

## **ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA**

**Análisis de los elementos del diseño de  
indumentaria para la representación de  
personajes de producciones  
cinematográficas ecuatorianas**

**Trabajo de grado previo a la obtención del título de:  
LICENCIADA EN DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA**

**Autora:  
María Juliana Alvear Carrión**

**Directora  
Dis. María Isabel Pinos Espinoza, Mgs.**

**Cuenca - Ecuador  
2024**





FACULTAD DE  
**DISEÑO,  
ARQUITECTURA  
Y ARTE**

## **ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA**

**Análisis de los elementos del diseño de  
indumentaria para la representación de  
personajes de producciones  
cinematográficas ecuatorianas**

**Trabajo de grado previo a la obtención del título de:  
LICENCIADA EN DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA**

**Autora:  
María Juliana Alvear Carrión**

**Directora  
Dis. María Isabel Pinos Espinoza, Mgs.**

**Cuenca - Ecuador  
2024**



# Dedicatoria

A todos los futuros diseñadores  
de vestuario cinematográfico.  
Sigán narrando sus historias a  
través de la indumentaria.



# Agradecimientos

Agradezco a mis padres por enseñarme a nunca rendirme y ayudarme durante cada paso del proceso de realización de este trabajo de investigación. A mi perro, Wacho, por las incontables noches que se quedó a mi lado haciéndome compañía mientras acababa los capítulos y a mi misma, por no rendirme jamás a pesar de los retos a los que me enfrenté mientras hacía este proyecto.

# Índice de contenidos

Dedicatoria.....	5
Agradecimientos.....	7
Índice de figuras .....	11
Índice de tablas .....	13
Resumen.....	15
Abstract.....	17
Introducción .....	19
<b>CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN .....</b>	<b>21</b>
<b>1.1 El diseño de indumentaria .....</b>	<b>22</b>
<b>1.1.1 Características del diseño de indumentaria .....</b>	<b>24</b>
<b>1.1.2 Elementos del diseño de indumentaria.....</b>	<b>25</b>
<b>1.1.2.1 Morfología .....</b>	<b>25</b>
<b>1.1.2.2 Silueta .....</b>	<b>28</b>
<b>1.1.2.3 Línea .....</b>	<b>29</b>
<b>1.1.2.4 Textura .....</b>	<b>30</b>
<b>1.1.2.5 Color .....</b>	<b>31</b>
<b>1.1.2.6 Insumos o materiales .....</b>	<b>32</b>
<b>1.1.2.7 Tecnología .....</b>	<b>33</b>
<b>1.1.2.8 Simbología .....</b>	<b>34</b>
<b>1.1.2.9 Signo .....</b>	<b>34</b>
<b>1.1.2.10 Psicología del color .....</b>	<b>36</b>
<b>1.2 Cine .....</b>	<b>38</b>
<b>1.2.2 El cine en el Ecuador .....</b>	<b>39</b>
<b>1.2.3 Producciones cinematográficas ecuatorianas .....</b>	<b>39</b>



<b>1.3</b>	<b>Vestuario</b> .....	<b>40</b>
<b>1.3.1</b>	<b>Generalidades del diseño de vestuario</b> .....	<b>40</b>
<b>1.3.2</b>	<b>El diseño de vestuario en producciones cinematográficas</b> .....	<b>41</b>
<b>1.3.3</b>	<b>El diseño de vestuario en producciones cinematográficas en el Ecuador</b> .....	<b>42</b>

## **CAPÍTULO 2 DEFINICIÓN DE VARIABLES ..... 45**

<b>2.1</b>	<b>Definición de producciones cinematográficas</b> .....	<b>46</b>
<b>2.1.1</b>	<b>Ratas, ratones y rateros</b> .....	<b>46</b>
<b>2.1.1.1</b>	<b>Descripción de Ángel</b> .....	<b>47</b>
<b>2.1.1.2</b>	<b>Descripción de Salvador</b> .....	<b>47</b>
<b>2.1.2</b>	<b>Qué tan lejos</b> .....	<b>48</b>
<b>2.1.2.1</b>	<b>Descripción de Esperanza</b> .....	<b>49</b>
<b>2.1.2.2</b>	<b>Descripción de Tristeza</b> .....	<b>49</b>
<b>2.1.3</b>	<b>Alba</b> .....	<b>50</b>
<b>2.1.3.1</b>	<b>Descripción de Alba</b> .....	<b>51</b>
<b>2.1.3.2</b>	<b>Descripción de Igor</b> .....	<b>51</b>
<b>2.2</b>	<b>Definición de variables en el diseño de vestuario</b> .....	<b>52</b>

## **CAPÍTULO 3 ANÁLISIS DE VESTUARIO .....55**

<b>3.1</b>	<b>Descripción del vestuario</b> .....	<b>56</b>
<b>3.1.1</b>	<b>Observación</b> .....	<b>57</b>
<b>3.1.2</b>	<b>Vestuario de Ratas, ratones y rateros (1999)</b> .....	<b>58</b>
<b>3.1.2.1</b>	<b>Ángel, 3 vestuarios</b> .....	<b>58</b>
<b>3.1.2.2</b>	<b>Salvador, 4 vestuarios</b> .....	<b>59</b>
<b>3.1.3</b>	<b>Vestuario de Qué tan lejos (2006)</b> .....	<b>60</b>
<b>3.1.3.1</b>	<b>Esperanza, 4 vestuarios</b> .....	<b>60</b>
<b>3.1.3.2</b>	<b>Tristeza, 4 vestuarios</b> .....	<b>61</b>

3.1.4	Vestuario de Alba (2016) .....	62
3.1.4.1	Alba, 4 vestuarios.....	62
3.1.4.2	Igor, 3 vestuarios.....	63
3.1.5	Observación y análisis de vestuario .....	64
3.1.6	Entrevistas .....	66
3.1.7	Recopilación de la información .....	66
3.1.7.1	Entrevista a Daniela Cárdenas .....	67
3.1.7.2	Entrevista a Paula Carrasco .....	68
3.1.7.3	Entrevista a Pablo Ampuero .....	69
3.2	Resultados del análisis.....	70
3.2.1	Comparación de la observación y las entrevistas .....	70
3.2.2	Resultados .....	72
<b>CAPÍTULO 4 RESULTADOS .....</b>		<b>75</b>
4.1	Documentación Técnica.....	76
4.1.1	Fichas de análisis .....	76
Conclusiones.....		99
Recomendaciones .....		101
Borrador de artículo académico de reflexión .....		102
Referencias .....		109
Anexo: Preguntas de entrevista .....		119

# Índice de figuras

<b>Figura 1: Morfología del cuerpo femenino.....</b>	<b>26</b>
<b>Figura 2: Morfología del cuerpo masculino .....</b>	<b>27</b>
<b>Figura 3: Psicología del color.....</b>	<b>36</b>
<b>Figura 4: Póster de la película Ratas, ratones y rateros .....</b>	<b>46</b>
<b>Figura 5: Ángel interpretado por Carlos Valencia .....</b>	<b>47</b>
<b>Figura 6: Salvador, interpretado por Marco Bustos.....</b>	<b>47</b>
<b>Figura 7: Póster de la película Qué tan lejos .....</b>	<b>48</b>
<b>Figura 8: Esperanza, interpretada por Tania Martínez .....</b>	<b>49</b>
<b>Figura 9: Tristeza, interpretada por Cecilia Vallejo.....</b>	<b>49</b>
<b>Figura 10: Póster de la película Alba .....</b>	<b>50</b>
<b>Figura 11: Alba, interpretada por Macarena Arias .....</b>	<b>51</b>
<b>Figura 12: Descripción de Igor. ....</b>	<b>51</b>
<b>Figura 13 - 15: Vestuarios del personaje Ángel.....</b>	<b>58</b>
<b>Figura 16 - 19: Vestuarios del personaje Salvador.....</b>	<b>59</b>
<b>Figura 20 - 23: Vestuarios del personaje Esperanza.....</b>	<b>60</b>
<b>Figura 24 - 27: Vestuarios del personaje Tristeza .....</b>	<b>61</b>
<b>Figura 28 -31: Vestuarios del personaje Alba.....</b>	<b>62</b>
<b>Figura 32 - 34: Vestuarios del personaje Igor.....</b>	<b>63</b>
<b>Figura 35: Ficha de análisis #1, Ángel; Ratas, ratones y rateros .....</b>	<b>77</b>
<b>Figura 36: Ficha de análisis #2, Ángel; Ratas, ratones y rateros .....</b>	<b>78</b>
<b>Figura 37: Ficha de análisis #3, Ángel; Ratas, ratones y rateros .....</b>	<b>79</b>
<b>Figura 38: Ficha de análisis #4, Salvador: Ratas, ratones y rateros.....</b>	<b>80</b>
<b>Figura 39: Ficha de análisis #5, Salvador; Ratas, ratones y rateros.....</b>	<b>81</b>
<b>Figura 40: Ficha de análisis #6, Salvador; Ratas, ratones y rateros.....</b>	<b>82</b>

<b>Figura 41: Ficha de análisis #7, Salvador; Ratas, ratones y rateros .....</b>	<b>83</b>
<b>Figura 42: Ficha de análisis #8, Esperanza; Qué tan lejos.....</b>	<b>84</b>
<b>Figura 43: Ficha de análisis #9, Esperanza; Qué tan lejos.....</b>	<b>85</b>
<b>Figura 44: Ficha de análisis #10, Esperanza; Qué tan lejos .....</b>	<b>86</b>
<b>Figura 45: Ficha de análisis #11, Esperanza; Qué tan lejos .....</b>	<b>87</b>
<b>Figura 46: Ficha de análisis #12, Tristeza; Qué tan lejos.....</b>	<b>88</b>
<b>Figura 47: Ficha de análisis #13, Tristeza; Qué tan lejos .....</b>	<b>89</b>
<b>Figura 48: Ficha de análisis #14, Tristeza; Qué tan lejos.....</b>	<b>90</b>
<b>Figura 49: Ficha de análisis #15, Tristeza; Qué tan lejos.....</b>	<b>91</b>
<b>Figura 50: Ficha de análisis #16, Alba; Alba .....</b>	<b>92</b>
<b>Figura 51: Ficha de análisis #17, Alba; Alba .....</b>	<b>93</b>
<b>Figura 52: Ficha de análisis #18, Alba; Alba.....</b>	<b>94</b>
<b>Figura 53: Ficha de análisis #19, Alba; Alba .....</b>	<b>95</b>
<b>Figura 54: Ficha de análisis #20, Igor; Alba .....</b>	<b>96</b>
<b>Figura 55: Ficha de análisis #21, Igor; Alba .....</b>	<b>97</b>
<b>Figura 56: Ficha de análisis #22, Igor; Alba .....</b>	<b>98</b>

# Índice de tablas

<b>Tabla 1: Tipos de siluetas</b> .....	<b>28</b>
<b>Tabla 2: Principales tipos de líneas</b> .....	<b>29</b>
<b>Tabla 3: Propiedades de las texturas</b> .....	<b>30</b>
<b>Tabla 4: Materiales/insumos según su importancia</b> .....	<b>32</b>
<b>Tabla 5: Tecnología y moda por Lamberti</b> .....	<b>33</b>
<b>Tabla 6: Tecnología y moda por Texturar</b> .....	<b>33</b>
<b>Tabla 7: Signos espaciales y visuales</b> .....	<b>35</b>
<b>Tabla 8: Elementos del diseño de indumentaria y sus subcategorías</b> .....	<b>52</b>
<b>Tabla 9: Subcategorías de la simbología</b> .....	<b>53</b>
<b>Tabla 10: Cambios de vestuario</b> .....	<b>57</b>
<b>Tabla 11: Resultados de observación de variables tangibles</b> .....	<b>64</b>
<b>Tabla 12: Resultados de la observación variables intangibles</b> .....	<b>65</b>
<b>Tabla 13: Resultados de la entrevista a Daniela Cárdenas</b> .....	<b>67</b>
<b>Tabla 14: Resultados de la entrevista a Daniela Cárdenas</b> .....	<b>67</b>
<b>Tabla 15: Resultados de la entrevista a Paula Carrasco</b> .....	<b>68</b>
<b>Tabla 16: Resultados de la entrevista a Paula Carrasco</b> .....	<b>68</b>
<b>Tabla 17: Resultados de la entrevista a Pablo Ampuero</b> .....	<b>69</b>
<b>Tabla 18: Resultados de la entrevista a Pablo Ampuero</b> .....	<b>69</b>
<b>Tabla 19: Resultados de la comparación</b> .....	<b>70</b>
<b>Tabla 20: Resultados de la comparación</b> .....	<b>71</b>



## Resumen

Los diseñadores de vestuario desempeñan un papel crucial en la creación de los personajes y sus historias dentro de un filme. Para diseñar un vestuario adecuado, es esencial comprender el diseño de indumentaria y sus elementos. Este proyecto analiza cómo estos elementos contribuyen a la representación de personajes en producciones cinematográficas ecuatorianas. Utilizando una metodología cualitativa que incluye observación detallada y entrevistas semiestructuradas a distintos diseñadores de vestuario ecuatorianos, se analizan los vestuarios cinematográficos. La investigación finaliza con 22 fichas de análisis y un artículo académico reflexivo, concluyendo que el color es el elemento más representativo en los vestuarios cinematográficos.

**Palabras clave:** Elementos, indumentaria, vestuario, cine, personajes, producciones cinematográficas.





## **Abstract**

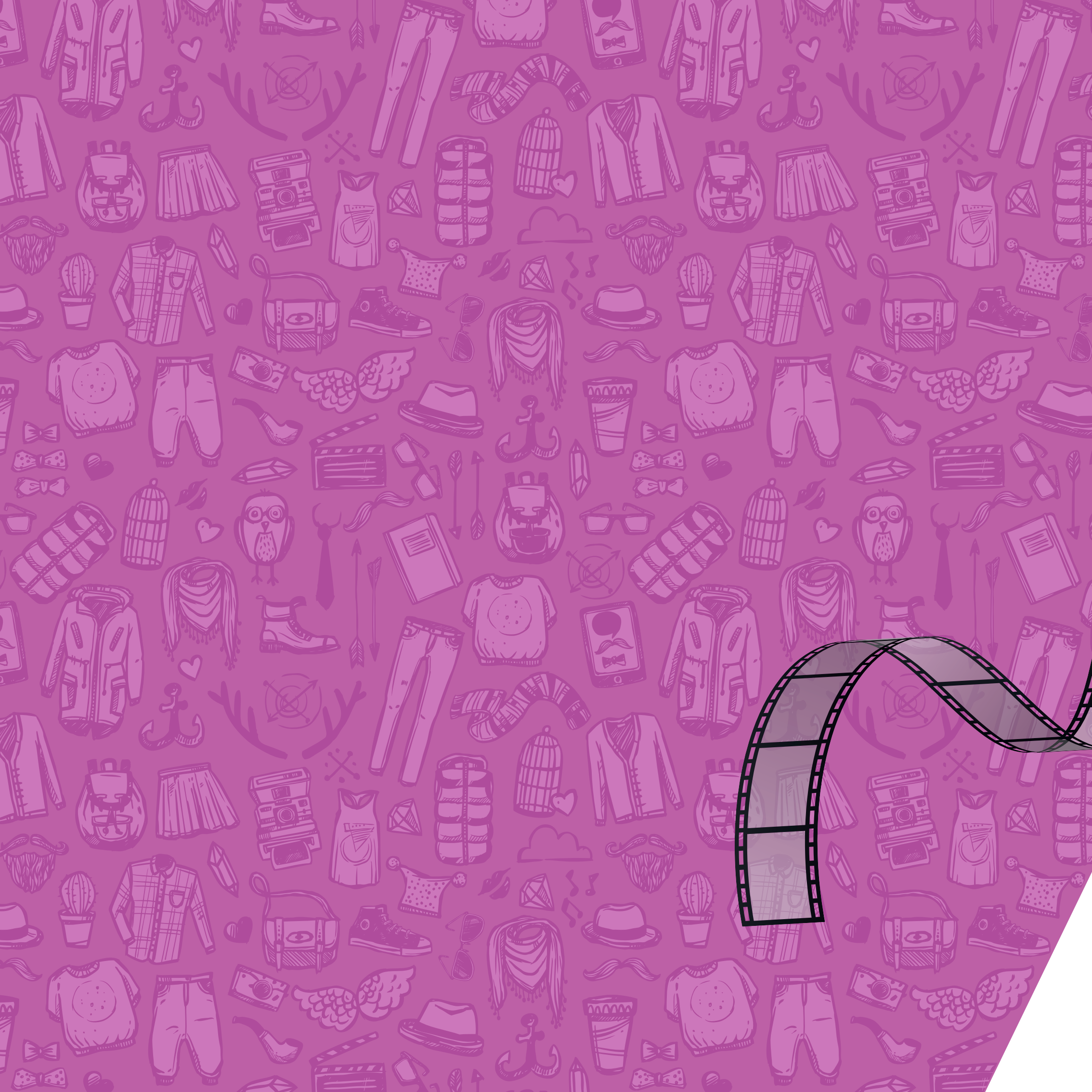
Costume designers play a crucial role in creating characters and their stories within a film. To design appropriate costumes, it is essential to understand costume design and its elements. This project analyzes how these elements contribute to the representation of characters in Ecuadorian film productions. Using a qualitative methodology that includes detailed observation and semi-structured interviews with various Ecuadorian costume designers, cinematic costumes are analyzed. The research concludes with 22 analysis sheets and an academic reflective article, highlighting that color is the most representative element in cinematic costumes.

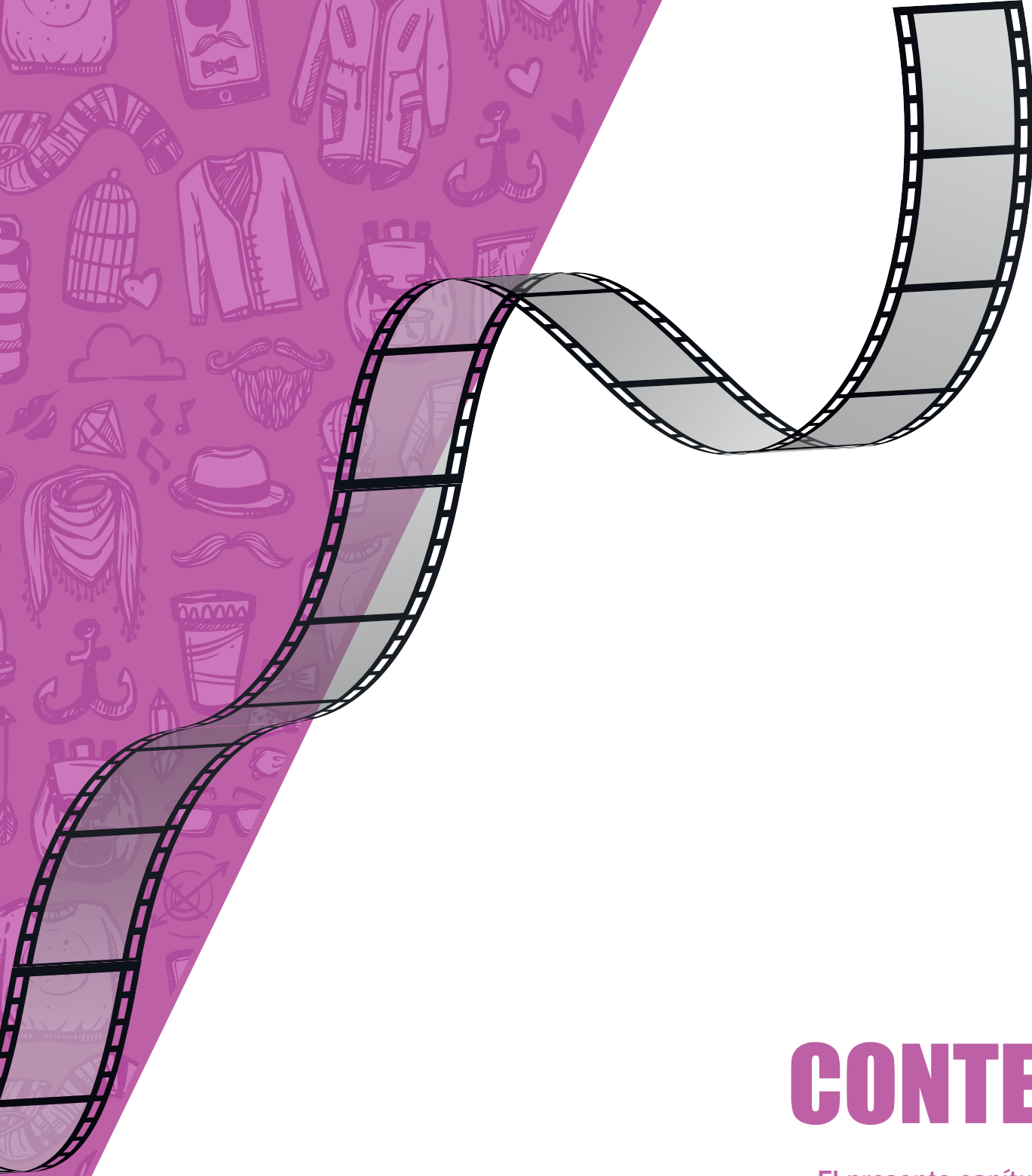
**Keywords:** Elements, costume, wardrobe, cinema, characters, film productions.



# Introducción

El diseño de indumentaria en las producciones cinematográficas ecuatorianas desempeña un papel fundamental en la construcción de personajes y la narrativa visual, reflejando la riqueza y diversidad cultural del país. En este proyecto de investigación, se contextualiza acerca del diseño de indumentaria, el cine y el vestuario cinematográfico, también se revisan 3 películas ecuatorianas en conjunto con sus personajes para luego analizar su vestuario y los elementos del diseño de indumentaria utilizados en la caracterización visual de los personajes, explorando cómo estos contribuyen a la identidad y desarrollo de ellos, así como al enriquecimiento de la narrativa fílmica. Además, la investigación compara las distintas opiniones de diseñadores de vestuario ecuatorianos con la observación del investigador para analizar los elementos del diseño de indumentaria y relacionarlos con los 6 personajes escogidos. Concluye con la realización de 22 fichas de análisis y un artículo académico de reflexión. Los hallazgos de esta investigación no solo aportan al conocimiento académico, sino que también servirán como referencia para los futuros diseñadores y cineastas interesados en fortalecer la identidad cultural a través del vestuario cinematográfico, subrayando su importancia en la representación de personajes y en la narrativa visual del cine ecuatoriano.





## CAPÍTULO 1

# CONTEXTUALIZACIÓN

El presente capítulo aborda el tema de la importancia del diseño en el vestuario de producciones cinematográficas ecuatorianas.

Para ello, se analiza el diseño de indumentaria, diseño de vestuario y cine, resaltando en cada uno de ellos, los aspectos más importantes los cuales serán el sustento teórico de la presente investigación. Se han analizado una gran variedad de bibliografías asociadas al tema de investigación para comprender los temas a tratar.

## 1.1 El diseño de indumentaria

El diseño de indumentaria, o mayormente conocido como diseño de moda, “es la actividad que se encarga de diseñar y confeccionar prendas indumentarias y accesorios” (Alatsis y Correa, 2022, p. 18). Tomando en consideración influencias sociales y culturales de una época específica, ya que la moda no es estática y se alimenta de varias fuentes de inspiración. Por lo tanto, “esta disciplina no se limita únicamente en crear prendas de ropa, sino que también forma parte de toda una industria que impacta todos los días en la sociedad” (Escuela Europea Versailles, 2021).

En el diseño de indumentaria, Bravo (2019), recalca que el proceso creativo a realizar, debe ir más allá de la apariencia superficial, ya que se debe comprender la anatomía humana, los movimientos y proporciones de la misma. Es decir, desde que se escogen los materiales hasta que la prenda está conceptualizada finalmente, haciendo hincapié en que el diseño de moda incluye un proceso creativo de distintas disciplinas que convergen en la creación de productos que llegan al público.

Además, otro punto importante que destaca Doria (2014) dentro del diseño de indumentaria, es la elaboración de un vínculo entre el concepto o idea, la superficie textil y las características de los materiales, el cuerpo humano y su antropometría, estética y espíritu en el diseño de moda. Este recorrido estructura un pensamiento constructivo, donde la morfología del diseño se ve influenciada por diversos elementos, aplicados a una consigna, un personaje y un contexto de referencia.

También, la mencionada autora profundiza en la relación entre la forma y el movimiento en el diseño de vestimenta. En donde los vestidos específicamente diseñados para un movimiento concreto responden a necesidades estéticas derivadas de ese movimiento. La esencia de estos vestidos radica en su pensamiento estructurado, aquí la moldería define la relación entre elementos, como costuras, sistemas de unión, cerramientos y avíos, en función del todo en el diseño (Doria, 2014).

Así pues, desde la perspectiva del diseño de indumentaria, se aborda el tema del aporte social e innovador; retirando la estética, el diseñador de indumentaria ayuda con soluciones globales y concretas para las demandas del consumidor. Indicando que, el diseño de moda tiene gran relevancia, debido a que es un medio para expresar la identidad y estilo de la persona, diferenciándose de las distintas propuestas que se encuentran en el mercado.

En la industria cinematográfica, Seth (2019) indica que la indumentaria juega un papel relevante, sobre todo en el último siglo, debido a que los diseñadores se enfocan en que sus propuestas transmitan lo que el director desea mostrar en el filme. Asimismo, Bug et al. (2020) señala que existe una conexión directa entre el cine y el diseño de indumentaria, ya que ambos son mutuamente influyentes dentro de la sociedad.

Tomando en consideración otra perspectiva, Nannini (2016) va más allá de la elección de vestimenta y se convierte en un medio disciplinario que puede indicar las relaciones de poder dentro de la sociedad. De esta manera, la moda no se encuentra relacionada con la circulación o producción de bienes, también se transforma en una práctica indirecta de imposición que, a su vez ejerce dureza simbólica según Bourdieu. Especificando que, los diseñadores que forman parte de este grupo, influyen en categorías adoptadas de manera inconsciente por la sociedad como las de buen gusto o estilo; así es como el diseño de indumentaria tiene importancia directa en el estado socio-psicológico de la comunidad.

En resumen, los diseñadores poseen la responsabilidad de abordar la influencia que generan con sus diseños con sensibilidad y conciencia hacia la complejidad colectiva de la sociedad a la que ayudan, allí reside la importancia del diseño dentro de la comunidad.

No obstante, para concluir este apartado es vital finalizar acotando la importancia y relación que tiene el diseño de indumentaria con el cine. La relación surge, precisamente, porque mediante el diseño de indumentaria se realizan los vestuarios para las obras cinematográficas, los cuales, juegan un papel fundamental en el concepto que construye cada película, ya que sin los vestuarios no existiría una personificación tan real y objetiva (Monacchi, 2021).

En síntesis, el diseño de indumentaria o de moda, no solo se limita a crear prendas ya que es una disciplina multifacética donde encuentra un papel importante en la sociedad e industrias, como es la cinematográfica. Los diseñadores deben comprender los vínculos entre conceptos, cuerpo humano, materiales, entre otros. Que resulta en el proceso creativo multidisciplinario que es. Dentro del cine, el diseño de indumentaria se lo conoce también como vestuario y aporta a la narrativa visual y a la construcción de los personajes, siempre abordando su influencia con conciencia y sensibilidad hacia los temas sociales que deben interpretar.

## Características del diseño de indumentaria

El diseño de indumentaria es una disciplina creativa, enfocada en la creación y desarrollo de accesorios y prendas de vestir. Doria (2014) indica que “los proyectos en diseño de indumentaria son simulacros de experimentación, de relación entre el material textil y los límites o contornos corporales” (p.38), entonces cuando se realiza un proyecto dentro de este campo, abarca todos los procesos de diseño (concepción de la idea, prototipado, producto final, etc.).

Para ello, los diseñadores combinan los elementos de funcionalidad, moda, arte y tecnologías para generar prendas que funcionen de forma estética, cómoda y ergonómica, siempre dependiendo de las necesidades, visión y preferencias del público.

Así pues, según Doria (2014), el proceso del diseño de indumentaria suele incluir el *coolhunting* (investigación de tendencias), concepto, bocetaje, selección de materiales, patronaje, prototipado, ajustes y el producto final; ya sea producción en masa o confección a la medida del comprador, dándole al diseñador la posibilidad de trabajar en varias áreas dentro del campo de la moda como es la alta costura, indumentaria empresarial, moda deportiva, ropa infantil, prendas íntimas, sastrería, entre otros.

Dentro del diseño de indumentaria, se encuentra también, distintas formas de percibirlo, es decir, cómo los individuos comprenden la indumentaria y los elementos que la conforman. Trujillo y Vera (2009), mencionan que, dentro de un servicio de diseño de indumentaria, se divide en dos elementos, la tangibilidad y su opuesto, lo intangible. El producto que ofrece un diseñador presenta estos dos elementos, el primero, lo tangible, siendo lo que se percibe por los sentidos, es decir, el tacto, olfato, vista, entre otros, mientras que lo intangible no se percibe de manera física; sin embargo, existe como concepto, como las emociones que genera, ideas, los servicios que ofrece, etc.

Entonces, en base a lo anteriormente mencionado, se puede decir que estas características completan la formación de un diseño de indumentaria, no obstante, es importante determinar los elementos con los que la prenda estará compuesta, y de esta manera, obtener un producto final que cumpla con los requerimientos y fines con los que fueron realizados.



## Elementos del diseño de indumentaria

Dentro del diseño de indumentaria existen varios elementos, categorizados como tangibles e intangibles, los cuales se fusionan para generar productos y combinaciones frescas. Conocer estos elementos es primordial para poder lograr un buen diseño, también para evaluar la fuerza de los distintos diseñadores, y observar las tendencias o cambios en el mercado (Bacall, 2015).

Mencionando que, de acuerdo con Rincón (2013) “un diseño es la organización de ciertos elementos” (p. 23), los cuales se miran como “componentes básicos de un arreglo de dos o tres dimensiones” (p. 23), existen elementos tangibles principales y secundarios. Los primeros son la silueta, textura y línea; también encontramos la morfología como elemento principal ya que se relaciona con todos los elementos tangibles, tanto primarios como secundarios. Por otro lado, como elementos secundarios está el color, materiales y tecnologías. Mientras que, dentro de los elementos intangibles, aparece la simbología y sus sub-variables.

Por su parte, Veneziani (2007), menciona que, al momento de crear una prenda, existe el carácter externo, este puede ser visto, es superficial y pertenece al mundo de las apariencias, es decir, la forma tangible de la prenda; por otro lado, existe el carácter interno, perteneciente a lo profundo, a lo hondo e íntimo de la prenda, la forma intangible del diseño. Entonces, al conocer ambas categorías de los elementos de indumentaria, la forma tangible presenta una mayor variedad de variables, las cuales son:

### 1.1.2.1 Morfología

La morfología en una prenda puede confundirse con la silueta, por ello Núñez (2019) explica que la morfología, en términos generales, se refiere al estudio de las formas externas de un algo; desde la biología, esta estudia la estructura o forma interna de los seres vivos mientras que, desde la lingüística, es el estudio de la estructura interna del lenguaje o las palabras.

Pero, específicamente en diseño, se estudia la generación o propiedades de la forma. Desde la estética, hace referencia a la orientación del arte en el sistema de formas naturales, es decir, la concreción de la forma, o sea la posibilidad que tiene el individuo de comprender la esencia del objeto realizado, no importa cuál sea este (Cerón e Indira, 2017).

Por su parte, Roth (2023) señala que en el diseño de indumentaria, la morfología hace referencia al estudio de la estructura y forma del cuerpo humano, para el diseño y creación de indumentaria, que pueda ajustarse de manera ergonómica, y permita una adecuada movilidad y comodidad en la persona que lo utiliza. Por lo tanto, la morfología abarca la comprensión y estudio de las características, proporciones y dimensiones del cuerpo humano, para el diseño eficiente de indumentarias que puedan adaptarse a la figura de la persona, en cuanto a biomecánica y ergonomía se refiere (Murga-González et al., 2023).

