



**UNIVERSIDAD MAYOR**  
para espíritus emprendedores

# **Análisis de diseño de vestuario en personajes animados**

Alumna: Estephanie Araya Gutiérrez

Profesor guía: Salomón Balut Bugueño

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2021

# **Análisis de diseño de vestuario en personajes animados**

**Estephanie Araya Gutiérrez**  
**Universidad Mayor, Escuela de Animación Digital**

## **Resumen:**

La presente investigación nace a raíz de los cuestionamientos en base a las prendas de vestir de distintos personajes de series animadas con relación a su funcionalidad, rol, contexto y diseño.

Este estudio de carácter descriptivo reunió datos de variados personajes de series animadas alrededor del globo, para comparar sus vestuarios, diseños y evaluar si funcionan en base a los criterios especificados.

**Palabras claves:** Diseño, vestuario, animación, personajes, color, patronaje, series animadas.

## **Abstract:**

This research arose from questions about the clothing of different animated series characters in relation to their functionality, role, context and design.

This descriptive study gathered data from various characters of animated series around the globe, to compare their costumes, designs and evaluate whether they work based on the specified criteria.

**Keywords:** Design, costume, animation, characters, color, pattern, animated series.

## Introducción

El diseño de vestuario ha sido un pilar fundamental a lo largo de nuestra historia universal, ha sido parte de movimientos sociales, artísticos y culturales. Del mismo modo, dentro del mundo de la producción animada desempeña un papel significativo, ya sea como componente esencial del personaje y su personalidad o como accesorio. Además, es posible afirmar que un buen diseño le da vida al proyecto.

En este sentido, la problemática del tema de esta investigación nace específicamente a partir de la constatación de reiteradas críticas del público al diseño de personajes de ciertas series animadas, cuestionando el uso de vestuario, peinado, paleta de colores, personalidad, entre otros aspectos. Así es como emerge este interés de investigar pues recientemente en redes sociales se ha visualizado a usuarios de Twitter “quejándose” acerca de ciertos diseños de personajes y rediseñándolos a su criterio, con resultados insatisfactorios, ya que la mayoría de los usuarios no trabajan en la industria por lo tanto no tienen los conocimientos para corregir un diseño.

Considerando lo ya señalado, puede establecerse la relevancia de esta investigación, en tanto se enfoca en el análisis de la funcionalidad en el diseño de personajes, específicamente en las opciones del diseño de vestuario. A partir de ese punto, se cuestiona el proceso de creación de algunos diseños específicos de personajes, en tanto a veces no se refleja la relevancia que este tipo de diseño conlleva, en tanto el vestuario es una de las piezas más importantes de un personaje ya que es clave para su introducción y comercialización en un futuro. Es de este modo, entonces, como la pregunta de investigación que se pretende responder con este ensayo es la siguiente: ¿cuál es la relación del diseño de personaje y el diseño de vestuario en cuanto a su funcionalidad? Para esto, estableceremos que, cuando nos referimos a funcionalidad estamos hablando del uso que tiene el personaje con su vestuario con relación a su personalidad y a lo que se dedica.

Una vez señalados el enfoque y la pregunta de investigación, la hipótesis queda planteada de la siguiente manera: El diseño de vestuario está estrechamente ligado a la creación de personajes, ya que da a entender características del personaje que son cruciales para comprender el desarrollo de su historia.

Ahora bien, este ensayo presenta como objetivo general analizar el diseño de vestuario en personajes de distintas casas productoras alrededor del mundo. Como objetivos específicos, en tanto, se consideran:

1. Realizar una guía estandarizada para analizar los objetos de estudio.
2. Seleccionar una muestra de producciones animadas relevantes en el tema del diseño de vestuario.
3. Identificar las distintas características del vestuario de los personajes seleccionados en base a su diseño, rol, contexto y viabilidad.
4. Determinar si el diseño de vestuario del personaje cumple o no cumple con su utilidad, en base a lo que se consideraría aceptable en la industria de la animación.

5. Evaluar la toma de decisiones en cada objeto de estudio, para finalmente arribar a las conclusiones de este ensayo.

Resulta posible afirmar que un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de una creación artística. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese “algo” sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser solo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de la época. (Wong, 2007, p.41)

La finalidad de un diseñador de vestuario es crear trajes que funcionen como extensiones naturales del personaje y que se mezclen perfectamente con el mundo de la historia, llamando la atención solo al servicio de la narrativa o del estilo visual del director. Hay, por supuesto, excepciones a la regla, pero en general los trajes están pensados para pasar desapercibidos por el público. En consecuencia, los diseñadores también suelen pasar desapercibidos para el público. Esta paradoja de la invisibilidad que asola a los diseñadores de vestuario se magnifica cuando los trajes están mediados digitalmente y ya no aparecen como ropa real, como en una película de animación o un programa de televisión. Pero si el vestuario no es real, ¿es necesario un diseñador de vestuario? La respuesta corta es sí, un diseñador de vestuario siempre es necesario. El público hace suposiciones sobre los personajes basándose en su apariencia, puede elegirse de forma irreflexiva: debe ser una representación externa de la interioridad del personaje (Boumaroun, 2018, párr. 1).

El diseño de vestuario no se debe confundir con diseño de moda, ya que este último implica solo el hecho de crear tendencias y expectativas. El diseño de vestuario está determinado por el personaje que llevará la prenda y la trama que está involucrada. Por otra parte, el diseño de vestuario en ocasiones sigue las tendencias de una época pasada determinada y en otras debe proyectarse hacia el futuro. Finalmente, en los casos en los que debe basarse en tendencias contemporáneas es cuando diseño de vestuario y diseño de moda se acercan más uno a otro (ESDESIGN, 2018).

La función que desempeña la elección y diseño de los elementos relativos al vestuario queda expresada claramente en la siguiente cita:

En Frozen, al igual que en cualquier película no animada, el vestuario apoya la narración de la historia y las emociones de los personajes: el corte, el color, cada detalle está utilizado con sumo cuidado. Se emplearon técnicas de creación digital de patrones y se incluyeron las características de las telas auténticas para que en la pantalla el vestuario se comportara

como si fuera una producción real. Los protagonistas de *Frozen* sufrieron varios cambios físicos y de vestuario desde el inicio del proyecto de la película hasta su terminación, que revelan la complejidad que hay detrás de lo que nos parece sencillo visto desde la butaca del cine. (Delgado, 2014, párr. 6)

Ahora bien, el vestuario entrega una identidad popular a la persona que está caracterizando a un personaje, en ese sentido, si un actor viste de calle, no será reconocido ante aquel personaje al que ha caracterizado, y por el contrario, si una persona se calle se disfraza de un personaje, será reconocido y evocara aquella personalidad del personaje a imitar (Revilla, como citado en Wikipedia, 2021).

Uno de los conceptos centrales para desarrollar este ensayo es el de *serie animada*. Una serie animada se define como un conjunto de obras animadas con un título de serie común, generalmente relacionadas entre sí. Estos episodios suelen compartir los mismos personajes y un tema básico. Por otro lado, una serie puede tener un número finito de episodios como una miniserie, con un fin definido o ser de composición abierta, sin un número predeterminado de episodios. Pueden ser transmitidos por televisión, mostrados en salas de cine, liberados directamente para vídeo o en internet. Al igual que las películas animadas, las series animadas pueden ser de una amplia variedad de géneros y también pueden tener diferente público, desde niños hasta adultos (Hetherington, como citado en Wikipedia, 2021).

Con la finalidad de alcanzar los objetivos propuestos para esta investigación, la metodología por utilizar consistirá, en primer lugar, en investigar y sistematizar las características del diseño de vestuario en general; luego se creará una guía sistematizada para el análisis; luego se procederá a seleccionar y analizar 2 obras de distintas casas productoras que en este caso serán las siguientes:

- Disney Animation Studios: *Star vs the forces of evil*, *The owl house*.
- Zodiak Kids Studios (Marathon Media): *Totally Spies* y *Loli Rock*.
- Studio Trigger: *Little Witch Academia*, *BNA*.

Continuando con el procedimiento de análisis, se aplicará la guía sistematizada a estos objetos de estudio, para luego discriminar entre ellos los diferentes aspectos, de manera racional y justificada. También como parte de la metodología de trabajo, se indagará en entrevistas, videos, etc., por qué se tomaron estas decisiones con respecto a los personajes, de modo de poder arribar a conclusiones.

Para cumplir con las metas de este ensayo, entonces, se explicarán primero los conceptos previos antes de realizar el análisis; a continuación, se creará una guía de estandarización para llevar a cabo el análisis de los objetos de estudio; luego se considerarán 3 casas productoras de animación de distintas partes del mundo como Disney, Marathon y Trigger, siendo estas americana, europea y asiática respectivamente. Luego se analizarán trabajos que han realizado en general, de preferencia contenido original, es decir que no esté basado en un cuento clásico, manga o algo similar. Después se examinará el proceso de diseño de personajes para ver cómo aplicaron el vestuario a estos personajes, para luego determinar si funciona o no, para finalmente justificarlo y sacar conclusiones al respecto.

