADAS:

Nota. De elaboración propia, (2023).

Carrillo y González



Cliente:	Geraldine Falconette
Fecha:	27/06/2023
Temporada:	Atemporal
Artículo:	18
Referencia:	Guantes
Talle:	M

MEDIDAS	
Contorno de puño	27cm
Largo de mano	19cm

Observaciones:  
Colocar con cuidado el elástico estirándolo para que le de ese efecto de corrugado a la tela.

**GEOMETRAL DELANTERO**

**GEOMETRAL POSTERIOR**

Escala 1:10

MUESTRAS

Cuerina

Boton a presión

BOCETO

Delantero

Posterior

**CROMÁTICA**

-BLACK C

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Cuerina	Marcella	Negro	Todo el guante
Boton a presión	Marcella	Valverde	Muñeca

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Patronaje de piezas	Patronar
b.- Cortar las piezas en la tela	Cortado
c.- Unir piezas	Recta industrial
d.- Hacer pespuntos	Recta industrial
e.- Colocar boton	Trabajo industrial

Nota. De elaboración propia, (2023).

#### 4.4.- CONCLUSIÓN DE LA ETAPA DE RESULTADO

En conclusión, el proceso de diseño y confección de los trajes para la producción cinematográfica logró presentar una línea de vestuario innovadora y acorde con cada personaje y la temática de la película. La aplicación de experimentación, técnicas y materiales novedosos permitió mejorar la apariencia de los trajes, lo que contribuyó a elevar el nivel del diseño textil en las producciones ecuatorianas. Es importante destacar que el éxito de este proyecto puede motivar a los productores a darle mayor importancia al diseño de vestuario en el futuro.

## CONCLUSIONES

Se aportó al campo cinematográfico ecuatoriano mediante la investigación, diseño y producción de vestuario para un cortometraje de ciencia ficción, aplicando experimentación textil para presentar diseños que contribuyeron a la caracterización de los personajes y al proyecto cinematográfico en general.

Se plantearon 4 objetivos específicos a cumplir a lo largo del desarrollo del proyecto de graduación presente, en primer lugar se logró reconocer las nociones generales y específicas del diseño de vestuario, producciones cinematográficas ecuatorianas y de ciencia ficción y experimentación textil, esto se obtuvo mediante una investigación y varias entrevistas a profesionales del campo del cine y del diseño; en segundo lugar se concretó la fase de experimentación, esta fue llevada a cabo tomando en cuenta varios aspectos como: los requerimientos del género, ergonomía, funcionalidad, entre otros; entre proceso se llevó a cabo mediante la ideación y el proceso creativo, donde se aplican varias herramientas que nos ayudan a definir aspectos esenciales para la experimentación, por ejemplo, al trabajar para un cortometraje se debe tomar en cuenta el género, la trama del mismo, el desarrollo de personajes y lo que hacen a lo largo del cortometraje, se definen también paletas de color, materiales, técnicas, tecnologías y el aspecto que desea reflejar la base textil experimental; todos esos aspectos son importantes ya que en base a eso se empieza a combinar uno con otro para así observar el resultado de la experimentación y definir si es viable o no; también se cumplió el tercer objetivo planteado, se presentaron 6 propuestas diseño para el vestuario de los personajes, se llevó a cabo este proceso tomando en cuenta que cada personaje refleja diferentes características, basándose en su edad, aspecto físico, personalidad y movimientos a realizar a lo largo del cortometraje, también se aplicó la experimentación textil dentro de las propuestas de diseño, tomando en cuenta para que personaje fue creada y donde se va a colocar dependiendo la funcionalidad y comodidad para el uso de los actores.

Los resultados de la valoración no se han concluido, se espera presentar las propuestas a profesionales del campo del cine y del diseño para que puedan dar sus opiniones y sugerencias en cuanto el cortometraje se haya concretado. En general, se espera que la retroalimentación y comentarios recibidos ayuden a mejorar y refinar las propuestas, lo que a su vez contribuirá a la creación de nuevos proyectos relacionados al tema.