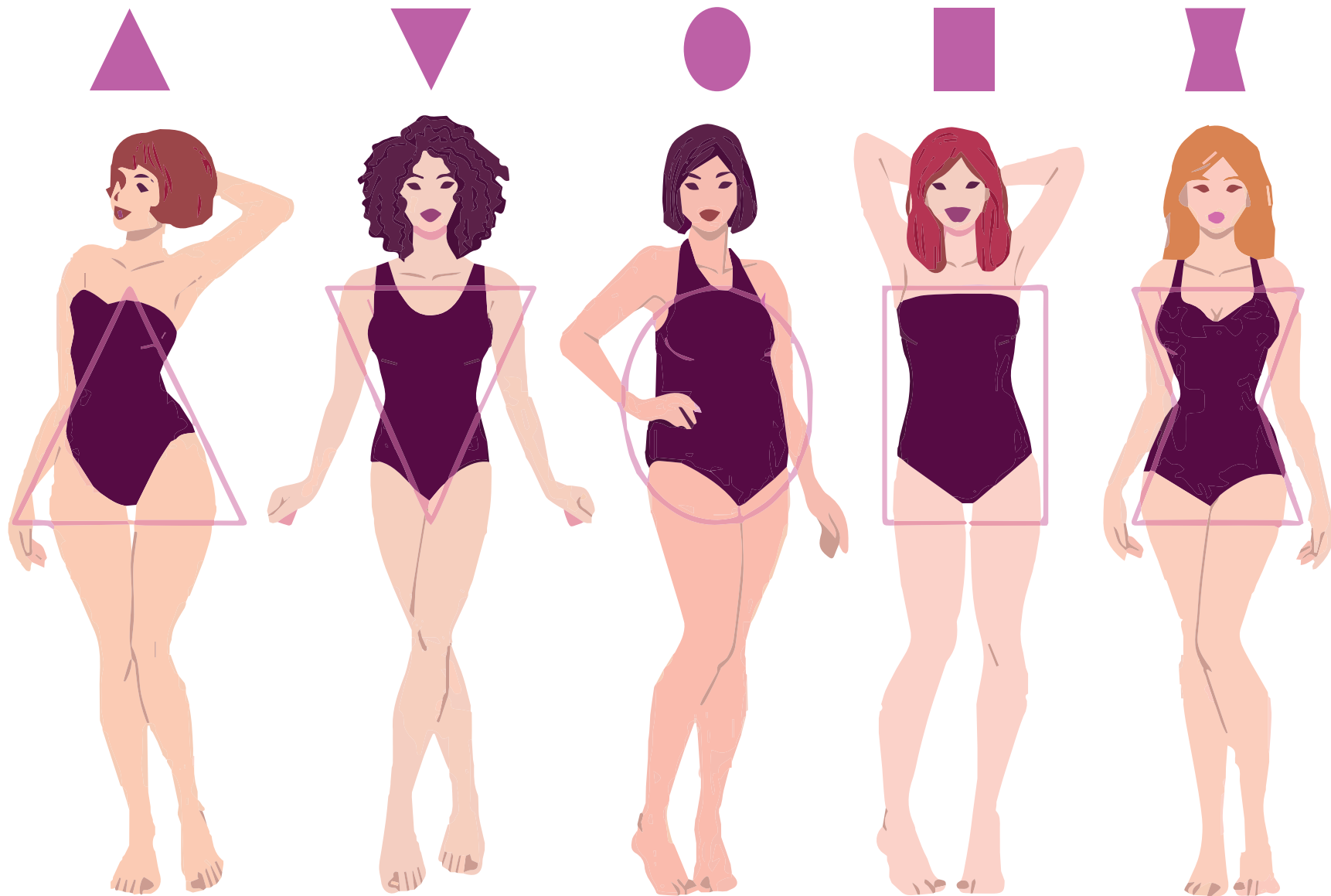
Así pues, la morfología no se encuentra netamente en la prenda, ya que para que el diseño sea completo, se necesita tener conocimientos acerca de la forma del cuerpo humano, para así poder generar una prenda que se ajuste a las necesidades de este, y conseguir una forma en la vestimenta que resalte las cualidades del usuario (Dávila Alzate, 2016).

En ese sentido, la morfología resulta un aspecto fundamental para el diseño de indumentaria que pueda ajustarse a la figura de la persona, para lo cual hace empleo de la moldería, es decir, la modificación y adaptación de conceptos y formas de los componentes de la prenda, que le permitan realizar cambios tipológicos y estéticos que brinden una relación oportuna entre el textil y el cuerpo (Piraquive-Ruiz, 2018).

Para conseguir resaltar las cualidades del usuario y amplificar los beneficios de relacionar los textiles con el cuerpo, es necesario comprender las formas morfológicas de la silueta humana. Wilson (2021) menciona que existen 5 tipos de cuerpos, triángulo, reloj de arena, triángulo invertido, recto y redondo, cada uno con sus características propias que los diferencian de los otros.

Para diferenciarlos unos de otros, es importante reconocer las características que nos permiten distinguirlos entre sí; Wilson (2021) nuevamente señala que, una forma triangular tiene principalmente los hombros más estrechos que las caderas y estas deben ser redondeadas al igual que los muslos y el trasero, el busto y los brazos normales o pequeños. El triángulo invertido, al contrario, debe tener caderas angostas y más estrechas que los hombros, cintura sin mucha definición, piernas largas y trasero plano. Una figura redonda encuentra todo su volumen en la cadera y cintura, con extremidades delgadas y espalda rellena. La figura recta tiene una cintura poco o nada definida, hombros rectos y al mismo ancho de sus caderas, piernas largas y caderas con trasero plano.

Figura 1: Morfología del cuerpo femenino

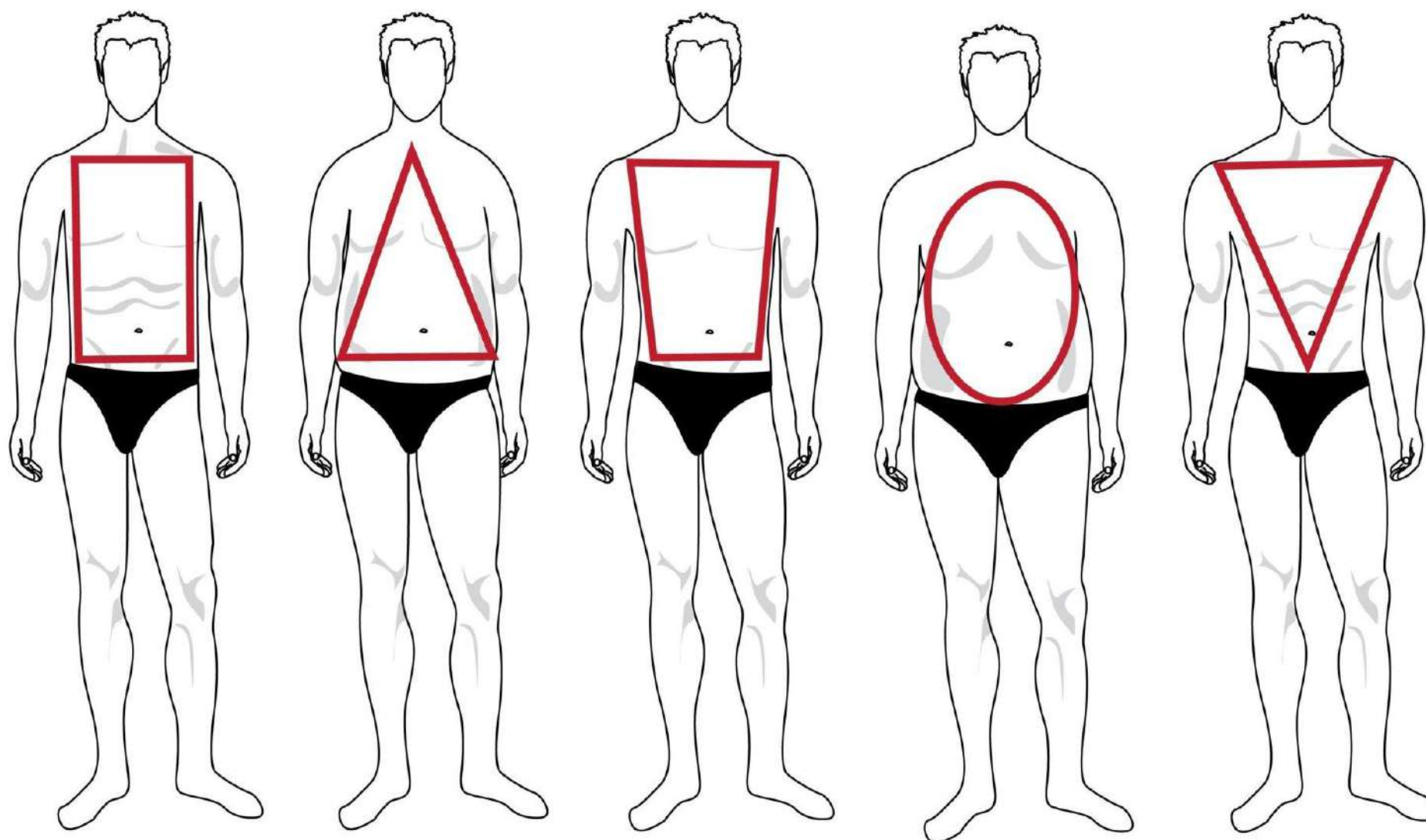


Nota: De IStock (s.f)

Continuando con la morfología del ser humano, Wilson (2021), menciona que las anteriores características son válidas tanto como para hombre y mujer, mientras que lo que los diferencia es el cuerpo tipo reloj de arena, este se encuentra únicamente en la morfología femenina, posee cintura pequeña y definida, al igual que el busto, volumen en las caderas y el trasero redondo, hombros redondos y del mismo ancho que las caderas. En el cuerpo del hombre se conoce como el trapecio, con los hombros más anchos que sus caderas, estas a la vez son normales y estrechez en la cintura.

Al reconocer las distintas formas que posee el cuerpo humano, es necesario comprender la relación que estas tienen con otros elementos de indumentaria; Miranda (2017), señala que la morfología influye de manera directa en el desarrollo de siluetas para la creación de indumentarias, puesto que dichas siluetas deben ser realizadas en base a la estructura y forma del cuerpo humano, sus características anatómicas, proporciones y dimensiones. Por su parte, Giglio (2017) considera la relación entre la morfología y el color, en cuanto a la apariencia visual que los diseños de indumentaria desean transmitir, por medio de la combinación cromática, además de que las líneas, así como la forma de la prenda constituyen factores que intervienen en la percepción del color y su interacción en la figura de la persona.

Figura 2: Morfología del cuerpo masculino



*Nota: Valentino Mogrezutt (2021)*

En torno a las líneas y su influencia en la morfología, Váscenez (2023) se observa una influencia en cuanto al empleo de los diferentes tipos de líneas para diseñar las prendas, puesto que, según la forma de la parte del cuerpo, se pueden emplear distintas líneas, formas y cortes que se ajusten funcional y estéticamente a los requerimientos para los que se realiza. Asimismo, con los insumos y materiales, la morfología actúa como guía base para seleccionar los materiales adecuados que permitan una mayor comodidad y la persona pueda moverse sin dificultad alguna, para ello, la experimentación es una fase fundamental para conseguir los mejores resultados (López Barrionuevo, 2019).

Otro aspecto a resaltar es la influencia de la morfología con las texturas, ya que una selección adecuada de texturas en las prendas de vestir, permiten que tanto la funcionalidad como la estética, se potencien. Para ello, se hace hincapié en los acabados y detalles, en donde la textura juega un rol fundamental (Bertoni, 2016). Finalmente, en cuanto a la tecnología, hoy en día resulta uno de los aspectos de mayor relevancia, ya que gracias a los avances agigantados que se producen en este ámbito, el desarrollo y diseño de indumentarias resulta más eficiente, favoreciendo mejoras significativas en cuanto a la funcionalidad, estética y tiempos de trabajo (Wolf y Collina, 2021).

## 1.1.2.2 Silueta

Para Kiron (2021), la silueta se refiere al contorno que tiene un individuo, escena u objeto, que puede ser representado de manera sólida en un gráfico, generalmente de color negro. No suele presentar rasgos distintivos en su interior, y se presenta en un fondo blanco. En otras palabras, una silueta representa la primera impresión que se prevé para una prenda de vestir, en donde se presentan características asociadas a la textura, tela, corte, priorización de áreas del cuerpo para mostrar y ocultar, entre otros.

El inicio de la silueta se da durante la Revolución Francesa, en donde las mujeres empleaban vestidos que eran cubiertos con sedas pesadas, más adelante, se hizo empleo de siluetas de cintura alta, denominada “línea imperio” la cual fue popularizada por Josefina Bonaparte, la cual promovió esta tendencia por varios años. Posteriormente, se popularizaron las faldas acampanadas, faldas de aro, mangas de pierna de cordero, entre otras, con lo cual se expandió la popularidad de las siluetas consolidándose como estructuras para la elaboración de prendas (Kiron, 2021).

Jenkins Jones (2006) menciona que existe la posibilidad de idear la totalidad de la línea de contorno y la forma de una prenda como una silueta, la cual cambia cuando la ropa se ve completa (con movimiento, dobleces y volumen). Logrando que, a menudo, la silueta (con el volumen, los bultos y la plenitud), sea la primera impresión de una prenda sin notar los detalles. Por otra parte, Sicilia (2017) como se puede observar en la Tabla 1, menciona a las siluetas como la impresión principal que uno recibe de un diseño y menciona a los tipos de silueta más comunes:

Tabla 1: Tipos de siluetas

Tipos de silueta	Descripción
<b>Ajustada</b>	Ceñida al cuerpo, exponiendo la figura y líneas anatómicas naturales.
<b>Recta</b>	Hombros y bajo alineados, recorrido recto y sin adaptar a las curvas del cuerpo.
<b>Evasé</b>	Recorrido lineal, acampanado ligero y suaviza las caderas.
<b>En “I”</b>	Vertical, recorrido recto, adaptable o no a la figura femenina natural sutilmente.
<b>En “V”</b>	Más ancha en la parte superior, da verticalidad y se asimila a la letra v o a un triángulo invertido.
<b>En “X”</b>	La línea de recorrido se asimila a dos líneas perpendiculares cruzadas, acampanado en la parte inferior, ancha en los hombros y escote de pico.
<b>En “O”/Circular</b>	A semejan a un círculo u óvalo, las zonas inferior y superior son estrechas y el centro cuenta con anchura.
<b>Imperio</b>	Aporta verticalidad, ajustada en el bajo busto, no se adapta a la cintura ni a la cadera.
<b>Charlestón</b>	Aporta verticalidad, ajustada en el bajo busto, no se adapta a la cintura ni a la cadera.
<b>En “Y”</b>	La parte inferior se ciñe a las líneas naturales del cuerpo, parte superior estructurada, hombros con anchura, se asemeja a un triángulo invertido y a los brazos de la “Y”.
<b>Trapecio</b>	Se asemeja a una campana o trapecio, holgado desde la zona inferior del cuerpo, similar a una capa.
<b>Cúpula</b>	Concentrada en la zona inferior con anchura y la superior, ajustada. Cintura acentuada.
<b>Corte sirena</b>	Las pinzas del pecho aparecen desde la sisa y se juntan con las pinzas de entalle. Debe tener forma acampanada.
<b>Sirena</b>	Enfatiza las curvas femeninas, ceñida al cuerpo en la parte superior, a la altura de las rodillas desarrolla volumen y usualmente termina en una cola larga.
<b>Reloj de arena</b>	Equilibrada y proporcionada. Resalta la cintura, líneas del hombro y caderas para que estén alineadas.
<b>Peonza</b>	El volumen se encuentra en la cadera y se reajusta mientras recorre las piernas.
<b>Carpa</b>	Aporta verticalidad, ajustada en el bajo busto, no se adapta a la cintura ni a la cadera.

Nota: Datos tomados de Priscila Silicio (2017)

### 1.1.2.3 Línea

De acuerdo a Barrios (2022), “en diseño textil las líneas pueden formar un patrón en la tela, tal como una franja, o pueden ser la trama de un trozo de tela. Cada tipo de diseño de tela o prenda comienza con una línea” (p. 41). Recalcando que, la línea otorga una respuesta psicológica o emocional al ser usadas en un diseño. Pueden ser duras o suaves, lo que implica flexibilidad o rigidez, también se pueden mover en distintas direcciones haciendo que la mirada del espectador viaje arriba, abajo o alrededor del cuerpo en forma de barrido.

Según Jenkins Jones (2006), la línea puede ocultar o resaltar otras características, generar ilusiones de plenitud o estrechez. Aco-tando que, la línea se usa comúnmente en el cosido de los cierres o las piezas del patrón principal. Dentro de la costura, las líneas ver-ticales indican longitud y elegancia, ya que el ojo recorre el cuerpo de arriba a abajo, mien-tras que las horizontales señalan la anchura del cuerpo y se vuelven más cortas.

Por otro lado, las líneas que atraviesan la prenda hacen que la figura se vea corta y ancha; cuando la línea está cortada, se encuentra en forma diagonal y envuelve al cuer-po, genera una propiedad dinámica y flotante en el textil. Las líneas curvas dan cierta fe-minidad a una prenda, minimizan la cintura y suelen llevar la atención hacia el busto o caderas, permitiendo al diseñador que tenga la posibilidad de unir todas estas líneas para crear efectos direccionales fuertes. En ese sentido, Ibarra Almeida & Zalpa Ramírez (2023) señala que existen diferentes tipos de líneas que se clasifican según su propósito y se describen en la Tabla 2:

Tabla 2: Principales tipos de líneas

Tipo de línea	Descripción
<b>Curva</b>	Brinda un efecto redondeado y suave que se emplea para vestimenta entallada, blusas, etc.
<b>Recta</b>	Propone un efecto angular y uniforme en la indumentaria, principalmente pantalones o faldas.
<b>Fluida</b>	Propone fluidez y movimiento, aplicado a ropas holgadas y vestidos.
<b>Estructural</b>	Brinda soporte y forma a la prenda, como canesú o sisa, costura de hombros, etc.
<b>Decorativa</b>	Tiene una finalidad estética ya sea en bordados, pliegues, costuras y pespuntos.
<b>Contorno</b>	Se realizan para describir el perfil o borde de una prenda como mangas o escotes.
<b>Silueta</b>	Proponen bocetos de una prenda.

Nota: Datos tomados de Ibarra Almeida y Zalpa Ramírez (2023)

## 1.1.2.4 Textura

La textura, como menciona Palacios (2015), “es una cualidad de la superficie, y se puede asociar tanto a la pintura como a la escultura. Está muy relacionada directamente con el sentido del tacto, pero también puede corresponderse con el sentido visual” (p.2). Entonces, bajo esta definición, este elemento se encuentra en cualquier superficie y

relacionada con ámbitos artísticos, los sentidos se encuentran arraigados a la misma y es por ello que los diseñadores textiles deben aprender a trabajar con ella.

En el ámbito textil, Saura (s.f.) explica que, la textura es la manera en la que los hilos y fibras de una tela se encuentran arreglados

y le otorgan características a la superficie textil. Los diseñadores se inspiran en la textura para poder manejarla de forma correcta para la creación (p.53).

En ese sentido, las texturas se dividen en táctiles o visuales y naturales o artificiales. “Cuando se pueden apreciar las cualidades de una textura mediante el tacto,

se trata de una textura táctil. Sin embargo, cuando solo se puede apreciar mediante la vista, se habla de texturas visuales, también llamadas gráficas” (Junta de Andalucía, s.f., p. 2). Entonces, Lafayette (2017), separa ambos grupos de textura y los clasifica según sus propiedades:

Tabla 3: Propiedades de las texturas

Texturas	Propiedades
Visuales	Brillante, opaca, transparente, tenue, iridiscente y metálica.
Táctiles	Lisas, rugosas, ásperas, suaves, duras y blandas.

Nota: Datos tomados de Lafayette (2017)

Para comprender este elemento, Clapissaa (2019), considera importante mencionar que el color como tal, es inexistente y considerado una apreciación subjetiva del ojo humano, el cual responde a sus estímulos y mecanismos nerviosos que actúan en base a la energía luminosa de algunas longitudes de onda. Así que, el color es únicamente algo que el ser humano logra percibir.

Entonces, debido a esa afirmación se puede decir que el color es necesario para que cada persona pueda identificarse con un perfil cromático que se adecue a las características físicas del individuo. Bustamante (2017), menciona que “es innegable que el aspecto cromático puede adquirir diversas connotaciones desde el aspecto comunicacional, sensorial e identitario de un territorio, llegando a constituirse en el valor diferenciador de una propuesta objetual” (p. 223). Así que, basándonos en ambas deducciones, se entiende que el color juega un papel importante en la parte comunicacional del ser humano y por ende, en lo que este usa a diario.

Además, el ser humano otorga a los colores simbolismo y subjetividad. Precizando que, cada cultura puede ver los colores de forma distinta (de forma simbólica); por ejemplo, en Europa el negro indica duelo, mientras que al blanco se lo asocia con el matrimonio. No obstante, en India utilizan el rojo para las bodas porque indica fertilidad, y el blanco se encuentra asociado con el duelo (Cabanillas & Cervantes, 2010).

Por ello, en el ámbito del diseño, el color se encuentra relacionado con el artista, quien normalmente busca jugar con la psicología. Es algo personal e íntimo del diseñador, el cual, generalmente tiene sus paletas de colores para trabajar como sello personal, como Yohji Yamamoto que usa colores oscuros o Tommy Hilfiger con el uso de colores primarios (Moscoso Ochoa, 2017).

Los colores existentes pueden categorizarse por grupos, Clapissa (2019) menciona que, “los colores reciben influencias que se reflejan en su luminosidad y oscuridad, calidez y frialdad, brillo y sombra y según los colores que los rodeen” (p.

8). Entonces, en base a esta afirmación, los colores varían, dependiendo de las características que están a su alrededor. Por ejemplo, se tienen formas compositivas, escalas y gamas, colores esquemáticos, psicológicos, simbólicos, entre otros.

Entre las influencias que pueden reflejar el color, está la temperatura y debido a esta, aparecen distintas categorías de colores, los cuales González (s.f), denomina como: Cálidos, que son las tonalidades rojas, anaranjadas, amarillas, entre otras. Fríos, los cuales cuentan con verdes y azules. Y otra influencia que se encuentra es la adición de tonos contrastantes, donde hallamos los tonos pasteles que son todos los colores que se encuentran en el círculo cromático con blanco y los colores apagados que posee la misma teoría, únicamente el blanco se reemplaza por negro o gris.

Dentro del grupo de colores compositivos, se hallan las armonías y contrastes; la armonía, como menciona Clapissa (2019), sucede cuando los colores en una composición son coordinados dependiendo

de los valores que adquieran, utilizando modulaciones de los mismos tonos, mientras que los contrastes, al contrario, se generan cuando las composiciones no tienen algo en común.

Por otro lado, existen también distintas gamas de colores, es decir, grupos de tonalidades que buscan mantener ciertas unidades estilísticas. Existen las gamas monocromas y las cromáticas, en las primeras solo interviene un color y sus tonalidades varían dependiendo de la cantidad de blanco, negro o gris; y las segundas se dividen en tres: altas, medias y bajas, estas se enfocan en la saturación del color (Lascano Filian, 2022).

De igual manera, se tienen las distintas escalas, divididas en dos, cromática y acromática. Las escalas de grises pertenecen a este último grupo ya que los colores como el blanco, gris y negro son considerados acromáticos, mientras que los colores cromáticos se obtienen con la mezcla de uniones puros con blanco o negro, algo que termina en otorgar o quitar fuerza y luminosidad (Reinoso Quezada, 2018).

## 1.1.2.5 Color

## 1.1.2.6 Insumos o materiales

Los insumos o materiales son elementos que pueden generar un cambio estético en el proceso de fabricación de una prenda; estos suelen perder sus propiedades para poder transformarse en el producto final. El sector de la confección cuenta con una variedad de materiales para poder desarrollar el sistema creativo y productivo del diseño, se los conoce como materiales de fabricación o insumos y están conformados por botones, tela, hilos, cierres, elásticos y otros insumos que se utilizan para complementar las prendas de vestir (Changoluisa Llumiugxi, 2022).

Rojas (2014) menciona que, “el insumo no define la calidad de un producto; lo que la define es la buena o mala decisión a la hora de relacionar el insumo con el mercado y con el tipo de producto” (p.22). Bajo esta afirmación se entiende que el material utilizado no posee mayor importancia al momento de entregar un producto, lo importante de estos es que aporten al momento de armado de la prenda. Rojas (2014) también indica que parte de los insumos básicos o principales usados en el vestuario actual, encontramos los broches, botones, corsetería, pedrería, agujas, hilo o hilazas, cremalleras/cierres, etiquetas, hebillas, entre otros. Y que estos se encuentran divididos según su importancia y se describen en la tabla 4:

Tabla 4: Materiales/insumos según su importancia

Insumos de trabajo	Insumos básicos	Insumos de valor agregado o añadido
Recursos humanos: operario, líder y mantenimiento	Agujas de máquina	Personalización de botones
Maquinaria y equipo	Tijeras	Hilo especiales
Capital (equipo, tecnología, instalaciones, etc)	Aceite de máquina	Tintas textiles
	Hilos de costura	
	Broches	
	Pedrería	
	Corsetería	
	Botones	
	Cremalleras/Cierres	
	Etiquetas	
Hebillas		

Nota: Datos tomados de Rojas (2014)



### 1.1.2.7 Tecnología

La tecnología es un grupo de herramientas creadas por el hombre, considerándose como medios eficientes para un fin, no obstante, “la tecnología también contiene prácticas instrumentales, como la creación, fabricación y uso de los medios y las máquinas; incluye el conjunto material y no-material de hechos técnicos” (Rammert, 2001, p. 26).

Y, para que sirvan de inspiración y conceptualización de algún proyecto propuesto por el diseñador, este debe tener las habilidades y conocimientos para poder materializar pre-

das, determinar cortes, materiales y tallas, las que serán utilizadas para el proceso. Además de conocer la confección, patronaje, alta costura y técnicas de dibujo; esto se conoce como el primer campo de la forma, ya que después de determinar qué objeto se busca diseñar, viene la tecnología que se incorpora para producirlo. En el diseño de vestuario, el diseñador usa herramientas tecnológicas o técnicas como tejidos, programas informáticos, maquinaria para acabados, entre otros (Godino, 2021).

Tales programas informáticos han ido evolucionando hasta convertirse en exponentes de la tecnología en la moda, Lamberti (2023), hace alusión a ello mencionando que, “la fusión de la moda y la tecnología ha dado lugar a un fascinante reino de posibilidades, donde los tejidos y las prendas ya no son artículos pasivos, sino extensiones dinámicas e interactivas de nuestros estilos de vida digitales” (p.p. 1). Entonces la unión de ciertos programas informáticos con la industria textil, generan tecnologías nuevas que se categorizan en:

Tabla 5: Tecnología y moda por Lamberti

Tecnologías	Descripción
Tejidos inteligentes	Ropa responsiva e interactiva. Diseñados con fibras conductoras, sensores y microelectrónica para la recopilación y transmisión de datos. Versátiles y funcionales. Combinan estética y utilidad.
Textiles electrónicos	Tejidos con materiales conductores como sensores, microchips o LED. Transforman la ropa en pantallas interactivas. Rastreadores la actividad física.
Aleaciones con memoria de forma incrustadas en tejidos	Pueden modificar su forma en base a estímulos externos como corrientes eléctricas o cambios de temperatura. Sirven para crear ropa autoajustable o chaquetas auto-ventiladas.
Tecnologías portátiles	Accesorios o dispositivos que complementan a la vestimenta como: relojes inteligentes, joyería inteligente, gafas de realidad aumentada (AR) que permiten crear atuendos virtuales.

Nota: Datos tomados de Lamberti (2023)

El cuadro indica algunos aspectos de las tecnologías en la moda, existen muchas más posibilidades de usar la tecnología para confeccionar prendas inteligentes y novedosas, Texturar (2022) comenta que debido al avance tecnológico se han encontrado formas de simplificar tareas de la industria textil, específicamente al momento de diseñar una prenda y no solo aportan a la rapidez de realizar la confección, también las vuelve interesantes visualmente e innovadoras, estas tecnologías son:

Tabla 6: Tecnología y moda por Texturar

Tecnologías	Descripción
Textiles inteligentes	Con filtros UV, repelentes, antibacterianos y biodegradables. Usados en ropa playera, casual, deportiva, <i>jeanswear</i> , entre otros.
Impresión 3D	Producción de piezas a través de la construcción de cubiertas partiendo de un plano digital tridimensional.

Nota: Datos tomados de Texturar (2022)

Además, existen otros aspectos tecnológicos importantes de mencionar como la costura en maquinaria que, a pesar de ser un método bastante común, es el más utilizado por los diseñadores ya que es fundamental para los diseños. Por otro lado, existe la tecnología industrial y química, esta debe ser analizada para producir las telas o tintes, desgastes deseados por el diseñador, cortes complicados, telas electrónicas, etc. Teniendo presente que, “la tecnología impacta en cada aspecto de la industria: desde el diseño y la fabricación, hasta la distribución, el marketing y las ventas” (p. 5), impulsando siempre a “la sostenibilidad haciendo que los procesos de producción y confección sean más productivos, mientras que agiliza los tiempos de entrega, optimiza recursos y mejora la competitividad” (Toro, 2023, p. 5).

### 1.1.2.8 Simbología

Para contextualizar, la simbología según Lotman (2002) es “aquel signo cuyo significado representa cierto signo de otro plano o de otra lengua” (p. 89). Entonces, la simbología es aquel medio de representación para traducir lo que el transmisor pretende enseñar, pero de otras formas, así sea visual o lingüística.

Debido a la anterior afirmación, es conveniente comprender la semiótica en este caso, ya que ésta, acorde a Tappan (2013), se ha vuelto un referente principal en la teoría del diseño. Entonces, la semiótica es parte fundamental en los procesos de diseño y nuevamente, de acuerdo a Tappan (2013) “la semiótica es una disciplina destinada a comprender cómo se articulan los procesos de significación” (p. 3). Así que, en el diseño, incluyendo el textil, encontramos la semiótica como parte necesaria para entender la significación de las prendas, no sólo de forma material, sino también conceptual.

Además, es importante no solo comprender la semiótica, también el lenguaje o semántica de un diseño como tal, ya que, acorde a Galán y Felip (2013), es fundamental tanto como para el diseñador como para el artista y su futura comprensión de cualquier discurso visual o comunicativo, es decir, lo que el diseño pretende transmitir puede hacerlo mediante la semántica de un signo, ícono, color, entre otros. Nuevamente, Galán y Felip (2013) mencionan que:

“El lenguaje del diseño y el arte basa su validez en una evolución paralela a la sociedad. La elección de metáforas vivas y afines enriquece la creatividad del discurso, y el uso de referentes simbólicos adecuados fomenta la consolidación de una actitud empática hacia la obra —en el caso del arte— y hacia el producto

—en el caso del diseño—, la cual resultará fundamental para la construcción de vínculos emocionales” (p. 18).

Entonces, para comunicar o construir alguna emoción que el diseñador pretende mostrar en su diseño lo puede hacer mediante el uso de simbolismos, este elemento también resulta importante dentro de la concepción de un diseño de indumentaria, como menciona Veneziani (2007), “el vestido refleja el ser interior de la persona” (p. 21). Entonces bajo esta afirmación, se puede interpretar que la vestimenta no debe ser meramente estética, tiene que transmitir una emoción que el individuo desee presentar al usarla.

Por último, los simbolismos en el cine, son una forma importante que enriquecen la mirada a la hora de ver una película y también, como menciona Carlos (2016), “ofrecen canales interpretativos para preguntarnos sobre los marcos socio-históricos a los que una determinada película refiere” (p. 21). Es decir que, dentro de la indumentaria se deben expresar tanto los valores como la idiosincrasia de la época que se pretenda enseñar y a pesar de existir formas tangibles de hacerlo, es necesario diseñar tomando en cuenta la simbología que se desea mostrar en el diseño, para ello se debe conocer los componentes de la simbología, estos son: signo, índice, símbolo e íconos.

### 1.1.2.9 Signo

El signo, según Jiménez (2020) es todo fenómeno u objeto material, que, de forma natural o convencional, sustituye a un objeto o señal para comunicar información y existen distintas formas de usar los signos como auditiva, táctil, verbal, visual, no verbal y por último, las señales; este último elemento del signo también posee un objetivo el cual es originar o cambiar una acción sobre el receptor de la información.

Es importante mencionar que, Galán y Felip (2013), indican que dentro del signo existe la significancia que es la capacidad del signo de transmitir un significado y comunicarlo; la significante, forma en la que el signo se puede percibir ya sea con sonidos, imágenes, diseños o palabras y el significado que es el concepto del signo.

Dentro de la indumentaria el signo según Saltzman (2003), indica que “la vestimenta es un sistema de signos cuya articulación constituye un sentido” sugiriendo que la ropa utilizada por los individuos tiene una función más allá de lo estético y funcional, es también un medio de comunicación del contexto donde se encuentra el portador, como menciona Saltzman (2003):

“El vestido hace y refleja las condiciones de la vida cotidiana. Imprime su sello en el modo de actuar en las diferentes circunstancias que tocan al individuo y actúa sobre su ser, hacer y parecer en el contexto de la sociedad. La indumentaria y la persona social se influyen mutuamente. La ropa presta sus atributos al personaje y el sujeto se enmascara o desenmascara en sus atuendos” (p. 116).

Entonces, la vestimenta bajo esta afirmación, se convierte en un transmisor importante del usuario ya que este, mediante el uso de signos, la vuelve su semejante dependiendo del contexto social, económico o cultural donde se encuentre. Al permitirse ser interpretado de manera individual, genera un simbolismo hacia la persona que lo interpreta y, por lo tanto, evoca emociones que hacen de esta sub variable, perteneciente al elemento simbólico del diseño de indumentaria.

Cabe mencionar que Caivano (2005) argumenta que “el signo no sustituye al objeto en su totalidad significativa, sino que solamente recubre algún aspecto de él y por lo tanto el interpretante que produce nunca agota la posibilidad de conocimiento del objeto” (p. 115). Entonces el signo no siempre va a reemplazar a lo que intenta expresar y eso abre a distintas interpretaciones, así que para evitar que suceda, Caivano (2005) los categoriza en la Tabla 7 como representación espacial y visual, de esta forma:

Tabla 7: Signos espaciales y visuales

Signos espaciales	Signos en organizaciones visuales
<p><b>Ícono</b> El diseño en función de algún parecido con este.</p>	<p><b>Atemporales</b>  <b>Cesía:</b> percepción de las distintas formas en las que la luz está distribuida  <b>Textura visual:</b> Micro configuración, es decir, pequeños elementos que caracterizan las superficies o volúmenes.  <b>Forma:</b> La delimitación del espacio a partir de los colores y la cesía.</p>
<p><b>Índice</b> El diseño en función a estar obligatoriamente ligado a él.</p>	<p><b>Temporales</b>  <b>Cesía:</b> percepción de las distintas formas en las que la luz está distribuida  <b>Textura visual:</b> Micro configuración, es decir, pequeños elementos que caracterizan las superficies o volúmenes.  <b>Forma:</b> La delimitación del espacio a partir de los colores y la cesía.  <b>Movimiento:</b> Cualquier cambio de apariencia que se observe en un lapso temporal.</p>
<p><b>Símbolo</b> El diseño en virtud de una convención ya establecida.</p>	

Nota: Datos tomados de Caivano (2015)

La tabla 7 nos permite resumir las descripciones de los distintos tipos de signos que encontramos como simbolismo desde la per-

cepción visual de los individuos. Los encontramos dentro del diseño de indumentaria y por ende, en el campo del vestuario cinema-

tográfico como parte de la simbología que las prendas quieren representar en el filme.