## Análisis de casa productora I: Disney Animation Studios, Serie 1

### Datos generales de la serie

- **Nombre serie:** Star vs. The Forces of Evil (Star vs. las fuerzas del mal)
- **Creado por:** Daron Nefcy
- **Dirigido por:** Dave Wasson
- **Año de emisión de la serie:** 2015-2019
- **Casa Productora:** Disney Television Animation
- **Estilo de arte aplicado en la serie:** Estilo Cartoon americano
- **Sinopsis:** “Star vs. The Forces of Evil” sigue la historia de Star, una apasionada y genial princesa adolescente de otra dimensión. Después de recibir una varita mágica real todopoderosa para su cumpleaños número 14, sus padres de la realeza la envían a vivir con la familia Díaz y su responsable hijo Marco en la Tierra, y ella lleva su estilo interdimensional único a su nuevo hogar.
- **Contexto:** La serie se desarrolla en tiempos contemporáneos en un barrio ficticio llamado Echo Creek en Los ángeles, California, Estados Unidos y El reino de Mewni que es el lugar de donde viene nuestra protagonista, aunque también a lo largo de la serie atraviesan varias dimensiones por medio de la varita mágica.



Figura 1. De Star vs. las fuerzas del mal, por D. Nefcy, J. Arkin, D. Wasson, 2015, Estados Unidos: Disney Television Animation, exhibida en Disney XD y Disney+.

## Primer objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Star Butterfly
- **Edad del personaje:** 14 años al comenzar la serie y 15 al finalizar la serie.
- **Protagonismo:** Personaje Principal
- **Rol:** Reina en entrenamiento del reino de Mewni y estudiante de intercambio en la academia Echo Creek en la tierra.
- **Descripción física:** Es baja en comparación a otros personajes, de contextura delgada, cabello muy largo y los ojos muy grandes. En cuanto a la paleta de color, tiene la tez clara, los ojos azules, el cabello rubio y las mejillas con motivos de corazón color rosado, todos colores vibrantes.
- **Descripción psicológica:** Es muy energética y amable. Le encanta divertirse y por lo general tiene una visión muy optimista de la vida. Le encanta ayudar a los demás y cada vez que ve que alguien está molesto, hace todo lo posible para animarlo.
- **Descripción social:** Al ser de la realeza de Mewni es alguien con mucho dinero y poder, pero prefiere pelear con monstruos y divertirse viajando por otras dimensiones con su varita mágica. Carece de conocimientos académicos por no ser de la tierra, pero aun así es popular en su escuela de intercambio
- **Concept art del personaje:**



Figura 2. Star Butterfly.



Figura 3. Concepts art. De Star vs. las fuerzas del mal, por D. Nefcy, s.f., Estados Unidos: (<https://www.daronnecy.com/>).

## Vestuario



Figura 4a,b,c,d,e (de izquierda a derecha). Capturas de pantalla. De Star vs. las fuerzas del mal (de izquierda a derecha: “Reformatorio Santa Olga para Princesas Caprichosas” (1x10), “Espíritu escolar” (1x4a), “Star llega a la tierra” (1x1a), “Misión Compras” (1x4a), “El Baile de la Luna Roja” (1x8)), por D. Nefcy, J. Arkin, D. Wasson, 2015, Estados Unidos: Disney Television Animation, exhibida en Disney XD y Disney+.

- **Contexto:** Tiempos contemporáneos en la tierra, en la escuela, en Mewni y en distintas dimensiones. El primer traje (Figura 4a) es un vestuario de renegada que usa Star para escabullirse a una escuela reformatoria para princesas problemáticas y así sacar a su amiga de allí, el segundo (Figura 4b) es de guerrera ya que Star cree que el partido de fútbol americano es una guerra y quiere que su escuela salga victorioso, la tercera (Figura 4c) y cuarta vestimenta (Figura 4d) son parte de los varios trajes diarios que tiene en la serie, dando la idea que nuestra protagonista tiene un amplio repertorio de prendas, y el quinto vestuario (Figura 4e) es un traje formal que usa para ir a un baile en el inframundo.
- **Paleta de color:** Star tiene demasiados vestuarios y todos usan colores saturados y vibrantes, donde predominan los celestes, verdes agua y rosados, aunque tiene vestuarios de varios colores y patrones de color, mezcla rayas y motivos diferentes.
- **Texturas:** Star parece que usara algodón, spandex, cuero, metal y goma en la mayoría de sus vestimentas.
- **Patronaje:** Según el primer vestuario, Star tiene un traje de princesa renegada con tutú, mallas, botas y cinturón con púas, también lleva tirantes, un cintillo con cuernos, corsé y guantes con lazos y un cintillo con cuernos. El segundo es un traje de guerrera, con gorro, falda, rodilleras, hombreras y botas de metal, también lleva unas medias a rayas y un torso de cuero. El tercer vestuario es parte de su ropa diaria, lleva un vestido corto con mangas cortas y encaje en los bordes, tiene unas botas largas con carita y cuernos en las puntas, un bolsito de estrella y un cintillo de cuernos que es característico de ella. El quinto traje es otro de sus trajes diarios, un vestido corto colorido con tirantes y sin escote, con medias a rayas, botas de goma y el cintillo de cuernos que usa casi siempre. En el quinto caso, este es un vestido formal pomposo, con hombro descubierto, usa guantes y botas largas blancas.

- **Accesorios:** Star usa muchos cintillos, siendo su favorito uno rojo con pequeños cuernos, y aunque tiene muchos otros, este es que más se le ve en la serie. También usa muñequeras con púas a veces.
- **Calzado:** Star usa botas altas de distintos colores y diseños, destacando el cuero y la goma en sus materiales, con púas y con caritas de demonios, conejitos o corazones. El rosado, blanco y morado predominan en sus botas.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje respecto a su rol y diseño**

Star Butterfly es un personaje bastante animado y determinado, quiere divertirse e ignorar sus deberes reales, al menos al principio de la serie. Tiene estatura media, cabello rubio largo y ojos azules, podríamos decir que tiene la apariencia de una princesa si nos referimos al estereotipo de princesa clásica, pero la gracia de este personaje es que logra romper el molde como la que vemos en cuentos de Disney. Al ser muy impulsiva, hiperactiva y tener un arma peligrosa como lo es su varita mágica, viste de forma muy colorida con variados diseños y motivos que destacan su personalidad animada, infantil y un tanto inmadura. Tiende a meterse en problemas, sin embargo, es una persona agradable, amable, honesta consigo misma y muy extrovertida, pues considera que los extraños son amigos que aún no conocemos.

El vestuario de Star Butterfly llega a ser muy variado a lo largo de la serie, a diferencia de los otros personajes, por lejos ella tiene la mayor cantidad de vestuarios dentro de la serie. En la mayoría de los episodios se la puede ver usando un vestido, más medias y un accesorio en el cabello. Todos los vestuarios que Star usa en la serie recalcan su alegre y extrovertida personalidad, puesto que las paletas vibrantes de sus prendas añaden más credibilidad al personaje, aunque hay veces donde debe cumplir deberes reales en Mewni y tendrá que usar ropa elegante con adornos de la realeza, pero siempre encontrará la forma de hacer divertido el atuendo, aunque sea jugando un poco con su cabello. Generalmente su vestuario no influye en su rol, porque prácticamente podría estar usando otro atuendo parecido en algún episodio, por ejemplo, en uno de los capítulos de la última temporada Star se transforma en algo parecido a una mariposa, pero si lo vemos en comparación a lo que tenía antes, podríamos decir que el diseño del vestuario no varía mucho aparte del color.

Su vestuario en cuanto a contexto es coherente con la historia, puesto que nos da a entender que los capítulos suceden en días distintos, Star tiende a repetir atuendos como nosotros en la vida real, incluso hay una ocasión en donde producción usó el diseño de vestuario que un fan hizo para la protagonista, llegando a probar que la vestimenta de Star es para hacerla ver estilosa y a la moda. Cuando pasa algo importante, su ropa es diferente al de los otros vestuarios que usa normalmente, como cuando fue al baile del inframundo y contrajo la maldición de la luna roja, o como el mismo primer episodio, donde ocupa un look que no volvemos a ver en la serie.

El diseño de vestuario es muy coherente con el personaje y con su personalidad, nos da a entender que Star es alegre, extrovertida, fashionista, divertida, dramática y segura de sí misma. Usa vestidos en la mayor parte de episodios, los diseños de cada uno varían y tienden a ser una

versión más simplificada de un vestido de princesa, pues siempre se mantiene alguna cualidad de estos. Su paleta es muy colorida y saturada, podemos ver distintos tonos, aunque entre ellos destacan verde menta, verde agua y celestes. Como accesorio usa mayoritariamente un cintillo con cuernos de color rojo que fue regalo de Tom, tiempo antes de la serie. También usa mallas a rayas coloridas que hacen juego con sus vestidos y botas de distintos tamaños y diseños extravagantes.