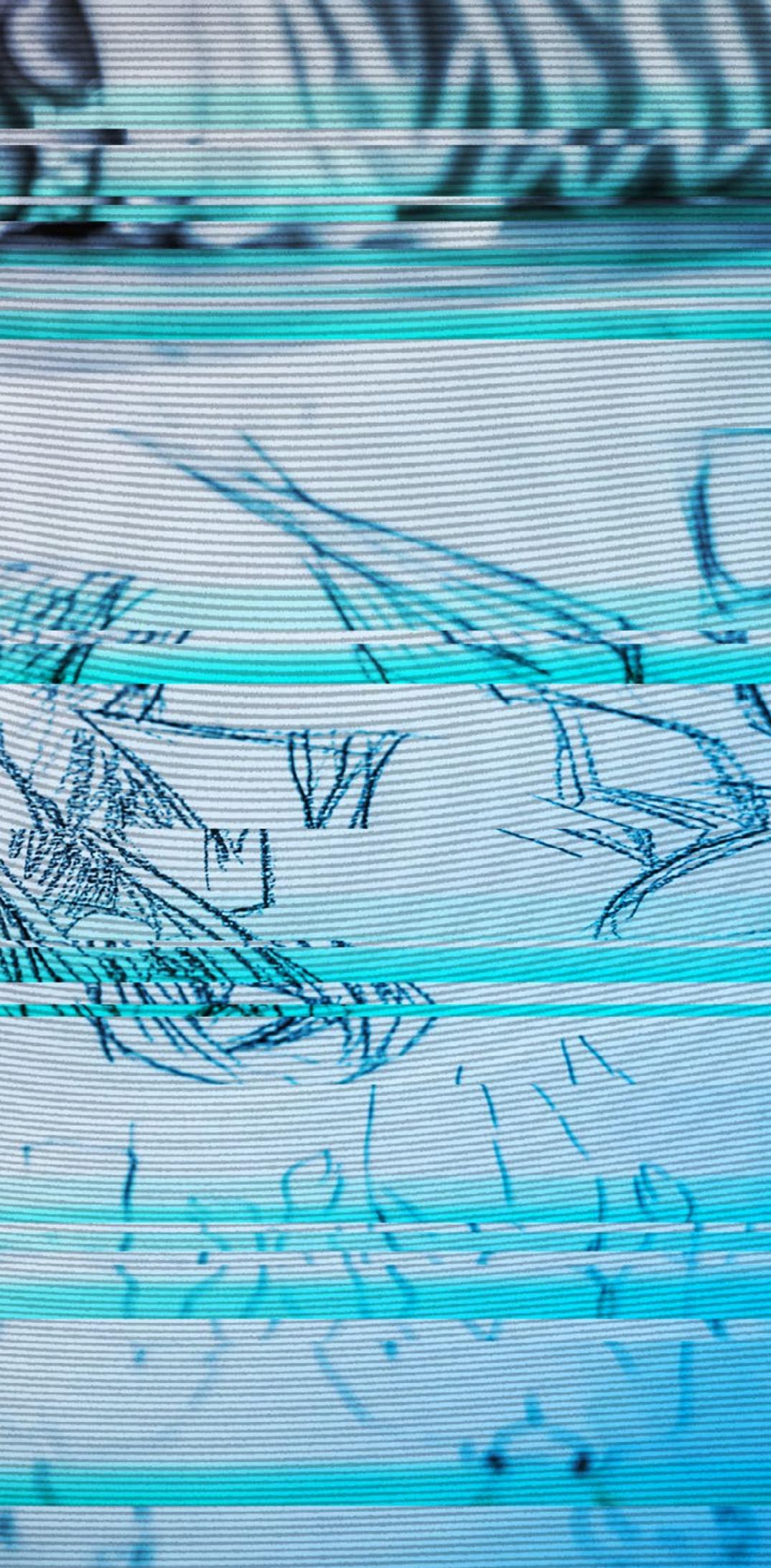
## RECOMENDACIONES

Al observar los resultados obtenidos a partir de la investigación, se han identificado las siguientes recomendaciones: Desarrollar un proceso más extenso de experimentación textil para obtener muchas más opciones de muestras para aplicar en las prendas de los personajes. Considerar aplicar técnicas y tecnologías nuevas que sean complejas e innovadoras como impresión 3D, corte láser, aplicación de materiales rígidos, metálicos, electrónicos, entre otros.

Se recomienda continuar este trabajo explorando diferentes géneros del cine para generar nuevas propuestas de diseño, tomando en cuenta la trama ya que no todas las producciones cinematográficas se manejan de la misma manera y no tienen las mismas características. También obteniendo información y trabajando en diferentes tipos de proyectos cinematográficos para así aportar desde el diseño textil a este campo.



1229	121	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----



**BIBLIOGRAFÍA**

- Agüero, M. (2017). Manual de técnicas experimentales para la creación de telas de cortometraje. <https://ibero.mx/web/filesd/publicaciones/ManualTecnicasFinal.pdf>
- Art Toolkit. (s. f). Vestuario, maquillaje, caracterización y máscara. <http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/vestuario-maquillaje-caracterizacion-y-mascara/>
- Álvarez, D. (2015). PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN ISABELA. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8513/1/UPS-CT004955.pdf>
- Álvarez, M. (2019). Iris van Herpen: moda en la era tecnológica. The Amaranta. <https://theamaranta.com/brillo/la-innovacion-tecnologica-de-iris-van-herpen/>
- Borrás, G. (2015). Moda de ciencia ficción: Siete películas que dejaron huella en la moda. <https://valenciaplaza.com/moda-de-ciencia-ficcion-siete-peliculas-que-dejaron-huella-en-la-moda>
- Cabanes, R. (2016). Experimentación Textil. sstendhal. <https://www.sstendhal.com/magazine/experimentacion-textil/>
- Casafranca, M. (2023). El rol del diseño de vestuario en las producciones cinematográficas del Perú en los últimos cinco años. [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/652672/Casafranca\\_LM.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/652672/Casafranca_LM.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Castro, J. (1994). El arte del vestuario en escena. Editorial Tirigua. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4892/nnm1de1.pdf>
- DISEÑO DE VESTUARIO PARA CINE y TV. (2022). Escuela Internacional de Cine y Televisión. <https://www.eictv.org/talleres-internacionales/disenio-de-vestuario-para-cine-y-tv/>
- Kohlschool. (2021). Diseño de vestuario cine. <https://escuelademaquillajemadrid.com/blog/disenio-de-vestuario-cine/>
- DISEÑO DE VESTUARIO PARA CINE y TV. (2022). Escuela Internacional de Cine y Televisión. <https://www.eictv.org/talleres-internacionales/disenio-de-vestuario-para-cine-y-tv/>
- Espinosa, J. (2013). REVISTA INSTITUCIONAL PARA LA CINEMATECA NACIONAL DE LA CASA DE LA CULTURA ECUATORIANA. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/2641/1/T-UCE-0009-206.pdf>