## 1.1.2.10 Psicología del color

Con anterioridad se mencionó el color como variable tangible del diseño de indumentaria; se lo encuentra también dentro de la simbología porque, así como menciona Santiago (2007), “La psicología popular sabe bien que colores y emociones mantienen entrañables relaciones. Todos, con llamativas excepciones, somos muy conscientes de estas relaciones cuando elegimos la ropa que ponernos cada día” (p. 1).

Entonces, al relacionar directamente el color con la psicología, encontramos lo que se considera como la psicología del color, Díaz (2022), la describe como “una ciencia que está dedicada a estudiar los efectos que produce el color sobre nuestras emociones y conductas. Esta ciencia dice que sentimos el color y que cada color influye en nuestro estado mental y de ánimo” (p.p. 4). Indicando que el color no se percibe sólo de forma estética, también lo podemos relacionar con el estado de ánimo que pretendemos demostrar.

Si deseamos mostrar el estado mental en el que nos encontramos, no es necesario hablar del color, se debe comprenderlo como parte de nuestra vida cotidiana, como nuevamente Díaz (2022), indica que “la psicología del color es una herramienta que tenemos los creadores de arquitectura, diseño, arte y contenido en general que nos ayuda a entender qué mensaje transmitimos a las personas a través de los colores que utilizamos” (p.p. 6). Entonces si la psicología del color la podemos hallar en distintos campos profesionales como el diseño, también la hallamos en el diseño de indumentaria. Así que finalmente Díaz (2022), deja una figura donde indica los distintos tipos de emociones relacionadas con el color:

Figura 3: Psicología del color

# PSICOLOGÍA DEL COLOR



DISFRUTARCH

Nota: Datos tomados de Isabela Díaz (2022)

Dentro del gráfico no se especifican todos los colores y su significado, incluso algunos colores poseen distintas connotaciones en base a su cultura como Telva (2022) menciona, el marrón implica calidez pero también puede asociarse a la fealdad, vagancia o pereza y el color gris se transmite como un ser equilibrado, neutral, sofisticado y elegante pero puede ser visto de igual forma como la duda, aburrimiento o mediocridad. Todo varía dependiendo de las emociones que el portador desee enseñar.

Tomando en cuenta la anterior afirmación, en base a la figura 3, se indica como el color se relaciona directamente con las emociones del portador, cada aspecto del círculo cromático indica una emoción. La autora, Peláez (2016) comenta que:

“Existe una fuerte compatibilidad entre las emociones, el consumo de moda y el color, a pesar de los arraigos culturales y de los diferentes tipos de población analizados; es decir, el color muestra correspondencia en cuanto a su significado y está asociado a las emociones” (p. 94).

Entonces, al existir la compatibilidad mencionada anteriormente, indica que los seres humanos conocen los colores no solo como elemento tangible, también lo consideran intangibles, volviéndose así parte de la simbología del diseño de indumentaria (Encalada Vásquez, 2018).

## 1.2 Cine

Se revisa el cine y sus antecedentes; el cine dentro del Ecuador y las producciones cinematográficas que se han producido a través de los años, con la finalidad de comprender cómo este arte se encuentra relacionado con el diseño de indumentaria y la relevancia que tiene dentro de las producciones nacionales.

### 1.2.1 Antecedentes

El cine es un arte que agrupa distintos medios expresivos y los complementa con diferentes artes para así poder crear una imagen y puesta en escena de una película, con el fin de narrar una historia. Desde hace más de un siglo, el cine pasó de ser un experimento recreativo y un espectáculo vulgar de feria para convertirse en una elegante forma de entretenimiento, estéticamente complejo e intelectualmente ambicioso (Quatre Films, 2022).

Al respecto, el autor Basurto (2021) manifiesta que “desde su creación, el cine se ha impuesto como una de las manifestaciones visuales más complejas y completas, convirtiéndose en una de las expresiones culturales más relevantes, así como en uno de los medios más consumidos por la sociedad globalizada” (p.2).

Así pues, Mariño (2008) considera al cine como una muestra tradicional de la humanidad y sus

experiencias, define sus raíces con el mito de la caverna de Platón; este representa un símbolo de la vida donde una comunidad de personas vive encadenada en una caverna; en la cual se observan sombras proyectadas a través de seres u objetos en movimiento. Esta representa la alegoría de una ilusión de la realidad absoluta que sugiere que, desde sus comienzos, el cine buscaba proyectar o capturar no únicamente la realidad palpable, sino también, las vastas sombras de la experiencia humana.

Desde sus inicios, el cine se consolidó como una declaración implícita de la historia y se considera un reflejo y expresión artística que define la época contemporánea, además de ser un medio único para documentar y transmitir la complejidad de la evolución del ser humano a lo largo de los años (Rodríguez, 2019).

De igual manera, de acuerdo con Borja y Torres (2015), el cine

también se considera una herramienta útil de comunicación. No es únicamente una fuente de entretenimiento, sino un medio donde los mensajes tienen un impacto al momento de ser transmitidos. Es decir que, el cine posee una capacidad innata para entregar imágenes o contextos específicos a los observadores, para proporcionarles una manera de investigar y obtener información de forma singular, volviéndose un medio de comunicación con gran importancia.

**En síntesis, todas estas distintas perspectivas subrayan al cine no sólo como un fenómeno que busca visibilizar la realidad, sino también un medio que intenta interpretar, comunicar y reflejar artísticamente varias cosas de manera eficiente; esto le da su lugar dentro de la importancia de la historia de la humanidad y en la sociedad contemporánea.**

El cine ecuatoriano tuvo su comienzo relativamente tarde a comparación de los inicios de la industria como tal que fue a finales del siglo XIX. Dentro del país, a pesar de su desarrollo tardío, se consolidó como una industria pequeña, pero con una solidez remarcable; obviando los desafíos iniciales. Orellana (2018) comenta que, el cine ecuatoriano se ha hecho presente al ofrecer una contribución distinta a la escena cinematográfica mundial.

El cine según Loaiza y Gil (2016), es parte importante de la historia colectiva de la sociedad ecuatoriana. Con éxitos, así como dificultades, el cine en el país sigue evolucionando, buscando consolidarse como una firme industria nacional e internacional; ya que, Ecuador desde el año de 1906 ha constituido un patrimonio fílmico que posee más de 2.000 títulos, desde documentales hasta el cine de ficción.

Así pues, es importante mencionar que, en el Ecuador el cine genera un impacto dentro de la sociedad, las salas de cine no son espacios de entretenimiento únicamente, son lugares de socialización que apoyan al establecimiento de distintos lenguajes mediante la cinematografía. Borja y Torres (2015) comentan que, gracias al avance tecnológico y la nueva modernidad, las ideas culturales y prácticas sociales tomaron influencia, lo que implica que se transforma la manera en la que una sociedad comprende la identidad nacional.

Otro aspecto importante mencionado por Coryat & Zweig (2019) es que, en el cine ecuatoriano resalta su carácter plurinacional. También indican que, aunque exista una variedad de diversidad etno racial y acentos regionales prominentes dentro del Ecuador, la existencia de un cine que enuncie estos aspectos, es nula. Esto se debe a que, el nuevo cine ecuatoriano no reconoce solo a los pueblos o nacionalidades designadas, sino que realiza una mezcla de otras identidades regionales o de expresiones locales del mestizaje, las cuales no cuentan con un reconocimiento oficial dentro del país. Es por ello que, el enfoque no logra destacar la complejidad y riqueza del pueblo ecuatoriano.

Entonces, a pesar de existir un tiempo de desarrollo tardío dentro del cine ecuatoriano, a comparación de otras regiones latinoamericanas, el país ha superado los principales retos y poco a poco ha logrado consolidarse en la escena mundial del cine. Sin embargo, aún le queda un largo camino por recorrer en la industria.

En el año de 1874 se visualizan los primeros registros de la llegada del cine al Ecuador, Loíza y Gil (2015) relatan que, esto sucedió a través de una linterna mágica procedente del científico alemán Theodor Wolf; este fue contratado por Gabriel García Moreno para enseñar en escuelas politécnicas, además comenzó a realizar proyecciones en Quito y Guayaquil de imágenes geográficas y geológicas de Europa. Es así como se da inicio a la presencia cinematográfica en Ecuador y la conexión que esta tiene con la ciencia y la educación.

Por ello, las producciones cinematográficas ecuatorianas, se caracterizan por ilustrar a la sociedad ecuatoriana como homogénea durante los siglos XX y XXI. Por su parte, Carrera (2020) manifiesta que, el enfoque dado por los cineastas ecuatorianos es un reflejo de las representaciones cinematográficas de aquellos años, ya que minimizaron la diversidad y dificultades de la sociedad ecuatoriana. Esto causa un estigma dentro del cine, debido a que el pueblo de Ecuador comenzó a ser percibido de una manera totalmente equivocada.

No obstante, a partir del año 2000, Basurto (2021) destaca que, el cine ecuatoriano resurge, empezando a recibir aumentos en los estrenos. Algunos de estos son, “Sueños en la Mitad del Mundo” (1999), “Ratas, ratones y rateros” (1999), “Alegría de una vez” (2001), “Un titán en el ring” (2002), “Fuera de Juego” (2002), “Tiempo de Ilusiones” (2003); entre otros títulos que representan un período revitalizante en el cine ecuatoriano.

Así pues, el mencionado renacimiento del cine en el Ecuador está relacionado con el contexto cultural expuesto, este está marcado por los temas sociales, por lo que empieza a existir una conexión cercana de la industria cinematográfica y el dar la respectiva visibilidad a las distintas realidades socioculturales que se encuentran aquejando al Ecuador actualmente. Con ello, se percibe un enfoque distinto a la homogeneidad existente durante los siglos XX y XXI, donde empieza a tener sentido la pluriculturalidad de la identidad ecuatoriana.

Gracias a esto, se abrieron oportunidades de representación y exploración dentro del cine ecuatoriano, la diversidad sociocultural del país se concretó de tal forma que se retrató de manera auténtica. Al mismo tiempo, esta evolución en la industria cinematográfica ecuatoriana no solo permitió que sea tomada como un medio de entretenimiento, se

convirtió en un método de aprendizaje para el entendimiento de las distintas identidades nacionales a través de los tiempos, todo debido a la conexión que esta industria tiene con la ciencia y educación.

Debido a las nuevas oportunidades que tuvo el cine ecuatoriano, se dio paso a nuevas producciones que aportaron al Ecuador en su cre-

cimiento cinematográfico, como “Qué tan lejos” (2006), “Los canallas” (2009), “En el nombre de la hija” (2011), “Sin Otoño, sin primavera” (2012), “En el “Agujero Negro” (2015), “Alba” (2016), entre otras. Así empezó una nueva era en el cine ecuatoriano donde se pudo representar desde distintas perspectivas la cultura existente dentro del país.

## 1.3 Vestuario

El vestuario es uno de los elementos más relevantes de la apariencia externa de un actor. Esto debido a que, cuando un personaje entra en escena, la primera impresión que el público tiene proviene del vestuario. James Laver explica que, “en su origen todas las ropas son teatrales, de hecho, el traje de ocasiones especiales (luto, trabajo, fiesta, etc.) es en realidad vestuario para papeles sociales diferentes” (Revista de Artes Escénicas Godot, 2018, p. 16).

Por ello, dentro de este tema se aborda el concepto del vestuario, sus generalidades, su aporte en la industria cinematográfica nacional e internacional, con el fin de comprender los aspectos importantes de la apariencia como elemento base del diseño de indumentaria.

### 1.3.1 Generalidades del diseño de vestuario

Desde la existencia de antiguas civilizaciones como Grecia y Roma, el vestuario cinematográfico ha existido como parte importante de las culturas (Tinoco, 2019). Teniendo presente que, el teatro y las representaciones eran cruciales para la comunicación, por lo que, el vestuario como tal representa un valor primordial durante estas manifestaciones culturales.

No obstante, con el pasar de los años, Ospina (2017), afirma que la indumentaria durante las representaciones ha ido perdiendo su rol funcional y se ha vuelto más compleja. Todo acerca del vestuario (prendas, accesorios, maquillaje), se volvió importante para la representación de momentos o situaciones cotidianas, lo que era un complemento a la psicología del personaje, y apoyaba a los protagonistas para asumir las identidades especificadas en sus diversos guiones. Así pues, la confección de prendas, es un método de producción que se utiliza para diseñar el vestuario cinematográfico, en donde, mediante el estudio del guión del filme, los diseñadores se encargan de configurar la forma de la silueta, lo que es prioritario en la creación de la apariencia de los personajes. Esta interacción entre el diseño

y la producción de prendas contribuye de manera significativa en la narrativa visual de la película (Calderón, 2009).

Teniendo presente la visión de Landis (2014), todo lo que se viste en una película se considera vestuario. Este elemento se percibe como una de las herramientas esenciales que el director utiliza para contar la historia. El vestuario, más allá de su función práctica, comunica al público detalles clave sobre la personalidad de los personajes, facilitando la transformación de las identidades de los actores en la pantalla.

Recalcando que, la importancia del vestuario radica en su capacidad para enriquecer la narrativa y la caracterización, convirtiéndolo en una parte integral del lenguaje cinematográfico. De acuerdo con esta estrecha relación, en Ecuador, el vestuario refleja los cambios culturales dentro del país, así como la creación artística del mismo; ya que, el análisis simultáneo demuestra que, existe un tejido dinámico que contribuye a la identidad cinematográfica nacional, resaltando momentos importantes del Ecuador y a su vez, tendencias contemporáneas en la representación y producción (Mite, 2022).



## 13.2

## El diseño de vestuario en producciones cinematográficas

El vestuario en producciones cinematográficas, es una parte clave en la caracterización de los personajes, así menciona Tinoco (2019), el área de vestuario aporta a la construcción visual de los protagonistas, refleja el estatus social, el contexto ya sea histórico o social y su apariencia. Las elecciones de vestuario no son al azar, ya que todos los detalles que se incluyan le otorgarán carácter al personaje y le darán significado a la narrativa de la historia.

Además, el vestuario transmite información delicada que puede llevar al espectador a interpretar de diversas formas la imagen visual. Entonces, este elemento se vuelve clave para expresar características como la personalidad, sentimientos o historia de los personajes durante el filme.

Por otro lado, el proceso del diseño de vestuario, como detalla Landis (2014), comienza en el momento que el diseñador estudia el guión. Para ello, el diseñador se reúne con el cineasta para entender la visión que este trata de presentar con la película y conversar de ciertos elementos como son las locaciones, épocas e interpretación de los personajes. Este proceso interdisciplinar aporta a la formación de una película única.

Y, durante la producción cinematográfica, el vestuario a pesar de destacar a los actores principales, también debe englobar a los personajes de reparto, extras, dobles de acción y

si la película fuese animada, a los personajes animados. Todos los roles deben tener atención especial por parte de los vestuaristas.

Otro aspecto importante según Landis (2024), es la colaboración entre los directores de fotografía y los diseñadores de vestuario; ya que, los colores y las texturas deben elegirse a partir de las cualidades de la cinematografía, esto debido a que la apariencia de ciertos materiales varía dependiendo de la iluminación o cámaras que se utilicen durante la producción de la película. El cineasta y diseñador de vestuario concuerdan que el vestuario no debe ser una réplica del período de una película, únicamente debe ser adecuado para que el público pueda apreciarlo; los vestuaristas poseen la libertad de exagerar los colores, siluetas o estilos para generar un efecto de drama en el filme.

Comprendiendo que existen diversas técnicas para realizar un buen acabado en el diseño de vestuario, Landis (2014) las describe como el uso de lavado o limpieza en seco, cepillos, tintes, aceites minerales, entre otros, para emular un desgaste natural. Mientras que Pérez (2018) menciona que, el uso del color, transmite mensajes o resalta aspectos de los personajes. Partiendo desde las raíces en la antigüedad hasta el cine actual, el vestuario muestra una evolución de una función únicamente estética y funcional a una herramienta compleja y llena de simbolismos.

En resumen, el vestuario en producciones cinematográficas no solo es una expresión estética, sino un componente vital que colabora a la identidad de los personajes, enriquece la narrativa y contribuye a la creación de experiencias cinematográficas memorables. Su función va más allá de lo visual, sirviendo como un medio efectivo para comunicar mensajes y resaltar aspectos clave de la trama.

## El diseño de vestuario en producciones cinematográficas en el Ecuador

En el contexto cinematográfico, el vestuario se convierte en un elemento clave durante el inicio de una construcción narrativa, como Acosta (2023) menciona. Los distintos elementos dentro de una producción cinematográfica, incluyen la decoración, escenografía, diseño de vestuario, iluminación, entre otros, ayudan a destacar la importancia de la historia en relación al Ecuador.

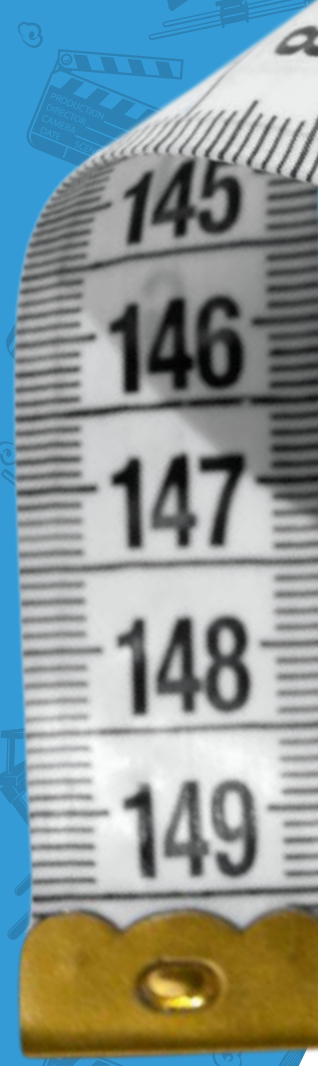
Explorando el diseño de vestuario, este juega un papel crucial en el ámbito cinematográfico, no aporta únicamente en la calidad visual de una película (ej. categorías como dramas históricos), sino que permite la transmisión de información directa, es decir, logra que el espectador genere metáforas visuales mediante vistazos de momentos de la narrativa del protagonista; y, también funciona de forma simbólica al generar en el espectador emociones mediante patrones, colores o imágenes que el diseño posea.

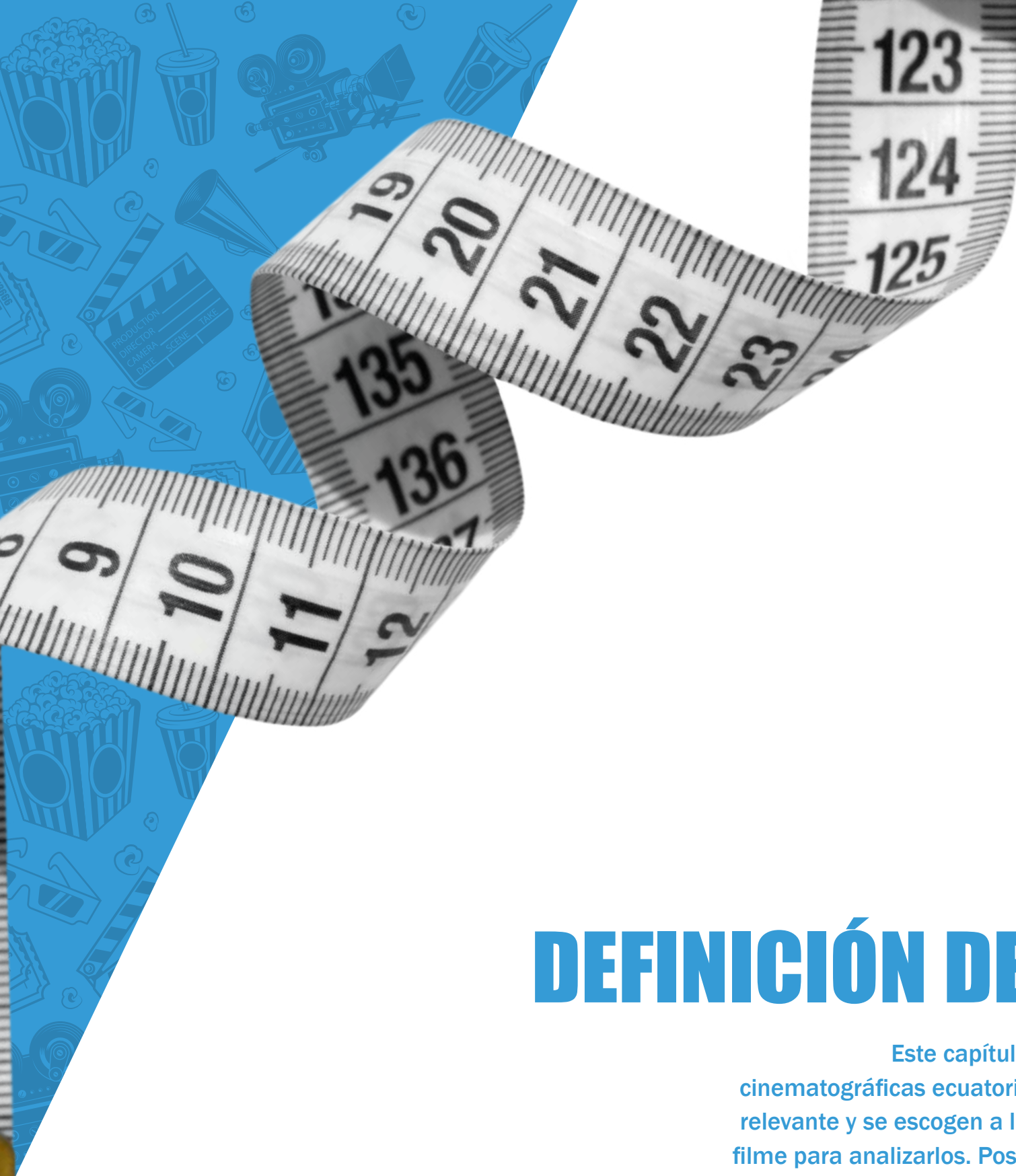
En este punto, es importante mencionar ciertos ejemplos de diseñadores de vestuario para películas en Ecuador. Algunos de ellos son: Paula Carrasco, graduada de la Universidad del Azuay, quien hizo los vestuarios para las películas “Sin otoño, sin primavera” (2012), “Agujero negro” (2018) y “La invención de las especies” (2024) (Imovpro, 2024).

Así pues, con el vestuario se puede simbolizar parte de una cultura, Acosta (2023) menciona como ejemplo a la película *La Tigra* (1990), en esta el vestuario hace alusión a detalles sobre el pueblo ecuatoriano y las actividades que realizan sus habitantes. De la misma forma, en la película *Ratas, ratones y rateros* (1999), el vestuario es utilizado para denotar las diferencias culturales que existen en la Costa y Sierra. El personaje de Ángel, usa prendas que resaltan sus orígenes y muestran la importancia cultural en su vida.

Teniendo presente que, la generación de un filme, es afectada por la cantidad de presupuesto que se le otorga. Balastro (2013) menciona que en Ecuador debido a la falta de apoyo económico a la industria cinematográfica, los cineastas se enseñan a trabajar a pesar de las limitaciones que existen, lo que se convierte en un factor determinante en la producción de películas nacionales.

Entonces, la función del vestuario no tiene únicamente una meta estética, sino que también es una forma importante para la transmisión de información y la exploración de la pluriculturalidad que se cuenta en Ecuador. Es importante mencionar que, es un gran desafío el realizarlo con un presupuesto ajustado, y esto señala el valor que posee el vestuario dentro de una producción cinematográfica ecuatoriana.





## CAPÍTULO 2

# DEFINICIÓN DE VARIABLES

Este capítulo realiza el análisis de 3 producciones cinematográficas ecuatorianas, se presenta la información más relevante y se escogen a los dos personajes principales de cada filme para analizarlos. Posteriormente, se definen los elementos del diseño de indumentaria, los cuales son: morfología, color, líneas, siluetas, materiales, texturas, tecnologías y simbología.

## 2.1 Definición de producciones cinematográficas

Se escogieron tres distintas películas; de acuerdo a los años de producción, los reconocimientos que obtuvieron y su relevancia

dentro de la industria cinematográfica ecuatoriana, en base a los reconocimientos obtenidos dentro y fuera del país. También se

escogieron a dos personajes principales por cada filme por medio de un análisis de su rol dentro de la historia.

### 2.1.1 Ratas, ratones y rateros

“Ratas, Ratones y Rateros” (1999), fue dirigida por el quiteño Sebastián Cordero y estuvo a cargo del vestuario, Gladys Guachisaca Loarte. La película cuenta la historia de un ex convicto que busca saldar una cuenta antes de que un grupo criminal lo busque para cobrar deudas pendientes, involucrando a su primo; la vida de ambos empieza a tornarse en un espiral de violencia y crimen. Grabada en las ciudades de Guayaquil y Quito, cuenta con una estructura narrativa en la cuál, según el autor Diez (2009), “el protagonista es un personaje pasivo, las situaciones apenas cambian, el conflicto es interno y adopta un final abierto: cada espectador decide por su cuenta cuál es la respuesta a algunas de las preguntas planteadas” (p. 212), o más conocida como “mini trama”.

Manteniendo un promedio de 7,3/10 en la base de datos del portal cinematográfico más grande del mundo actualmente, Internet Movie Database (IMDb), es la película con la mejor calificación de todo el Ecuador. Contó con varios reconocimientos como: nominaciones a Mejor Película en el Festival de Cine en Bogotá (2000), ganó el premio a la mejor edición en el festival de cine La Habana (1999), nominada a los Ariel Awards (2001), a los premios ALMA (2002) y nominada a mejor película extranjera de habla hispana en los Goya (2001).

En esta producción encontramos a dos personajes, los primos Ángel y Salvador, quienes están metidos en el mundo de la delincuencia. La película transcurre durante varios días por lo que el personaje de Ángel tiene tres cambios de vestuario mientras que Salvador ocupa cuatro vestuarios distintos.

Figura 4:  
Póster de la película Ratas, ratones y rateros



Nota: Tomado de CabezaHueca (2021)

### 2.1.1.1 Descripción de Ángel

Hombre nacido en un barrio pobre de Guayaquil, Ecuador, ha vivido siempre al margen de la sociedad. Cramer (2019) lo describe como “ex-convicto guayaquileño, que escapa de un crimen, con características de un costeño extrovertido, vivaz y delincuente consumado” (p.p. 6). Entonces, su apariencia física refleja su dura existencia: un rostro severo y magullado, con facciones marcadas. Su contextura robusta (hombros y espalda ancha) y resistente se debe a los años pasados en prisión y de una vida inmersa en el crimen.

Ángel viste de manera descuidada y funcional, con ropa sucia y desgastada que habla de su situación económica precaria y su falta de preocupación por la apariencia. Su personalidad es fría, violenta y cínica debido a sus experiencias vividas dentro de las organizaciones criminales a las que perteneció; también se lo considera una persona impulsiva, que actúa con espontaneidad en lugar de pensar críticamente, sus emociones controlan al personaje.

### 2.1.1.2 Descripción de Salvador

Un joven de 20 años nacido en Quito, Ecuador. Cramer (2019) lo identifica como “personaje pasivo quiteño, parece simbolizar a un adolescente andino más reservado e inocente que su primo Ángel” (p.p. 6). A simple vista es más delgado y menos robusto que Ángel, lo que genera contraste con las experiencias vividas de su primo. Este personaje intenta encontrar su camino en un entorno hostil. Físicamente posee facciones suaves que reflejan la inocencia perdida y la confusión típica de su edad. Su vestimenta es sencilla y casual, adecuada para su estatus económico modesto. Su personaje

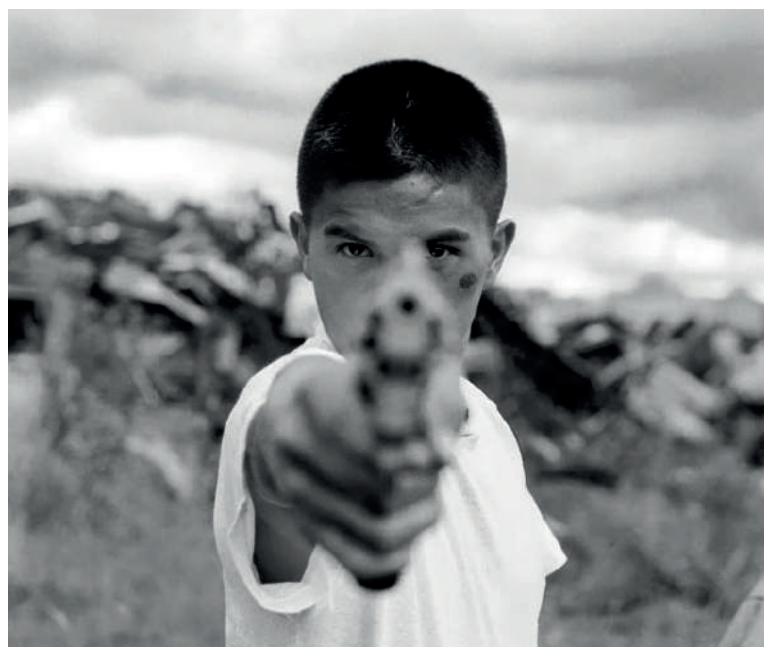
detalla a un joven confundido e influenciado, con un trasfondo de inocencia que aún no ha sido completamente corrompido por su entorno. El carácter descrito es un reflejo de la constante lucha entre el deseo de hacer lo correcto y las presiones externas que lo empujan hacia el crimen.

Figura 5: Ángel interpretado por Carlos Valencia



Nota: Tomado de Retina Latina (s.f)

Figura 6: Salvador, interpretado por Marco Bustos



Nota: Tomado de Retina Latina (s.f)

## 2.1.2. Qué tan lejos

“Qué tan lejos” (2006) de la directora cuencana Tania Hermida, cuenta la historia de dos mujeres, Esperanza y Tristeza, las cuales viajan a través del Ecuador, una en busca de amor y otra en búsqueda de experiencias. Fue grabada en 8 provincias ecuatorianas a lo largo de la Costa y Sierra; sigue una narrativa lineal, la cual es caracterizada, según Montoya (2019), “por presentar tres elementos básicos: el contenido del relato (historia), forma (estructura) y el acto de enunciarlo (contar)” (p. 1). El filme fue visto por más de 200 mil espectadores siendo un éxito en taquilla para una película nacional.

Mantiene un promedio de 7/10 en el portal IMDb, volviéndose una de las más altas en la industria ecuatoriana. Cuenta con numerosos premios como el Zenith de Plata para Primeras Películas del Festival Mundial de Cine de Montreal, la Mejor Película del Festival de Cine Latinoamericano de Sao Paulo, Premio Coral de Óperas Primas del Festival de Cine Latinoamericano de La Habana y la mejor película del Festival FILMAR de Suiza. Además, formó parte de la selección oficial de festivales de cine, de Guadalajara y de Los Ángeles.

Los personajes elegidos de esta producción son Esperanza y Tristeza, debido a que en este filme todo está narrado en el transcurso de un solo día, ambas ocupan únicamente cuatro cambios de vestuario cada una.

Figura 7:  
Póster de la película Qué tan lejos



Nota: Tomado de IMDb (s.f)



### 2.1.2.1 Descripción de Esperanza

Es una joven española, procedente de Barcelona, de 27 años que viaja por Ecuador; descrita por Carpio (2018) como un personaje que transmite alegría, positividad, armonía, libertad y que tiene intenciones de explorar el país, aventurarse a experiencias nuevas y enriquecerse de la cultura; físicamente es alta, delgada, con cabello castaño y corto, facciones marcadas, nariz aguileña y ojos marrones. Usa una vestimenta más contemporánea y urbana en comparación con la de los lugareños, lo que refleja su nacionalidad extranjera. Su personalidad es curiosa y enérgica, mostrando un espíritu aven-

turero y una disposición abierta a lo desconocido. A medida que avanza el viaje, su visión del mundo y de sí misma se transforma, aprendiendo sobre la vida y la cultura ecuatoriana mientras enfrenta desafíos inesperados. Su presencia en la trama aporta una perspectiva fresca y contrastante, añadiendo profundidad y complejidad a la exploración de temas como la identidad y el choque cultural.

### 2.1.2.2 Descripción de Tristeza

Descrita por Carpio (2018) como una joven ecuatoriana de 24 años nacida en Quito; intelectual, aventurera y como su nombre indica, triste y pesimista, su apariencia es normal, no tan alta, delgada, con cabello negro, cejas frondosas y facciones naturales.. Ella se embarca en un viaje por su país, con el objetivo de detener la boda de su enamorado en Cuenca. Mantiene una apariencia modesta y natural, con una vestimenta sencilla que refleja su origen quiteño y su conexión con la vida cotidiana de su entorno. Es una persona reflexiva y profunda, cargada con una sensación de añoranza

y búsqueda. Su viaje no es solo físico, sino también emocional y espiritual, en busca de respuestas y soluciones a sus conflictos internos. Su carácter representa la lucha interna y la resiliencia, mostrando cómo el viaje y las experiencias compartidas con Esperanza la ayudan a encontrar un nuevo sentido de propósito y entendimiento en su vida. Tristeza, a través de su nombre y sus acciones, simboliza la dualidad de la vida, entre la melancolía y la esperanza, la pérdida y el descubrimiento.

Figura 8: Esperanza, interpretada por Tania Martínez



Nota: Tomado de Cineteca U de Chile (2024)

Figura 9: Tristeza, interpretada por Cecilia Vallejo



Nota: Tomado de Cineteca U de Chile (2024)

La tercera película seleccionada fue Alba (2016) de la cineasta quiteña Ana Cristina Barragán y a cargo del vestuario estuvo Ana Poveda. Esta película narra la historia de una niña de 11 años, la cual tiene que vivir con su padre luego de que su madre es internada en el hospital; su vida cambia y empieza la pubertad rodeada de desconocidos, entonces tiene que aprender a convivir en su nuevo ambiente para lograr aceptarse a sí misma.