Podríamos decir que el vestuario de Star funciona en cuanto a diseño y estética, su vestuario cumple con su función que sería destacar al personaje por sobre el resto, proyectar la personalidad colorida que tiene la protagonista, en cambio su rol no se manifiesta demasiado por su vestuario, la varita mágica que usa es la que se encarga de dejar en claro que Star es mágica y viene de otra dimensión.

## Segundo objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Tom Lucitor
- **Edad del personaje:** 14 años al comenzar la serie y 15 al finalizar la serie.
- **Protagonismo:** Personaje Secundario
- **Rol:** Príncipe del inframundo, ex novio de Star Butterfly
- **Descripción física:** Es de estatura un poco más alta que la media, de estructura delgada, tiene las orejas y la nariz puntiagudas, también tiene dientes filosos como tiburón, tiene su cabello corto estilizado para verse como llamas, y a diferencia de otros personajes de la serie tiene 3 ojos. En cuanto a paleta de color, es saturada, en donde predomina el rosado en su cabello en contraste de su color de piel que es un lila pálido, sus ojos son de color rojo intenso y sus cuernos son café claro y beige en las puntas. Cuando está enojado, sus ojos se iluminan de color rojo brillante, y habla con una voz más demoniaca.
- **Descripción psicológica:** Es un galán la mayor parte del tiempo, propenso a irritarse a la menor provocación. Cuando esto pasa, tiene un cambio físico que se puede notar con claridad.
- **Descripción social:** Es un príncipe demonio del Reino del Inframundo que queda bajo tierra y en otra dimensión, por lo cual



Figura 5. Tom Lucitor

tiene poderes, y a pesar de verse muy rudo y rebelde, puede llegar a ser muy sensible, llegando a ser fan de una pop boy band llamada *Love Sentence*.

- **Concept art del personaje:**



Figura 6. De TOM LUCITOR CONCEPT ARTE, DEMON PROM VS STAR & MARCO! SHIPS! [Star vs the Forces of Evil Discussion], por Swaggy Thunder (canal de YouTube), 2017 (<https://www.youtube.com/watch?v=g837iyOdkQs&t=95s>).

## Vestuario



Figura 7a,b,c,d,e (de izquierda a derecha). Capturas de pantalla. De Star vs. las fuerzas del mal (de izquierda a derecha: “Atrapa-pelusas” (3x8a), “La maldición de la Luna Roja” (4x8), “El Baile de la Luna Roja” (1x8), “Conquistando” (3x21), “El Baile de la Luna Roja” (1x8)), por D. Nefcy, J. Arkin, D. Wasson, 2015-2018, Estados Unidos: Disney Television Animation, exhibida en Disney XD y Disney+.

- **Contexto:** Tiempos contemporáneos, en Mewni, en el inframundo y la tierra. El primer vestuario (Figura 7a) de Tom es parte de su ropa diaria, es la que más usa en la serie cuando hace sus apariciones en las primeras temporadas. El segundo (Figura 7b) también forma parte de su ropa diaria, pero este aparece en las últimas temporadas. El tercero (Figura 7c) es un look semi formal que usa, ya sea para ser coqueto con la protagonista y quedar de genial frente a ella o para ir a fiestas semi formales. El cuarto traje (Figura 7d) lo usa en la última temporada cuando están peleando contra el enemigo, se podría decir que es su ropa

de combate. Y el ultimo es el vestuario formal (*Figura 7e*) que tiene Tom para bailes especiales o eventos reales.

- **Paleta de color:** En la paleta del vestuario de Tom predominan principalmente los rojos combinados de negro o con amarillo en ciertos casos, a excepción del último que predomina el blanco y los rosados.
- **Texturas:** Las texturas de los vestuarios de Tom serian una mezcla de algodón, con mezclilla, cuero y gabardina, cashmere o tafetán para los trajes formales.
- **Patronaje:** Tom usa una polera rota y unos jeans rasgados usando unas botas vaqueras para su primer vestuario. Para el segundo usa también una polera rota, chaqueta de cuero y jeans con las mismas botas vaqueras del primer vestuario. Para el tercer look usa un traje de cashmere de color negro, una camisa con corbata negra que están parcialmente desaliñadas. En el cuarto, que es de batalla, usa un traje que se parece al de un samurái japones, con motivos de fuego su ropa. El ultimo es un vestuario que es de cashmere, pero de color blanco, es el traje más formal que tiene, usa un moño rojo y tiene mangas con encaje y cola elegante de cierta forma, traje posiblemente basado en uno del siglo XIX.
- **Accesorios:** Se puede ver a Tom usando piercing y aros en las orejas, muñequeras de cuero y cinturones con púas, lo cual le da un estilo punk o muy rockero a este personaje.
- **Calzado:** Tom usa generalmente calzado con tacos, siendo las botas cafés las que usualmente usa, las otras son unas de cuero negro y las ultimas son unas botas rojas con púas en las puntas.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje respecto a su rol y diseño**

Tom Lucitor es un demonio atractivo, encantador y elegante con problemas para controlar la ira, quiere reconquistar a Star quién fue su novia antes de los acontecimientos de la serie. Su estatura es por sobre la media, tiene ojeras puntiagudas como un elfo, dientes filosos como tiburón, cabello rosado, cuernos a los lados de su cabeza y normalmente viste entero de cuero, si lo observamos podríamos deducir que es el clásico chico malo o rebelde, haciéndonos pensar que de verdad es malo, pero a medida que vamos conociendo más al personaje nos damos cuenta de que es una buena persona, tiende a molestar a Marco, solo porque está celoso de él, luego se hacen grandes amigos.

El vestuario de Tom es bastante definido a comparación de Star, al ser un personaje secundario no tiene tantas apariciones dentro de la serie, por lo cual su vestuario es bastante reducido. En los episodios en los que sale generalmente viste de forma casual, con poleras rasgadas, pantalones de cuero o mezclilla, pulseras con púas, botas vaqueras, maquillaje en los ojos y en ocasiones chaquetas de cuero. Los vestuarios de Tom muestran lo genial, estiloso y carismático que puede a llegar a ser este personaje, Su vestuario parcialmente cumple con su rol, cuando tiene que hacer deberes reales como príncipe del inframundo donde se viste con trajes elegantes, ya que generalmente usa ropa casual.

Su vestuario en cuanto a contexto es coherente con la historia, ya que cuando suceden eventos importantes estos se ven afectados en el vestuario de Tom, por ejemplo, el capítulo del

baile de la luna roja Tom usaba un traje especial que solo está ligado a ese acontecimiento, o cuando están en guerra contra la villana de la serie usaba un traje de samurái que iba bastante acorde con su personalidad, ya que tenía motivos de llamas encima.

El diseño de vestuario de Tom es muy coherente con el personaje y con su personalidad, nos da a entender que Tom es genial, coqueto, atrevido, irascible y carismático, usa ropa casual y ternos la mayoría de los episodios en los que aparece, su estilo casual hace guiño al estilo punk o rockero que presentan las personas que suelen escuchar estos géneros musicales, su paleta es monocromática derivada del rojo como los cafés, rosados, etc., como accesorios usa aros y piercings en las orejas, maquillaje en los ojos, pulseras y cinturones con púas de cuero. También usa botas de cuero de vaquero.

El diseño de Tom funciona en cuanto a diseño y funcionabilidad, ya que muestra su carisma, su personalidad y la utilidad que el personaje le da a su vestuario, en cuanto a rol se puede dar a entender que es su demonio, pero solo por su apariencia física, y se puede dar a entender como príncipe a medida que veamos la serie, por ende, como rol no cumple muy bien su función.

## Tercer objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** No presenta nombre
- **Edad del personaje:** 14 años aproximadamente
- **Protagonismo:** Extra
- **Rol:** Estudiante de secundaria
- **Descripción física:** Este personaje tiene estatura media, estructura muy delgada, cabello largo atado en 2 coletas altas, su nariz es un poco grande comparada a otros personajes, mechones a los lados y tiene ojos muy grandes. En cuanto a paleta de color este extra tiene el cabello color burdeo, los ojos pardos y la tez blanca, los colores del personaje son fríos a excepción de la paleta magenta que destaca sobre el resto de sus colores.
- **Descripción psicológica:** Es un personaje amable y alegre, sociable con sus compañeros de clase.
- **Descripción social:** Es una humana corriente que es compañera de Star, se la puede ver en multitudes junto a un grupo grande de estudiantes.

## Vestuario



Figura 8. Captura de pantalla. De Star vs. las fuerzas del mal (“Cupido” (1x2a)), por D. Nefcy, J. Arkin, D. Wasson, 2015, Estados Unidos: Disney Television Animation, exhibida en Disney XD y Disney+.