- Humpierres, A. (2014). EL VESTUARIO COMO VEHÍCULO DE COMUNICACIÓN EN EL CINE: EL CASO DE LA NARANJA MECÁNICA. <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS7413.pdf>
- Irene, A. (2021). La función del diseño de vestuario y su importancia en la industria cinematográfica. <https://www.palomitademaiz.net/la-funcion-del-diseno-de-vestuario-y-su-importancia-en-la-industria-cinematografica/>
- Revista Godot (2018). La importancia del Diseño de Vestuario. <https://www.revistagodot.com/la-importancia-del-diseno-de-vestuario/>
- Mart, G. (2021). Los diseñadores de vestuario de Dune revelan que tuvieron que crear más de 1000 trajes. <https://vandal.elespanol.com/noticia/r12500/los-disenadores-de-vestuario-de-dune-revelan-que-tuvieron-que-crear-mas-de-1000-trajes>
- Mendizábal, I. (2014). La Ciencia Ficción Ecuatoriana. Ciencia Ficción en Ecuador. <https://cienciaficcionecuador.wordpress.com/la-ciencia-ficcion-ecuatoriana/>
- Morand, P. (2022). Qué significa la impresión 3D para el mundo de la moda. Slowfashionnext. <https://slowfashionnext.com/blog/significa-la-impresion-3d-mundo-la-moda/>
- Morand, P. (2021). Op-Ed | What 3D Printing Means for Fashion. The Business of Fashion. <https://www.businessoffashion.com/opinions/news-analysis/3d-printing-technology-disrupt-fashion-and-luxury-pascal-morand/>
- Novell, N. (2008). Literatura y cine de ciencia ficción. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4892/nnm1de1.pdf>
- Osorio, J. (2016). Gestión del diseño de vestuario en una producción cinematográfica. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/3306>.
- Paredes, D. (2018). Exámenes Diseño de Vestuario y Textil. <https://campuscreativo.cl/examenes-diseno-de-vestuario-y-textil/>
- Percovich, M. (s. f). El vestuario es el teatro. <http://www2.teatrosolis.org.uy/imgnoticias/201203/19808.pdf>
- Querevientenlosartistas. (2013). Pepe Corzo nos habla de su trayectoria como diseñador de vestuario. <https://querevientenlosartistas.com/2013/03/26/4566/>
- Rojas, L., & Zambrano, L. (2009). EL VESTUARIO COMO SÍMBOLO EN CINE CASO: THE FIFTH ELEMENT. <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR5517.pdf>

- Ruiz, A. (2022). ¿En qué consiste el diseño de vestuario en cine? Todo lo que debes saber. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenomoda/en-que-consiste-el-dise-no-de-vestuario-en-cine-todo-lo-que-debes-saber>
- Sereno, E. (2020). Vestuario escénico: formación para confeccionar proyectos artísticos de éxito. <https://www.aprendemas.com/es/blog/orientacion-academica/vestuario-escenico-formacion-para-confeccionar-proyectos-artisticos-de-exito-88980>
- Sanmorán, C. (2017). Cine y fotografía, fotografía y cine: conceptos válidos para ambas artes. <https://www.xatakafoto.com/trucos-y-consejos/cine-y-fotografia-fotografia-y-cine-conceptos-validos-para-ambas-artes>
- Torres, A. (2018). ¿Qué diferencia hay entre diseño de vestuario y diseño de moda? <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenomoda/que-diferencia-hay-entre-dise-no-de-vestuario-y-dise-no-de-moda>
- Torres, N. (2021). Dspace de la Universidad del Azuay: Experimentación con materiales alternativos como insumos para alta costura. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11061>
- Vergara, P. (2023). Oficio del Cine : Diseñador de Vestuario. <http://sptimo7sello.blogspot.com/2013/11/oficio-del-cine-disenador-de-vestuario.html>
- Viñao, S. (2019). Del auge del arte textil a la investigación personal. <https://revistas.um.es/reapi/article/download/416791/279721/1400841>
- What is Costume Design? (s. f). Costume Designers Guild, I.A.T.S.E. Local 892. <https://www.costumedesignersguild.com/what-is-costume-design/>