La ópera prima de Ana Cristina Barragán cuenta con un promedio de 6,7/10 en el portal de IMDb. Fue escogida por la Academia de Artes Audiovisuales y Cinematográficas del Ecuador para representar al país en la 90 edición de los premios Óscar como mejor película de habla no inglesa en el año 2017. Seleccionada como una de las 5 mejores películas latinoamericanas para presentarse en el Festival de Cannes, fue ganadora del fondo Ibermedia y finalmente fue estrenada en la selección oficial del Festival de Cine de Rotterdam del 2016 donde ganó el Lions Award. Ganadora de tres premios en el Festival de Cine Latinoamericano Toulouse y una mención especial en el premio Horizontes del Festival de San Sebastián.

En esta producción se escogieron a los dos personajes principales, Alba e Igor. Encontramos varios cambios de vestuario a comparación de las anteriores producciones, Alba teniendo cuatro cambios e Igor, con tres.

Figura 10:  
Póster de la película Alba



Nota: Tomado de FilmAffinity (s.f)

### 2.13.1 Descripción de Alba

Es una niña de 11 años, físicamente descrita por Carpio (2018) como blanca, pelinegra, delgada, reservada, frágil e introvertida; buscando ser aceptada dentro de su escuela. Ella va a vivir con su padre, Igor, al cual no ha visto desde pequeña. Su vestimenta es simple y apropiada para su edad, lo que subraya su vulnerabilidad y la transición de la niñez a la adolescencia. Es introvertida y sensible, marcada por la soledad y el aislamiento que siente debido a la enfermedad de su madre y su vida con un padre distante; seria y callada durante la mayor parte del tiempo. Lucha por encontrar su espacio

en el mundo y mientras lo hace, enfrenta el paso de la niñez a la adolescencia a lo largo de todo el filme.

### 2.13.2 Descripción de Igor

El padre de Alba, un hombre que ronda los 40 años, que Carpio (2018) describe como “ermitaño, alto, delgado, adusto, inexpresivo, tímido y con problemas de adaptación con la sociedad” (p. 80). Este tiene una apariencia descuidada y cansada, reflejando las dificultades y el aislamiento que ha experimentado en su vida. Es un personaje complejo, marcado por la tristeza y el arrepentimiento. Sus intentos de interactuar con Alba están llenos de torpeza y silencios incómodos, pero también de momentos de ternura y esfuerzo por superar la barrera emocional que los separa. Durante el filme, lucha con

sus demonios internos mientras busca ofrecerle a Alba un entorno de apoyo y amor, a pesar de no ser perfecto. Su vestuario es crucial en la narrativa visual de la película, destacando su rol como un hombre abatido por las circunstancias y la responsabilidad de cuidar a su hija en un momento crucial de sus vidas.

Figura 11: Alba, interpretada por Macarena Arias



Nota: Tomado de Juana Merchán (2016)

Figura 12: Descripción de Igor.



Nota: Tomado de A. Rodríguez (2016)

## 2.2

## Definición de variables en el diseño de vestuario

Los elementos del diseño de indumentaria, se separan en dos categorías, la tabla 8 presenta las variables tangibles, que son 7, la morfología, color, líneas, siluetas, materiales, texturas y tecnologías.

Mientras que dentro las variables intangibles, como presenta la tabla 9, está la simbología que el vestuario otorga al personaje, también a analizar.

Tabla 8: Elementos del diseño de indumentaria y sus subcategorías

Morfología	Color	Líneas	Siluetas	Materiales	Texturas	Tecnologías
Recta Reloj de arena Triángulo Óvalo Triángulo invertido Trapezoide	Cálidos Fríos Apagados Pasteles <b>Compositivos:</b> Armonías Contrastes <b>Gamas:</b> Monocromas Cromáticas <b>Escalas:</b> Cromática Acromática	Curva Recta Fluida Estructural Decorativa Contorno Silueta	Ajustada Recta Evasé En “I” En “V” En “X” En “O” En “Y” Trapezio Cúpula Corte princesa Sirena Reloj de arena Peonza Imperio Carpa Charleston	Agujas Tijeras Aceite de maquinaria Hilos Broches Pedrería Corsetería Botones Cremalleras Cierres Etiquetas Hebillas Personalización de botones Hilos especiales Tintas textiles	<b>Visual:</b> Brillante Opaca Tenue Transparente Metálica Iridiscente <b>Táctil:</b> Áspera Suave Rugosa Dura Blanda Lisa	Costura en máquina Impresión 3D Corte Láser Estampado Sublimado Tejidos y textiles inteligentes Textiles electrónicos Aleaciones con memoria de forma incrustadas en tejidos Tecnologías portátiles

Nota: Unidades de análisis tangibles y sus subcategorías

Tabla 9: Subcategorías de la simbología

Signos	Color	Psicología del color
Símbolos Íconos Índices <i>Atemporales</i> Cesía Textura visual Forma	<b>Rojo</b>	Pasión, peligro, agresividad, amor, urgencia, acción, ira, fuerza, emoción, romance.
	<b>Naranja</b>	Innovación, juventud, energía, diversión, amistad.
	<b>Amarillo</b>	Calidez, amabilidad, alegría, felicidad, positivismo, diversión, vitalidad, espontaneidad, gloria, éxito, creatividad.
	<b>Verde</b>	Naturaleza, frescura, crecimiento, salud, esperanza, renovación, relajación, orgánico.
<i>Temporales</i> Cesía Textura Visual Forma	<b>Blanco</b>	Pureza, sencillez, neutralidad, respeto, perfección, limpieza.
Movimiento	<b>Negro</b>	Poder, sobriedad, elegancia, exclusividad, lujo, prestigio, muerte.
	<b>Azul</b>	Integridad, serenidad, calma, lealtad, estabilidad, seriedad, inteligencia, sinceridad, confianza.
	<b>Morado</b>	Vanidad, lujo, sabiduría, realeza, misticismo, dignidad, misterio, sofisticación, elegancia.
	<b>Rosa</b>	Delicadeza, ternura, encanto, dulzura, infancia, feminidad, sensibilidad.
	<b>Marrón</b>	Estabilidad, calidez, robustez, naturaleza, tierra, acogedor, rústico.

Nota: Unidad de análisis intangible, simbología y sus subcategorías





## CAPÍTULO 3

# ANÁLISIS DE VESTUARIO

El capítulo desarrolla la observación de los 22 vestuarios seleccionados de los personajes. Posteriormente, se realizan entrevistas semiestructuradas a tres diseñadores de vestuario, y los resultados de las mismas se comparan con el análisis obtenido de la observación.

## 3.1 Descripción del vestuario

Para iniciar con la observación se escogió en el capítulo anterior a los dos personajes principales por cada uno de los filmes y luego las prendas de cada uno para realizar el análisis de los elementos del diseño de indumentaria del vestuario. Para ello, se observaron las tres películas; en estas se examinó a detalle el número de cambios de vestuario que surgieron a lo largo de cada producción para definir las prendas.



## 3.1.1

**Observación**

En la Tabla 10 se puede observar el número de cambios de vestuario de los personajes en las películas:

Tabla 10: Cambios de vestuario

Películas	Personajes	Número de cambios de vestuarios
Ratas, ratones y rateros	Ángel	3
	Salvador	4
Qué tan lejos	Tristeza	4
	Esperanza	4
Alba	Alba	4
	Igor	3
	<b>Total</b>	<b>22</b>

La tabla nos indica que encontramos un total de 22 cambios de vestuario en los 3 filmes. Ratas, ratones y rateros cuenta con 7 cambios, Qué tan lejos con 8 y Alba con 7 en total.

## 3.1.2.1 Ángel, 3 vestuarios

Figura 13 - 15: Vestuarios del personaje Ángel



*Nota: Tomadas de la película Ratas, ratones y rateros (1999). Vestuarios del 1 al 3 de izquierda a derecha*

El vestuario que Ángel utiliza a lo largo del filme, tiene un estilo casual; suele usar prendas desgastadas y funcionales, lo que facilita a que el espectador comprenda la situación en la que el personaje se encuentra, las prendas indican que su situación económica es precaria y el entorno urbano donde se encuentra puede mencionarse como hostil ya que dentro de la narrativa del filme, Ángel es considerado una persona de escasos recursos que recurre al robo como medio de supervivencia.

Ángel usualmente viste camisetas de algodón de cuello redondo o tipo polo y manga corta, con un acabado ligeramente desgastado; la más llamativa durante el filme es la camiseta tipo polo del Barcelona Sporting Club del año 1998, con una tonalidad amarilla y roja generando un contraste de color; tiene además íconos sublimados del escudo del equipo de fútbol y sus patrocinadores, como la cerveza ecuatoriana Pilsener. La otra ca-

miseta de cuello redondo presenta una acromía con tono gris, sencilla, sin estampados y funcional ya que el personaje tiene que estar en constante movimiento entonces necesita ropa cómoda para cualquier circunstancia.

Durante ciertas partes de la película, lo encontramos utilizando una bomber jacket reversible de color verde por fuera y naranja por dentro, esta prenda hace juego con una parte del vestuario de su primo, Salvador, ya que ayudan a disimular la apariencia en momentos donde necesiten un cambio rápido de ropa. Esta chaqueta cuenta con bolsillos laterales en la parte superior del brazo.

En cuanto a la parte inferior del vestuario, a lo largo del filme, Ángel usa pantalones de tela denim con un estilo casual, con cortes rectos y oversized por lo que los complementa con un cinturón de cuero. El denim suele ocupar una gama cromática de colores azules, como es el caso de esta prenda específicamente.

Estas prendas tienen desgaste para dar la apariencia de haber sido bastante utilizadas. El calzado que utiliza Ángel son unos zapatos azules deportivos de la marca Adidas. Están en mal estado, con las suelas desgastadas, y con tela descolorida, este detalle indica un signo de movimiento ya que la apariencia de estos zapatos va a encontrarse en constante cambio a lo largo del filme y se observan cambios como mayor desgaste en la suela y manchas de suciedad.

Como complemento de la indumentaria, en distintos momentos del filme se encuentra a Ángel utilizando gorras usadas de algodón para disimular su apariencia, cinturones de cuero desgastado y durante toda la película tiene una cadena de diente de tiburón en el cuello. Los complementos son importantes para proporcionar capas al vestuario y en ciertas ocasiones, ayudan al espectador a comprender el paso del tiempo durante el filme.

### 3.1.2.2 Salvador, 4 vestuarios

Figura 16 - 19: Vestuarios del personaje Salvador



*Nota: Tomadas de la película Ratas, ratones y rateros (1999). Vestuario del 4 al 7 de izquierda a derecha*

El vestuario de Salvador, tiene un estilo casual y streetwear, este refleja la posición que tiene en el entorno urbano que la película quiere retratar. Las prendas que utiliza, indican que su posición económica, a diferencia de su primo Ángel, es más estable y cuida su aspecto ya que ninguna de sus prendas se observa desgastada.

La parte superior de su vestuario suelen ser camisetas de algodón con cuellos redondos, cortes rectos u oversized, manga corta y una acromía de tonalidades blancas en toda ocasión, está significando pureza, inocencia o reflexión; en una de estas prendas se observa el ícono sublimado de un pillo, se asume que este representa a lo que se encuentra sucediendo durante el filme, la conversión de Salvador pero manteniendo la inocencia de un joven. El estado de la ropa siempre se observa pulcro y en buenas condiciones, con cortes rectos.

En ciertas escenas de las películas se encuentra utilizando una chaqueta de tartán reversible con cuello alto afelpado, que, al igual que su primo Ángel, el interior es de color naranja mientras que en el exterior se observa el estampado de cuadros. Esta prenda la utiliza en los momentos donde la película pretende mostrar un clima frío, por lo que se asume que también es térmica. Los cuadros son negros y blancos, por lo que se vuelve una gama acromática.

En la parte inferior del vestuario, al igual que su primo, utiliza pantalones de tela denim con colores beige y blanco en monocromía, estos se encuentran en buen estado, sin desgastes o manchas visibles, con cortes rectos y en ciertos casos, oversized por lo que lo complementa con una correa de cuero. Para su calzado, usa zapatos deportivos de la marca Adidas en conjunto con medias altas ambas de color negro. Se mantienen en mejores condiciones que las de Ángel y también son utilizadas por su funcionalidad.

Para complementar el vestuario, en ciertas ocasiones Ángel lleva una gorra de lana tejida de varios colores con varios motivos como cuadros, líneas verticales y horizontales o puntos, un collar de cuentas apegado al cuello y en cierto punto unas gafas negras que parecen ser una imitación de Ray Ban.

## 3.1.3.1 Esperanza, 4 vestuarios

Figura 20 - 23: Vestuarios del personaje Esperanza



*Nota: Tomados de la película Qué tan lejos (2006). Vestuario del 8 al 11 de izquierda a derecha*

El vestuario de Esperanza, turista española, tiende a ser cómodo, urbano y casual, mostrando una silueta recta y cómoda ya que su propósito durante todo el filme es viajar y conocer el Ecuador. Aunque durante el viaje encuentren varios altos y bajos, su vestimenta no deja de verse pulcra y cuidada.

En la parte superior del vestuario utiliza suéteres de manga larga casuales pero con los hombros abiertos, silueta recta y suelta para mayor comodidad durante el viaje, el color del primer suéter es verde, este siendo un color adyacente al siguiente suéter donde encontramos dos colores complementarios, el amarillo que se encuentra en la prenda interior y el morado en el suéter exterior.

Durante escenas de la película también se la ve utilizando una chompa artesanal de lana de alpaca, con cierre y capucha, dos bolsillos externos, de color café y blanco en las terminaciones de la prenda, por lo tanto es un contraste. La silueta es recta y la prenda es cómoda para el usuario ya que no se apegan y la mantiene caliente en lugares fríos.

En la parte inferior del vestuario, utiliza pantalones denim con cortes rectos, también es de tonos azules y en ningún momento se los ve desgastados o con manchas perceptibles. El calzado es cómodo y práctico para las largas caminatas, siendo un par de zapatos deportivos, de color blanco y negro, lo único que usa a lo largo del filme. Para complementar la vestimenta, lleva consigo un bolso rojo cruzado, su mochila y un sleeping amarrado a ella, una bufanda de tela anaranjada con motivos de distintos colores y un par de aretes en conjunto con una gargantilla.

### 3.1.3.2 Tristeza, 4 vestuarios

Figura 24 - 27: Vestuarios del personaje Tristeza



*Nota: Tomados de la película Qué tan lejos (2006). Vestuario del 12 al 15 de izquierda a derecha*

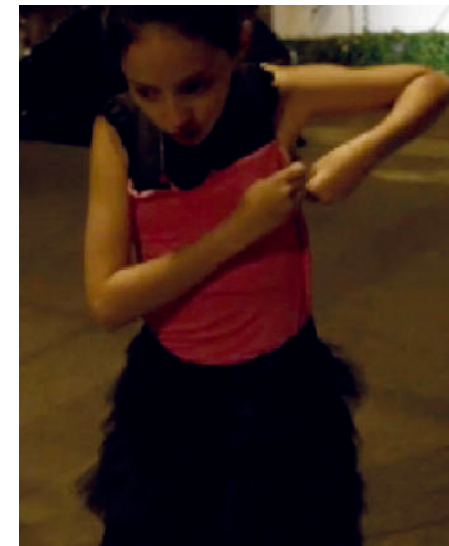
El vestuario de este personaje también aparenta un estilo casual, urbano y cómodo, adecuado para los momentos que transcurren durante el filme. Siempre está limpio, sin manchas visibles, desgaste o desgarros lo que lleva a comprender que siempre quiere verse bien vestida.

En la parte superior de su vestuario, al inicio del filme, usa un buzo de mangas largas, cuello redondo y tela de algodón, de color blanco que significa pureza; a este lo complementa una larga bufanda de algodón roja, color que indica pasión y peligro, se encuentran como colores contrastantes ya que la bufanda es lo que mas resalta en ese momento.

En el transcurso de la película, utiliza un jersey polar de color rojo y silueta oversized para protegerse del frío y en una escena se lo saca para enseñar otro un suéter cuello de tortuga con un cierre que va desde el dobladillo hasta el final del cuello, negro, color que indica poder, muerte o prestigio. Y por último, un buzo gris con cuello en V, manga larga y manteniendo siempre una silueta recta. Todos estos colores son contrastantes ya que se quiere destacar visualmente el color rojo como parte de Tristeza.

## 3.1.4.1 Alba, 4 vestuarios

Figura 28 -31: Vestuarios del personaje Alba



*Nota: Tomados de la película Alba (2016). Vestuario del 16 al 19 de izquierda a derecha*

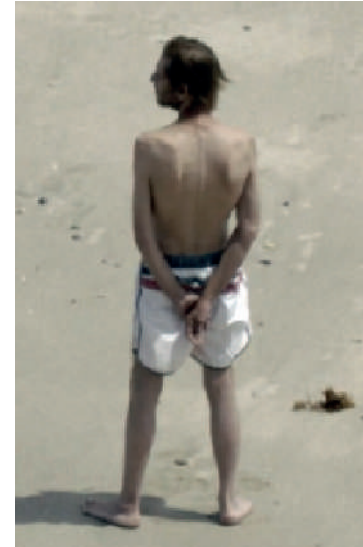
El vestuario está caracterizado por su simplicidad y funcionalidad. Las prendas que suele llevar a lo largo del filme son básicas y de corte recto, algunas de estas son colores planos pero durante las escenas donde se encuentra en la playa la observamos con tonalidades frías y estampados de motas blancas en su camisa verde o líneas horizontales dentro de su terno de baño.

En las escenas donde se encuentra en su escuela la observamos usar mayoritariamente su uniforme de deportes que consta de una sudadera y un pantalón deportivo con tonalidades frías nuevamente, este uniforme se la ve utilizando cuando se encuentra aislada del mundo pero en el momento que comienza a formar amistades, Alba se muestra utilizando el uniforme formal del colegio que consta de una falda plisada a cuadros, una sudadera azul con un buso blanco por dentro, un par de calcetines hasta las rodillas y zapatos formales negros. Predomina el color azul tanto en el uniforme como en las escenas de la playa.

El único momento que observamos a Alba con una tonalidad distinta es cuando asiste a la fiesta con ropa prestada de sus amistades, en ella observamos un vestido negro con rosa y texturas táctiles rugosas en la falda de este. Medias nylon negras para complementar y zapatos negros. En ese instante observamos a Alba sintiendo una gran incomodidad al utilizar esas prendas ya que no la representan de la forma que demuestra a lo largo del filme. Tampoco la observamos usando accesorios en ningún momento del filme lo que complementa a enfatizar la sencillez de su día a día

### 3.1.4.2 Igor, 3 vestuarios

Figura 32 - 34: Vestuarios del personaje Igor



Nota: Tomados de la película Alba (2016). Vestuarios del 19 al 22 de izquierda a derecha

El vestuario de Igor es complementario para representar el estado de ánimo del personaje a lo largo del filme. Estas prendas siempre se encuentran descuidadas y con colores cálidos y también blancos en sus camisas de algodón o en el short que utiliza durante su visita a la playa con Alba. Otro aspecto importante a mencionar es como las prendas suelen ser tallas más grandes que el personaje. Siempre se encuentra con ropa formal de cortes rectos complementando a su morfología, igual recta.

Los pantalones que utiliza son de tela en conjunto con el traje que utiliza, de la misma tonalidad marrón y gris que se plantea durante todo el filme al personaje. El traje en sí, da la impresión de ser un traje empresarial descuidado y de baja calidad, en conjunto con un saco básico de un botón, un chaleco marrón con cuello en V sobrepuesto a una camisa básica blanca, ya que quiere también representar al personaje como un adulto responsable aunque enfrente adversidades como el aislamiento y los problemas económicos.

La falta de accesorios es otro aspecto notorio de este personaje ya que en su traje no parece llevar gemelos como suelen ser los trajes empresariales, tampoco usa colgantes. El único complemento a su vestuario es una corbata sencilla negra y un cinturón marrón de cuero para su pantalón que aparenta tener tallas más grandes. Sus zapatos son marrones de vestir para combinar con el traje.

Los elementos del diseño de indumentaria descritos en capítulos previos se utilizan para realizar el análisis del vestuario de las películas escogidas para la investigación, en este caso se realiza el proceso de

observación y los resultados se encuentran divididos en dos tablas, la 11 conteniendo los elementos tangibles y la tabla 12 los intangibles:

Tabla 11: Resultados de observación de variables tangibles

Película	Personaje	Morfología	Color	Líneas	Siluetas	Texturas
Ratas, ratones y rateros	Ángel	Triángulo invertido	Contraste (rojo/amarillo) Acromía (gris) Gama cromática (azul)	Recta Fluida	Recta	No
	Salvador	Recta	Acromía (blancos y negros) Gama cromática (azul) Monocromía (beige/blanco)	Recta Fluida	Recta	No
Qué tan lejos	Esperanza	Recta	Contraste (morado/amarillo) Contraste (amarillo/azul) Contraste (marrón/azul/blanco)	Recta Fluida	Recta	Táctil (Blanda)
	Tristeza	Recta	Contraste (blanco/rojo) Contraste (rojo/azul)	Fluida Recta Curva	Recta Ajustada	Táctil (Suave)
Alba	Alba	Recta	Fríos (azul) Gama cromática (rosa/negro)	Recta	Recta	Táctil (Rugosa) Visual (Brillante)
	Igor	Recta	Monocromía (blanco/marrón) Acromía (blanco)	Recta Estructural	Recta	Visual (Opaca)

Nota: La tabla presenta las variables tangibles



Tabla 12: Resultados de la observación variables intangibles

Película	Personaje	Signos	Psicología del color
Ratas, ratones y rateros	Ángel	Íconos Temporales (movimiento)	<p><b>Amarillo</b> = Espontaneidad, gloria, éxito.</p> <p><b>Azul</b> = Inteligencia, seriedad.</p> <p><b>Rojo</b> = Urgencia, emoción, ira.</p> <p><b>Gris</b> = Mediocridad, aburrimiento, duda.</p>
	Salvador	Íconos	<p><b>Blanco</b> = Pureza, neutralidad, limpieza, sencillez.</p> <p><b>Naranja</b> = Juventud, diversión, energía, amistad.</p> <p><b>Azul</b> = Seriedad.</p>
Qué tan lejos	Esperanza	No	<p><b>Verde</b> = Naturaleza, crecimiento, esperanza, frescura, relajación.</p> <p><b>Amarillo</b> = Calidez, amabilidad, alegría, positivismo, espontaneidad, felicidad.</p> <p><b>Morado</b> = Misticismo, sabiduría, dignidad.</p> <p><b>Naranja</b> = Juventud, diversión, energía, amistad.</p> <p><b>Rojo</b> = Pasión, amor, romance, fuerza, ira, urgencia, emoción.</p> <p><b>Blanco</b> = Pureza, sencillez.</p> <p><b>Negro</b> = Exclusividad, lujo.</p> <p><b>Azul</b> = Calma, serenidad, confianza.</p>
	Tristeza	No	<p><b>Blanco</b> = Pureza, sencillez, respeto, perfección.</p> <p><b>Rojo</b> = Pasión, amor, romance, fuerza, ira, urgencia, emoción.</p> <p><b>Gris</b> = Duda, aburrimiento.</p> <p><b>Negro</b> = Poder, elegancia, exclusividad, prestigio.</p> <p><b>Azul</b> = Calma, seriedad.</p>
Alba	Alba	Cesía	<p><b>Azul</b> = Calma, seriedad, sinceridad, confianza.</p> <p><b>Gris</b> = Duda</p> <p><b>Blanco</b> = Sencillez, pureza, neutralidad.</p> <p><b>Rosa</b> = Femenidad, infancia, delicadeza, encanto,</p> <p><b>Negro</b> = Exclusividad, sobriedad.</p>
	Igor	Cesía	<p><b>Blanco</b> = Sencillez, neutralidad, pureza.</p> <p><b>Marrón</b> = Calidez, acogedor, fealdad.</p>

Nota: La tabla presenta las variables intangibles

3.1.6

## Entrevistas

Se realizaron entrevistas a los diseñadores de vestuario, Daniela Cárdenas, Paula Carrasco y Pablo Ampuero. Se usan entrevistas semiestructuradas (Anexo 1) y en línea, a través de la plataforma Zoom.

3.1.7

## Recopilación de la información

Al igual que en la recopilación de la observación, se resumió el análisis mediante las siguientes tablas que indican los elementos mencionados por los entrevistados.

### 3.1.7.1 Entrevista a Daniela Cárdenas

Daniela Cárdenas, diseñadora de modas que cuenta con un Máster en Vestuario y Estilismo Audiovisual y Moda. Ha trabajado en numerosos cortos en España y en Ecuador ha trabajado en videos musicales y producciones de moda.

Durante la entrevista se mencionan 5 de los 7 elementos tangibles analizados, siendo insumos o materiales y tecnologías los dos no mencionados, entendiéndose que estos no poseen importancia al momento de realizar un vestuario cinematográfico. La textura fue otro de los pocos mencionados a excepción de la película Alba. Este análisis se observa en la Tabla 13.

Tabla 13: Resultados de la entrevista a Daniela Cárdenas

Película	Personaje	Morfología	Color	Líneas	Siluetas	Texturas
Ratas, ratones y rateros	Ángel	Recta	Monocromas	Fluida	Recta	No
	Salvador	Recta	Monocromas	Recta	Recta	No
Qué tan lejos	Esperanza	Recta	Armonía Contraste	Fluida	Recta	No
	Tristeza	Recta	Monocromas Contraste	Recta	Recta	No
Alba	Alba	Recta	Fríos	Recta Fluida Decorativa	Recta	Táctil (rugosa)
	Igor	Recta	Cálidos	Recta Fluida	Recta	No

Nota: La tabla presenta las variables tangibles

Mientras tanto, con las unidades de análisis de las variables intangibles en las respuestas de la entrevistada, existió una sola película en la que se menciona los signos como elemento importante a lo largo del filme, en las otras solo encuentra la importancia en la psicología del color dentro de todo el vestuario.

Tabla 14: Resultados de la entrevista a Daniela Cárdenas

Película	Personaje	Signos	Psicología del color
Ratas, ratones y rateros	Ángel	Símbolo	Amarillo = Gloria.
	Salvador	Ícono	Blanco = Pureza
Qué tan lejos	Esperanza	No	Verde = Esperanza, sabiduría, naturaleza, relajación.
	Tristeza	No	Rojo = Pasión, amor, romance, urgencia.
Alba	Alba	No	Azul = Seriedad Blanco = Pureza.
	Igor	No	Marrón = Rústico.

Nota: La tabla presenta las variables intangibles

### 3.1.7.2 Entrevista a Paula Carrasco

Paula Carrasco, diseñadora de modas y vestuarista ha trabajado en numerosas producciones cinematográficas ecuatorianas, la principal siendo Agujero Negro de Diego Araujo. Durante la entrevista acerca de los elementos tangibles solamente menciona a 3 siendo importantes durante el proceso de creación de un vestuario y los otros 4 no son clave para el mismo proceso. Los elementos mencionados se observan en la tabla 15.

Tabla 15: Resultados de la entrevista a Paula Carrasco

Película	Personaje	Color	Líneas	Siluetas
Ratas, ratones y rateros	Ángel	Contraste	Recta Fluida	Recta
	Salvador	Gama acromática	No	Recta
Qué tan lejos	Esperanza	Contraste	Fluida Recta	Recta Ajustada
	Tristeza	Cálidos Contraste	Recta	Recta
Alba	Alba	Fríos	Recta	Recta
	Igor	Cálidos	Recta Fluida	Recta

Nota: La tabla presenta las variables tangibles

Como elementos intangibles, solo menciona a un personaje con signos importantes como elementos, mientras que el color nuevamente es mencionado en toda ocasión y su relación a ciertas emociones que se transmiten durante la película. En la tabla 16 se pueden observar los resultados:

Tabla 16: Resultados de la entrevista a Paula Carrasco

Película	Personaje	Signos	Psicología del color
Ratas, ratones y rateros	Ángel	Símbolo Ícono	Amarillo = Gloria, éxito.
	Salvador	No	Blanco = Sencillez.
Qué tan lejos	Esperanza	No	Verde = Sabiduría Morado = Vanidad.
	Tristeza	No	Rojo = Agresividad, fuerza. Negro = Poder, exclusividad.
Alba	Alba	No	Azul = Seriedad, calma. Rosa = Feminidad.
	Igor	No	Marrón = Rústico. Blanco = Sencillez.

Nota: La tabla presenta las variables intangibles

### 3.1.7.3 Entrevista a Pablo Ampuero

Como último entrevistado, está Pablo Ampuero, diseñador de modas que trabajó como vestuarista con la directora Tania Hermida en la película del 2011, En el nombre de la hija. Durante su entrevista menciona a 3 elementos tangibles como importantes durante su proceso creativo de elección de los vestuarios, estos se pueden observar en la tabla 17.

Tabla 17: Resultados de la entrevista a Pablo Ampuero

Película	Personaje	Color	Siluetas	Texturas
Ratas, ratones y rateros	Ángel	Contraste	Recta	No
	Salvador	Monocromas	Recta	No
Qué tan lejos	Esperanza	Cálidos	No	Táctil (suave)
	Tristeza	Contraste	No	No
Alba	Alba	Fríos	No	No
	Igor	Cálidos	No	No

Nota: La tabla presenta las variables tangibles

Dentro de los elementos intangibles, menciona la psicología del color como elemento constante en cada vestuario observado, mientras que los signos nuevamente aparecen únicamente en la película de Ratas, ratones y rateros. Se pueden observar los resultados en la tabla 18.

Tabla 18: Resultados de la entrevista a Pablo Ampuero

Película	Personaje	Signos	Psicología del color
Ratas, ratones y rateros	Ángel	Símbolos	Amarillo = Éxito.
	Salvador	Símbolos	Blanco = Sencillez.
Qué tan lejos	Esperanza	No	Verde = Esperanza.
	Tristeza	No	Rojo = Ira, amor.
Alba	Alba	No	Azul = Seriedad.
	Igor	No	Marrón = Rústico.

Nota: La tabla presenta las variables intangibles

## 3.2 Resultados del análisis

### 3.2.1 Comparación de la observación y las entrevistas

Luego de sintetizar los resultados de la observación y las entrevistas, se realiza un cuadro comparativo de los elementos tangibles e

intangibles mencionados y así, analizar cuáles son los más importantes al momento de realizar un vestuario; también si es que estos

tienen relación con los personajes de cada película.

Tabla 19: Resultados de la comparación

Películas	Personajes	Elementos del diseño	Observación	Daniela Cárdenas	Paula Carrasco	Pablo Ampuero
Ratas, ratones y rateros	Ángel	Morfología	X	X		
		Color	X	X	X	X
		Líneas	X	X	X	
		Siluetas	X	X	X	X
		Texturas				
	Salvador	Morfología	X	X		
		Color	X	X	X	X
		Líneas	X	X		
		Siluetas	X	X	X	X
		Texturas				
Qué tan lejos	Esperanza	Morfología	X	X		
		Color	X	X	X	X
		Líneas	X	X	X	
		Siluetas	X	X	X	
		Texturas	X			X
	Tristeza	Morfología	X	X		
		Color	X	X	X	X
		Líneas	X	X	X	
		Siluetas	X	X	X	
		Texturas	X			
Alba	Alba	Morfología	X	X		
		Color	X	X	X	X
		Líneas	X	X	X	
		Siluetas	X	X	X	
		Texturas	X	X		
	Igor	Morfología	X	X		
		Color	X	X	X	X
		Líneas	X	X	X	
		Siluetas	X	X	X	
		Texturas	X			

Nota: Esta tabla muestra sólo los elementos tangibles

La tabla 19 muestra resultados un elemento en común que se repite dentro de todas las películas y los vestuarios de sus personajes, el color, los entrevistados acuerdan entre sí y con la observación que este elemento está presente y por ello, es el más importante al momento de realizar un diseño de vestuario.

Tabla 20: Resultados de la comparación

Películas	Personajes	Elementos del diseño	Observación	Daniela Cárdenas	Paula Carrasco	Pablo Ampuero
Ratas, ratones y rateros	Ángel	Signo	X	X	X	X
		Psicología del color	X	X	X	X
	Salvador	Signo	X	X		X
		Psicología del color	X	X	X	X
Qué tan lejos	Esperanza	Signo				
		Psicología del color	X	X	X	X
	Tristeza	Signo				
		Psicología del color	X	X	X	X
Alba	Alba	Signo	X			
		Psicología del color	X	X	X	X
	Igor	Signo	X			
		Psicología del color	X	X	X	X

*Nota: Esta tabla muestra sólo los elementos intangibles*

En la tabla 20 encontramos nuevamente un elemento en común, la psicología del color. En base a la comparación, este elemento intangible se encuentra dentro de los vestuarios de cada personaje de las películas; a diferencia de los signos que únicamente se llega a un acuerdo en que son hallados en el personaje de Ángel de Ratas, ratones y rateros.

Después de analizar los resultados obtenidos mediante la observación y las entrevistas realizadas, podemos notar que existe un acuerdo entre color como elemento importante al momento de realizar el vestuario cinematográfico y no solo dentro de los elementos tangibles, la psicología del color al igual, se encuentra presente dentro de cada vestuario de todos los personajes analizados. Esta decisión unánime por parte del observador y los entrevistados, sugiere que el color dentro del diseño de vestuario es la variable más importante al momento de diseñar una prenda cinematográfica.

Por ello es que el color se convierte en el elemento clave cuando se desea crear una narrativa visual entre el personaje y su vestimenta, es decir, un diseñador de vestuario tiene que buscar la relación que el personaje debe tener con su historia. Dentro de las películas escogidas, tanto los entrevistados como el observador, indican la relación entre este elemento con el personaje que se analiza.