- **Contexto:** Este vestuario es usado por este personaje que va a la secundaria en la tierra, se puede apreciar que es ropa de uso diario.
- **Paleta de color:** La paleta de color es una mezcla entre colores cálidos y fríos que vienen del rojo y el azul respectivamente, parcialmente desaturados a excepción del magenta de sus accesorios. Lleva un bolsito azul que está desaturado también y calzado de color negro.
- **Texturas:** Se puede especular que la tela usada en este vestuario es algodón y la falda puede ser de gabardina.
- **Patronaje:** Tiene una camisa con mangas cortas con cuello redondo, el cual hace que se vea tierno y elegante al mismo tiempo, por encima de la camisa lleva una falda lisa a la altura de la cintura, también lleva unas medias a la altura de la rodilla y usa unas ballerinas.
- **Accesorios:** Este personaje lleva pulseras dobles en cada muñeca que combinan muy bien con las coleteras que lleva en el cabello ya que son del mismo color, también lleva un bolso escolar de color azul grisáceo, muy cómodo para llevar libros a la escuela.
- **Calzado:** el calzado que lleva este personaje son ballerinas, un tipo de zapato femenino plano, muy sencillo y con el escote redondeado. El origen de la palabra ballerina se encuentra en el calzado usado por las bailarinas de ballet.

### Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje respecto a su rol y diseño

Este personaje es uno de los varios extras que se pueden ver en la serie, es una estudiante de secundaria al igual que Star y otros personajes, se puede ver como una persona agradable y social. Viste ropa casual, una camisa rosada, una falda larga, medias y ballerinas.

El rol de este personaje es rellenar espacio, no es importante para la trama, ya que, si la quitas no pasaría nada, la historia seguiría su curso, básicamente estos personajes están para ser testigos de las aventuras de Star, y en este caso como son personas normales la verán de manera extraña ya que las cosas que pasan en la tierra desde que Star llegó no son para nada normales.

## Análisis de casa productora I: Disney Animation Studios, Serie 2

### Datos generales de la serie

- **Nombre serie:** The Owl House (La Casa Búho)
- **Creado por:** Dana Terrace
- **Dirigido por:** Stephen Sandoval, Manny Hernandez, Stu Livingston, Aminder Dhaliwal, Tyler Chen, Ricky Comet
- **Año de emisión de la serie:** 2020-En emisión
- **Casa Productora:** Disney Television Animation
- **Sinopsis:** Luz, una adolescente segura de sí misma, descubre la entrada a un reino mágico, donde se hace amiga de Eda, una bruja rebelde, y de King, un guerrero diminuto. A pesar de no tener poder, Luz se convierte en la aprendiz de Eda para ser una bruja.
- **Contexto:** La serie se desarrolla en tiempos contemporáneos en un archipiélago llamado Boiling Islands (Islas hirvientes) que se encuentra en el mágico reino de los demonios de otra dimensión.



*Figura 9.* De La Casa Búho, por S. Sandoval, M. Hernandez, S. Livingston, A. Dhaliwal, T. Chan, R. Comet (directores), D. Terrace (productora), 2020, Estados Unidos: Disney Television Animation, exhibida en Disney Channel.

## Cuarto objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Luz Noceda
- **Edad del personaje:** 14 años
- **Protagonismo:** Personaje primario
- **Rol:** Estudiante, aprendiz de bruja.
- **Descripción física:** Luz es una chica de estatura media, estructura delgada, tiene el cabello corto y es de ascendencia latina, más específicamente dominicana. Tiene el pelo castaño, la piel morena y los ojos cafés, la paleta de su piel es vibrante y de colores terrarios, la cual destaca en comparación a los otros personajes que son pálidos de piel y de colores fríos en general.
- **Descripción psicológica:** Luz es una chica amable, extrovertida y algo excéntrica por lo cual la miran de manera extraña en la tierra, también puede llegar a ser testaruda y muy determinante a la hora de querer lograr sus objetivos, pero a pesar de todo demuestra que es inteligente y muy creativa.
- **Descripción social:** Luz es una estudiante de secundaria la que se mete en problemas debido a su excentricismo, lo cual la lleva a no tener amigos reales, puesto que siempre se la pasa en su imaginación. Todo esto cambia cuando llega a Boiling Islands donde hace varios amigos, por las mismas razones por la cual se sentía rechazada en la tierra.
- **Concept art del personaje:**



Figura 10. Luz Noceda



Figura 11. Concept art. De La casa búho, por D. Terrace y A. Kirwan, s.f., Estados Unidos: (<https://twitter.com/DisneyTVA/status/1225179897544486919>).

## Vestuario



Figura 12a,b,c,d,e (de izquierda a derecha). Capturas de pantalla, Imágenes oficiales De La casa búho (de izquierda a derecha: “Una bruja mentirosa y un guardián” (1x01), “El primer día” (1x13), “Noche de graduación encantadora” (1x16), “El escape del taliamigo” (1x10), “Lecciones de arte con Luz” (corto 3)), por S. Sandoval, M. Hernandez, S. Livingston, A. Dhaliwal, T. Chan, R. Comet (directores), D. Terrace (productora), 2020, Estados Unidos: Disney Television Animation, exhibida en Disney XD y Disney+.

- **Contexto:** Luz es una chica que viene del mundo real, por así decirlo, y llegó por accidente al mundo mágico, por lo cual se le verá con su ropa diaria en casi todos los episodios. Su vestuario del día a día (*Figura 12a*) tiene un gorrito con orejas de gato para hacer alusión que a ella le gustan cosas que la hacen única al resto de las personas, su segundo vestuario (*Figura 12b*) es el uniforme de la academia Hexside, pues llama la atención que un uniforme de colegio sea tan colorido esto tiene explicación las clases se señalan por color, pero como Luz asiste a todas las clases tiene todos los colores, el tercer vestuario (*Figura 12c*) que Luz usa un traje con falda para un baile escolar, en el cuarto traje (*Figura 12d*) es de un uniforme de animadora para apoyar al equipo de Hexside, amarillo y azul son sus colores de equipo, y por ultimo un vestuario (*Figura 12e*) que usa para pintar en el bosque, aunque este último solo sale en los cortos de The Owl House llamado *Owl Pellets*.
- **Paleta de color:** El color icono de Luz es el morado el cual se puede ver en los distintos outfits que tiene, también usa grises, negros y blancos, en los otros vestuarios se le puede ver con más colores como el rosado, verde, rojo, azul, amarillo y café.
- **Texturas:** Haciendo una especulación a sus prendas, se puede intuir que Luz (*Figura 12a*) ocupa algodón con poliéster para su sudadera, mezclilla para los shorts y algodón con spandex para los leggings en general y las zapatillas que son de algodón. Para el segundo vestuario (*Figura 12b*) seguiríamos usando una tela de algodón con spandex y gabardina, las zapatillas se mantienen igual. Su tercer vestuario (*Figura 12c*) usa gabardina y tafetán, que es la típica tela que se ven en los vestidos de gala que son un poco opacas y no relucen mucho. El siguiente vestuario (*Figura 12d*) es de algodón con poliéster y spandex para los leggings. Y el ultimo vestuario (*Figura 12e*) es una mezcla entre algodón, lino o mezclilla, spandex y fieltro para la boina que es muy típica del estereotipo de artistas.
- **Patronaje:** El primer vestuario tiene una sudadera con mangas cortas con gorrito de gatito, lo cual no es muy común ya que las sudaderas tienen mangas largas. Los shorts de mezclilla

con leggings se pueden ver mucho en las adolescentes, el uniforme es un jumper con una capa corta que cubre solamente los hombros, ésta se le conoce como *capelet*, usa además un mono colorido. El otro de sus vestuarios es un chaleco.

- **Accesorios:** Suele ocupar accesorios dentro de la serie junto con su ropa diaria, los usuales son los aretes negros que siempre vemos, a veces usa capas para ocultarse, o pompones que encontró en algún baúl escolar, pero generalmente es solo ella sin nada a la mano.
- **Calzado:** A luz se le puede ver en la mayoría de los episodios con unas vans de color blanco, es ya un icono del personaje pues lo usa en la mayoría de sus outfits. Las vans son un tipo de zapatillas que se caracterizan por no tener cordones y son cómodas para usarse, generalmente se ocupan para el deporte de skate. El otro tipo de calzado que usa luz son unas botas a la altura de las pantorrillas.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje respecto a su rol y diseño**

Luz Noceda es una humana de orígenes latinos que habita la tierra, es extrovertida, creativa, curiosa, quien quiere aprender todo lo posible sobre el nuevo mundo mágico en el que está habitando ahora. Es de estatura media, estructura delgada, de tez morena, cabello corto y ojos cafés, normalmente usa su vestuario clásico, su sudadera con mangas cortas, leggings, shorts de mezclilla y sus clásicas vans de color blanco.

El vestuario de Luz no cambia mucho durante la serie, tiene una variedad limitada pero su vestuario refleja el rol de esta y el entorno que la rodea, su ropa es una tenida normal que alguien usaría en la vida real, cuando cambia de vestuario es porque la trama se lo permite y es importante para mostrar detalles del personaje y de lo que hace, por ejemplo, el traje escolar de Hexside muestra con claridad como son los estudiantes de este mundo, también muestran a que clases corresponden, generalmente solo se puede tomar una clase a la vez, pero como Luz quería aprender todo gracias a su gran interés se le permitió asistir a todas las clases y eso se ve reflejado en su uniforme.