## BIBLIOGRAFÍA DE FIGURAS

- **Figura 1.** Taller de Diseño de Vestuario 1: Cuerpo y Material. Recuperado de: <https://campuscreativo.cl/examenes-diseno-de-vestuario-y-textil/>
- **Figura 2.** El vestuario de cine, un arte para contar historias más allá de la moda. Recuperado de: <https://www.infobae.com/america/agencias/2021/05/03/el-vestuario-de-cine-un-arte-para-contar-historias-mas-alla-de-la-moda/>
- **Figura 3.** ¿Qué es el diseño de moda y qué funciones realiza un diseñador de moda? Recuperado de: <https://escuelaversailles.com/que-es-el-diseno-de-moda-y-que-funciones-realiza-un-disenador-de-moda/>
- **Figura 4.** Anya Taylor-Joy estrena “Última noche en el Soho”, un thriller psicológico que te atrapará por su vestuario. Recuperado de: <https://www.telva.com/cultura/2021/11/19/61978be701a2f1b38e8b45bb.html>
- **Figura 5.** Deborah Nadoolman. Recuperado de: [https://www.imdb.com/name/nm0618966/?ref\\_=nm\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/name/nm0618966/?ref_=nm_mv_close)
- **Figura 6.** Star Style. De Alejandra Jacobs. Recuperado de:
- **Figura 7.** Ilustraciones de moda de Thom Botwood. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/534028468321054230/>
- **Figura 8.** Edith Head: los cinco vestidos más icónicos de la modista más famosa del cine. Recuperado de: [https://www.vanitatis.elconfidencial.com/noticias/2018-10-27/edith-head-cinco-vestidos-icono-vertigo-sabrina\\_1636626/](https://www.vanitatis.elconfidencial.com/noticias/2018-10-27/edith-head-cinco-vestidos-icono-vertigo-sabrina_1636626/)
- **Figura 9.** Sandy Powell sobre diseñar vestuario para dos películas a la vez: “Fue un milagro”. Recuperado de : <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/sandy-powell-designing-costumes-two-films-at-once-1182384/>
- **Figura 10.** Contendiente: diseñadora de vestuario Colleen Atwood, Blancanieves y el cazador. Recuperado de: <https://www.btlnews.com/awards/contender-costume-designer-colleen-atwood-snow-white-and-the-huntsman/>
- **Figura 11.** Jacqueline Durran. Recuperado de: <https://www.imdb.com/name/nm0244330/>
- **Figura 12.** La famosa diseñadora australiana Catherine Martin admite un gran paso en falso en la moda. Recuperado de: [https://www.dailytelegraph.com.au/subscribe/news/1/?sourceCode=DTWEB\\_WRE170\\_a\\_GGL&dest=https%3A%2F%2Fwww.dailytelegraph.com.au%2Flifestyle%2Fstellar%2Ffamed-aussie-designer-catherine-martin-admits-major-fashion-faux-pas%2Fnews-story%2F912369c344fbeb-c1a52924b57da6b24c&memtype=anonymous&mode=premium&v21=dynamic-high-test-score&V21spcbehaviour=append](https://www.dailytelegraph.com.au/subscribe/news/1/?sourceCode=DTWEB_WRE170_a_GGL&dest=https%3A%2F%2Fwww.dailytelegraph.com.au%2Flifestyle%2Fstellar%2Ffamed-aussie-designer-catherine-martin-admits-major-fashion-faux-pas%2Fnews-story%2F912369c344fbeb-c1a52924b57da6b24c&memtype=anonymous&mode=premium&v21=dynamic-high-test-score&V21spcbehaviour=append)

- **Figura 13.** Análisis de la película Mad Max (Furia en la carretera). Recuperado de: <https://www.psicoactiva.com/blog/analisis-de-la-pelicula-mad-max/>
- **Figura 14.** Pepe Corzo nos habla de su trayectoria como diseñador de vestuario. Recuperado de: <https://querevientenlosartistas.com/2013/03/26/4566/>
- **Figura 15.** 7 tecnologías del cine que parecen de ciencia-ficción pero que se utilizan en las grabaciones. Recuperado de: <https://computerhoy.com/listas/entretenimiento/tecnologias-parecen-ciencia-ficcion-pero-son-reales-en-el-cine-575641>
- **Figura 16.** Las 26 mejores películas de época. Recuperado de: <https://www.mujerhoy.com/vivir/ocio/201811/16/mejores-peliculas-epoca-601581277459-ga.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>
- **Figura 17.** Frases de la película Pasajeros. Recuperado de: <https://frasesdelapelicula.com/pasajeros/>
- **Figura 18.** ¿Quién fue Hugo Gernsback y por qué los premios de ciencia ficción más importantes llevan su nombre? Recuperado de: <https://codigoespagueti.com/noticias/cultura/quien-fue-hugo-gernsback-y-por-que-los-premios-de-ciencia-ficcion-mas-importantes-llevan-su-nombre/>
- **Figura 19.** Los diseñadores de vestuario de Dune revelan que tuvieron que crear más de 1000 trajes. Recuperado de: <https://vandal.elespanol.com/noticia/r12500/los-disenadores-de-vestuario-de-dune-revelan-que-tuvieron-que-crear-mas-de-1000-trajes>
- **Figura 20.** Día del cine Ecuatoriano. Recuperado de: <https://quitointrend.com/2019/08/07/dia-del-cine-ecuatoriano/fig>
- **Figura 21.** Lista de películas ecuatorianas que puedes ver en nochebuena. Recuperado de: <https://quenoticias.com/entretenimiento/peliculas-ecuatorianas-donde-ver/>
- **Figura 22.** Gonzálo Gonzalo. De autoría propia.
- **Figura 23.** 'Quito 2023', un filme de suspenso y ciencia ficción. Recuperado de: <https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/02/19/nota/2204591/quito-2023-filme-suspenso-ciencia-ficcion/>
- **Figura 24.** 5 Artistas textiles para celebrar durante el Mes de la Historia de la Mujer. Recuperado de: <https://mymodernmet.com/es/artistas-textiles-mes-historia-mujer/>
- **Figura 25.** Anni Albers: tejidos pictóricos. Recuperado de: <https://www.descubrirelarte.es/2017/10/25/anni-albers-tejidos-pictoricos.html>
- **Figura 26.** Diseñador destacado: Sheila Hicks. Kit Kemp. Recuperado de:

- **Figura 27.** Issey Miyake vio la ropa de una forma completamente nueva. Recuperado de: <https://www.economist.com/obituary/2022/09/07/issey-miyake-saw-clothes-in-a-completely-new-way>
- **Figura 28.** Magdalena Abakanowicz – artystka, która wyprzedzała swój czas. Recuperado de: <https://zwierniadlo.pl/kultura/531802,1,magdalena-abakanowicz--artystka-ktora-wyprzedzala-swoj-czas.read>
- **Figura 29.** ¿Cómo aprender a bordar? La guía que te permitirá crear verdaderas obras de arte. Recuperado de : <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/como-aprender-a-bordar/>
- **Figura 30.** Cautín para soldar 40 watts mango madera. Recuperado de: <https://www.electronicajaponesa.com/tienda/herramientas/cautines/cautin-para-soldar-40-watts-mango-madera/>
- **Figura 31.** Curso especial de plisado artesanal de telas. Recuperado de: <https://yakaitian.com/curso-especial-de-plisado-artesanal-de-telas/>
- **Figura 32.** Consejos al comprar una máquina de coser. Recuperado de: [https://superoxy.life/product\\_details/558776118.html](https://superoxy.life/product_details/558776118.html)
- **Figura 33.** González y Carrillo. (2023). Engomado a tela de organza.
- **Figura 34.** González y Carrillo. (2023). Clavos en tela de yute.
- **Figura 35:** González y Carrillo. (2023). Muestra #4 del personaje de Génesis: Silicon en tela rígida, técnica de pegado.
- **Figura 36:** González y Carrillo. (2023). Muestra #8 del personaje de Génesis: Tiras de tela polar cosidas, técnica de quemado y cosido.
- **Figura 37:** González y Carrillo. (2023). Muestra #2 del personaje de Génesis: Cuerina con agujeros y silicon, técnica de pegado y perforado con cautín.
- **Figura 38:** González y Carrillo. (2023). Muestra #20 del personaje de Génesis: Gabardina con botones para forrar, técnica de bordado.
- **Figura 39:** González y Carrillo. (2023). Muestra #13 del personaje Génesis: Organza con silicon, técnica de engomado.
- **Figura 40:** González y Carrillo. (2023). Muestra #11 del personaje Génesis: Gabardina con hilo y goma, técnica de engomado.
- **Figura 41:** González y Carrillo. (2023). Muestra #9 del personaje de Génesis: Tela peluche, denim y lienzo, técnica de recorte y cosido.

- **Figura 42:** González y Carrillo. (2023). Muestra #10 del personaje de Génesis: Gabardina con botones, técnica de perforado con cautín y quemado.
- **Figura 43:** González y Carrillo. (2023). Muestra #21 del personaje de Xandra: Retazos entretejidos, técnica de perforado con cautín y cosido con máquina.
- **Figura 44:** González y Carrillo. (2023). Muestra #6 del personaje de Xandra: Lienzo con cordón, técnica de bordado.
- **Figura 45:** González y Carrillo. (2023). Muestra #22 del personaje de Xandra: Organza quemada con mullos, técnica de bordado y quemado.
- **Figura 46:** González y Carrillo. (2023). Muestra #17 del personaje de Xandra: Tiras de lienzo quemadas cosidas a una tela base, técnica de quemado y cosido en máquina.
- **Figura 47:** González y Carrillo. (2023). Muestra #16 del personaje de Xandra: Tela base de camisa, con retazos y mullos, técnica de bordado.
- **Figura 48:** González y Carrillo. (2023). Muestra #14 del personaje de Xandra: Tela base de lienzo con hilo de algodón, técnica de bordado y anudado.
- **Figura 49:** González y Carrillo. (2023). Muestra #3 del personaje de Xandra: Tela base de yute con clavos, técnica de incrustado.
- **Figura 50:** González y Carrillo. (2023). Muestra #1 de los personajes agentes: Gabardina con tachuelas, técnica de engomado e incrustado.
- **Figura 51:** González y Carrillo. (2023). Muestra #19 de los personajes agentes: Tela base de malla con pintura 3D, técnica de dibujo.
- **Figura 52:** González y Carrillo. (2023). Muestra #15 de los personajes agentes: Tiras de cinta reflectiva con cables eléctricos, técnica de cosido en máquina y bordado.
- **Figura 53:** González y Carrillo. (2023). Muestra #6 de los personajes agentes: Tela base de gabardina con pintura 3D, técnica de dibujo.
- **Figura 54:** González y Carrillo. (2023). Muestra #7 de los personajes agentes: Tela base de gabardina con cola de ratón y goma, técnica de engomado y pegado.
- **Figura 55:** González y Carrillo. (2023). Muestra #12 de los personajes agentes: Base de tela metalizada (lamé) con botones a presión, técnica de perforado con cautín.
- **Figura 56:** González y Carrillo. (2023). Storyboard.
- **Figura 57:** González y Carrillo. (2023). Moodboard del personaje Génesis.