Al analizar los vestuarios, se llega a la conclusión de que cada personaje tiene una relación con respecto al color que utiliza durante el filme, como es el caso de Ángel en “Ratas, ratones y rateros”, este personaje dentro de sus cambios de vestuario indica una variante de su historia, es decir, en el momento que Ángel se encuentra escapando de sus persecutores, utiliza tonos contrastantes, que son el amarillo y el rojo, indicando dentro de la psicología del color, espontaneidad, urgencia, emoción e ira. Recalcando que al momento de ser perseguido, busca pasar desapercibido, sin embargo, gracias al uso de colores contrastantes, le resulta difícil escapar; aquello se relaciona directamente con la espontaneidad que presenta nuestro protagonista, no planea, solo actúa en base a la

urgencia que tiene de huir, resultando en un personaje espontáneo.

Continuando con el análisis del color dentro de los personajes, tenemos a Salvador de “Ratas, ratones y rateros”, este por otra parte se decanta durante todo el filme por colores monocromos, entre el beige y blanco, también usa el negro con el blanco, sugiriendo una acromía; es importante notar que en ciertas escenas usa un color contrastante, que es el naranja, para cometer actos criminales. Esto se resalta debido a que Salvador es un personaje que no se ha dejado llevar del todo por la corrupción de su primo, a pesar de compartir tiempo con él, usa colores que lo hacen pasar desapercibido.

Estas tonalidades que utiliza, sugieren que Salvador se encuentra indeciso entre la vida que está llevando. El blanco, que es el color más utilizado por él, significa pureza, neutralidad, sencillez y limpieza; el negro por otra parte, significa poder. Resultando no solo en gamas contrastantes, también emociones opuestas. En el momento que utiliza el color naranja, se puede advertir un cambio en la actitud del personaje, el único momento de la película donde enseña a Salvador cometiendo una fechoría sin Ángel. Este color indica energía, diversión, juventud y cuando lo ocupa, se observa un personaje distinto al joven atormentado que presentan cuando aparece con su primo. De esta forma es que el color aporta a ambos personajes de este filme.

Los siguientes personajes pertenecen a la película “Qué tan lejos” de Tania Hermida, comenzando por Esperanza, un personaje que presenta colores armoniosos, cálidos y contrastantes como el verde, amarillo y morado; acorde a su personalidad positiva, alegre, armoniosa, curiosa, etc. Estos colores no se

presentan solo para este personaje, son un contraste directo a los colores de su contraparte y así evidenciar sus distintas personalidades. Esto se realiza gracias al uso de las distintas tonalidades, ya que Tristeza presenta gamas monocromas, contrastantes y en ciertos casos, acromias como el rojo, negro, blanco y gris. Los colores que ambas usan a lo largo del filme, causan un choque que pretende indicar no sólo las distinciones personales, sino también sociales y culturales.

Además, los colores como simbología, se encuentran presentes en cada momento, dentro de la psicología del color, los tonos que Esperanza utiliza y concuerdan con su personalidad representan el crecimiento, esperanza, relajación, calidez, alegría, positivismo, sabiduría, misticismo, entre otros. Mientras que Tristeza usa colores que al igual que su personalidad indican sencillez, perfección, urgencia, fuerza, elegancia, exclusividad, etc. Consiguiendo que el choque de estos significados resulte también en la colisión de las personalidades que aparentan ser polos opuestos. En la película se pretende demostrar de esta forma el encuentro entre las diferentes sociedades y como a los ojos de la directora, están representados como personas.

Por último, tenemos a los personajes de la película “Alba”, y su relación con el elemento principal, que es el color. El personaje principal, Alba, usa tonos fríos, principalmente el azul. Aunque también aparecen tonos grises y blancos, su color base es el azul; Igor por otra parte también posee un color representativo, el marrón, un color que de acuerdo a los entrevistados, entra en los cálidos. Entre ambos utilizan prendas complementarias de color blanco. Este análisis indica que ambos personajes a pesar de tener distintos fuertes, se encuentran ligados. En cierto punto del fil-



me, Alba aparece con colores distintos a los que utiliza con normalidad, el negro y rosado, pero estos no van acorde a su personalidad, lo que nos indica el deseo de Alba de encajar dentro de su comunidad.

Como psicología del color, el azul que es el tono principal de la protagonista, indica seriedad, calma, confianza, etc. y el marrón, tono de Igor, muestra calidez, es acogedor y rústico. El color que complementa a ambos denota sencillez, pureza y neutralidad. Todas estas características van acorde a cada personalidad. Alba es una joven tímida, callada, seria e Igor, es un adulto en busca de hacer de su casa, un hogar donde su hija se sienta cómoda y recibida. Ambos son personas sencillas, puras y neutras que buscan su espacio en el mundo a lo largo del filme.

Así se demuestra que el elemento del diseño de indumentaria, color, es el más importante al momento de crear un vestuario cinematográfico. Le sigue la silueta y línea ya que solo uno de los entrevistados no las encontró necesarias al momento de realizar el vestuario, pero lo que la observación y otras entrevistas indicaron, es que se encuentra presente como parte del personaje, todos acuerdan con que las siluetas utilizadas son rectas; las líneas por el otro lado, difieren entre rectas y fluidas, en algunos casos, curvas.

Estos elementos en función al vestuario, se concentran más en la funcionalidad dentro de la historia, aportan a la comodidad del personaje y que este pueda realizar sus acciones de forma adecuada. Por ejemplo, en *Ratas, ratones y rateros*, ambos personajes se encuentran en constante movimiento, necesitan vestuarios sencillos y funcionales, no necesariamente encontrarse vestidos conforme a su morfología. Aquí entran las siluetas

y líneas, al mantenerse dentro de las rectas, estas no se adaptan al cuerpo de manera ceñida y tampoco son muy holgadas; permiten que el usuario tenga la movilidad necesaria sin roces innecesarios en el cuerpo. Lo mismo sucede con las líneas fluidas encontradas, proporcionan movimiento a la prenda y por ello, comodidad para realizar acciones.

Un elemento hallado en únicamente una película por los entrevistados y el observador, es el signo, como elemento intangible. Parece no encontrarse presente en los otros filmes pero en *Ratas, ratones y rateros*, se encuentra presente en ambos personajes. Se menciona un montón la camiseta del Barcelona Sporting Club (S.C), utilizada por Ángel ya que se hallan íconos que permiten identificar a la prenda como una camiseta ecuatoriana, los distintos diseños de íconos manifiestan la sociedad en la que Ángel vive; el logo de Pilsener, marca ecuatoriana de cervezas, el escudo del Barcelona S.C, un equipo costeño, de donde proviene el personaje. Esta prenda caracteriza al protagonista ya que es la que más utilizada durante el filme, indicando las raíces de Ángel.

Salvador, por el otro lado, en una de sus prendas finales, aparece con una camiseta que tiene el logo de una empresa de gaseosas ecuatorianas llamada Fruit, donde cuenta con la imagen de una tapa, el nombre de la empresa y un pillo que la señala. La empresa es oriunda de Quito al igual que el personaje y los entrevistados comentan la relación que el pillo aparecido en la camiseta indican el camino de Salvador al final del filme, cuando decide alejarse de aquella vida para reivindicar su camino.

Estos son los elementos del diseño de vestuario que aportan mayor relevancia al personaje y la relación que éste guarda con ellos, el color siendo el más importante para vincular a los protagonistas con sus historias y enriquecer la narrativa visual, mientras que la silueta y líneas aportan a la funcionalidad del vestuario para que el personaje pueda realizar sus acciones sin problemas. Los signos dentro de *Ratas ratones y rateros*, aportan a disimular los mensajes que el director pretende enseñar mientras indican los contextos sociales donde se encuentran.





## CAPÍTULO 4

# RESULTADOS

Se realiza la documentación técnica, la cual consta de 22 fichas de análisis de los vestuarios escogidos; un borrador de artículo académico de reflexión y la producción de un video recopilando todo el proceso de realización de la investigación.

## **4.1 Documentación Técnica**

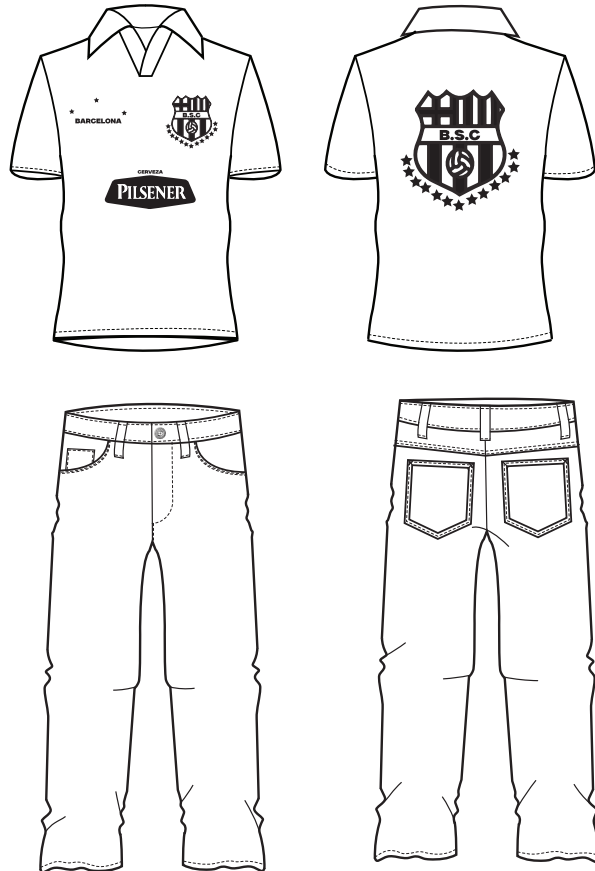
Dentro de los resultados obtenidos durante la etapa del desarrollo del proyecto de investigación, se realiza una documentación técnica con el fin de recopilar los datos obtenidos de manera concisa y técnica. Las fichas de análisis se utilizan para enseñar los resultados de la investigación de forma gráfica y el artículo académico de reflexión para analizar lo aprendido durante el proyecto.

### **4.1.1 Fichas de análisis**

A partir de los resultados del tercer capítulo, se realizaron 22 fichas de análisis donde se enseña de forma gráfica los resultados del capítulo anterior.

Figura 35: Ficha de análisis #1, Ángel; Ratas, ratones y rateros

<b>PELÍCULA:</b>	Ratas, ratones y rateros
<b>DIRECTOR:</b>	Sebastián Cordero
<b>PERSONAJE:</b>	Ángel
<b>VESTUARIO #1</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA



### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

#### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** No menciona.  
**CIUDAD NATAL:** Guayaquil, Ecuador.  
**RASGOS FÍSICOS:** Rostro severo, magullado, facciones marcadas, complexión robusta, hombros y espalda ancha.  
**PERSONALIDAD:** Fría, violenta, cínica, impulsivo, espontáneo, poco objetivo, extrovertido, vivaz.  
**CARACTERÍSTICAS:** Delincuente costeño consumado, prendas desgastadas, situación económica precaria.

#### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

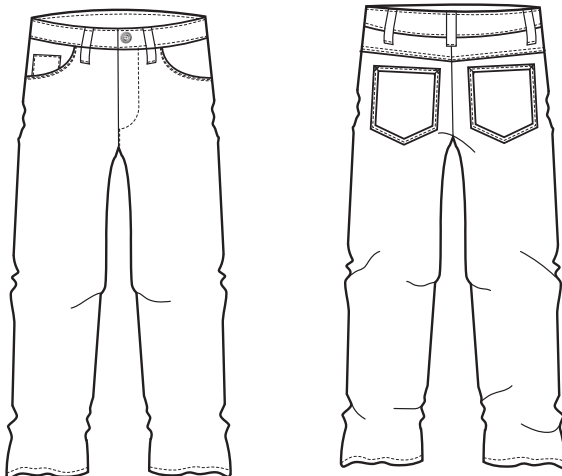
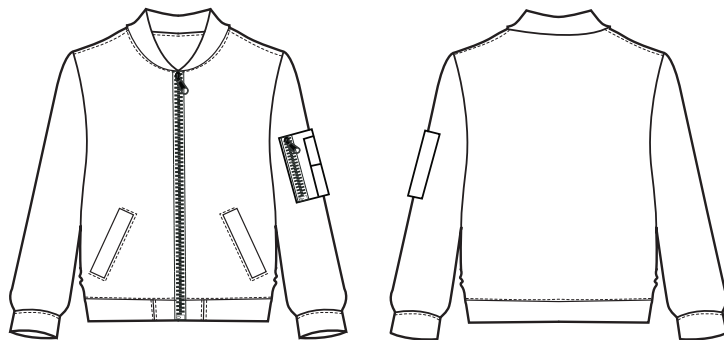
**MORFOLOGÍA:**  
 Recta  
**LÍNEA:**  
 Recta  
**SILUETA:**  
 Recta  
 Fluida  
**COLOR:**  
 Contraste (amarillo, rojo, azul)  
**PSICOLOGÍA DEL COLOR**  
 Amarillo (espontaneidad, éxito, gloria)  
 Azul (inteligencia, seriedad)  
 Rojo (urgencia, emoción, fuerza)  
**SIGNOS**  
 Símbolo

### RESUMEN

Ángel, personaje nacido en Guayaquil, Ecuador; su edad no es mencionada a lo largo del filme. Su aspecto físico incluye una cara magullada, rostro severo y su complexión es robusta, una espalda y hombros anchos, dándole una morfología de triángulo invertido que intenta disimular utilizando prendas de silueta recta y línea igual, aunque a veces puede ser fluida. Sus prendas suelen ser prestadas, robadas y descuidadas; durante todo el filme ocupa un pantalón jean azul, el cual indica seriedad e inteligencia. A pesar de ser un personaje impulsivo, su astucia le permite evitarse los problemas y ser ajusticiado. En esta ocasión lo encontramos con una camiseta característica de la costa ecuatoriana, la camiseta del Barcelona, que presenta símbolos, como la marca de cerveza ecuatorina Pilsener y el escudo del Barcelona S.C. El color amarillo de la camiseta representa éxito y gloria del equipo ecuatoriano y lo mismo que busca Ángel, económicamente; también indica espontaneidad que se relaciona con la impulsividad del personaje. Por último, destacan detalles rojos los cuales se relacionan con la urgencia que tiene el personaje de escapar, la fuerza que posee para hacerlo y las emociones que siente durante esos momentos.

Figura 36: Ficha de análisis #2, Ángel; Ratas, ratones y rateros

<b>PELÍCULA:</b>	Qué tan lejos
<b>DIRECTOR:</b>	Sebastián Cordero
<b>PERSONAJE:</b>	Igor
<b>VESTUARIO #2</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA



### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

#### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** No menciona.  
**CIUDAD NATAL:** Guayaquil, Ecuador.  
**RASGOS FÍSICOS:** Rostro severo, magullado, facciones marcadas, complexión robusta, hombros y espalda ancha.  
**PERSONALIDAD:** Fría, violenta, cínica, impulsivo, espontáneo, poco objetivo, extrovertido, vivaz.  
**CARACTERÍSTICAS:** Delincuente costeño consumado, prendas desgastadas, situación económica precaria.

#### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

**MORFOLOGÍA:**  
 Triángulo invertido  
**LÍNEA:**  
 Recta  
**SILUETA:**  
 Recta  
**COLOR:**  
 Monocromía (azul)  
**PSICOLOGÍA DEL COLOR**  
 Azul (seriedad, inteligencia)

### RESUMEN

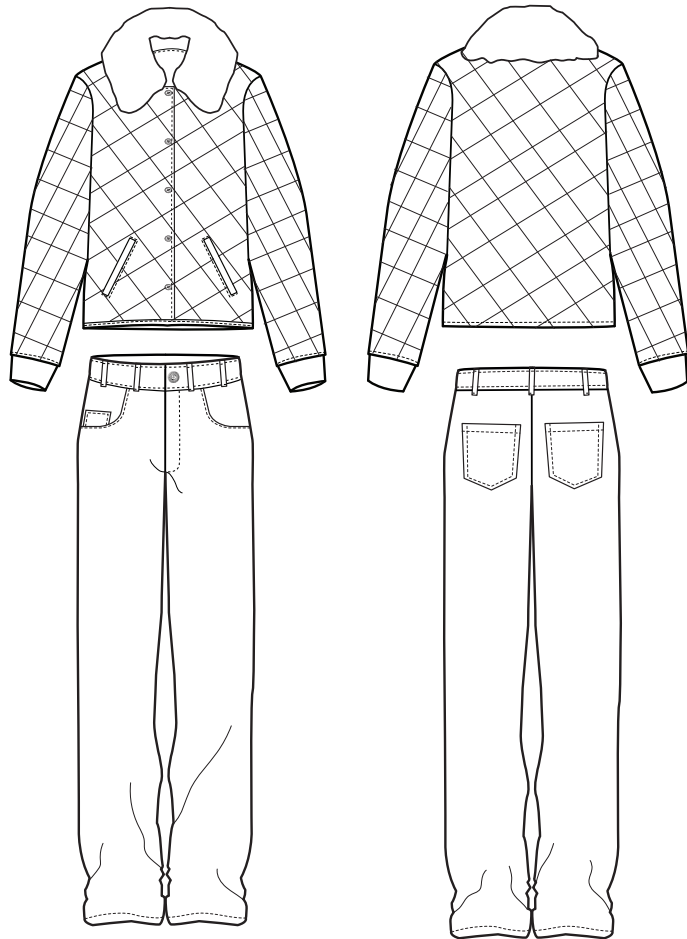
Ángel, personaje nacido en Guayaquil, Ecuador; su edad no es mencionada a lo largo del filme. Su aspecto físico incluye una cara magullada, rostro severo y su complexión es robusta, una espalda y hombros anchos, dándole una morfología de triángulo invertido que intenta disimular utilizando prendas de silueta recta y línea igual, aunque a veces puede ser fluida. Sus prendas suelen ser prestadas, robadas y descuidadas; durante todo el filme ocupa un pantalón jean azul, el cual indica seriedad e inteligencia. A pesar de ser un personaje impulsivo, su astucia le permite evitarse los problemas y ser ajusticiado. Es un personaje serio y extrovertido, esto también lo encontramos con el tono azul que utiliza en su chompa, que es prestada de Salvador; esta tiene la misma característica de ser reversible como la de su primo pero no utiliza esa forma durante el filme.

Figura 37: Ficha de análisis #3, Ángel; Ratas, ratones y rateros

<b>PELÍCULA:</b>	Ratas, ratones y rateros	<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
<b>DIRECTOR:</b>	Sebastián Cordero		
<b>PERSONAJE:</b>	Ángel		
<b>VESTUARIO #3</b>		<b>INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA</b>	
			
		<b>ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE</b>	
		<b>DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE</b>	<b>ELEMENTOS DE INUDMENTARIA</b>
		<p>EDAD: No menciona.            CIUDAD NATAL: Guayaquil, Ecuador.            RASGOS FÍSICOS: Rostro severo, magullado, facciones marcadas, complexión robusta, hombros y espalda ancha.            PERSONALIDAD: Fría, violenta, cínica, impulsivo, espontáneo, poco objetivo, extrovertido, vivaz.            CARACTERÍSTICAS: Delincuente costeño consumado, prendas desgastadas, situación económica precaria.</p>	<p>MORFOLOGÍA:            Recta            LÍNEA:            Recta            Fluida            SILUETA:            Recta            Fluida            COLOR:            Acromia (gris, azul)            PSICOLOGÍA DEL COLOR            Azul (inteligencia, seriedad)            Gris (mediocridad, duda, aburrimiento)</p>
		<b>RESUMEN</b>	
		<p>Ángel, personaje nacido en Guayaquil, Ecuador; su edad no es mencionada a lo largo del filme. Su aspecto físico incluye una cara magullada, rostro severo y su complexión es robusta, una espalda y hombros anchos, dándole una morfología de triángulo invertido que intenta disimular utilizando prendas de silueta recta y línea igual, aunque a veces puede ser fluida. Como en este caso, una camiseta más grande que su contextura, dándole una forma holgada a la prenda.            Sus prendas suelen ser prestadas, robadas y descuidadas; durante todo el filme ocupa un pantalón jean azul, el cual indica seriedad e inteligencia. A pesar de ser un personaje impulsivo, su astucia le permite evitarse los problemas y ser ajusticiado. En este vestuario encontramos una camiseta color gris que indica mediocridad y duda, algo que presenta el personaje a lo largo de la película ya que nunca trabaja por el solo y prefiere que otros le hagan las cosas.</p>	

Figura 38: Ficha de análisis #4, Salvador: Ratas, ratones y rateros

<b>PELÍCULA:</b>	Ratas, ratones y rateros
<b>DIRECTOR:</b>	Sebastián Cordero
<b>PERSONAJE:</b>	Salvador
<b>VESTUARIO #4</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA

#### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

##### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** 20 años.  
**CIUDAD NATAL:** Quito, Ecuador.  
**RASGOS FÍSICOS:** Delgado, facciones suaves.  
**PERSONALIDAD:** Pasivo, reservado, confundido e influenciable.  
**CARACTERÍSTICAS:** Representa la inocencia en la trama, vestimenta sencilla y modesta, su estatus económico es normal; busca su camino dentro del entorno hostil que lo rodea, no ha sido corrompido del todo por su ambiente; lucha constante entre el hacer el bien o lo incorrecto.

##### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

**MORFOLOGÍA:**  
 Recta  
**LÍNEA:**  
 Recta  
**SILUETA:**  
 Recta  
 Fluida  
**COLOR:**  
 Contraste (naranja, azul)  
**PSICOLOGÍA DEL COLOR**  
 Naranja (diversión, energía, juventud)  
 Blanco (pureza)

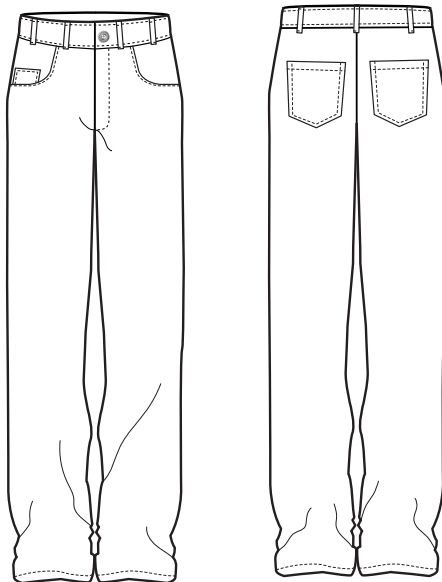
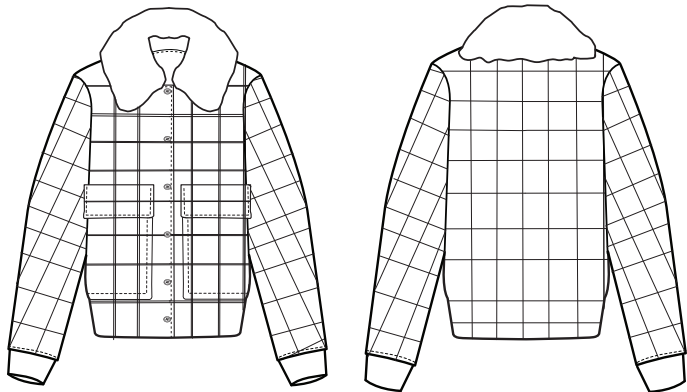
#### RESUMEN

Salvador, un joven de 24 años oriundo de Quito, Ecuador. Su aspecto físico es delgado y con facciones suaves, su morfología por lo tanto es recta, al igual que la mayoría de las siluetas y líneas de sus prendas, ya que prefiere la comodidad para poder realizar las acciones que debe a lo largo del filme. Esta prenda es la única que está representada por un color distintivo, el naranja, que también se encuentra en la prenda reversible de Ángel; este vestuario es utilizado únicamente cuando Salvador se encuentra cometiendo un acto vandálico sin influencia de nadie. El color representa diversión, juventud y energía, tres características distintas a la personalidad del personaje, que es reservado, pasivo pero también influenciable, tanto como por su primo como por sus amigos. Es por ello que a pesar de el uso de un color que resalte, sigue encontrándose el blanco en esta prenda, que indica la pureza del personaje a pesar de permitirse ser influenciado por su entorno.



Figura 39: Ficha de análisis #5, Salvador; Ratas, ratones y rateros

<b>PELÍCULA:</b>	Ratas, ratones y rateros
<b>DIRECTOR:</b>	Sebastián Cordero
<b>PERSONAJE:</b>	Salvador
<b>VESTUARIO #5</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA



### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

#### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** 20 años.  
**CIUDAD NATAL:** Quito, Ecuador.  
**RASGOS FÍSICOS:** Delgado, facciones suaves.  
**PERSONALIDAD:** Pasivo, reservado, confundido e influenciado.  
**CARACTERÍSTICAS:** Representa la inocencia en la trama, vestimenta sencilla y modesta, su estatus económico es normal; busca su camino dentro del entorno hostil que lo rodea, no ha sido corrompido del todo por su ambiente; lucha constante entre el hacer el bien o lo incorrecto.

#### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

**MORFOLOGÍA:**  
 Recta  
**LÍNEA:**  
 Recta  
**SILUETA:**  
 Recta  
 Fluida  
**COLOR:**  
 Monocromía (blanco, beige)  
**PSICOLOGÍA DEL COLOR**  
 Blanco (sencillez, pureza)

### RESUMEN

Salvador, un joven de 24 años oriundo de Quito, Ecuador. Su aspecto físico es delgado y con facciones suaves, su morfología por lo tanto es recta, al igual que la mayoría de las siluetas y líneas de sus prendas, ya que prefiere la comodidad para poder realizar las acciones que debe a lo largo del filme, en ciertas ocasiones acompaña las prendas con un gorro de lana para el frío. En la mayoría de sus prendas encontramos una monocromía de blanco y beige, ya que es el personaje que representa la dualidad entre la inocencia y las influencias que lo rodean. El blanco indica pureza, es un personaje que no ha sido corrompido como su contraparte, Ángel, y aún posee consciencia en base a sus acciones, algo que caracteriza a este personaje. Este color también implica la sencillez de su vestuario en base a su posición económica, modesta. No desea destacar con prendas llamativas y colores contundentes ya que es un personaje reservado y pasivo.

Figura 40: Ficha de análisis #6, Salvador; Ratas, ratones y rateros


<b>PELÍCULA:</b>	Ratas, ratones y rateros	<h2 style="text-align: center;">FICHA DE ANÁLISIS</h2> <h3 style="text-align: center;">INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA</h3> 					
<b>DIRECTOR:</b>	Sebastián Cordero						
<b>PERSONAJE:</b>	Salvador						
<b>VESTUARIO #6</b>		<h3 style="text-align: center;">ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE</h3> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE</th> <th style="width: 50%;">ELEMENTOS DE INDUMENTARIA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>EDAD: 20 años.                      CIUDAD NATAL: Quito, Ecuador.                      RASGOS FÍSICOS: Delgado, facciones suaves.                      PERSONALIDAD: Pasivo, reservado, confundido e influenciado.                      CARACTERÍSTICAS: Representa la inocencia en la trama, vestimenta sencilla y modesta, su estatus económico es normal; busca su camino dentro del entorno hostil que lo rodea, no ha sido corrompido del todo por su ambiente; lucha constante entre el hacer el bien o lo incorrecto.</p> </td> <td> <p>MORFOLOGÍA:                      Recta                      LÍNEA:                      Recta                      SILUETA:                      Recta                      Fluida                      COLOR:                      Monocromía (blanco, beige)                      PSICOLOGÍA DEL COLOR                      Blanco (sencillez, pureza)</p> </td> </tr> </tbody> </table>		DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE	ELEMENTOS DE INDUMENTARIA	<p>EDAD: 20 años.                      CIUDAD NATAL: Quito, Ecuador.                      RASGOS FÍSICOS: Delgado, facciones suaves.                      PERSONALIDAD: Pasivo, reservado, confundido e influenciado.                      CARACTERÍSTICAS: Representa la inocencia en la trama, vestimenta sencilla y modesta, su estatus económico es normal; busca su camino dentro del entorno hostil que lo rodea, no ha sido corrompido del todo por su ambiente; lucha constante entre el hacer el bien o lo incorrecto.</p>	<p>MORFOLOGÍA:                      Recta                      LÍNEA:                      Recta                      SILUETA:                      Recta                      Fluida                      COLOR:                      Monocromía (blanco, beige)                      PSICOLOGÍA DEL COLOR                      Blanco (sencillez, pureza)</p>
DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE	ELEMENTOS DE INDUMENTARIA						
<p>EDAD: 20 años.                      CIUDAD NATAL: Quito, Ecuador.                      RASGOS FÍSICOS: Delgado, facciones suaves.                      PERSONALIDAD: Pasivo, reservado, confundido e influenciado.                      CARACTERÍSTICAS: Representa la inocencia en la trama, vestimenta sencilla y modesta, su estatus económico es normal; busca su camino dentro del entorno hostil que lo rodea, no ha sido corrompido del todo por su ambiente; lucha constante entre el hacer el bien o lo incorrecto.</p>	<p>MORFOLOGÍA:                      Recta                      LÍNEA:                      Recta                      SILUETA:                      Recta                      Fluida                      COLOR:                      Monocromía (blanco, beige)                      PSICOLOGÍA DEL COLOR                      Blanco (sencillez, pureza)</p>						
		<h3 style="text-align: center;">RESUMEN</h3> <p>Salvador, un joven de 24 años oriundo de Quito, Ecuador. Su aspecto físico es delgado y con facciones suaves, su morfología por lo tanto es recta, al igual que la mayoría de las siluetas y líneas de sus prendas, ya que prefiere la comodidad para poder realizar las acciones que debe a lo largo del filme. En la mayoría de sus prendas encontramos una monocromía de blanco y beige, ya que es el personaje que representa la dualidad entre la inocencia y las influencias que lo rodean. El blanco indica pureza, es un personaje que no ha sido corrompido como su contraparte, Ángel, y aún posee consciencia en base a sus acciones, algo que caracteriza a este personaje. Este color también implica la sencillez de su vestuario en base a su posición económica, modesta. No desea destacar con prendas llamativas y colores contundentes ya que es un personaje reservado y pasivo.</p>					
							

Figura 41: Ficha de análisis #7, Salvador; Ratas, ratones y rateros

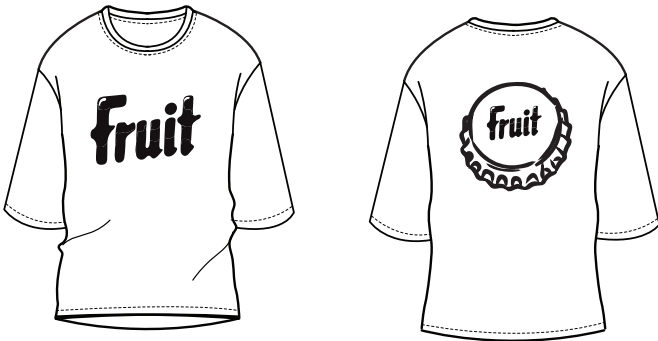
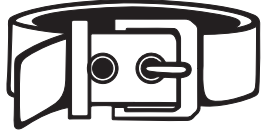
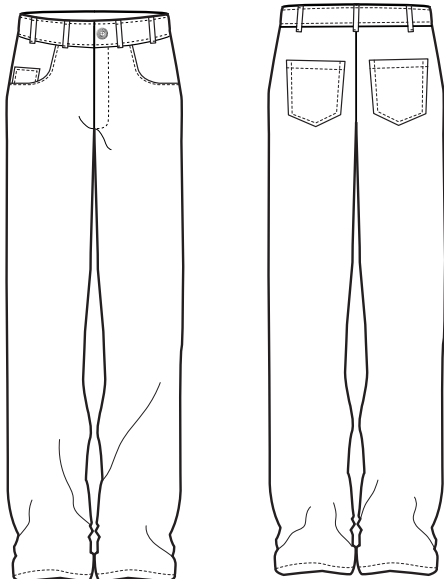

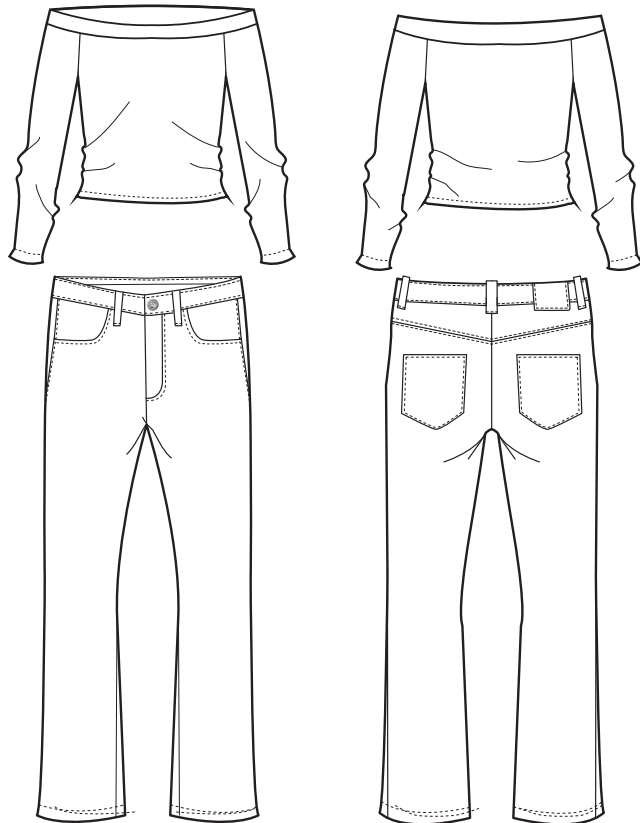
<b>PELÍCULA:</b>	Ratas, ratones y rateros	<h1>FICHA DE ANÁLISIS</h1>	
<b>DIRECTOR:</b>	Sebastián Cordero		
<b>PERSONAJE:</b>	Salvador		
<b>VESTUARIO #7</b>		<b>INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA</b>	
			
		<b>ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE</b>	
		<b>DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE</b>	<b>ELEMENTOS DE INDUMENTARIA</b>
		<p>EDAD: 20 años.            CIUDAD NATAL: Quito, Ecuador.            RASGOS FÍSICOS: Delgado, facciones suaves.            PERSONALIDAD: Pasivo, reservado, confundido e influenciable.            CARACTERÍSTICAS: Representa la inocencia en la trama, vestimenta sencilla y modesta, su estatus económico es normal; busca su camino dentro del entorno hostil que lo rodea, no ha sido corrompido del todo por su ambiente; lucha constante entre el hacer el bien o lo incorrecto.</p>	<p>MORFOLOGÍA:            Recta            LÍNEA:            Recta            SILUETA:            Recta            Fluida            COLOR:            Monocromía (blanco, beige)            PSICOLOGÍA DEL COLOR            Blanco (sencillez, pureza)            SIGNOS            Íconos</p>
		<b>RESUMEN</b>	
		<p>Salvador, un joven de 24 años oriundo de Quito, Ecuador. Su aspecto físico es delgado y con facciones suaves, su morfología por lo tanto es recta, al igual que la mayoría de las siluetas y líneas de sus prendas, ya que prefiere la comodidad para poder realizar las acciones que debe a lo largo del filme, como se observa, esta camiseta cuenta con líneas fluidas que dan una silueta recta y holgada ya que el prefiere tener movilidad en base a lo que sucede a su alrededor.</p> <p>En la mayoría de sus prendas encontramos una monocromía de blanco y beige, ya que es el personaje que representa la dualidad entre la inocencia y las influencias que lo rodean. El blanco indica pureza, es un personaje que no ha sido corrompido como su contraparte, Ángel, y aún posee consciencia en base a sus acciones, algo que caracteriza a este personaje. Este color también implica la sencillez de su vestuario en base a su posición económica, modesta. No desea destacar con prendas llamativas y colores contundentes ya que es un personaje reservado y pasivo.</p> <p>El ícono de un "pillo" que se observa en su camiseta, es el logo de la marca de gaseosas ecuatoriana "Fruit", representando la nacionalidad del personaje y la interpretación entre el color blanco y el ícono.</p>	

Figura 42: Ficha de análisis #8, Esperanza; Qué tan lejos

<b>PELÍCULA:</b>	Qué tan lejos
<b>DIRECTOR:</b>	Tania Hermida
<b>PERSONAJE:</b>	Esperanza
<b>VESTUARIO #8</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA



### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

#### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** 27 años.  
**CIUDAD NATAL:** Barcelona, España.  
**RASGOS FÍSICOS:** Alta, delgada, cabello corto, castaña, facciones marcadas, nariz aguileña y ojos marrones.  
**PERSONALIDAD:** Alegre, positiva, armoniosa, libertaria, aventurera, curiosa, enérgica.  
**CARACTERÍSTICAS:** Representa el choque cultural de la trama, añade profundidad y complejidad al tema de identidad, viste de forma urbana; busca explorar el Ecuador y aprender de la cultura.

#### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

##### MORFOLOGÍA:

Recta

##### LÍNEA:

Recta

##### SILUETA:

Recta

##### COLOR:

Gama cromática (verde, negro)

Cálidos (naranja, amarillo, rojo)

##### PSICOLOGÍA DEL COLOR

Negro (exclusividad, lujo)

Verde (esperanza, naturaleza, relajación, crecimiento, frescura)

Rojo (emoción)

Naranja (diversión, energía, juventud)

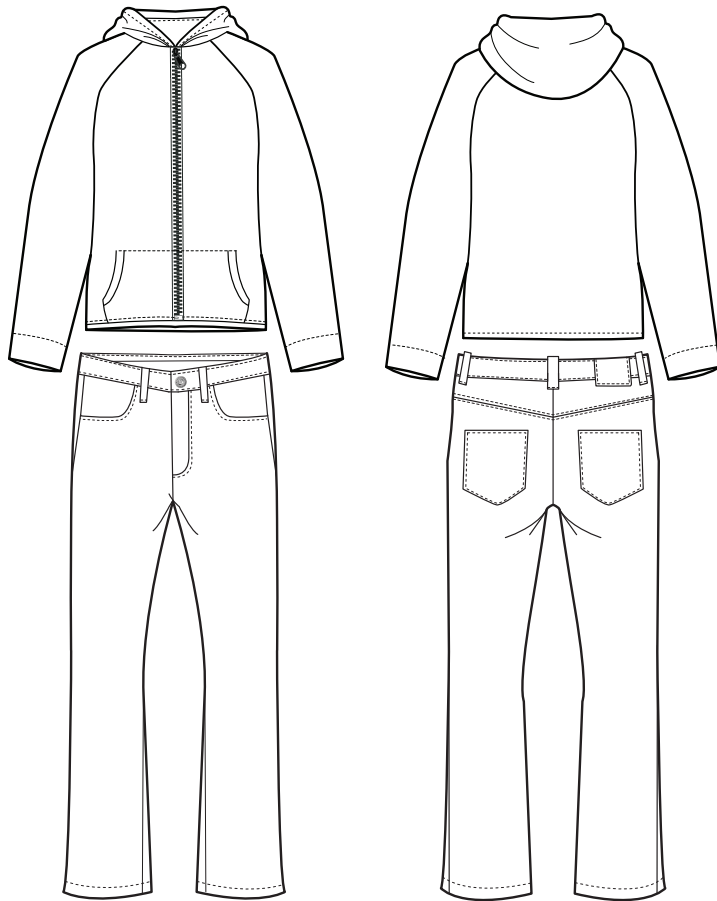
Amarillo (calidez, alegría, felicidad, positivismo, espontaneidad)

### RESUMEN

Esperanza, una mujer de 27 años de nacionalidad española, reflejado en su vestuario urbano y contemporáneo, sus prendas navegan entre las siluetas rectas y las líneas fluidas, acorde a su aspecto físico, alta y delgada, la morfología de este personaje es recta. En este vestuario observamos un pantalón a la cadera con corte recto y de color negro, una blusa con líneas fluidas, sin hombros y que otorga una silueta recta al personaje. El negro representa la exclusividad y lujo que transmite Esperanza en un inicio, al ser extranjera las personas la asocian con riquezas, como se observa en una interacción con un taxista. A pesar de ello, los otros colores reflejan el verdadero ser del personaje y sus intenciones. El verde indica la esperanza que ella tiene en su viaje, la búsqueda de relajación y crecimiento intelectual que la representa acorde a su personalidad curiosa y aventurera. El rojo, amarillo y naranja hallados en la bufanda indican las emociones, alegría, espontaneidad, positivismo, diversión, energía, entre otros. Emociones que representan a Esperanza a lo largo del filme y acorde a sus cambios de vestuario.

Figura 43: Ficha de análisis #9, Esperanza; Qué tan lejos

<b>PELÍCULA:</b>	Qué tan lejos
<b>DIRECTOR:</b>	Tania Hermida
<b>PERSONAJE:</b>	Esperanza
<b>VESTUARIO #9</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA



### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

#### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** 27 años.  
**CIUDAD NATAL:** Barcelona, España.  
**RASGOS FÍSICOS:** Alta, delgada, cabello corto, castaña, facciones marcadas, nariz aguileña y ojos marrones.  
**PERSONALIDAD:** Alegre, positiva, armoniosa, libertaria, aventurera, curiosa, enérgica.  
**CARACTERÍSTICAS:** Representa el choque cultural de la trama, añade profundidad y complejidad al tema de identidad, viste de forma urbana; busca explorar el Ecuador y aprender de la cultura.

#### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

##### MORFOLOGÍA:

Recta

LÍNEA:

Recta

Fluida

SILUETA:

Recta

TEXTURA

Táctil (blanda)

COLOR:

Contraste (marrón, azul)

PSICOLOGÍA DEL COLOR

Marrón (calidez, tierra, naturaleza)

Azul (Calma, serenidad, confianza)

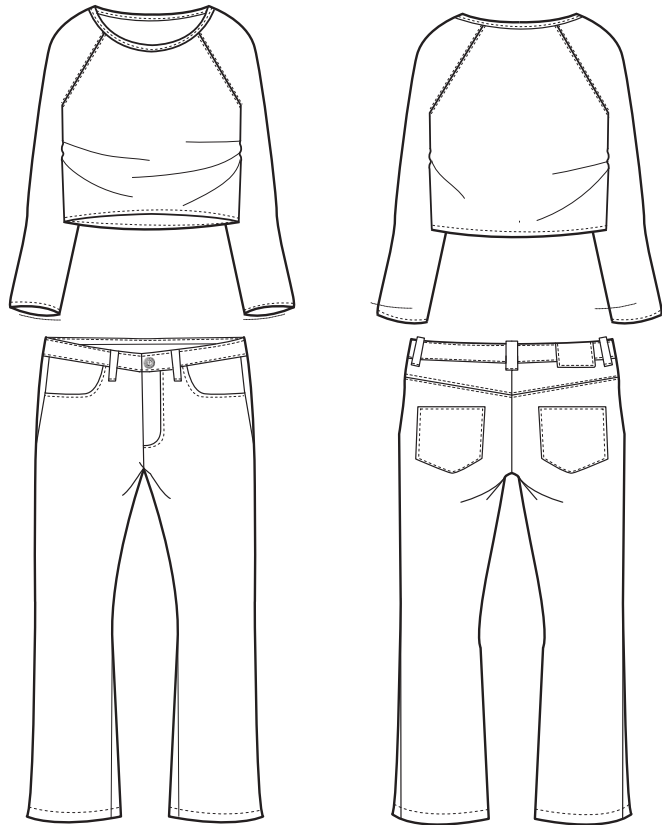
Blanco (sencillez, pureza)

### RESUMEN

Esperanza, una mujer de 27 años de nacionalidad española, reflejado en su vestuario urbano y contemporáneo, sus prendas navegan entre las siluetas rectas y las líneas fluidas, acorde a su aspecto físico, alta y delgada, la morfología de este personaje es recta. En este vestuario observamos un pantalón a la cadera con corte recto y de color azul y una chompa marrón con blanco que aparenta ser de lana, generando una textura táctil blanda; ambas prendas son sencillas y buscan comodidad para los movimientos que una persona aventurera como ella, realiza durante un viaje. El azul de su prenda inferior, indica la serenidad, calma y confianza que el personaje transmite a los demás. El marrón de su chompa, se relaciona con la tierra, naturaleza que ella intenta explorar y conocer; también la calidez con la que se presenta ante los nuevos amigos que hace durante su travesía. El blanco es la sencillez de su vestuario y la pureza de sus intenciones en el país.

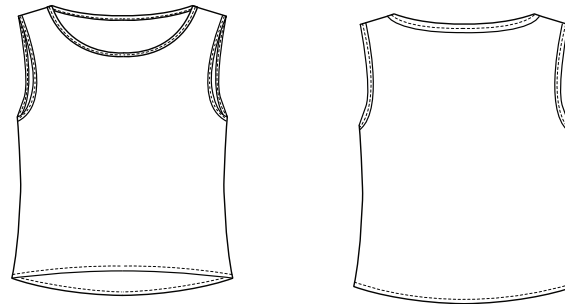
Figura 44: Ficha de análisis #10, Esperanza; Qué tan lejos

<b>PELÍCULA:</b>	Qué tan lejos
<b>DIRECTOR:</b>	Tania Hermida
<b>PERSONAJE:</b>	Esperanza
<b>VESTUARIO #10</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA



### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

#### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** 27 años.  
**CIUDAD NATAL:** Barcelona, España.  
**RASGOS FÍSICOS:** Alta, delgada, cabello corto, castaña, facciones marcadas, nariz aguileña y ojos marrones.  
**PERSONALIDAD:** Alegre, positiva, armoniosa, libertaria, aventurera, curiosa, enérgica.  
**CARACTERÍSTICAS:** Representa el choque cultural de la trama, añade profundidad y complejidad al tema de identidad, viste de forma urbana; busca explorar el Ecuador y aprender de la cultura.

#### ELEMENTOS DE INUDMENTARIA

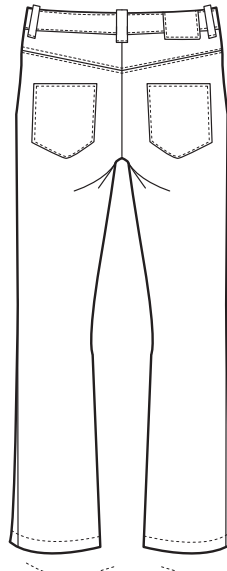
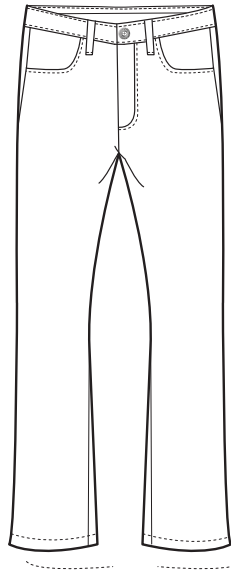
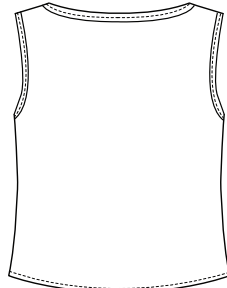
**MORFOLOGÍA:**  
 Recta  
**LÍNEA:**  
 Recta  
 Fluida  
**SILUETA:**  
 Recta  
**COLOR:**  
 Contraste (amarillo, morado)  
**PSICOLOGÍA DEL COLOR**  
 Amarillo (calidez, alegría, felicidad, positivismo, espontaneidad)  
 Morado (misticismo, dignidad)  
 Azul (Calma, serenidad, confianza)

### RESUMEN

Esperanza, una mujer de 27 años de nacionalidad española, reflejado en su vestuario urbano y contemporáneo, sus prendas navegan entre las siluetas rectas y las líneas fluidas, acorde a su aspecto físico, alta y delgada, la morfología de este personaje es recta. En este vestuario observamos un pantalón a la cadera con corte recto y de color azul, un buzo de silueta recta y líneas fluidas, otorgando la impresión de holgadas y por dentro una musculosa amarilla poco apreciada en este momento. El morado representa el misticismo del personaje, es extranjero, con una identidad distinta a los personajes ecuatorianos y representa el choque cultural que ella tiene dentro de la película. El amarillo de su prenda interna es la alegría, optimismo, energía que su personalidad transmite, al igual que los sentimientos de felicidad y espontaneidad que la caracterizan con su forma de ser, aventurera y curiosa. El azul representa la calma, serenidad y confianza que busca transmitir.

Figura 45: Ficha de análisis #11, Esperanza; Qué tan lejos

<b>PELÍCULA:</b>	Qué tan lejos
<b>DIRECTOR:</b>	Tania Hermida
<b>PERSONAJE:</b>	Esperanza
<b>VESTUARIO #11</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA

#### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

##### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** 27 años.  
**CIUDAD NATAL:** Barcelona, España.  
**RASGOS FÍSICOS:** Alta, delgada, cabello corto, castaña, facciones marcadas, nariz aguileña y ojos marrones.  
**PERSONALIDAD:** Alegre, positiva, armoniosa, libertaria, aventurera, curiosa, enérgica.  
**CARACTERÍSTICAS:** Representa el choque cultural de la trama, añade profundidad y complejidad al tema de identidad, viste de forma urbana; busca explorar el Ecuador y aprender de la cultura.

##### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

**MORFOLOGÍA:**  
 Recta  
**LÍNEA:**  
 Recta  
 Fluida  
**SILUETA:**  
 Recta  
**COLOR:**  
 Contraste (amarillo, azul)  
**PSICOLOGÍA DEL COLOR**  
 Amarillo (calidez, alegría, felicidad, positivismo, espontaneidad)  
 Azul (calma, serenidad, confianza)

#### RESUMEN

Esperanza, una mujer de 27 años de nacionalidad española, reflejado en su vestuario urbano y contemporáneo, sus prendas navegan entre las siluetas rectas y las líneas fluidas, acorde a su aspecto físico, alta y delgada, la morfología de este personaje es recta. En este vestuario observamos un pantalón a la cadera con corte recto y de color azul, combinado con una musculosa fluida y recta amarilla. Indica la comodidad que el personaje busca a lo largo del viaje. El color amarillo de este personaje, acorde a su personalidad, representa la alegría, el positivismo, la calidez y felicidad que tanto representa a Esperanza a lo largo de la película. El azul de su prenda inferior, indica la serenidad, calma y confianza que el personaje transmite a los demás. Los colores usados, son también la contraparte del personaje de Tristeza ya que son tonos contrastantes, al igual que las personalidades de ambos personajes.

Figura 46: Ficha de análisis #12, Tristeza; Qué tan lejos

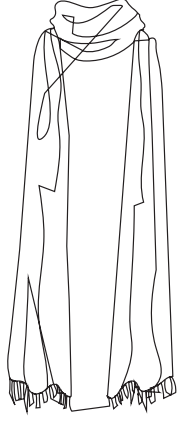
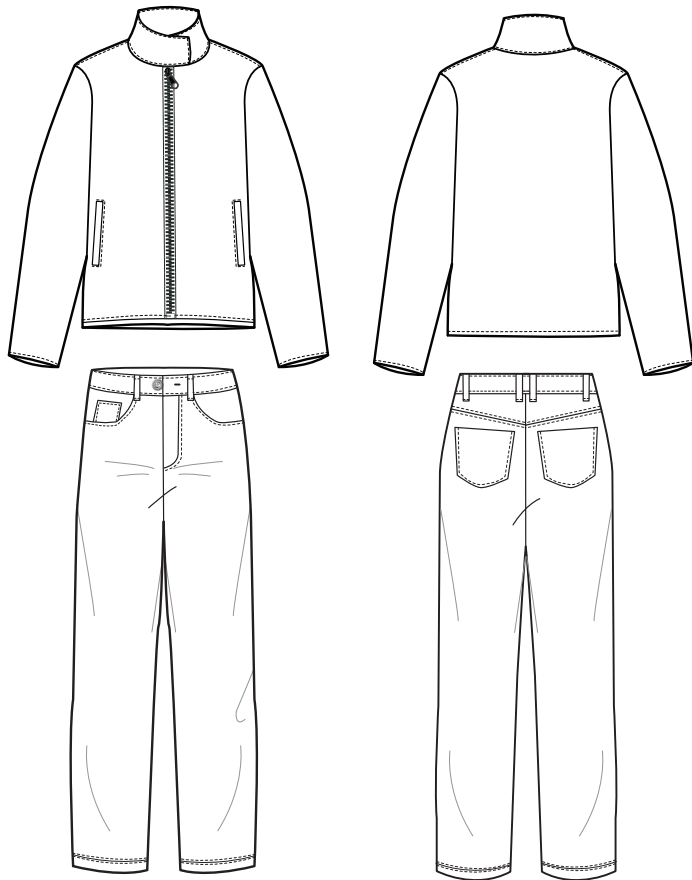
<b>PELÍCULA:</b>	Qué tan lejos	<h1>FICHA DE ANÁLISIS</h1>	
<b>DIRECTOR:</b>	Tania Hermida		
<b>PERSONAJE:</b>	Tristeza		
<b>VESTUARIO #12</b>		<b>INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA</b>	
			
		<b>ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE</b>	
		<b>DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE</b>	<b>ELEMENTOS DE INDUMENTARIA</b>
		<p>EDAD: 24 años.            CIUDAD NATAL: Quito, Ecuador.            RASGOS FÍSICOS: Delgada, mediana estatura, pelinegra, cejas frondosas, facciones naturales.            PERSONALIDAD: Intelectual, aventurera, triste, reflexiva, sencilla, modesta, profunda.            CARACTERÍSTICAS: Tristeza indica la dualidad de la vida, melancolía y esperanza, pérdida y descubrimiento; viaja a Cuenca para detener la boda de su pareja; su viaje es emocional y espiritual, viste sencillo.</p>	<p><b>MORFOLOGÍA:</b>            Recta  <b>LÍNEA:</b>            Recta            Curva  <b>SILUETA:</b>            Ajustada  <b>TEXTURA</b>            Táctil (blanda)  <b>COLOR:</b>            Gama cromática (rojo, azul, blanco)  <b>PSICOLOGÍA DEL COLOR</b>            Rojo (pasión, urgencia, amor, fuerza, ira, romance, emoción)            Blanco (sencillez, perfección)            Azul (calma, seriedad)</p>
		<b>RESUMEN</b>	
		<p>Tristeza, una joven de 24 años, delgada, de mediana estatura; se viste acorde a su morfología recta, usando prendas que siguen la misma silueta y línea, rectas ya que busca comodidad a lo largo de su travesía y no pretende llamar la atención, acorde a su personalidad sencilla y modesta lo representa en la morfología de sus prendas. En esta ocasión se la aprecia utilizando una silueta ajustada acorde a su cuerpo ya que no se encuentra en el viaje, esta en una zona donde el vestuario debe verse presentable. La línea es curva, para la blusa y el pantalón entallados en sus curvas. En este vestuario, aparece el rojo nuevamente como color predominante ya que es el contraste que hace con el blanco y el azul. Durante estas escenas ella aún no se encuentra en conocimiento de la boda de su pareja por lo que el rojo representa el amor y pasión que ella siente por el. El color blanco, indica la perfección con la que ella se maneja y la sencillez que refleja en la modestia. El azul de los pantalones (contrastado con el rojo) indica la calma y seriedad que la identifica a lo largo del filme, su personalidad busca ser sencilla, profunda y modesta entonces el azul aporta a que se marquen esos rasgos de su personalidad.</p>	



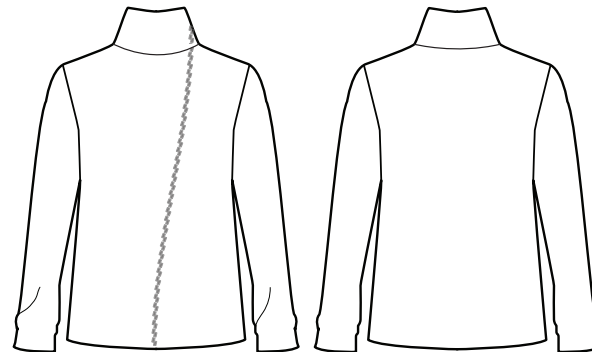
Figura 47: Ficha de análisis #13, Tristeza; Qué tan lejos

<b>PELÍCULA:</b>	Ratas, ratones y rateros
<b>DIRECTOR:</b>	Tania Hermida
<b>PERSONAJE:</b>	Tristeza
<b>VESTUARIO #13</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA



### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

#### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** 24 años.  
**CIUDAD NATAL:** Quito, Ecuador.  
**RASGOS FÍSICOS:** Delgada, mediana estatura, pelinegra, cejas frondosas, facciones naturales.  
**PERSONALIDAD:** Intelectual, aventurera, triste, reflexiva, sencilla, modesta, profunda.  
**CARACTERÍSTICAS:** Tristeza indica la dualidad de la vida, melancolía y esperanza, pérdida y descubrimiento; viaja a Cuenca para detener la boda de su pareja; su viaje es emocional y espiritual, viste sencillo.

#### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

##### MORFOLOGÍA:

Recta

LÍNEA:

Recta

Fluida

SILUETA:

Recta

TEXTURA

Táctil (blanda)

COLOR:

Gama cromática (rojo, azul)

PSICOLOGÍA DEL COLOR

Rojo (pasión, urgencia, amor, fuerza, ira, romance, emoción)

Azul (calma, seriedad)

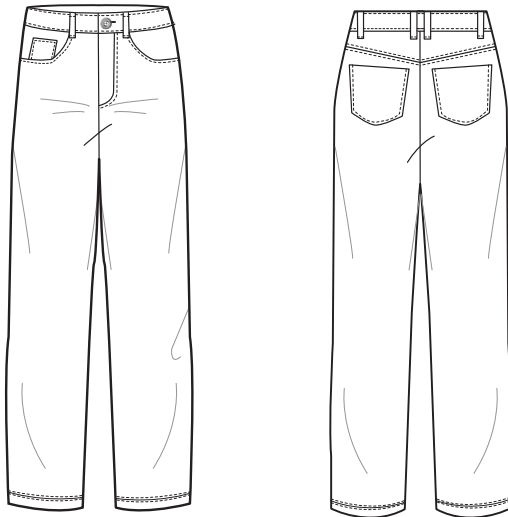
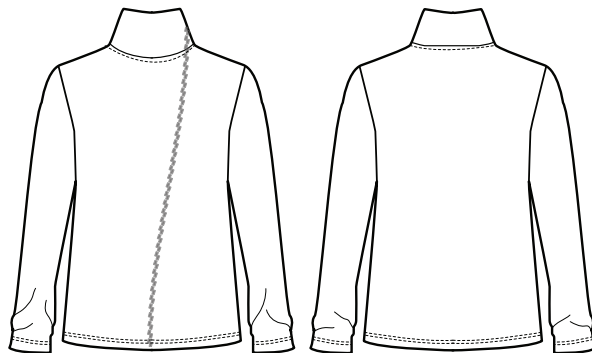
### RESUMEN

Tristeza, una joven de 24 años, delgada, de mediana estatura; se viste acorde a su morfología recta, usando prendas que tienen la misma silueta y línea, rectas ya que busca comodidad a lo largo de su travesía y no pretende llamar la atención, acorde a su personalidad sencilla y modesta lo representa en la morfología de sus prendas.

Es importante recalcar que ella se encuentra en un viaje basado en sus emociones, el amor que siente por su pareja, la urgencia que tiene de llegar a Cuenca, las emociones y la pasión que pone a sus asuntos externos e internos, se ve representada por el color rojo que aparece en todos los vestuarios, de forma perceptible; al inicio del filme es el color que predomina durante las primeras escenas. El azul aparece para representar la seriedad con la que se toma el asunto de la boda de su pareja y la determinación con la que decide iniciar el viaje para impedirlo.

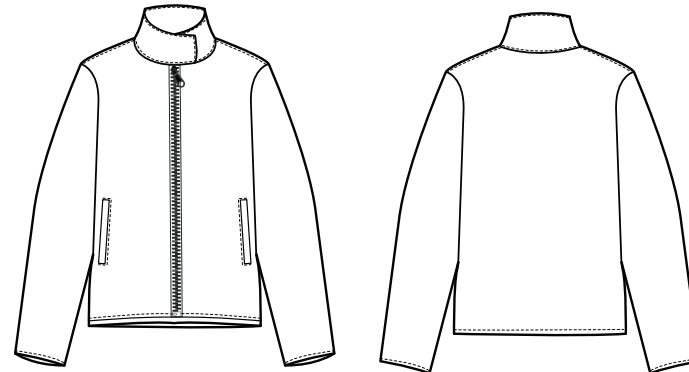
Figura 48: Ficha de análisis #14, Tristeza; Qué tan lejos

<b>PELÍCULA:</b>	Qué tan lejos
<b>DIRECTOR:</b>	Tania Hermida
<b>PERSONAJE:</b>	Tristeza
<b>VESTUARIO #14</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA



### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

#### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** 24 años.  
**CIUDAD NATAL:** Quito, Ecuador.  
**RASGOS FÍSICOS:** Delgada, mediana estatura, pelinegra, cejas frondosas, facciones naturales.  
**PERSONALIDAD:** Intelectual, aventurera, triste, reflexiva, sencilla, modesta, profunda.  
**CARACTERÍSTICAS:** Tristeza indica la dualidad de la vida, melancolía y esperanza, pérdida y descubrimiento; viaja a Cuenca para detener la boda de su pareja; su viaje es emocional y espiritual, viste sencillo.

#### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

##### MORFOLOGÍA:

Recta

##### LÍNEA:

Recta

##### SILUETA:

Recta

##### TEXTURA

Táctil (blanda)

##### COLOR:

Gama cromática (rojo, azul)

##### PSICOLOGÍA DEL COLOR

Negro (exclusividad, sobriedad)

Rojo (pasión, urgencia, amor, fuerza, ira, romance, emoción)

Azul (calma, seriedad)

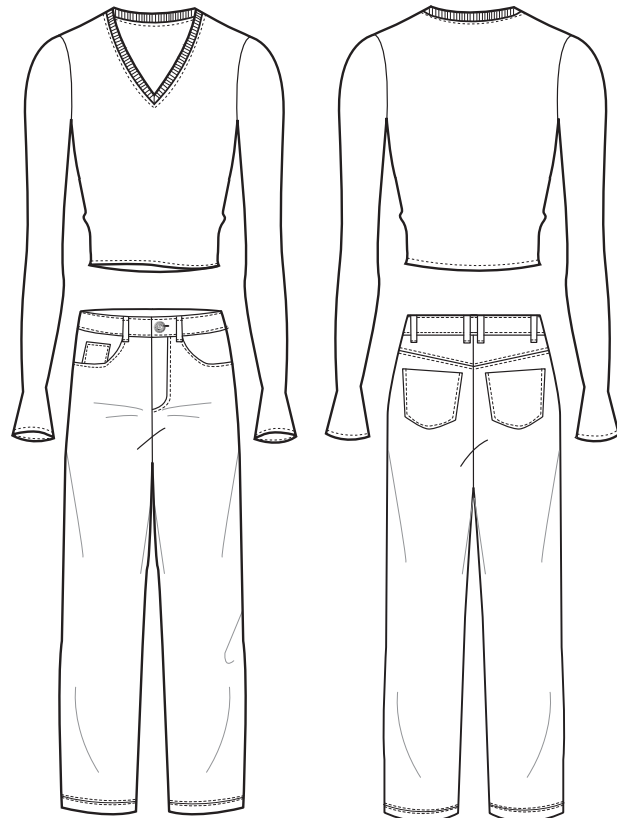
### RESUMEN

Tristeza, una joven de 24 años, delgada, de mediana estatura; se viste acorde a su morfología recta, usando prendas que tienen la misma silueta y línea, rectas ya que busca comodidad a lo largo de su travesía y no pretende llamar la atención, acorde a su personalidad sencilla y modesta lo representa en la morfología de sus prendas.

Es importante recalcar que ella se encuentra en un viaje basado en sus emociones, el amor que siente por su pareja, la urgencia que tiene de llegar a Cuenca, las emociones y la pasión que pone a sus asuntos externos e internos, se ve representada por el color rojo que aparece en todos los vestuarios, de forma perceptible. A lo largo del viaje, otros colores resaltan de igual forma, como el negro que indica la seriedad de su personalidad y la exclusividad que ella transmite al ser una persona profunda, intelectual y reflexiva. El azul en sus pantalones representa la seriedad con la que se toma el viaje y la calma que aparenta al descubrirse a si misma durante la travesía, las pérdidas que sufre y la melancolía por los sentimientos desaparecidos.

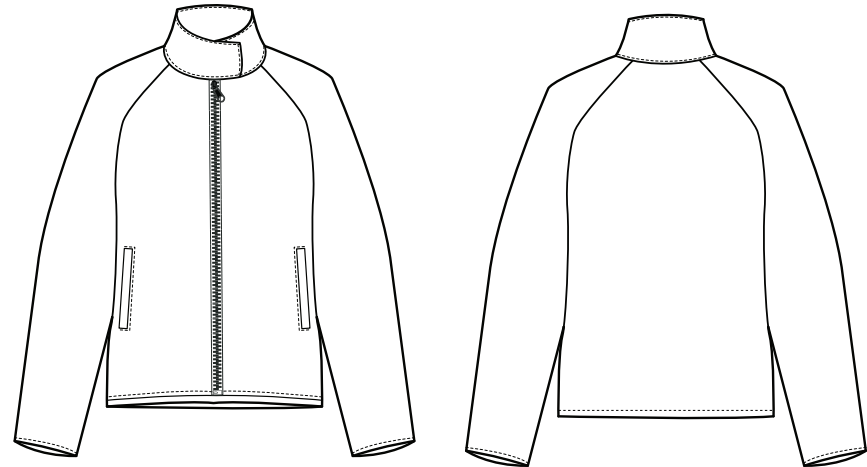
Figura 49: Ficha de análisis #15, Tristeza; Qué tan lejos

<b>PELÍCULA:</b>	Qué tan lejos
<b>DIRECTOR:</b>	Tania Hermida
<b>PERSONAJE:</b>	Tristeza
<b>VESTUARIO #15</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA



### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

#### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** 24 años.  
**CIUDAD NATAL:** Quito, Ecuador.  
**RASGOS FÍSICOS:** Delgada, mediana estatura, pelinegra, cejas frondosas, facciones naturales.  
**PERSONALIDAD:** Intelectual, aventurera, triste, reflexiva, sencilla, modesta, profunda.  
**CARACTERÍSTICAS:** Tristeza indica la dualidad de la vida, melancolía y esperanza, pérdida y descubrimiento; viaja a Cuenca para detener la boda de su pareja; su viaje es emocional y espiritual, viste sencillo.

#### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

**MORFOLOGÍA:**  
 Recta  
**LÍNEA:**  
 Recta  
**SILUETA:**  
 Recta  
**TEXTURA**  
 Táctil (blanda)  
**COLOR:**  
 Contraste (rojo, azul)  
 Gama cromática (azul, gris)  
**PSICOLOGÍA DEL COLOR**  
 Rojo (pasión, urgencia, amor, fuerza, ira, romance, emoción)  
 Gris (duda)  
 Azul (calma, seriedad)

### RESUMEN

Tristeza, una joven de 24 años, delgada, de mediana estatura; se viste acorde a su morfología recta, usando prendas que tienen la misma silueta y línea, rectas ya que busca comodidad a lo largo de su travesía y no pretende llamar la atención, acorde a su personalidad sencilla y modesta lo representa en la morfología de sus prendas.

Es importante recalcar que ella se encuentra en un viaje basado en sus emociones, el amor que siente por su pareja, la urgencia que tiene de llegar a Cuenca, las emociones y la pasión que pone a sus asuntos externos e internos, se ve representada por el color rojo que aparece en todos los vestuarios, de forma perceptible. A lo largo del viaje, otros colores resaltan de igual forma, aquí predomina el gris, ya que en este punto del viaje se encuentra llena de dudas acerca de si vale la pena continuarlo debido a los descubrimientos acerca de su pareja y nuevamente aparece el azul representando la calma y seriedad con la que toma el asunto, reflejando la personalidad modesta y sencilla que la caracteriza.