Su vestuario es bastante coherente con la historia, no así su ropa diaria que es la misma casi siempre, uno podría llegar a pensar que todo pasa en el mismo día, pero a excepción de lo anterior todo lo demás es coherente, si va a algún lugar helado se abriga, si se quiere camuflar o disfrazar lo hace, si asiste a un baile se viste para la ocasión incluso llegando a resaltar su creatividad en sus prendas.

El diseño de vestuario es coherente con el personaje, con su personalidad, su creatividad y con su grupo etario, generalmente la podemos ver siempre con *leggings* junto con unas Vans blancas, esto ya pasa a ser un sello para el personaje, si uno quisiera hacerle un vestuario se debería empezar agregando estos 2 elementos a la fórmula para hacer algo de acuerdo con el personaje. Su paleta es vibrante y el color que más destaca de sus prendas es el morado, podría tener relación con su vínculo con la magia ya que es uno de los significados que posee este color en psicología de color y lo otro podría ser que sea un color que le guste mucho ya que hay muestras de que lo ha usado desde pequeña

El vestuario de Luz funciona tanto en función del diseño como de funcionalidad recalcando que ella es la única humana de este mundo extraño, pero aun así dando ese toque creativo que la hace resaltar con los otros personajes combinando bien la paleta de colores con ella, llegando a lucir muy bien y remarcando su personalidad extrovertida y curiosa.

## Quinto objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Amity Blight
- **Edad del personaje:** 14 años
- **Protagonismo:** Personaje secundario
- **Rol:** Estudiante de la escuela de magia y demonios Hexside
- **Descripción física:** Amity tiene una estatura media, estructura delgada, cabello corto atado con una coleta arriba y usa maquillaje a diferencia de Luz. Tiene orejas puntiagudas, es de piel blanca o clara, ojos color ámbar y pelo color menta con raíces cafés claras.
- **Descripción psicológica:** Amity es sobresaliente en todo lo que hace, lo cual la lleva a ser muy competitiva, le gusta ser el centro de atención y tiende a molestar a aquellas personas que siente que son inferiores a ella, sin embargo, cuando su reputación se ve comprometida se pone sensible y eso la lleva a anhelar el éxito por sus propios medios y no por trampas o el engaño.
- **Descripción social:** Amity no solo es una estudiante de la escuela de magia de Hexside, es una de las mejores, eso es porque quiere entrar al aquelarre del emperador en donde solo eligen a los mejores. Al ser bruja puede manejar la magia de una manera bastante hábil, suele ser muy altanera con sus pares, pero esto cambia a medida que va conociendo a Luz.



*Figura 13. Amity Blight*

- **Concept art del personaje:**



Figura 14. Concept art. De La casa búho, por D. Terrace y H Ayoubi, s.f., Estados Unidos: (<https://twitter.com/DisneyTVA/status/1337834573288382465?s=19>).

## Vestuario

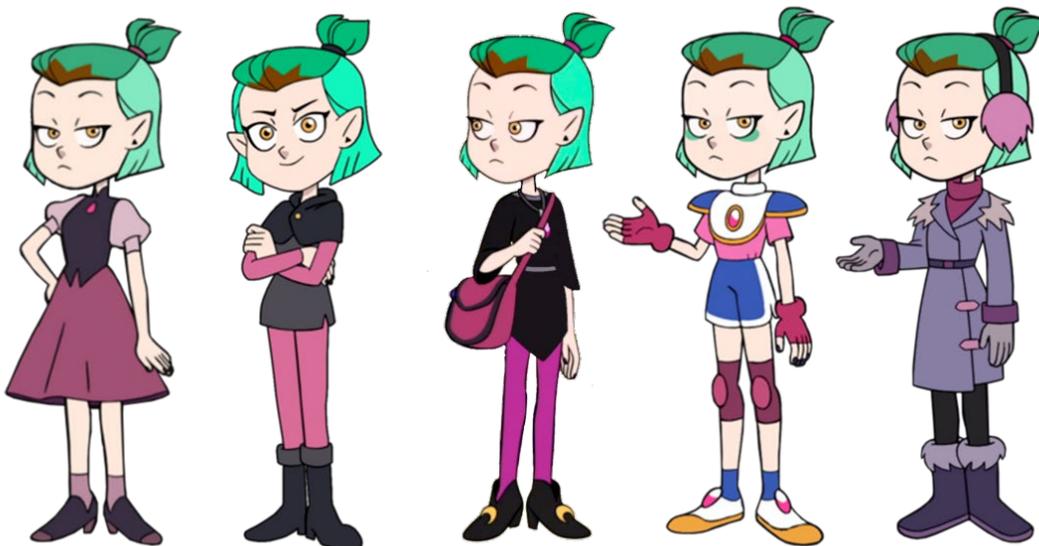


Figura 15a,b,c,d,e (de izquierda a derecha). Imágenes oficiales De La casa búho (de izquierda a derecha: “Noche de graduación encantadora (1x16), “Yo fui una abominable adolescente” (1x03), “Aventuras mágicas” (1x12), “Improvisa como las brujas” (1x17), “Aventuras mágicas” (1x12)), por S. Sandoval, M. Hernandez, S. Livingston, A. Dhaliwal, T. Chan, R. Comet (directores), D. Terrace (productora), 2020, Estados Unidos: Disney Television Animation, exhibida en Disney XD y Disney+.

- **Contexto:** Tiempos contemporáneos en el reino de los demonios en el archipiélago de Boiling Island en otra dimensión, el primer traje (figura 15a) Amity usa un traje formal para un baile escolar en el que espera invitar a Luz, su segundo vestuario (figura 15b) muestra su uniforme de Hexside el cual los colores representan las clases, en este caso Amity asiste a la clase de abominables, el tercer vestuario (figura 15c) hace alusión a su

ropa diaria cuando sale a la calle, el cuarto vestuario (*figura 15d*) es un uniforme de Grudgby un deporte que se practica en Boiling Islands, lo usa para ayudar a Luz y a Willow a ganar un desafío contra Boscha, y el último vestuario (*figura 15e*) es un traje para climas helados ya que se encuentra en la región ártica de La rodilla o The knee de Boiling Islands.

- **Paleta de color:** En Amity predominan los colores fríos, como los morados, los lilas y colores neutros como los grises y negros, también tiene palo rosa en su paleta.
- **Texturas:** Especulo que Amity usaría telas como gabardina, satén o lino en el primer vestuario (*Figura 15a*), para el segundo (*Figura 15b*) usaría spandex, gabardina y cuero, para el tercero (*Figura 15c*) las telas serian de tejido de punto, que es una tela muy delgada, spandex y cuero, para el cuarto (*Figura 15d*) seria poliéster, algodón, policarbonato para la indumentaria de protección y kevlar más poliéster para los guante, y el quinto vestuario (*Figura 15e*) es una chaqueta de fieltro o impermeable con felpa en el gorro y suéter de lana, los guantes pueden ser de fieltro o de lana, las botas son de fieltro, polar por dentro y felpa en los bordes.
- **Patronaje:** El primer vestuario (*Figura 15a*) de Amity es un traje formal usa una camisa con mangas con volumen y tiene un chaleco formal de cuello alto, también lleva una falda larga de plato, medias cortas y zapatos elegantes con tacón corto, parecen Oxford, pero no tiene cordones. El segundo vestuario (*Figura 15b*) es su uniforme escolar que consiste en un jumper, mono de spandex y botas largas. El tercer vestuario (*Figura 15c*) es ropa casual, lleva un poncho con cuello redondo, leggings, zapatos de bruja con un adorno lunar en ellos y un bolsito. El cuarto vestuario (*Figura 15d*) es uno deportivo que viene con protección, polera, shorts y zapatilla deportivas. El ultimo vestuario (*Figura 15e*) es para el frio, lleva un abrigo largo, abajo lleva leggings y un suéter cuello tortuga, unas botas felpudas y orejeras.
- **Accesorios:** Amity usa coles de color morado saturado a excepción de su ropa escolar que es de color negro, también usa aros negros en sus puntiagudas orejas. En su último vestuario usa (*Figura 15e*) orejeras de felpa para el frio.
- **Calzado:** Amity usa botas en lo general de cuero generalmente, aunque igual se la puede ver usando zapatillas deportivas sin cordones o tacones Oxford sin cordones y zapatos de bruja con puntas puntiagudas

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje en cuanto a su rol y diseño**

Amity Blight es un personaje en el cual su personalidad se ve reflejada por como la criaron sus padres, pero a medida que va conociendo a Luz se vuelve más simpática, humilde y llega a desarrollar sentimientos por nuestra protagonista, quiere ser la mejor de la escuela mágica porque su sueño es ser parte del aquelarre del emperador donde van los brujos más poderosos, tiene estatua media igual que Luz, es de tez clara y de contextura delgada, también tiene las orejas puntiagudas y el cabello teñido color verde menta y pistacho, su vestuario es bastante sobrio y serio, lo cual siempre la hace ver elegante.