- **Figura 58:** González y Carrillo. (2023). Moodboard del personaje Xandra.
- **Figura 59:** González y Carrillo. (2023). Moodboard del Agente 1.
- **Figura 60:** González y Carrillo. (2023). Moodboard del Agente 2.
- **Figura 61:** González y Carrillo. (2023). Bocetos rápidos del personaje Génesis.
- **Figura 62:** González y Carrillo. (2023). Bocetos rápidos del personaje Génesis con su experimentación.
- **Figura 63:** González y Carrillo. (2023). Bocetos rápidos del personaje Xandra.
- **Figura 64:** González y Carrillo. (2023). Bocetos rápidos del personaje Xandra con su experimentación.
- **Figura 65:** González y Carrillo. (2023). Bocetos rápidos de los personajes agentes.
- **Figura 66:** González y Carrillo. (2023). Bocetos rápidos de los personajes agentes con su experimentación.
- **Figura 67:** González y Carrillo. (2023). Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 1.
- **Figura 68:** González y Carrillo. (2023). Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 1.
- **Figura 69:** González y Carrillo. (2023). Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 1.
- **Figura 70:** González y Carrillo. (2023). Ilustración final posterior del personaje Génesis propuesta 1.
- **Figura 71:** González y Carrillo. (2023). Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 2.
- **Figura 72:** González y Carrillo. (2023). Ilustración final delantera del personaje Génesis propuesta 2.
- **Figura 73:** González y Carrillo. (2023). Ilustración final posterior del personaje Génesis propuesta 2.
- **Figura 74:** González y Carrillo. (2023). Ilustración final delantera del personaje Xandra propuesta 1.
- **Figura 75:** González y Carrillo. (2023). Ilustración final delantera y posterior del personaje Xandra propuesta 1.

- **Figura 76:** González y Carrillo. (2023). *Ilustración final delantero traje interno del ente-rizo de Xandra propuesta 2.*
- **Figura 77:** González y Carrillo. (2023). *Ilustración final posterior traje interno del ente-rizo de Xandra propuesta 2.*
- **Figura 78:** González y Carrillo. (2023). *Ilustración final posterior traje interno del ente-rizo de Xandra propuesta 2.*
- **Figura 79:** González y Carrillo. (2023). *Ilustración final delantera del personaje Agente 1.*
- **Figura 80:** González y Carrillo. (2023). *Ilustración final posterior del personaje Agente 1.*
- **Figura 81:** González y Carrillo. (2023). *Ilustración final posterior del personaje Agente 1.*
- **Figura 82:** González y Carrillo. (2023). *Ilustración final posterior del personaje Agente 2.*
- **Figura 83:** González y Carrillo. (2023). *Prueba de prototipo.*
- **Figura 84:** González y Carrillo. (2023). *Patronaje chaqueta puffer.*
- **Figura 85:** González y Carrillo. (2023). *Corte buzo de malla.*
- **Figura 86:** González y Carrillo. (2023). *Prueba de prototipo.*
- **Figura 87:** González y Carrillo. (2023). *Corte cuerina gabardina.*
- **Figura 88:** González y Carrillo. (2023). *Corte de patrones del buzo de cuerina.*
- **Figura 89:** González y Carrillo. (2023). *Patronaje para las prendas.*
- **Figura 90:** González y Carrillo. (2023). *Corte mangas en cuerina.*
- **Figura 91:** González y Carrillo. (2023). *Armado de buzo de cuerina.*

## ANEXO 1: ENTREVISTAS

### Entrevista 1

#### Entrevista a Galo Torres, profesor de la Carrera de Cine de la Universidad de Cuenca

##### ¿Qué opina del cine en Ecuador?

Actualmente tenemos suficientes películas como para tener una idea clara de la evolución del cine ecuatoriano. Antes de 1999, había muchas películas poco conocidas por el público en general, pero que son importantes para nuestra cultura cinematográfica, como “Sensaciones” de Esteban Cordero y “Una mujer desnuda” de Camilo Luzuriaga. A partir de 1999, hemos tenido alrededor de 150 películas en casi dos décadas, y algunas de ellas son hitos importantes para la evolución de nuestro cine, ya que contienen elementos que han contribuido a su crecimiento.