Figura 50: Ficha de análisis #16, Alba; Alba


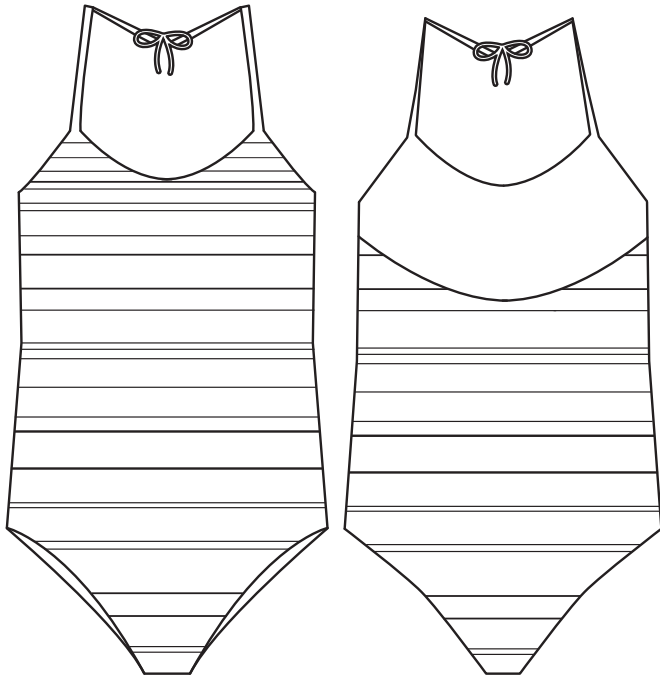
<b>PELÍCULA:</b>	Alba	<h1>FICHA DE ANÁLISIS</h1>	
<b>DIRECTOR:</b>	Ana Cristina Barragán		
<b>PERSONAJE:</b>	Alba		
<b>VESTUARIO #16</b>		<h2>INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA</h2>	
		<h3>ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE</h3>	
			
		<b>DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE</b>	<b>ELEMENTOS DE INDUMENTARIA</b>
		<p>EDAD: 11 años.            CIUDAD NATAL: Quito, Ecuador.            RASGOS FÍSICOS: Tez blanca, delgada pelinegra.            PERSONALIDAD: Sensible, introvertida, reservada, frágil, callada, seria.            CARACTERÍSTICAS: Aceptación social, aislamiento y soledad.</p>	<p>MORFOLOGÍA:            Recta            LÍNEA:            Recta            SILUETA:            Recta            COLOR:            Fríos (azul, gris)            PSICOLOGÍA DEL COLOR            Azul (seriedad)            Gris (Duda, aburrimiento)            SIGNOS            Cesía (percepción de la distribución lumínica)</p>
		<b>RESUMEN</b>	
		<p>Alba, al ser una niña, evita utilizar ropa ceñida al cuerpo debido que su cuerpo no se encuentra plenamente formado; su morfología es recta, al igual que su silueta y la línea de su prenda, se busca representar un cuerpo de niña. Las prendas del colegio al que va no son diferentes, se busca la comodidad del personaje, más aún al ser ropa deportiva que implica movimiento. Los colores utilizados son sus acostumbrados fríos, no solo por ser el uniforme colegial, ya que es parte de la personalidad de Alba, la seriedad que el azul le otorga al personaje y el gris que representa las dudas que ella tiene acerca de la situación de su madre y su nueva vida con su padre; también resalta el aburrimiento que siente en el colegio ya que no se encuentra dentro de un grupo social al ser una persona tímida e introvertida. Como signo, se encuentra la cesía, ya que la iluminación al igual que los colores, representan un ambiente y estado frío y solo, que indican el aislamiento, la soledad que siente al no ser aceptada socialmente.</p>	

Figura 51: Ficha de análisis #17, Alba; Alba

<b>PELÍCULA:</b>	Alba
<b>DIRECTOR:</b>	Ana Cristina Barragán
<b>PERSONAJE:</b>	Alba
<b>VESTUARIO #17</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA

#### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

##### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** 11 años.  
**CIUDAD NATAL:** Quito, Ecuador.  
**RASGOS FÍSICOS:** Tez blanca, delgada pelinegra.  
**PERSONALIDAD:** Sensible, introvertida, reservada, frágil, callada, seria.  
**CARACTERÍSTICAS:** Aceptación social, aislamiento y soledad.

##### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

**MORFOLOGÍA:**  
 Recta  
**LÍNEA:**  
 Recta  
**SILUETA:**  
 Recta  
**TEXTURA:**  
 Visual (Brillante)  
**COLOR:**  
 Fríos (azul, morado, celeste)  
**PSICOLOGÍA DEL COLOR**  
 Azul (seriedad, calma)  
 Blanco (sencillez, pureza)  
**SIGNOS**  
 Cesía (percepción de la distribución lumínica)

#### RESUMEN

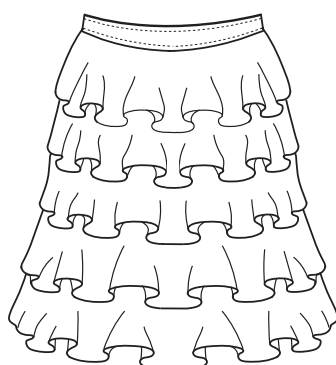
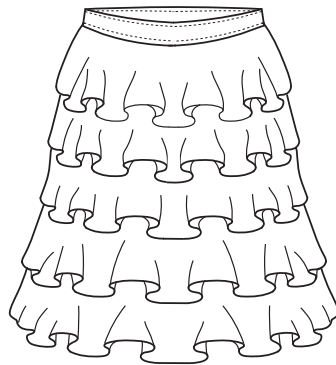
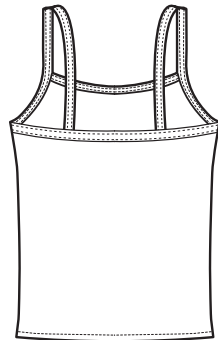
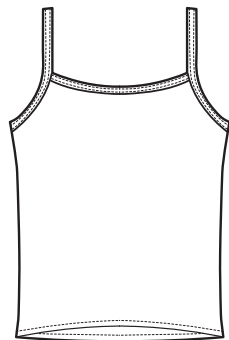
Alba, al ser una niña, evita utilizar ropa ceñida al cuerpo debido que su cuerpo no se encuentra plenamente formado; su morfología es recta, al igual que su silueta y la línea de su prenda, se busca representar un cuerpo de niña. Los colores utilizados son los mismos que en la mayoría de su vestuario, azules y blancos; el azul siendo el color representativo de Alba y los tonos fríos que utiliza a lo largo del filme. Con ello se interpreta la representación psicológica de los colores, como el blanco, es la inocencia y pureza de la niñez que vive Alba pero a su vez, el azul se interpreta como la seriedad del asunto que atormenta en su vida, la perspectiva con la que el personaje observa el cambio de su vida y la calma con la que aparenta tomarlo. Como signo, aparece la cesía, esta representada por las luces naturales y cálidas que nos da la playa, el vestuario cambia drásticamente ya que no se encuentran en sus acostumbrados tonos fríos de iluminación, esto le da más vida a las prendas ya que se observan iluminadas y vibrantes, otorga un sentimiento de aceptación a ella misma y la pérdida del sentimiento de soledad.

Figura 52: Ficha de análisis #18, Alba; Alba

<b>PELÍCULA:</b>	Alba	<h1>FICHA DE ANÁLISIS</h1>	
<b>DIRECTOR:</b>	Ana Cristina Barragán		
<b>PERSONAJE:</b>	Alba		
<b>VESTUARIO #18</b>		<b>INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA</b>	
		<b>ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE</b>	
			
		<b>DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE</b>	<b>ELEMENTOS DE INDUMENTARIA</b>
		<p>EDAD: 11 años.            CIUDAD NATAL: Quito, Ecuador.            RASGOS FÍSICOS: Tez blanca, delgada pelinegra.            PERSONALIDAD: Sensible, introvertida, reservada, frágil, callada, seria.            CARACTERÍSTICAS: Aceptación social, aislamiento y soledad.</p>	<p>MORFOLOGÍA:            Recta            LÍNEA:            Recta            SILUETA:            Recta            COLOR:            Fríos (azul, celeste)            PSICOLOGÍA DEL COLOR            Azul (seriedad)            Blanco (sencillez, pureza)            SIGNOS            Cesía (percepción de la distribución lumínica)</p>
		<b>RESUMEN</b>	
		<p>Alba, al ser una niña, evita utilizar ropa ceñida al cuerpo debido que su cuerpo no se encuentra plenamente formado; su morfología es recta, al igual que su silueta y la línea de su prenda, se representa el cuerpo de una niña. En esta escena, se encuentra cubierta como en casi todas, dividiéndose entre sentirse cómoda con ella o no.</p> <p>Los colores utilizados son los mismos que en la mayoría de su vestuario, azules y blancos; el azul siendo el color representativo de Alba y los tonos fríos que utiliza a lo largo del filme. Con ello se interpreta la representación psicológica de los colores, como el blanco, es la inocencia y pureza de la niñez que vive Alba pero a su vez, el azul se interpreta como la seriedad del asunto que atormenta en su vida, la perspectiva con la que el personaje observa el cambio de su vida y la calma con la que aparenta tomarlo.</p> <p>Como signo, se encuentra la cesía, ya que estos colores fríos al entrar en contacto con las distintas iluminaciones, indica el sentimiento de Alba en esos momentos. En esta escena ella se encuentra en calma, disfrutando de un día cálido con su padre.</p>	

Figura 53: Ficha de análisis #19, Alba; Alba

<b>PELÍCULA:</b>	Alba
<b>DIRECTOR:</b>	Ana Cristina Barragán
<b>PERSONAJE:</b>	Alba
<b>VESTUARIO #19</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA

#### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

##### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** 11 años.  
**CIUDAD NATAL:** Quito, Ecuador.  
**RASGOS FÍSICOS:** Tez blanca, delgada pelinegra.  
**PERSONALIDAD:** Sensible, introvertida, reservada, frágil, callada, seria.  
**CARACTERÍSTICAS:** Aceptación social, aislamiento y soledad.

##### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

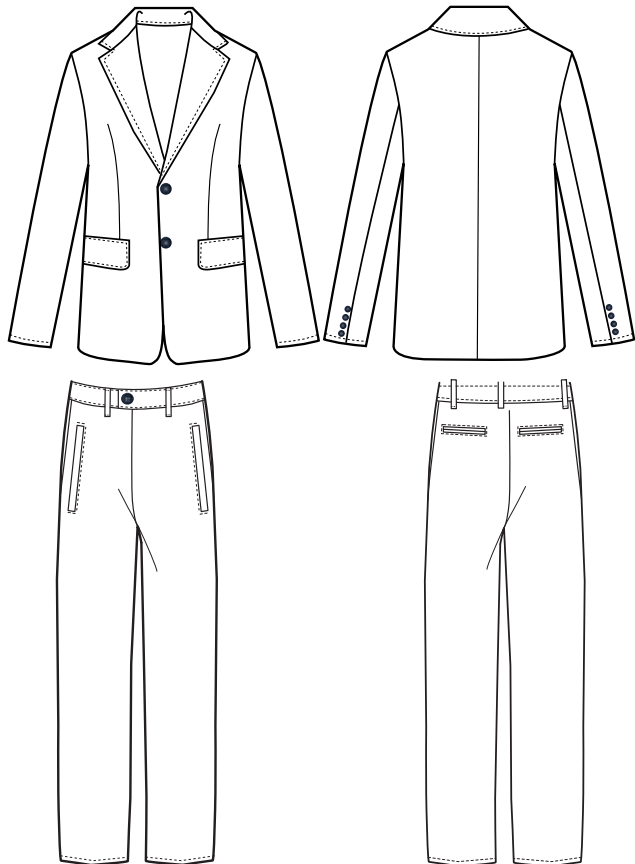
**MORFOLOGÍA:**  
 Recta  
**LÍNEA:**  
 Recta  
**SILUETA:**  
 Recta  
**TEXTURA:**  
 Visual (rugosa)  
**COLOR:**  
 Gama cromática (rosa, negro)  
**PSICOLOGÍA DEL COLOR**  
 Blanco (sencillez, pureza)  
 Rosa (infancia, femineidad, delicadeza)  
 Negro (exclusividad, sobriedad)  
**SIGNOS**  
 Cesía (percepción de la distribución lumínica)

#### RESUMEN

Alba, al ser una niña, evita utilizar ropa ceñida al cuerpo debido que su cuerpo no se encuentra plenamente formado; su morfología es recta, al igual que su silueta y la línea de su prenda, se representa el cuerpo de una niña. Esta es la única prenda que presenta texturas visuales, al ser rugosas debido a la tela tul y la malla que forma la falda; no dura mucho con este vestuario ya que indica la incomodidad que siente al no sentirse ella misma al utilizarlo. Los colores utilizados son distintos a los que esta acostumbrada a usar, una gama cromática donde el rosa representa la femineidad y delicadeza de una mujer y el negro la exclusividad de pertenecer al grupo que ansiaba del colegio. Bajo estas prendas, utiliza una prenda interior de color blanco, indicando la pureza y sencillez que Alba representa. Como signo, se encuentra la cesía, ya que esta gama cromática no resalta dentro de la iluminación oscura de la escena, indicando que a pesar de los esfuerzos de Alba por encajar, no se encuentra cómoda cuando lo hace y por ello, sus prendas no buscan llamar la atención.

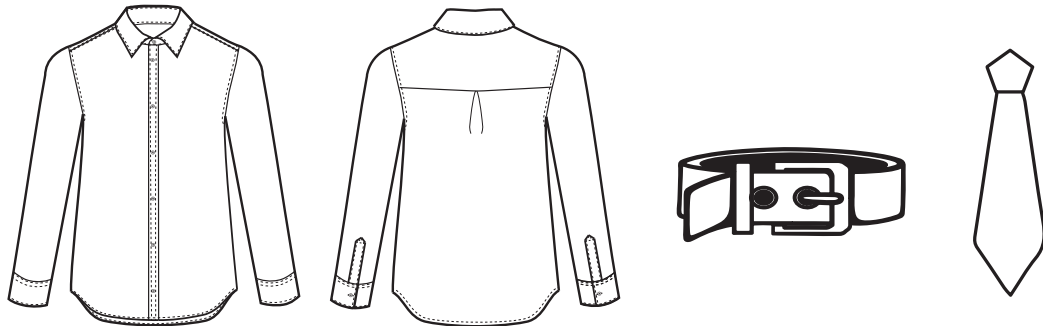
Figura 54: Ficha de análisis #20, Igor; Alba

<b>PELÍCULA:</b>	Alba
<b>DIRECTOR:</b>	Ana Cristina Barragán
<b>PERSONAJE:</b>	Igor
<b>VESTUARIO #20</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA



### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

#### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

**EDAD:** 40 años.  
**CIUDAD NATAL:** Quito, Ecuador.  
**RASGOS FÍSICOS:** Alto, delgado, inexpresivo, descuidado.  
**PERSONALIDAD:** Ermitaño, adusto, tímido, torpe, triste, arrepentido.  
**CARACTERÍSTICAS:** Problemas de adaptación social, vínculo amoroso con Alba, aislado, vida difícil.

#### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

##### MORFOLOGÍA:

Recta

LÍNEA:

Recta

SILUETA:

Recta

Fluida

COLOR:

Monocromia (café, blanco)

PSICOLOGÍA DEL COLOR

Blanco (sencillez, pureza)

Marrón (calidez, fealdad, acogedor)

SIGNOS

Cesía (percepción de la distribución lumínica)

### RESUMEN

Igor, un adulto alto y delgado, acostumbrado a utilizar prendas con siluetas y líneas rectas, nada ceñido, estructural o decorativo, siempre se lo ve con prendas sobrias y sencillas, casi siempre acorde a su morfología recta; en esta ocasión las prendas que usa, deberían verse estructuradas, sin embargo, son más grandes que su morfología, otorgando una silueta recta pero con líneas fluidas.

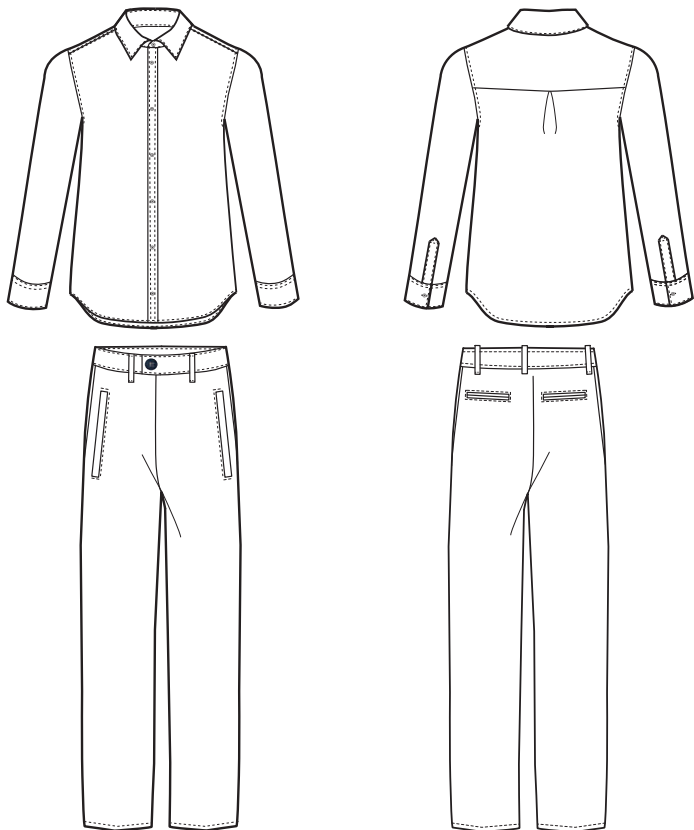
El color que representa a este personaje es el marrón, en esta ocasión indica fealdad, la primera impresión que Alba tiene de su padre, al cual no ha visto desde pequeña, no solo otorga esa sensación físicamente, se refleja en su personalidad, ermitaña, triste, adusto y tímido, el color logra que se note estos rasgos. Por dentro utiliza una camisa blanca que indica la pureza de sus intenciones y la sencillez con la que vive.

La cesía aquí es oscura, aportando a que el color y su significado resalte, las tonalidades frías hacen que el color se oscurezca y logra que el personaje de la impresión de introversión, sus problemas de adaptarse a la sociedad y también su vida cansada y difícil.



Figura 55: Ficha de análisis #21, Igor; Alba

<b>PELÍCULA:</b>	Alba
<b>DIRECTOR:</b>	Ana Cristina Barragán
<b>PERSONAJE:</b>	Igor
<b>VESTUARIO #21</b>	



## FICHA DE ANÁLISIS

### INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA



### ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE

#### DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

EDAD: 40 años.  
 CIUDAD NATAL: Quito, Ecuador.  
 RASGOS FÍSICOS: Alto, delgado, inexpresivo, descuidado.  
 PERSONALIDAD: Ermitaño, adusto, tímido, torpe, triste, arrepentido.  
 CARACTERÍSTICAS: Problemas de adaptación social, vínculo amoroso con Alba, aislado, vida difícil.

#### ELEMENTOS DE INDUMENTARIA

MORFOLOGÍA:  
 Recta  
 LÍNEA:  
 Recta  
 SILUETA:  
 Recta  
 COLOR:  
 Monocromía (café, blanco)  
 PSICOLOGÍA DEL COLOR  
 Blanco (sencillez, pureza)  
 Marrón (calidez, fealdad, acogedor)  
 SIGNOS  
 Cesía (percepción de la distribución lumínica)

### RESUMEN

Igor, un adulto alto y delgado, acostumbrado a utilizar prendas con siluetas y líneas rectas, nada ceñido, estructural o decorativo, siempre se lo ve con prendas sobrias y sencillas, casi siempre acorde a su morfología recta; en esta ocasión la línea varía a fluida ya que las prendas son más grandes que su cuerpo, la silueta se mantiene recta.

El color que representa a este personaje es el marrón, que indica la calidez que busca otorgar a Alba dentro de su hogar y el blanco, la pureza de sus acciones al hacerlo. Pero también por otra parte, este marrón indica la fealdad que el personaje representa y la razón por la que Alba no logra aceptar el vínculo que intenta formar, sus prendas lucen descuidadas por este color y añade fealdad al personaje.

La cesía aquí se encuentra un poco más iluminada que en los acostumbrados tonos fríos, aunque sigue notándose la tonalidad apagada del filme; la iluminación favorable otorga vibración a los colores y esto se da porque Igor busca realizar una acción que haga feliz a Alba, olvidándose de sus problemas de adaptación social e intenta que Alba no sienta la vida difícil que tuvo el.

Figura 56: Ficha de análisis #22, Igor; Alba

<b>PELÍCULA:</b>	Alba	<h1>FICHA DE ANÁLISIS</h1>	
<b>DIRECTOR:</b>	Ana Cristina Barragán		
<b>PERSONAJE:</b>	Igor		
<b>VESTUARIO #22</b>		<h2>INDUMENTARIA COMPLEMENTARIA</h2>	
		<h3>ELEMENTOS Y SU RELACIÓN CON EL PERSONAJE</h3>	
		<b>DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE</b>	<b>ELEMENTOS DE INDUMENTARIA</b>
		<p>EDAD: 40 años.            CIUDAD NATAL: Quito, Ecuador.            RASGOS FÍSICOS: Alto, delgado, inexpresivo, descuidado.            PERSONALIDAD: Ermitaño, adusto, tímido, torpe, triste, arrepentido.            CARACTERÍSTICAS: Problemas de adaptación social, vínculo amoroso con Alba, aislado, vida difícil.</p>	<p>MORFOLOGÍA:            Recta            LÍNEA:            Recta            SILUETA:            Recta            COLOR:            Acromía (blanco)            PSICOLOGÍA DEL COLOR            Blanco (sencillez, pureza)            SIGNOS            Cesía (percepción de la distribución lumínica)</p>
		<b>RESUMEN</b>	
		<p>Igor, un adulto alto y delgado, acostumbrado a utilizar prendas con siluetas y líneas rectas, nada ceñido, estructural o decorativo, siempre se lo ve con prendas sobrias y sencillas, casi siempre acorde a su morfología de su cuerpo que es recta.</p> <p>El personaje también tiene un color representativo (el marrón), en esta prenda es el único momento donde se lo observa sin ese color, aquí utiliza una acromía en blanco donde representa la sencillez antes mencionada y la pureza de sus acciones al cambiar esa personalidad ermitaña y tímida para dar a Alba un día acogedor en la playa, fortaleciendo así el vínculo entre ambos que lo buscan a lo largo del filme.</p> <p>La cesía, esta representada por las luces naturales y cálidas que nos da la playa, el vestuario cambia drásticamente ya que no se encuentran en sus acostumbrados tonos fríos de iluminación, esto le da más vida a las prendas ya que se vuelven más iluminadas y vibrantes, que indican la superación al miedo que Alba poseía de formar un vínculo con el y por ello, la lucha a los problemas que Igor tiene de adaptación social.</p>	

# Conclusiones

Se realizó un análisis de los elementos del diseño de indumentaria aplicados en los vestuarios de tres producciones cinematográficas ecuatorianas, reconociendo su aporte en la representación de los personajes.

A lo largo del proyecto de investigación se plantearon tres objetivos específicos: reconocer las nociones del vestuario y el diseño de indumentaria, entender la relación entre ambos y su importancia, identificar los elementos del diseño de indumentaria y sus variables, y examinar las particularidades del cine ecuatoriano en relación con el vestuario y los personajes. Estos objetivos se lograron mediante una exhaustiva revisión bibliográfica de artículos relacionados con los temas planteados. También se describieron los vestuarios de los personajes de las películas “Ratas, ratones y rateos”, “Alba” y “Qué tan lejos” mediante una observación detallada y entrevistas realizadas a profesionales.

Finalmente, se identificaron los elementos del diseño de indumentaria y su relación con el vestuario cinematográfico, destacando su aporte a la narrativa visual de los personajes. Estos elementos son: el color, la silueta, la línea y los signos. El color es crucial, ya que permite al personaje manifestar su estado de ánimo y personalidad a través de sus prendas, aportando tanto de manera visual como emocional. La silueta y la línea se relacionan funcionalmente con el vestuario, proporcionando movilidad y dinamismo durante escenas de acción. Los signos y símbolos otorgan mensajes implícitos que los personajes pretenden mostrar, reflejando su origen o realidad en ese instante. La investigación concluye con estos cuatro elementos como los más importantes para reflejar la relación entre el personaje y su vestuario.



## Recomendaciones

Para este proyecto de investigación, se recomienda una extensiva revisión bibliográfica donde se puedan analizar todas las bases fundamentales para la exploración final. De la misma manera, es recomendable realizar entrevistas a profesionales de las áreas a investigar con el fin de obtener perspectivas nuevas para el análisis de la investigación.

Por último, se recomienda continuar con trabajos investigativos dentro de otras áreas o géneros cinematográficos para encontrar distintas perspectivas acerca de lo que el diseño de vestuario significa en los distintos personajes y sus historias correspondientes, como estas afectan al espectador y como desde el campo de diseño textil, se puede aportar a mejorar continuamente la narrativa visual de los filmes.

# Borrador de artículo académico de reflexión

## Análisis de los elementos del diseño de indumentaria para la representación de personajes de producciones cinematográficas ecuatorianas

María Juliana Alvear Carrión  
Universidad del Azuay  
Artículo académico de reflexión

### Resumen:

El presente artículo académico de reflexión se centra en el análisis de los elementos del diseño de indumentaria y cómo estos aportan a la representación de personajes en tres producciones cinematográficas ecuatorianas. Siguiendo una metodología cualitativa, donde se realizaron entrevistas y un estudio detallado del vestuario en los filmes escogidos, se reconocen aspectos del diseño de indumentaria como colores, texturas, materiales, entre otros. Para entender cómo estos elementos forman parte del vestuario y representan a los personajes de cada película ecuatoriana.

**Palabras Clave:** diseño de indumentaria, producciones cinematográficas, personajes, cine ecuatoriano, vestuario, representación.

### Introducción:

El diseño de indumentaria engloba distintas categorías dentro del mundo de la moda, es decir, este puede ser encontrado en la alta costura, ropa deportiva, vestidos de novia, entre otros. Es por ello que es clave para la creación de vestuarios cinematográficos y por ende, la representación de los personajes en las mismas producciones, es fundamental para comunicar identidades, contextos sociales y personalidades de los mismos. Específicamente en el caso de las producciones cinematográficas ecuatorianas, el diseño de vestuario posee una mayor relevancia ya que no solo indica las características propias de los personajes, también los aspectos históricos, sociales y culturales del país.

En el presente artículo, se propone una reflexión acerca de los elementos del diseño de indumentaria para la representación de personajes de producciones cinematográficas luego de haber analizado a detalle las películas propuestas, las cuales son: *Ratas, ratones y rateros* (1999) de Sebastián Cordero, *Qué tan lejos* (2006) de Tania Hermida y *Alba* (2016) de Ana Cristina Barragán. Siguiendo una metodología cualitativa donde se realizaron entrevistas a distintos diseñadores de vestuario ecuatorianos con el objetivo de analizar las distintas perspectivas que cada uno de ellos tiene al momento de realizar un vestuario y cuales creen que son los elementos del diseño de indumentaria más influyentes al hacerlo.

Entonces, se discutirá acerca las distintas variables de los elementos del diseño de indumentaria y cómo estas influyen a que un personaje pueda tener una mejor representación en la película en base a lo que se encuentra utilizando; como estos aspectos influyen dentro del observador para que los vestuarios comuniquen lo que desean en base a los elementos por los que están compuestos. Además, se analizará el impacto que el diseño de vestuario cinematográfico tiene al momento de caracterizar a los personajes y para que estos transmitan mensajes simbólicos y culturales.

A través de la reflexión, se espera demostrar el conocimiento adquirido a lo largo del proyecto de investigación y, de la misma manera, ofrecer un entendimiento a fondo acerca del papel que juega el diseño de indumentaria dentro de las producciones cinematográficas ecuatorianas y cómo influyen en la construcción de identidades o la representación de la cultura del país en la gran pantalla.

### **El vestuario cinematográfico**

Dentro de la industria cinematográfica se encuentran distintos departamentos de dirección artística donde se empieza a formar la narrativa visual del filme, entre ellos se encuentra el departamento de vestuario; Landis (2019) indica que toda prenda que existe dentro de una película es considerado vestuario cinematográfico, así que el encargado de esta área debe estudiar la historia que se pretende narrar para realizar un trabajo que permita relacionar a los personajes con su vestuario.

Cada personaje tiene la misión de narrar su parte de la historia pero para que puedan realizarlo no solo mediante la expresión oral, se necesita el apoyo del entorno en el que se encontrará según lo desee el director del filme, entonces Tinoco (2019) expresa que el vestuario es esencial durante estos aspectos ya que complementa a la construcción visual de las historias de los protagonistas, el espectador comprende mediante el vestuario a qué clase social pertenece o los contextos históricos

en los que los filmes se encuentran ambientados. Generando así una relación con el personaje y su vestuario.

Dicha relación se manifiesta mediante componentes del diseño de vestuario; resaltando que parte de confeccionar un vestuario implica tener conocimientos del diseño de indumentaria ya que esta área del diseño engloba toda clase de confección de prendas. Por ello es que Bravo (2019) relaciona directamente los componentes que un diseñador de indumentaria debe conocer con los conocimientos de un vestuarista ya que ambos trabajos se realizan mediante un proceso creativo donde no solo importa la apariencia superficial, es necesario comprender el cuerpo de la persona como tal.

Así que, en base a estas afirmaciones se comprende que el vestuario cinematográfico aporta directamente a la creación de historias visuales, aportando a la fundamentación de las historias de los personajes. Entonces esto indica que existe una relación directa entre los protagonistas y su vestuario. También por ello es importante reconocer que la confección de un atuendo cinematográfico va más allá de un proceso creativo promedio, se necesita un conocimiento profundo de los elementos del diseño de indumentaria para que el vestuario cumpla con la función de aportar a la narrativa del personaje.

### **Los elementos del diseño de indumentaria y el vestuario cinematográfico**

Los diseñadores de indumentaria dividen a los elementos de su profesión como tangibles e intangibles, así manifiesta Trujillo y Vera (2009), dentro del servicio ofrecido de la indumentaria deseada, se divide en dos elementos, los tangibles e intangibles; el producto entra en el primer elemento ya que este puede ser percibido por los sentidos del usuario (olfato, tacto, vista, etc) y los conceptos que cuenta el traje, pertenecen a lo intangible ya que no es percibido de manera física, son las emociones que la prenda genera.

Estos dos elementos tienen componentes dentro de cada, se dividen en variables donde pueden partir para iniciar el proceso creativo de construcción de una prenda. Rincón (2013), presenta a los elementos tangibles principales y secundarios, los cuales son la línea, silueta y textura, a partir de ellos, aparecen la morfología, el color, las tecnologías y materiales. Por el otro lado, en los elementos intangibles aparecen lo que es la simbología y sus sub-variables, el signo y la psicología del color.

Habiendo comprendido los elementos que tiene el diseño de indumentaria, se comprende que el vestuarista cinematográfico debe ser conocedor de todos ellos para iniciar con el proceso creativo de construcción de una prenda; se desea enseñar no solo el físico del personaje, también lo que este quiere manifestar visualmente y para esto, los elementos del diseño de indumentaria facilitan a que el vestuarista pueda contar la historia que el director del filme desea enseñar.

### **Producciones cinematográficas ecuatorianas**

El cine dentro del Ecuador ha avanzado a lo largo de los años, Loaiza y Gil (2016), indican que este es parte fundamental de la historia social y cultural del Ecuador; ya que con los distintos filmes realizados a través de las épocas se ha logrado constatar la historia ecuatoriana a través de las películas. El avance tecnológico que aparece dentro del país aporta a que se retrate una sociedad ecuatoriana cambiante durante los años, pero en esto también aporta la narrativa visual, es decir, la dirección artística y por ende el vestuario.

A través de los años, se han producido varios filmes en el país, algunos destacando más que otros; este es el caso de las tres producciones escogidas para el análisis de su vestuario en la investigación. *Ratas, ratones y rateros* (1999) de Sebastián Cordero siendo la inicial, considerada la película mejor puntuada del Ecuador por Internet Movie Database (IMDb), el portal cinematográfico más grande del mundo, con un 7,9/10; además cuenta con varios

reconocimientos internacionales como premios y nominaciones a festivales cinematográficos de renombre.

La siguiente producción seleccionada es *Qué tan lejos* (2006) de la directora Tania Hermida, una película que en su tiempo rompió récords en taquilla, siendo vista por más de 200.000 espectadores nacionales, que hasta hace poco fue el mayor número para una película ecuatoriana, cuenta con una puntuación de 7/10 en IMDb y también con varios reconocimientos internacionales, superando a *Ratas, ratones y rateros*. Por último, está *Alba* (2016) de Ana Cristina Barragán, seleccionada para competir en los premios de La Academia representando al Ecuador; una puntuación de 6,7/10 en IMDb y nuevamente, cuenta con varios reconocimientos nacionales e internacionales, entre esos, mejor película latinoamericana a presentarse en el Festival de Cannes.

### **El vestuario en las producciones cinematográficas ecuatorianas**

Estas películas tuvieron reconocimientos gracias a las historias narradas que invitan al espectador a entretenerse y en algunos casos, conocerse; es decir, el individuo puede hallarse comprendido por la película que observa ya que retrata una visión de la sociedad ecuatoriana en el momento que fueron realizadas. Esto se logra gracias al trabajo en conjunto del director de la película con las cabezas de los departamentos de dirección artística.

En base a la afirmación anterior es que se argumenta la significancia de relacionar el vestuario y sus elementos con los personajes de las películas, Acosta (2003) menciona que a través de los años el vestuario ha indicado los contextos sociales de las películas ecuatorianas y como ejemplo está *Ratas, ratones y rateros* (1999) ya que el vestuario cumplió con el cometido de diferenciar la vestimenta de las personas de la Costa a los de la Sierra.