El vestuario de Amity llega a ser incluso más limitado que el de Luz ya que siempre la podemos ver con su uniforme puesto, pero a diferencia de eso, resalta su rol de estudiante de clase alta de Hexside. A pesar de que sus prendas no lucen tan ostentosas, lucen de buena calidad y muy pulcras, cuando la vemos en el baile la podemos ver muy elegante con sus prendas.

En cuanto a contexto su vestuario es muy coherente ya que cuando debe jugar algún deporte usa la indumentaria adecuada, cuando va a un baile viste para la ocasión, si va a un lugar helado también, al igual que cuando va a la escuela, en casi todos los episodios en los que aparece.

El diseño de vestuario es coherente con el personaje, destaca la personalidad de chica altruista y engreída como lo era ella antes de conocer a Luz, también muestra su rebeldía ya que se tiñe el cabello, la podemos ver con su uniforme la mayoría del tiempo, lo que nos da a entender que es una persona muy disciplinada, esto igual se entiende por el estilo de vida que tiene y como la criaron sus padres.

El vestuario de Amity funciona en todos los casos, pero con el diseño de personaje hay cosas que no calzan en cuanto a paletas de color, su pelo es muy saturado y verde para estos colores opacos, en el caso de la ropa casual funciona porque el morado es marcado no como en los otros que parece más rosado, en cambio en el concept se puede apreciar que un color tirado al azul como el calipso funcionaría mejor ya que combinaría mejor.

## Sexto objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** No presenta nombre
- **Edad del personaje:** 14 años aproximadamente
- **Protagonismo:** Extra
- **Rol:** Estudiante de secundaria, compañera de Luz
- **Descripción física:** Este personaje tiene una estatura media y es de estructura delgada, tiene el cabello corto peinado hacia atrás, tiene los ojos celestes, la piel bronceada o morena, el cabello rubio con un mechón rosa.
- **Descripción psicológica:** Este personaje es optimista, sociable, segura de sí misma, extrovertida ya que se ve muy sociable y reacia a las cosas raras que hace Luz.
- **Descripción social:** Como podemos apreciar en el capítulo donde sale este personaje, es muy participativa en actividades de la escuela en la que asiste, siendo parte del equipo de cheerleading y haciendo obras de teatro, también es alguien que destaca en lo que hace y debe ser alguien con muchos amigos.

## Vestuario

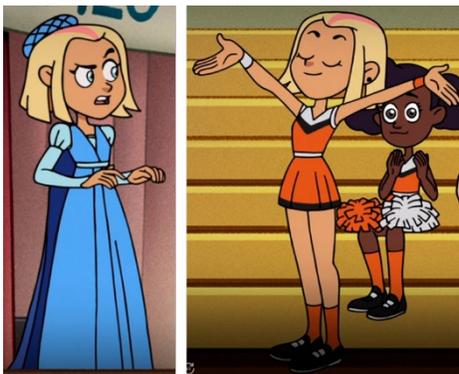


Figura 16a ,b. (de izquierda a derecha). Capturas de pantalla de La casa búho “Una bruja mentirosa y un guardián” (1x01), por S. Sandoval, M. Hernandez, S. Livingston, A. Dhaliwal, T. Chan, R. Comet (directores), D. Terrace (productora), 2020, Estados Unidos: Disney Television Animation, exhibida en Disney XD y Disney+.

- **Contexto:** Tiempos contemporáneos en el mundo real. En el primer vestuario (Figura 16a) este personaje participa en una obra de teatro con Luz y en el segundo (Figura 16b) está practicando piruetas en la cancha de porristas.
- **Paleta de color:** En su paleta predomina los colores que predominan del azul y su complementario que es el naranja.
- **Texturas:** En cuanto a texturas el primer traje (Figura 16a) debe de ser una mezcla entre satén y algodón, incluso terciopelo, en cuanto al segundo (Figura 16b) especulo que es spandex como la mayoría de los trajes de porristas, las calcetas son de algodón y las zapatillas son de cuero.
- **Patronaje:** Vestido largo que llega al suelo, con mangas largas y lisas, hombros pomposos con volumen, con una capa que cuelga por detrás y un gorra julieta. En cuanto al otro traje es un vestido corto de una sola pieza con falda tableada, con medias cortas y zapatillas.
- **Accesorios:** en el primer vestuario (Figura 16a) usa un gorro que es clásico de los tiempos medievales que es en donde ocurre esa obra de teatro, en el segundo vestuario (Figura 16b) ocupa muñequeras deportivas y aros negros en la oreja.
- **Calzado:** Solamente se pueden apreciar unas zapatillas deportivas de color negro.

### Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño

Este personaje es el típico extra que destaca por sobre el protagonista, para hacer una comparación a como es el protagonista frente a su entorno, y usaron a este extra como punto de comparación, ella es popular, atlética y muy participativa en el colegio. Luz lo es, pero por su manera de ser tan excéntrica la lleva a tener problemas con dirección.

El vestuario de este personaje cumple el rol al cual es ser un ejemplo de estudiante normal en comparación con Luz que con esa fantasía y creatividad dentro de ella hacía que se metiera en problemas.

## Análisis de casa productora II: Zodiak Kids Studios, Serie 1

### Datos generales de la serie

- **Nombre serie:** Totally Spies! (Tres espías sin límites)
- **Creado por:** Vincent Chalvon-Demersay y David Michel
- **Dirigido por:** Stéphane Berry y Pascal Jardin
- **Año de emisión de la serie:** 2001-2014
- **Casa Productora:** Zodiak Kids Studios (Antigua Marathon Media Group), Image Entertainment Corp.
- **Estilo de arte aplicado en la serie:** Estilo influenciado por la animación japonesa.
- **Sinopsis:** Alex, Sam y Clover, estudiantes de la vida cotidiana, son en realidad agentes secretos, espías profesionales empleadas por WOOHP, una organización secreta para la protección de la humanidad. Las heroínas son chicas jóvenes, modernas, independientes, atléticas, entusiasmadas con las peligrosas aventuras, el maquillaje y la moda.
- **Contexto:** La serie se desarrolla en Beverly Hills, Los ángeles, California, Estados Unidos y en los distintos lugares del mundo donde las chicas tengan alguna misión secreta, ocurren en tiempos contemporáneos de la década del 2000 en adelante.



*Figura 17.* De *Totally Spies!*, por V. Chalvon-Demersay, D. Michel (creadores), S. Berry, P. Jardin (directores), M. Lamoreaux, R. Lamoreaux, S. Viau (productores), 2001 – 2014, Francia: Zodiak Kids Studios (Antigua Marathon Media Group); Canada: Image Entertainment Corp.

## Séptimo objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Clover Ewing
- **Edad del personaje:** 14 – 22 años a lo largo de la serie
- **Protagonismo:** Personaje Principal
- **Rol:** Estudiante de secundaria, Estudiante de Mali-U, Agente secreto de WOOHP
- **Descripción física:** Clover tiene estatura media alta, es delgada, atlética, de tez clara, ojos azules y melena rubia estilizada hasta la altura de los hombros, siempre se la puede ver vistiendo a la moda.
- **Descripción psicológica:** Clover es una chica muy extrovertida, alegre y dramática, es poco perceptiva e ingenua a comparación de sus amigas Sam y Alex pero nunca deja de demostrar su inteligencia a la hora de ser espía, también es muy coqueta y le encanta ligar con chicos.
- **Descripción social:** Clover es estudiante de la secundaria Beverly Hills en las primeras temporadas, es de las chicas populares y suele salir con muchos chicos e ir de compras, al no ser tan lista, sus notas llegan a ser suficientes, pero a medida que la serie va avanzando nos darán a entender que sus notas habrán mejorado con el tiempo.
- **Concept art del personaje:**



Figura 18. Clover Ewing



Figura 19a, b, c. Concept art. De Totally Spies!, por G. Formosa (19a y 19b), S. Berry, s.f., ([https://twitter.com/Archive\\_Of\\_Alex/status/1356793229568602117](https://twitter.com/Archive_Of_Alex/status/1356793229568602117))

## Vestuario



Figura 20a, b, c, d, e. (de izquierda a derecha). Capturas de pantalla, De *Totally Spies!* (de izquierda a derecha: “Atracción por los músicos” (1x01), “Avance rápido al pasado” (3x07), “Atracción por los músicos” (1x01), “La huida” (1x04), “El profesor malvado” (5x03)), por V. Chalvon-Demersay, D. Michel (creadores), S. Berry, P. Jardín (directores), M. Lamoreaux, R. Lamoreaux, S. Viau (productores), 2001 – 2014, Francia: Zodiak Kids Studios (Antigua Marathon Media Group); Canadá: Image Entertainment Corp., exhibida en Prime Video.