##### ¿Qué puede decir sobre el género de ciencia ficción en Ecuador?

En términos generales, el cine se puede clasificar en tres categorías principales: cine de ficción, cine documental y cine experimental. El cine de ficción es el más común y se divide en géneros cinematográficos, los cuales han sido adaptados con variaciones y ajustes en Latinoamérica. Aunque algunos géneros como la comedia musical, el western y el cine de terror han tenido problemas para asimilarse en la región, otros como la comedia romántica y los dramas han sido más exitosos. En cuanto a la ciencia ficción, existen dramas realistas como “La Piel pulpo”, que se ambienta en medio de la naturaleza. Sin embargo, la producción de ciencia ficción es muy costosa debido al trabajo del departamento de arte y efectos especiales.

##### ¿Qué importancia o significado tiene el vestuario en una producción?

El vestuario es un elemento fundamental en las películas, y detrás de él hay un equipo de profesionales que trabajan arduamente para que cada detalle sea perfecto. En la película “1809” de Camilo Luzuriaga, por ejemplo, se realizó una investigación minuciosa antes de la elaboración de los trajes y armas, lo que dio como resultado una reconstrucción histórica muy precisa. En el caso de “Black Mama”, donde todo es un artificio y hay más posibilidades de expresión, los trajes fueron una parte importantísima de la película. La creatividad de Roberto Frisone, director de arte más importante del país, logra una paleta de colores y vestuarios que se relacionan con la película y con lo que se quiere lograr con cada personaje. En general, todas las películas son muy cuidadosas en cuanto al vestuario, y aunque la mayoría de las películas realistas no requieren una estilización excesiva de los trajes, se respeta la época, los colores, las texturas y las telas para lograr la coherencia visual necesaria.

##### De acuerdo a su criterio, ¿Cuál es la función principal del vestuario?

En una película, suceden innumerables cosas, lo que hace que sea difícil captar todos los detalles visuales y sonoros. Cada departamento, desde producción hasta dirección, dirección de fotografía, arte, sonido, montaje y actuación, trabaja en armonía para crear una obra coherente. Aunque el vestuario a menudo pasa desapercibido en las conversaciones sobre películas, es un elemento crucial que aporta color y forma al personaje. El vestuario cumple con una función interpretativa al expresar los colores y sentidos que caracterizan al personaje, y ayuda a definir su mundo interior y su drama.

### **¿Cree que puede llegar a existir un vínculo entre la estética de la película y el espectador por medio del vestuario?**

El vestuario se integra de manera armoniosa con otros componentes, y el director mezcla todo para conseguir un resultado final. Cada uno de los elementos, incluyendo el maquillaje, los objetos y los trajes, trabajan en conjunto para transmitir y expresar la trama. El traje, por tanto, se convierte en una construcción estética que contribuye a la narrativa.

Duración de la entrevista: 40 minutos.

## **Entrevista 2**

### **Entrevista a Carlos Armijos Gómez, Cineasta y Director de producciones cinematográficas en Cuenca:**

#### **¿Qué opina del cine en Ecuador?**

El consejo nacional de cine fue bueno para los cineastas ecuatorianos, pero desde que están los nuevos presidentes ha sido algo malo, ya que hacer un proyecto de este tipo es muy costoso, por eso ahora no hay muchos de esos proyectos. Antes por el 2007 rodaban como 20 películas al año, ahora son menos de 8 ya que dependen de los fondos del pueblo.

La gente no va a ver películas ecuatorianas.

El acceso a una sala de cine solo lo tiene el 30% de la población, alguien de clase media y clase baja no suele invertir su dinero en ese tipo de cosas, peor para ver una película ecuatoriana, por eso la mayoría de películas no llega a ser reconocida por la población.

Las producciones americanas gastan aproximadamente la mitad de su presupuesto en la producción y la otra mitad en publicidad.

Opina que los ecuatorianos reflejan en sus proyectos el tercer mundo porque un artista expresa lo que vive, no puede hablar de primer mundo porque no lo vive, y se notaría falso, en cambio lo otro incluso hace que se sientan identificados.

#### **¿Qué puede decir sobre el género de ciencia ficción en Ecuador?**

la gente no se atreve a contar sus historias a través del género de ciencia ficción, hay pocas pero son nulas, ya que requieren bastantes rubros que no se aplican en nuestro contexto, dice que falta ciencia ficción y acción en nuestro contexto.

#### **¿Qué opina sobre el diseño en vestuario de películas ecuatorianas? ¿Le dan importancia o no?**

En muy pocas, esto se debe al presupuesto y al director de arte, en Ecuador no se contrata a personas para cada rama lo cual sería lo óptimo, en vez de eso contratan directores de arte y vestuaristas. En la mayoría de películas no se ve que el vestuario tenga una intención, y desde los guiones nos retan a que el vestuario no sea algo cotidiano, en las que se nota el vestuario es en las películas de época por sus trajes extravagantes.

Por otro lado, en enchufe tienen claro la cromática de sus personajes pero no una intención, opina que le falta caracterización dentro del vestuario.

#### **¿Considera que es un factor importante en una película? ¿Por qué?**

Sí, opina que el cine es 70% visual y 30% sonoro, el vestuario entra dentro de lo visual, es algo de lo que deberían preocuparse más, dentro de la academia hacen falta vestuaristas.