Es importante mencionar que a pesar de la claridad que se otorga a la importancia del diseño de vestuario en un filme, no siempre se lo considera fundamental en ciertos casos, Balastro (2013) comenta que en el país, no se ofrece bastante presupuesto para los productores cinematográficos y esto los obliga a cortar costos, entre estos aparece el vestuario y tienden a utilizar prendas propias que no cumplen con el cometido de enseñar la relación entre el personaje y su vestuario. Basándose en esta afirmación se entiende que una película puede resultar incompleta visualmente si se corta el departamento de vestuario, obligando a la historia a perder su relación total con lo que se enseña al final.

Entonces, las producciones cinematográficas seleccionadas, a pesar de la afirmación anterior, cuentan con material necesario de investigación acerca de la narrativa y su relación con el vestuario. Seleccionando las prendas que aparecen a lo largo de los filmes, un total de 22, y analizando la conexión entre los elementos del diseño de indumentaria con el vestuario realizado para la película, se menciona la relación que el vestuario cinematográfico tiene con los personajes seleccionados.

### **Análisis del diseño de vestuario en las producciones cinematográficas ecuatorianas**

Por cada película, dos personajes principales son selectos y posteriormente, sus vestuarios para ser analizados y encontrar la relación que estos tienen con sus respectivas historias; primero aparecen Ángel y Salvador de Ratas, ratones y rateros con 3 y 4 cambios de vestuario; luego Esperanza y Tristeza de Qué tan lejos, ambas con 4 cambios y finalmente Alba e Igor de Alba, con 4 y 3 cambios de vestuario.

Siguiendo una metodología cualitativa, entrevistas a diseñadores de vestuario, Daniela Cárdenas, Paula Carrasco y Pablo Ampuero, para comparar los distintos puntos de vista con la observación detallada realizada. Se obtuvieron resultados donde los elementos como materiales y tecnologías que-

daron descartados ya que no estuvieron presentes durante ningún proceso creativo de los distintos diseñadores al momento de realizar vestuarios y no se consideran parte fundamental en la narrativa visual de las películas escogidas.

Siguiendo los resultados obtenidos, dos elementos del diseño de indumentaria se encuentran presentes en los tres filmes y en cada personaje, cada entrevistado está de acuerdo con que el elemento fundamental es el color, no solo como variable tangible, también dentro de las intangibles bajo el nombre de la psicología del color. Cada personaje y su vestuario se ve representado por colores que indican una relación con la narrativa del filme.

Además, elementos que le siguen de cerca en importancia son la silueta y las líneas en las prendas ya que estas en conjunto con la morfología del personaje, aportan a que la prenda tenga una funcionalidad más allá de lo estético, también para el personaje y las acciones que realiza durante el filme. La morfología no destaca como elemento del diseño de indumentaria importante pero al encontrarse relacionado con la línea y la silueta, tiene mayor peso al momento del proceso creativo de fabricación de un vestuario.

El último elemento tangible en referencia a su importancia, es la textura, al momento de confeccionar y observar los trajes cinematográficos en base a la observación y los entrevistados, solamente era fundamental en uno de los filmes, Alba, sobre uno de los cuatro vestuarios que Alba usa y no constaba dentro de los demás y es debido a esto que la textura pasa a ser uno de los elementos de menor importancia dentro de la investigación.

Por último, dentro de los elementos intangibles, el signo solo apareció dentro de una película según los entrevistados, Ratas, ratones y rateros donde se hallaban distintos símbolos que aportan a la narrativa visual de ambos personajes. Durante la observación por el otro lado, en Alba aparece un signo más, la cesía, en ambos personajes a cada momento. Como elemento intangible no es el más importante pero aún así, aporta a la narrativa visual.

## **El color y su relación con los personajes**

Cómo se mencionó anteriormente, el color es el elemento del diseño de indumentaria más importante dentro de los filmes seleccionados y sus personajes. En la película Alba, la protagonista del mismo nombre tiene como distintivo el uso del color azul, tonos fríos que combinan con el ambiente del filme y como psicología del color, aportan a que la personalidad de Alba se encuentre acorde a la psicología que el color emocionalmente representa, es decir, el azul emocionalmente indica seriedad y el personaje cuenta con una personalidad tímida, introvertida, seria, cerrada, entre otras características que conectan al personaje con su color característico.

En la misma película se encuentra el caso de Igor donde tiene como color representativo el marrón, durante el filme este personaje es presentado como alguien desprolijo, atormentado, deprimido y con serios problemas de vinculación social, el color resalta los detalles desprolijos que presenta ya que emocionalmente el color indica fealdad pero, de manera positiva implica calidez y acogimiento, algo que este personaje busca otorgar a Alba a lo largo del filme.

Continuando con el filme Qué tan lejos, existe un color representativo únicamente para el personaje de Tristeza, el rojo, ya que a lo largo del filme siempre ocupa una prenda correspondiente a ese color, como una bufanda o en la casaca; es representativo emocionalmente ya que Tristeza es un personaje pasional que emprende un viaje pero amor y mediante la psicología del color podemos comprender que el rojo representa esas emociones.

Por el otro lado, Esperanza es la contraparte de Tristeza y se demuestra gracias al uso del color; este personaje contrasta con los colores oscuros que se encuentran en el vestuario de su co protagonista. Esperanza se decanta por tonalidades verdes, amarillas y moradas que en conjunto, vinculan con su personalidad alegre, positiva, mística, relajante, etc. Esta dualidad entre ambos personajes se presenta no sólo a través de la actuación de ambas, los colores juegan una gran parte.

Finalmente en Ratatouille, ratones y rateros, también un personaje tiene el blanco como color representativo, Salvador, primo de Ángel y aún no totalmente corrompido por la criminalidad como su familiar. El blanco indica pureza e inocencia, algo que Ángel carece pero Salvador aún se encuentra a tiempo de no perder; además, son colores neutros que implican la neutralidad que el personaje aparenta durante el filme.

Su primo, por el otro lado, ocupa colores variados, teniendo una camiseta del Barcelona Sporting Club como principal acompañante durante la película, a parte de sus pantalones jeans, que es de color amarillo en contraste con el rojo del cuello y bordes de mangas de la camisa. Amarillo representando éxito, algo que el busca y el rojo la emoción, urgencia e ira que lo persigue durante la película. A partir de ahí solo cuenta con tonalidades grises que indican mediocridad, algo que representa la personalidad de Ángel.

## **Silueta y línea en representación con los personajes**

La silueta y la línea son elementos que le siguen de cerca al color como elementos representativos en relación con los personajes de las películas seleccionadas. Todos los personajes poseen una silueta recta en sus prendas por razones distintas, lo que varía de cierta forma en la línea en las prendas. También se sigue una línea recta pero en ciertas ocasiones varía a ser fluida, dependiendo el vestuario en el personaje.

Es decir, Ángel y Salvador en sus prendas aparecen con siluetas rectas pero líneas fluidas ya que la mayoría de indumentaria que utilizan es ropa holgada debido a que se encuentran en constante movimiento y les facilita las acciones a realizar; lo mismo sucede con los personajes de Tristeza y Esperanza, dos mujeres viajando a través del Ecuador buscan comodidad en sus prendas por lo que utilizan ropa holgada que se atribuye a las líneas fluidas y una silueta recta.

En el caso de Alba, la silueta de ella es recta debido a que es una niña y su cuerpo de encuentra aún en formación, así que sus prendas no se ciñen a sus curvas, las líneas de sus prendas son rectas a diferencia de su padre, él ocupa líneas fluidas ya que sus trajes son más grandes que su complexión, es una persona delgada acostumbrada a ocupar prendas rectas y holgadas ya que trata de retratarse como una persona descuidada.

### La simbología y su relación con los personajes

Por último la simbología, con anterioridad en el color aparece la psicología del color entonces se continúa con los signos, únicamente encontrados en las películas de Alba y Ratas, ratones y rateros. En Alba el signo es el mismo para todos los vestuarios, la cesía, ya que la iluminación juega un papel muy grande a lo largo de la película, haciendo que las prendas y sus colores se relacionen con las emociones de los personajes.

En los vestuarios donde se encuentran en la playa, los personajes gracias a la iluminación, encuentran que sus prendas son más vibrantes y es un momento de unión entre ambos, uno de los pocos momentos del filme donde los tonos de cada prenda no aparentar ser oscuros y fríos ya que en ese momento de la narrativa de la película, encuentran un espacio para vincularse padre e hija.

Ratas, ratones y rateros por el otro lado, se encuentran símbolos, sobre todo en la camiseta que Ángel utilizan del equipo de Barcelona donde hay una marca de cerveza ecuatoriana estampada en el pecho, esta prenda es de un equipo de la Costa y por ello es comúnmente ocupada por habitantes de esos sectores, representando el origen del personaje.

Salvador por el otro lado, aparece al final con una camiseta de la marca ecuatoriana Fruit, esta tiene estampado un pillo en el frente y el logo en la espalda. Se interpreta como un reflejo de lo que Salvador pudo ser o podrá ser ya que la película deja

un final abierto sin saber qué sucederá con ambos personajes.

Así es como la simbología encuentra relación en ambas películas y contribuye al lenguaje visual y narrativo de los filmes.

### Conclusiones

En conclusión, el presente artículo reflexivo permitió analizar a profundidad la investigación realizada con anterioridad en el proyecto de grado y así reconocer la relación de los elementos del diseño de indumentaria al momento de representar a los personajes cinematográficos ecuatorianos.

El color destaca como elemento representativo para destacar las identidades de los personajes, la psicología del color aumenta la relación de los protagonistas con su indumentaria ya que aportan a que la personalidad del personaje sea más destacable al momento de conectar emocionalmente con el espectador y empatizar con la historia que el personaje desea representar. La silueta, la línea y la simbología son otros elementos que contribuyen a la representación visual de los personajes y aportan a la narrativa de los mismos.

A pesar de tener elementos destacables, existen ciertas variables poco mencionadas debido a que no aportan representación de los personajes de las producciones seleccionadas, siendo los materiales y las tecnologías; también la textura aparece como elemento poco destacable en estos tres casos, así lo ven tanto los entrevistados como el observador.

En síntesis, los elementos del diseño de indumentaria si tienen relación con la representación de los personajes cinematográficos seleccionados, aportan a la narrativa visual y enriquecen la visión del director de la película, terminando en una experiencia emocionante para los espectadores.

## Referencias

- Acosta Briceño , R. J. (2023). *La Representación de lo Nacional en el Cine Ecuatoriano: Análisis Fílmico de los Elementos Narrativos de El Rezador*. (2022) del Director Tito Jara. Revista de Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(5), 3696-3716. Recuperado de: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.7985](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.7985)
- Balastro Jiménez, A. (2013). *Análisis de contenido del cine ecuatoriano entre los años 2006 y 2012 a partir del estudio de tres casos: qué tan lejos, a tus espaldas y prometeo deportado* (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas, Quito. Recuperado de: <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/1531>
- Bravo, I. (2019). *El diseño de lo cotidiano*. Grado en Publicidad y Relaciones Públicas. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/286563888.pdf>
- Landis, D. (2014). *Diseño de vestuario: definir el personaje*. Guía Educativa. Recuperado de: <https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-spa-2015.pdf>
- Rincón, A. (2013). *Elementos del diseño de modas*. Slideshare. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/alejandrinarincon69/elementos-del-diseno-de-modas>
- Tinoco Ochoa, T. V. (2019). *Análisis del vestuario teatral y cinematográfico*. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato - Facultad Diseño Arquitectura y Artes. Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/29396>
- Trujillo León, A., Vera Martínez, J. (2009). *Comprensión de la calidad en el servicio como la integración de dos dimensiones: tangible e intangible*. Revista Colombiana de Marketing, 8(13), 59-67. Recuperado de: <https://www.re-dalyc.org/articulo.oa?id=10926778005>

# Referencias

- Acosta Briceño , R. J. (2023). *La Representación de lo Nacional en el Cine Ecuatoriano: Análisis Fílmico de los Elementos Narrativos de El Rezador (2022)* del Director Tito Jara. *Revista de Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 3696-3716. Recuperado de: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.7985](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.7985)
- Alatsis, G. C., & Correa, M. E. (2022). *Estrategias de sustentabilidad: Experimentación con cuero de pescado patagónico en el diseño de indumentaria y textil*. 17, 1-18. <https://doi.org/10.24310/ldiseno.2022.v17i.13143>
- Almachi, S. (2015). *Cine ecuatoriano y comunicación: análisis narrativo de la película “Qué tan lejos” dirigida por Tania Hermida*. Universidad Central del Ecuador. Recuperado de: <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/65759962-8642-4f27-a6a2-057502922868/content>
- Bacall, L. (2015). *Elements and Principles of Fashion Design*. <https://www.fitnyc.edu/museum/documents/elements-and-principles-of-fashion-design.pdf#:~:text=Every%20good%20designer%20needs%20to%20understand%20the%20basic,basic%20elements%3A%20Shape%20and%20form%20Line%20Color%20Texture>
- Balastro Jiménez, A. (2013). *Análisis de contenido del cine ecuatoriano entre los años 2006 y 2012 a partir del estudio de tres casos: qué tan lejos, a tus espaldas y prometeo deportado* (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas, Quito. Recuperado de: <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/1531>
- Basurto, A. (2022). *Breve recorrido por el cine ecuatoriano y su representación social*. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina* , 10(1), e1. Recuperado de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2308-01322022000100011&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000100011&lng=es&tlng=es).
- Bertoni, G. (2016). *Forma, materia y percepción en el diseño*. Taller de Morfología I. *Actas de Diseño*, Artículo 21. <https://doi.org/10.18682/add.vi21.2352>

- Borja, I. Torres, K. (2015). *Registro histórico de los cines en el centro de Quito*. Trabajo de titulación. Universidad Pontificia Salesiana, Quito. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9629/1/UPS-QT07377.pdf>
- Bravo, I. (2019). *El diseño de lo cotidiano*. Grado en Publicidad y Relaciones Públicas. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/286563888.pdf>
- Bug, P., Niemann, C. L., & Welle, L. (2020). *Cinema Films Influencing Fashion*. En *Fashion and Film: Moving Images and Consumer Behavior* (pp. 9-28). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-981-13-9542-0\\_2](https://doi.org/10.1007/978-981-13-9542-0_2)
- Bustamante, B. (2017). *Análisis del color como valor diferenciador del fenómeno “Moda Latinoamericana”, en los diseños de vestuarios de Marco Correa de la década 1968 a 1978*. Revista KEPES. 15(17), 227-250. Recuperado de: [http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista17\\_10.pdf](http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista17_10.pdf)
- Cabanillas, M. L., & Cervantes, N. (2010). *Diseño de indumentaria 1* [Universidad de Belgrano]. <http://repositorio.ub.edu.ar/handle/123456789/3756>
- Caivano, J. (2005). *Semiótica, cognición y comunicación visual: los signos básicos que construyen lo visible*. Universidad de Buenos Aires y CONICET, 13, pp. 113-115. Recuperado de: <https://colorysemiotica.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/11/2005topi.pdf>
- Calderon, P. (2009). *El diseño de vestuario en cine*. Memoria presentada para optar al Título Profesional de Diseñador Teatral. Universidad de Chile. Recuperado de: [https://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2009/ar-calderon\\_p/pdfAmont/ar-calderon\\_p.pdf](https://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2009/ar-calderon_p/pdfAmont/ar-calderon_p.pdf)
- Carlos, M. (2016). *Moda en cine: signos y simbolismos*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (58), pp. 17-22. Recuperado de: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/1238/1072>
- Carpio, R. (2018). *Narrativas abiertas en el cine de ficción ecuatoriano.. Ñawi: arte diseño comunicación*, 2(2), 65-88. <https://doi.org/10.37785/nw.v2n2.a4>

- Carrera, H.T. (2020). *Descolonizando el texto visual: Bases para interpretar cuatro estéticas cinematográficas indigenistas ecuatorianas del siglo XXI*. *Diálogo* 23(1), 47-54. Recuperado de: <https://doi.org/10.1353/dlg.2020.0005>.
- Cerón, A., & Indira, G. (2017). *Intervención del diseño de indumentaria para el desarrollo artístico musical. Caso aplicado a una banda local*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Intervenci%C3%B3n-del-dise%C3%B1o-de-indumentaria-para-el-a-Cer%C3%B3n-Indira/314d6b890497859bef8d3503c089c387973d1d71>
- Clapissa, C. (2019). *Nociones Básicas del diseño: Teoría del color*. Netdisseny. Castellón, España. Recuperado de: <https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/color.pdf>
- Carvajal, A. (2017). *Diseño, innovación y moda: entre la tecnología y el arte*. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño. Ensayos*, 22(1). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/4779/477951390003/html/>
- Changoluisa Llumiugxi, S. A. (2022). *Materiales alternativos en la provincia de Pichincha y sus aplicaciones en el diseño de indumentaria* [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/35995>
- Coriat, Z. (2017). *Nuevo cine ecuatoriano: pequeño, glocal y plurinacional*. *International Journal of Media and Cultural Politics*. Recuperado de: <https://revistas.usfq.edu.ec/index.php/posts/article/download/1592/1752>
- Coronel, D. (2022). *Espacio arquitectónico y vida íntima del personaje protagonista en Café para dos, Cuenca*. [Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Cine y Audiovisuales, Universidad de Cuenca]. Dspace. Recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/40200/1/Trabajo-de-Titulaci%C3%B3n.pdf>
- Cramer, C. (2019). *Una Crítica. El espectador imaginario*, 105. Recuperado de: [https://www.elespectadorimaginario.com/ratas-ratones-y-rateros/#:~:text=Considerando%20que%20es%20una%20%3Bpera,de%20La%20Habana%20\(1999\)%3B](https://www.elespectadorimaginario.com/ratas-ratones-y-rateros/#:~:text=Considerando%20que%20es%20una%20%3Bpera,de%20La%20Habana%20(1999)%3B)

- Dávila Alzate, L. C. (2016). *Biodiseño y drapeado: Reinterpretación de morfología y texturas bioreferenciadas sobre la molería y superficie de prendas vestimentarias* [Universidad Pontificia Bolivariana]. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/3753>
- Díaz, I. (2022). *Psicología del color ¡Desde cero!*. Frutarch. Recuperado de: <https://disfrutarch.wixsite.com/home/post/psicolog%C3%ADa-del-color-desde-cero>
- Diez, E. (2009). *Recursos terminativos en el relato cinematográfico*. Revista Signa, (18), 205-227. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/41459010\\_Recursos\\_terminativos\\_en\\_el\\_relato\\_cinematografico](https://www.researchgate.net/publication/41459010_Recursos_terminativos_en_el_relato_cinematografico)
- Doria, Patricia. (2014). *Sobre la Enseñanza del Diseño de Indumentaria: El desafío creativo (enseñanza del método)*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (48), 37-47. Recuperado de: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853-35232014000200004&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232014000200004&lng=es&tlng=es).
- Doria, Patricia M., & Donnet, Eugenia Bailo. (2021). *La ley de la atracción. Mensajes ocultos, la simbología en moda como lenguaje identitario*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (127), 92-107. Epub 11 de noviembre de 2023. <https://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi127.4584>
- Encalada Vásquez, M. I. (2018). *Cosmovisión Cañari en el diseño de indumentaria. La moda como una plataforma para la revalorización de elementos identitarios* [Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/8165>
- Fischer, A. (2009). *Construcción de prendas*. Editorial Gustavo Gili, SL. Recuperado de: <https://www.scribd.com/document/544832419/Construccion-de-Prendas-Anette-Fischer-GG-Manuales-de-Diseno-de-Moda-03>
- Galán, J. y Felip, F. (2013) *Simbolismo y comunicación en las artes y el diseño*. DEFORMA: Cultura Online, 28-3-2013, pp. 1-20. ISSN 2254-2272.
- Gálligo, F. (2021). *“Qué tan lejos”*: Viajando con Esperanza y Tristeza. CinemaGavia. (2024). Recuperado de: <https://cinemagavia.es/que-tan-lejos-critica-pelicula/>



- Giglio, M. P. (2017, noviembre 26). *Dispositivos para la Enseñanza de la Apariencia y Morfología del Color*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Dispositivos-para-la-Ense%C3%B1anza-de-la-Apariencia-y-Giglio/875e75f734b47df3294913054e2ca95469c6878f>
- Godino, S. de S. (2021). *Revisión sistemática sobre la tecnología de prendas y accesorios inteligentes para las personas con discapacidad*. *Perspectivas Metodológicas*, 21. <https://doi.org/10.18294/pm.2021.3433>
- González, L. (s.f). *Teoría y manejo del color*. UAEMex. Recuperado de: <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/31280/secme-20912.pdf?sequence=>
- Hungría, I. (2020). *Ana Cristina Barragán: “Alba tiene varios reconocimientos, pero no hay nada como ser premiada en casa”*. *El Telégrafo*. (2023). Recuperado de: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/ana-cristina-barragan-alba-tiene-varios-reconocimientos-pero-no-hay-nada-como-ser-premiada-en-casa>
- Ibarra Almeida, É. L., & Zalpa Ramírez, G. (2023). *Semiótica y diseño de indumentaria*. *H+D HÁBITAT MÁS DISEÑO*, 21, 21-31. <https://doi.org/10.58493/habitat.2019.21.02>
- Jesidassun. (2015). *Análisis del color en las colecciones de moda*. Scribd. (2024). Recuperado de: <https://www.scribd.com/doc/283159555/Analisis-del-Color-en-Las-Colecciones-de-moda>
- Jenkins Jones, S. (2006). *Diseño de Moda*. Blume. Recuperado de: <https://www.scribd.com/document/676152940/LIBRO-Diseño-de-Moda-Jenkyn-Jones>
- Jiménez, L. (2020). *El símbolo, signo y las señales*. *Colegio clásico “ciudad de Cúcuta Ltda”*. Recuperado de: <https://www.webcolegios.com/file/d02b04.pdf>
- Jiménez Valdospinos, Marycruz, Zamora Aisag, Fredi Patricio. (2020). *Análisis de la ambientación como elemento narrativo en el caso de las películas En el nombre de la hija y Agujero negro*. *Ñawi: arte diseño comunicación*, 4(1), 93-109. Recuperado de: <https://doi.org/10.37785/nw.v4n1.a6>
- Kiron, M. I. (2021). *Silhouette in Fashion Design: Definition, Types & History*. Textile Learner. <https://textilelearner.net/silhouette-in-fashion-design/>

- Lafayette. (2017). *Texturas táctiles: ¿cómo sacarles mayor provecho?*. <https://lafayette.com/texturas-textiles-como-sacarles-el-mayor-provecho/#:~:text=Tipos%20de%20Texturas%20textiles&text=Estos%20pueden%20ser%20apreciables%20en,y%20lisa%2C%20entre%20otras>).
- Lamberti, L. (2023). *Moda y tecnología: últimas innovaciones en ropa inteligente*. L´Oficiel. Recuperado de: <https://www.lofficielchile.com/fashion/moda-y-tecnologa-explorando-las-ltimas-innovaciones-en-ropa-inteligente>
- Landis, D. (2014). *Diseño de vestuario definir el personaje*. Guía Educacional. Recuperado de: <https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-spa-2015.pdf>
- Lascano Filian, H. M. (2022). *Diseño de indumentaria que contribuya a desarrollar la motricidad fina en niños de 3 a 5 años en la ciudad de Ambato* [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/36193>
- Loaiza, V. Gil, E. (2015). *Tras los pasos del cine en Ecuador*. ComHumanitas: Revista Científica de comunicación, 6(1), 52-66. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5896210.pdf>
- López Barrionuevo, N. M. (2019). *Morfología del indumento del danzante de Corpus Christi y su aplicación en el diseño de indumentaria* [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/29555>
- Lotman, I., (2002). *El símbolo en el sistema de la cultura. Forma y Función*, (15). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/219/21901505.pdf>
- Mariño, E. (2008). *El cine: Análisis y estética*. Ministerio de Cultura. Recuperado de: <https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf>
- Marré, S. (2012). *La propiedad intelectual y el diseño de indumentaria de autor*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, 42, 43-57. Recuperado de: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853-35232012000400004](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232012000400004)

- Miranda, M. (2017). *La funcionalidad de la indumentaria de las gimnastas rítmicas en el desempeño deportivo*. <https://www.semanticscholar.org/paper/La-funcionalidad-de-la-indumentaria-de-las-r%C3%ADtmicas-Miranda-Jos%C3%A9/911db-f6b099cc683528284a2f8ebefcc0a4213ed>
- Monacchi, M. C. (2021). *Propuesta de clúster de diseño sustentable para el sector textil-indumentaria de Mar del Plata*. [Universidad Nacional de Mar del Plata]. <http://repositorio.unnoba.edu.ar/xmlui/handle/23601/159>
- Montoya, J. (2019). *De las narrativas lineales a las narrativas transmediáticas*. *Quórum Académico*, (16)2, 50-60. Recuperado de: <https://biblat.unam.mx/hevila/Quorumacademico/2019/vol16/no2/4.pdf>
- Moscoso Ochoa, M. P. (2017). *Procesos de creación artística aplicada al Diseño de Indumentaria* [Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/7143>
- Moya Vidal, P. (2014). *Pieles. Diseño de indumentaria inspirado en superficies orgánicas con utilización de patrones para impresos y construcción*. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/116989>
- Murga-González, A. D., Reyna Alvarez, C. M., & Ruano Corpus, C. E. (2023). *Nuevas fronteras del perfil profesional del diseño de indumentaria apoyado en tecnologías interactivas y la ergonomía*. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 203, 155-165. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi203.9762>
- Nannini, V. (2016). *Moda, Comunicación y Poder: ¿Qué vestimos, por qué y qué queremos decir con eso?*. Universidad Nacional de Rosario, Argentina. Recuperado de: <https://rehip.unr.edu.ar/server/api/core/bitstreams/dbe50493-f93d-4af7-962b-4a8c-ca54ebda/content>
- Nuñez, S. López, N. (2019). *Morfología del indumento del danzante de Corpus Christi y su aplicación en el diseño de indumentaria*, Ambato. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Diseño, Artes y Arquitectura. Maestría en Diseño, Desarrollo e Innovación de Indumentaria de Moda]. Repositorio UTA. Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/29555>

- Nuñez, S. (s.f). *Elementos y principios del diseño*. Academia. Recuperado de: [https://www.academia.edu/33376876/ELEMENTOS\\_Y\\_PRINCIPIOS\\_DEL\\_DISE%C3%91O](https://www.academia.edu/33376876/ELEMENTOS_Y_PRINCIPIOS_DEL_DISE%C3%91O)
- Orbea Paredes, M. C. (2024). *La vestimenta de la arquitectura; Diseño de una colección de indumentaria a partir de la ornamentación de los hitos religiosos arquitectónicos de la ciudad de Latacunga* [Universidad Técnica de Ambato]. Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/40906>
- Orellana, J. (2018). *Tras la pista del cine ecuatoriano*. Illari, (5), 70-74. Recuperado de: <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/illari/article/view/278>
- Ospina, A. (2017). *La moda como empoderamiento femenino. Un análisis de su manifestación en los cambios de vestuario del siglo XXI* [Universidad Pontificia Bolivariana]. Recuperado de: <https://repositorio.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3754/La%20moda%20como%20empoderamiento.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Palacios, R. (2015). *Las texturas como medio de expresión plástica*. Digibug. Recuperado de: [https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40992/Palacios\\_Burgos\\_Rosa.pdf?sequence=1](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40992/Palacios_Burgos_Rosa.pdf?sequence=1)
- Peláez, S., Gómez, P., Becerra, M. (2016). *Emociones cromáticas: análisis de la percepción de color basado en emociones y su relación con el consumo de moda*. Anagramas -Rumbos y sentidos de la comunicación-, 14(28), 83-96. Recuperado de: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1692-25222016000100005&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-25222016000100005&lng=en&tlng=es).
- Perez, J. Perez, M. (2018). *La función narrativa del vestuario en el cine: la apariencia física del personaje cinematográfico como elemento de caracterización en el cine clásico de Hollywood*. RAZÓN Y PALABRA: Primera Revista Electrónica en Iberoamérica Especializada en Comunicación, 22(2-101), pp.547- 568. Recuperado de: <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1093>
- Piraquive-Ruiz, A. M. (2018). *La nueva arquitectura del vestido. La influencia del constructivismo en el diseño de indumentaria (2014)*. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, 65, Artículo 65. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi65.1174>

- Pomaina, B. Quinaluiza, J. Shagñay, A. Anilema, C. (2021). *Iconografía, simbolismo e indumentaria de la nación Puruhua, uso cultural y social vigente*. Revista de investigación en Ciencias de la Administración ENFOQUES, 5(19), pp. 183-200. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/6219/621972190001/html/>
- Reinoso Quezada, N. C. (2018). *Las piezas museográficas como inspiración para el Diseño de Indumentaria Contemporánea*. Caso: Casa Museo Remigio Crespo Toral [Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/8161>
- Rincón, A. (2013). *Elementos del diseño de modas*. Slideshare. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/alejandrinarincon69/elementos-del-diseno-de-modas>
- Rodríguez, A. (2019). *Breve historia del cine*. Nowtilus. Madrid, España. Recuperado de: <http://www.puvill.com/toc/9788413050867.pdf>
- Rojas, C. (2014). *Industria de la moda: producción y materiales*. Ecoe Ediciones. Recuperado de: <https://www.ecoediciones.com/wp-content/uploads/2015/08/Industria-de-la-moda.pdf>
- Roth, M. E. (2023). *Descolonización de los cuerpos en las fotografías del diseño de indumentaria disidente en Argentina*. Runas. Journal of Education and Culture, 4(8), Article 8. <https://doi.org/10.46652/runas.v4i8.134>
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Paidós SAICF. Recuperado de: <https://www.scribd.com/document/205971550/EL-CUERPO-DISENADO-el-lenguaje-de-la-vestimenta>
- Saltzman, A. (2019). *La metáfora de la piel*, España. [Tesis doctoral, Universidad politécnica de Madrid]. Archivo digital UPM. Recuperado de: [https://oa.upm.es/62891/1/ANDREA\\_LAURA\\_SALTZMAN\\_ARDISSONE.pdf](https://oa.upm.es/62891/1/ANDREA_LAURA_SALTZMAN_ARDISSONE.pdf)
- Santiago, J. (2007). *El color de las emociones*. ResearchGate. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/267264410\\_El\\_color\\_de\\_las\\_emociones](https://www.researchgate.net/publication/267264410_El_color_de_las_emociones)
- Seth, R. (2019). *Fashion in film: The best designer and director collaborations*. Vogue France. <https://www.vogue.fr/fashion-culture/article/fashion-in-film-the-best-designer-and-director-collaborations>
- Sicilia, P. (2017). *La guía del estilo: La silueta*. Wordpress. Recuperado de: <https://pilarsiciliafashionplace.wordpress.com/2017/01/18/la-guia-del-estilo-la-silueta/>

- Silió, C. (2021). *Que transmiten las líneas en el vestuario*. CiudadConAlma. Recuperado de: <https://www.ciudadconalma.com/que-transmiten-las-lineas-en-el-vestuario/>
- Tappan, M. (2013). *La semiótica como herramienta teórica en el proceso de conceptualización de un taller de diseño*. Insigne visual, 2(7). Recuperado de: <https://www.anahuac.mx/mexico/files/investigacion/2013/may-jun/12.pdf>
- Texturar. (2022). *Tecnología Textil: tendencias para el mundo de la moda*. Indumentaria Online. Recuperado de: <https://www.indumentariaonline.com/textil-indumentaria/empresas-textiles/tecnologia-textil-tendencias-para-el-mundo-de-la-moda/>
- The newsroom. (2022). *Psicología del color: conoce el significado de los colores*. Telva. Recuperado de: <https://www.telva.com/moda/2022/02/28/621792b402136e985a8b463d.html>
- Tinoco Ochoa, T. V. (2019). *Análisis del vestuario teatral y cinematográfico*. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato - Facultad Diseño Arquitectura y Artes. Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/29396>
- Trujillo León, A., & Vera Martínez, J. (2009). *Comprensión de la calidad en el servicio como la integración de dos dimensiones: tangible e intangible*. Revista Colombiana de Marketing, 8(13), 59-67. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10926778005>
- Vásconez Neira, S. A. (2023). *Diseño textil e indumentaria basada en la morfología de los insectos del Ecuador* [Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13653>
- Veneziani, M. (2007). *La imagen de la moda (1era ed)*. Universidad del Salvador. Recuperado de: <https://ftp.isdi.co.cu/biblioteca/biblioteca%20universitaria%20del%20isdi/COLECCION%20DE%20LIBROS%20ELECTRONICOS/LE-1461/LE-1461.pdf>
- Wilson, Wb. (2021). *Morfología y proporciones*. Scribd. Recuperado de: [https://www.scribd.com/document/538166097/MORFOLOGIA-Y-PROPORCIONES?\\_gl=1\\*1lbzqfg\\*\\_gcl\\_au\\*MzA0MzYwNjM4LjE3MTE0ODM4NTc](https://www.scribd.com/document/538166097/MORFOLOGIA-Y-PROPORCIONES?_gl=1*1lbzqfg*_gcl_au*MzA0MzYwNjM4LjE3MTE0ODM4NTc).
- Wolf, D., & Collina, L. (2021). *Materialidad Difusa: Prácticas de Diseño y Tendencias*. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, 144, Artículo 144. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi144.5151>

# Anexo: Preguntas de entrevista

## Anexo A:

¿Usted diseñó y confeccionó el vestuario o fue comprado/alquilado?

¿Puede describir el proceso de diseño realizado?

De las siguientes variables (morfología, color, líneas, siluetas, materiales, texturas y tecnologías, signos y la psicología del color) ¿Cuáles fueron las utilizadas al momento de diseñar o comprar los trajes?

¿Qué quiso transmitir con el traje?

¿Puede describir la relación que guardan los personajes con el vestuario utilizado en la película?

¿Qué variables nota que predominan en el vestuario de los personajes de cada película?









**María Juliana Alvear Carrión**  
**Universidad del Azuay**  
**2024**