- **Contexto:** Tiempos contemporáneos durante la década del 2000 en Beverly Hills, Londres, Malibú, en varios lugares alrededor del mundo y los 70’s de Beverly Hills mediante viajes en el tiempo. En el primer vestuario (*Figura 20a*) observamos a Clover con unos de los tantos vestuarios casuales que usa a lo largo de la serie, en el siguiente traje (*Figura 20b*) observamos una variante del clásico traje de espía que usan las chicas durante la serie, como llegaron a la década de los 70s debieron cambiar el traje para no llamar la atención, el tercer vestuario (*Figura 20c*) es uno de los tantos trajes de encubierto que usan durante sus misiones, en este caso fingieron ser estrellas del rock para investigar un asunto relacionado a un cantante y su música, el cuarto traje (*Figura 20d*) es el icónico traje de espía de una pieza que ocupan durante toda la serie, el último vestuario (*Figura 20e*) es el uniforme de la cafetería de la Universidad de Malibú, donde las chicas tuvieron que conseguir un empleo part-time para pagar los gastos de su residencia allá.
- **Paleta de color:** La paleta de color del vestuario de Clover es muy definida con colores muy saturados, mezclando una gran cantidad de colores, pero los vestuarios que más se identifican con Clover son los que llevan rojo o rosa en su paleta, a diferencia de sus amigas en donde el verde y el amarillo son los colores más característicos de ellas.
- **Texturas:** En cuanto a texturas, las que predominan en los vestuarios seleccionados son la seda o terciopelo para su camisa, pantalones cotele y cuero para los botines para el primer vestuario, poliéster y charol para el segundo conjunto, cuerina, látex o mezclilla para el tercer vestuario, látex y cuero para el traje de espía, algodón y gabardina delgada para el uniforme de la cafetería y las zapatillas conjuntas serían de poliéster y goma.
- **Patronaje:** Clover viste (*Figura 20a*) una camisa roja de manga larga, unos pantalones ajustados y unos botines con taco bajo, en el segundo vestuario (*Figura 20b*) usa una

camisa corta sin mangas con corte en v asimilándose un poco a los petos que usan en tenis, también unos pantalones acampanados como se suelen usar en los 70s y unas botas con plataformas que también eran usados en esos tiempos, en cuanto al tercer vestuario (*Figura 20c*), usa una chaleca de mezclilla y unos short cortos, botas largas y un kimono sin mangas haciendo guiño al estilo de un artista de la década del 2000, el siguiente vestuario (*Figura 20d*) es el traje de una pieza de espía, ajustado al cuerpo para que Clover se mueva con agilidad, facilidad y con mucho estilo, el ultimo vestuario (*Figura 20e*) compone de una camisa con mangas cortas, una falda corta tubo, un delantal que hace juego, el gorro que parece una diadema de enfermera y una zapatillas cómodas.

- **Accesorios:** Clover usa muchos accesorios durante la serie, en su mayoría gadgets para las misiones, que tienen forma de aparatos electrodomésticos u objetos cosméticos, unos de los gadgets que tiene Clover está en el cinturón de su traje de espía que puede utilizarse como cuerda retráctil para poder escalar altas distancias, la mochila cohete, el espejo comunicador, cuando está de civil también usa varios accesorios como sombreros, pulseras, muñequeras, lentes, entre otros.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño**

Clover es un personaje bastante juvenil y lleno de vida, es divertida, extrovertida, coqueta y dramática, suele enamorarse todos los días al ver a un chico guapo por lo cual solemos verla todo el rato coqueteando, o por otro lado comprando ropa cuando no tiene alguna misión secreta, en donde es muy profesional en lo que hace. De las tres protagonistas de la serie Clover es la que más se asemeja del estereotipo de chica adolescente americana, con dramas juveniles donde se la pasa peleando con su archienemiga Mandy.

El vestuario de Clover llega a ser tan variado que en cada episodio la puedes ver con un atuendo distinto, cuando nos referimos a trajes de camuflajes y ropa diaria ella siempre tiene algo nuevo que usar en cada episodio, en las primeras temporadas los pantalones y los capris son los que más predominan en su vestuario, y en futuras temporadas las faldas y vestidos tomarán más importancia en su vestuario casual, el vestuario de Clover que es colorido y saturado destaca su personalidad coqueta, alegre, extrovertida y fashionista, su vestuario cumple con su rol porque nos da a entender que Clover es estudiante, adolescente y cuando se viste de espía queda súper claro lo que ella hace o lo que tiene que hacer cuando se coloca el traje rojo.

Aunque los capítulos sean auto concluyentes, su vestuario es coherente con la historia en relación con su contexto, si Clover y sus amigas tienen alguna misión en el desierto ocuparan ropa para el clima, aunque por lo general siempre hay estereotipos de moda en esas partes, lo cual esta bien, incluso el mismo diseño del traje de espía es adaptable a los distintos cambios climáticos o de época, en cuanto a su vida cotidiana el vestuario de Clover no afecta mucho en la trama.

El diseño de vestuario y la paleta de color es coherente con el personaje, porque además de resaltar su personalidad, la hace ver estilosa, que es parte de los principios del personaje, a ella nunca le gustaría usar algo fuera de estilo o que la haga ver mal, los vestuarios tienen una gama extensa de colores donde los que predominan son los saturados, pero el rojo destaca más porque es el color favorito del personaje, si nos imaginamos a Clover es imposible no visualizarla con su icónico traje rojo.

El vestuario de Clover funciona en todo tipo de aspecto, incluso llega a ser impresionante la cantidad de vestuarios que tienen los personajes principales de esta serie, mezclado con la apariencia física le da un toque cliché al personaje que funciona muy bien, aunque la ropa casual no aporta mucho a la trama, los uniformes y disfraces si lo hacen y mucho.

## Octavo objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Mandy
- **Edad del personaje:** 14 – 22 años a lo largo de la serie
- **Protagonismo:** Personaje Secundario
- **Rol:** Estudiante de la secundaria de Beverly Hills, estudiante de la universidad de Malibú, Agente de WOOHP (Duración 1 día)
- **Descripción física:** Mandy es de estatura media, de estructura delgada, cabello de color negro, lacio y largo, tez clara, ojos color morado y un lunar en su mejilla izquierda.
- **Descripción psicológica:** Mandy es el estereotipo de chica popular que es pesada y mimada, es egocéntrica, altruista, envidiosa, presumida, con muy alta autoestima y mandona.
- **Descripción social:** Dentro de la secundaria Mandy es la chica más popular de la escuela, le gusta ser el centro de atención, por lo cual la podrás ver en cualquier actividad extracurricular, también es enemiga de Clover y buscará la forma de siempre ser mejor que ella en todo, también Mandy viene de una familia de clase alta por lo que tiene mucho dinero y presumirá lo que tiene.



Figura 21. Mandy

- **Concept art del personaje:**



Figura 22. De Totally Spies! Season 4 Animatics - Episodes 1-5 [Totally Spies! Animatics], por Totally Spies! (canal de YouTube), 2021 (<https://www.youtube.com/watch?v=ec1HYzCwF4s>).

## Vestuario



Figura 23a, b, c, d, e. (de izquierda a derecha). Capturas de pantalla, De Totally Spies! (23a y e: “Impacto Futurista” (4x02), 23b, c y d “La Cafetería Embrujada” (3x05)), por V. Chalvon-Demersay, D. Michel (creadores), S. Berry, P. Jardín (directores), M. Lamoreaux, R. Lamoreaux, S. Viau (productores), 2001 – 2014, Francia: Zodiak Kids Studios (Antigua Marathon Media Group); Canadá: Image Entertainment Corp., exhibida en Prime Video.

- **Contexto:** Tiempos contemporáneos en Beverly Hills y Los ángeles, Beverly Hills en el futuro. El primer vestuario (Figura 23a) es el uniforme de porrista que Mandy usa para la práctica, el segundo vestuario (Figura 23b) es uno de los tantos que usa como ropa casual, el tercer vestuario (Figura 23c) es un traje encubierto ya que Mandy llegó accidentalmente a la agencia y la reclutaron, aunque solo duró un capítulo, el cuarto traje (Figura 23d) es el traje de espía que se le fue asignado a ella cuando fue reclutada, sin embargo, cometió el grave error de presumirlo frente a la secundaria, por suerte las chicas llegaron a tiempo

para encubrir la situación, y el último vestuario (*Figura 23e*) es de un futuro alternativo donde Mandy es una celebridad famosa y se hace villana para que todo el mundo tenga su apariencia.