**¿Cree que hay una relación entre el vestuario y la película que haga que el mensaje llegue de una forma clara al espectador.?**

Todo lo que es visual en el cine hace que sea más verosímil, si ve una historia donde algo, por decir un objeto de utilería desentona la película, el ya no se cree la historia, es demasiado importante el vestuario, aparte, el vestuario ya comunica como es el personaje incluso antes de que este empiece sus líneas, por ciertas características del vestuario, si tiene una camisa rota, una camisa sucia o incluso si está desnudo, esto le dice mucho más antes que el texto ya que una imagen dice mas que 1000 palabras.

Duración de la entrevista: 25 minutos.

### Entrevista 3

**Entrevista a Gonzalo Gonzalo, Actor, Profesor de actuación, actualmente está a cargo de la dirección de la carrera de Cine de la Universidad de Cuenca.**

**¿Qué opina del cine en el Ecuador?**

Yo creo que el cine en Ecuador en los últimos 20 años en este Siglo 21 ha cambiado bastante para bien, ha dado un salto elevado tomando en cuenta en el año 2006 se creó la primera Ley de cine que favorecía la producción y la financiación de películas, fijémonos que hasta el año 2006 en toda la historia el cine, que nace en 1895, hasta ese año se crea en el Ecuador la primera ley de cine que favorece la producción de películas. A partir de ahí podemos hablar de que el número de películas ha crecido en un 300%, el número de producción de películas.

Se puede decir que la industria del cine en Ecuador todavía está empezando, pero sí se puede hablar que comienzan a aparecer profesionales del cine en todas las áreas como: dirección, producción, actuación, etc; entonces se van generando profesionales, carreras, institutos que preparan a la gente para introducir al mundo del cine, eso va generando mejores profesionales y por lo tanto mejores productos audiovisuales. Todavía nos queda mucho camino para llegar a las mejores cinematografías mundiales, pero no tanto para las mejores latinoamericanas, también la llegada de las plataformas digitales ayuda a que el cine ecuatoriano se vuelva más conocido.

Habla sobre Enchufetv, un grupo de muchachos cineastas que se graba y empieza haciendo sketches con bajo presupuesto, son los primeros que han logrado subir a una plataforma digital una película ecuatoriana.

**¿Qué nos puede decir sobre el genio de la ciencia ficción?**

En Ecuador todavía no tenemos los recursos técnicos ni el dinero para este tipo de producciones. Es un género exige presupuesto y tecnología que todavía no tenemos acá, se va a ver muy ingenuo si se llevara a cabo.

¿Por qué el público ecuatoriano no consume películas nacionales?, desde mi punto de vista la razón es porque está cansado de ver siempre lo mismo, dramas realistas, intimistas, historias muy contemplativas que realmente le interesan a 4, el cine debe ser para todos,

deben pensar en el público.

**¿Qué opina del vestuario en las películas ecuatorianas?**

Muchas veces se desprecia el trabajo del vestuario y tampoco se tiene en cuenta al actor, en el sentido de que debe sentirse cómodo y no solo lucir bien, debe tomarse en cuenta la tela, la textura, el color, que sea algo práctico, esto ayuda al actor a sentirse cómodo y estar dentro del personaje.

Normalmente desde la dirección usan cualquier cosa para el vestuario ya que no cuentan con el presupuesto necesario para algo más complejo.

Todos los pequeños detalles convierten una buena película a una gran película.

Considera que es un factor importante dentro de una película que va ligado de todos los aspectos, iluminación, ambientación, dirección, etc.

**¿Cree que puede llegar a existir un vínculo entre la estética de la película y el espectador?**

En mi opinión el vestuario brinda una idea clara de lo que trata el filme, en el sentido de que el espectador va a captar lo que ve, no en el sentido de que el espectador promedio no va a pensarlo a fondo, pensando en la paleta de color aplicada, telas, etc.

Duración de la entrevista: 32 minutos

## ANEXO 2: ABSTRACT

<b>Title of the project</b>	Costume design for Ecuadorian science fiction cinematographic productions, applying textile experimentation.					
<b>Project subtitle</b>						
<b>Summary:</b>	In Ecuador, costume design is not a tool that enjoys recognition and is used in the film production sector. This is why the present research seeks to put it in value, recognize its role in the interpretation of a character and give an account of its expressive nature of concepts, narratives and stories. This is also proposed to textile experimentation as a resource to generate innovation in proposals and contribute to the fundamental intentions of the costumes. The developed design project involves work in a short film of the science fiction genre.					
<b>Keywords</b>	Cinema, clothing, attire, textile creation, audiovisual production, clothing, film.					
<b>Students</b>	Carrillo López Shantal Micaela			González Siguenza Lisseth Patricia		
<b>C.I.</b>	0105353395			0107526097		
<b>Code</b>	92901			89778		
<b>Director</b>	Dis. María del Carmen Trelles, Mgt.					
<b>Codirector:</b>						
Para uso del Departamento de Idiomas >>>				<b>Revisor:</b>		
						Nombre profesor revisor
				<b>N°. Cédula Identidad</b>		0103819330