- **Paleta de color:** En cuanto a paleta de color en los vestuarios predominan los morados que siempre van de la mano ya sea con colores negros o blancos como secundarios, aunque hay algunas excepciones como el uniforme de porristas que es de una paleta monocromática derivada de los verdes.
- **Texturas:** Las texturas de los vestuarios de Mandy varían entre algodón, látex, spandex, polyester, mezclilla, lino, gabardina entre otros.
- **Patronaje:** El uniforme de porrista (*Figura 23a*) consiste en una polera ajustada, sin mangas y altura a la cintura, además de usar bucaneras y zapatillas deportivas, el segundo vestuario (*Figura 23b*) se compone de suéter ajustado con cuello de tortuga y mangas cortas, un vestido corto con falda tableada y zapatos estilos mary jane, el siguiente vestuario (*Figura 23c*) consiste en un suéter grueso de lana con mangas largas y cuello de tortuga, unos jeans y botines de taco alto, el cuarto vestuario (*Figura 23d*) es un traje espía de una pieza, con cuello alto y cinturón en la cintura, el último vestuario (*Figura 23e*) es un vestido tubo estilo de los 60s, mallas y botas altas.
- **Accesorios:** Mandy usa muñequeras deportivas y pompones en su primer vestuario, lentes redondos en el segundo vestuario, guantes largos en el último vestuario y pasadores en su cabello en cada vestuario que usa.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño**

Mandy es la abeja reina de la secundaria y anhela con convertirse en una celebridad a futuro, es egocéntrica, altruista y presumida, suele tener a todos los chicos detrás de ella y puede llegar a ser manipuladora y así conseguir lo que quiere, es el personaje secundario más llamativo en la vida personal de las protagonistas y se caracteriza por su voz chillona y forma de ser tan molesta.

El vestuario de Mandy es variado en lo que sale durante la serie, al igual que las chicas aparece con un traje distinto en cada ocasión, siempre femenina, vanguardista y a la moda, entre sus vestuarios las camisas, las faldas, los vestidos y los tacones son las prendas que más se repiten en este personaje. En cuanto a paletas de color, el morado y el rosado son los colores que más destacan en este personaje, también recalcando su personalidad de diva altruista que muestra durante la serie.

Su vestuario es coherente con la historia con relación al contexto, la ropa de Mandy es actual y se odiaría a sí misma si no está a la última moda, como llegó en una ocasión donde se disfrazó para la única misión de espía que tuvo en la vida, aunque odió el disfraz encubierto, amó demasiado el traje de espía que se lo quiso presumir a la secundaria entera.

El diseño de vestuario y la paleta de color es muy coherente con Mandy porque por fuera se puede intuir como es el personaje, los colores usados en ella combinan bien con su personalidad

de diva, el diseño de vestuario la hace ver vanguardista y como la chica popular que es, destacando en cualquier lugar donde entre en escena.

El vestuario de Mandy funciona durante la serie, llama la atención del espectador cuando aparece en pantalla, el diseño y paleta aporta a la personalidad del personaje, su apariencia atractiva encanta al espectador y cuando actúa aporta un toque cómico a la trama gracias al estereotipo de la chica popular de la secundaria.

## **Noveno objeto de estudio**

### **Datos generales del personaje**

- **Nombre personaje:** No presenta nombre
- **Edad del personaje:** 25 años aprox.
- **Protagonismo:** Extra
- **Rol:** Secuaz, ladrona, bailarina disco.
- **Descripción física:** Es alta, esbelta, con cabello largo estilizado con ondas en las puntas, tez clara, ojos verdes.
- **Descripción psicológica:** Es un personaje que luce determinado, se le puede ver de buen humor durante el episodio, se enoja cuando sus objetivos no se cumplen y tiende a usar la violencia para cumplir sus objetivos.
- **Descripción social:** Trabaja en una disco que tienen en los 70s, pero también hace actos vandálicos como robar y viajar por el tiempo con un invento que le robaron a Jerry del presente.

## Vestuario



*Figura 24.* Captura de pantalla De Totally Spies! “Avance rápido al pasado” (3x07), por V. Chalvon-Demersay, D. Michel (creadores), S. Berry, P. Jardín (directores), M. Lamoreaux, R. Lamoreaux, S. Viau (productores), 2001 – 2014, Francia: Zodiak Kids Studios (Antigua Marathon Media Group); Canadá: Image Entertainment Corp., exhibida en Prime Video.

- **Contexto:** Beverly Hills en la década de los 70's y presente mediante viajes en el tiempo.
- **Paleta de color:** Su paleta de color es monocromática derivados del fucsia con toques de plateado.
- **Texturas:** polyester y cuero son posibles texturas para este vestuario
- **Patronaje:** Este vestuario es un traje de una pieza con camisa en cuello v sin mangas y con las piernas acampanadas
- **Accesorios:** usa un cinturón clásico de la era disco, pulseras grandes, un collar grande en forma de bola disco y una pulsera para el brazo de plata.

### Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño

Este personaje extra es el estereotipo de una bailarina disco que resulta ser hábil para las peleas y buena asaltando tiendas, el diseño no aporta a lo que hace, ya que se supone cuando se asalta un lugar es importante cubrir la identidad, cosa que ella no hace.

El vestuario de este personaje cumple el rol en cuanto a trabajar dentro de una disco de los 70s el diseño es adecuado a este contexto, pero si agregas el otro rol que sería robar y hacer cosas criminales su vestuario no cumple con el rol y función por muy fashionista que se vea el personaje.

## Análisis de casa productora II: Zodiak Kids Studios , Serie 2

### Datos generales de la serie

- **Nombre serie:** LoliRock
- **Creado por:** Vincent Chalvon-Demersay y David Michel
- **Dirigido por:** Jean Louis-Vandestoc
- **Año de emisión de la serie:** 2014-2017
- **Casa Productora:** Zodiak Kids Studios (Antigua Marathon Media Group).
- **Estilo de arte aplicado en la serie:** Estilo Cartoon inspirado en el animé
- **Sinopsis:** Esta es la historia de Iris, una adolescente con una voz excepcional, que siempre está dispuesta a ayudar a los demás. Un día se une a la banda LoliRock, y, a partir de allí, vivirá las aventuras mágicas de un grupo musical con mucho ritmo.
- **Contexto:** LoliRock ocurre en tiempos contemporáneos en el planeta tierra en una ciudad costera llamada Sunny Bay y en el planeta mágico llamado Ephedia.



*Figura 25.* De LoliRock, por J. Vandestoc, D. Michel (creadores), J. Vandestoc (director), J. Vandestoc, D. Michel, V. Chalvon-Demersay (productores), 2014 - 2017, Francia: Zodiak Kids Studios (Antigua Marathon Media Group), exhibida en Disney Channel y Netflix.

## Décimo objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Iris
- **Edad del personaje:** 15 años
- **Protagonismo:** Personaje Principal
- **Rol:** Niñera (Antes), cantante, princesa de Ephedia.
- **Descripción física:** Iris es de estatura media, tez clara, delgada, tiene el cabello rubio ondulado, ojos azules y con pecas en la cara, cuando se transforma en princesa mágica su cabello se torna de color fucsia.
- **Descripción psicológica:** Iris es una chica desinteresada y con un corazón puro, está dispuesta a ayudar a cualquier persona que lo necesite, es capaz de perdonar a las personas que le hayan hecho un mal, por estas razones los enemigos de ella pueden tomar ventaja de su compasión.
- **Descripción social:** Al principio se dedicaba a ser niñera pero su canto mágico hizo que perdiera su empleo, cuando conoce a sus amigas que también resultaron ser princesas mágicas de otro planeta, aprende a controlar sus poderes para salvar su mundo del malvado Gramorr, también formó un grupo musical con sus amigas donde puede hacer lo que más le gusta hacer que es cantar, luego se convierte en celebridad por el éxito de su grupo musical.
- **Concept art del personaje:**



Figura 26. Iris



Figura 27a y b. Concepts art. LoliRock, por B. Todesco, s.f., Francia:  
(<https://teamlolirock.tumblr.com/>).

## Vestuario



Figura 28a, b, c, d, e. (de izquierda a derecha). Capturas de pantalla y concept arts De LoliRock (de izquierda a derecha: “Be Mine” (1x03), “Para encontrar a una princesa” (1x01), “Be Mine” (1x03), “Flower Power” (1x02), “Shanila Surprise” (1x19)), por J. Vandestoc, D. Michel (creadores), J. Vandestoc (director), J.Vandestoc, D. Michel, V. Chalvon-Demersay (productores), 2014 – 2017, Francia: Zodiak Kids Studios (Antigua Marathon Media Group), exhibida en Disney Channel y Netflix.

- **Contexto:** El contexto de todos los vestuarios ocurren en tiempos contemporáneos en algún lugar de Sunny Bay o sus alrededores. El primer vestuario (*Figura 28a*) Es la ropa casual que más usa en la serie, el siguiente vestuario (*Figura 28b*) es uno de los varios vestuarios que usa en el escenario cuando se presenta con su grupo LoliRock, el tercer vestuario (*Figura 28c*) es el atuendo mágico que aparece cuando se transforma en Iris princesa de Ephedia para luchar con los villanos, este vestuario (*Figura 28d*) es el atuendo que usa Iris para practicar antes de sus presentaciones, el último vestuario (*Figura 28e*) es Iris en estado Shanila en donde sus poderes llegan a otro nivel.
- **Paleta de color:** Iris lleva colores saturados en su paleta junto con algunos en tonos pasteles, donde predomina el rosado en varios tonos, para hacer combinación en sus vestuarios se usó morados, negros, blanco, amarillo y verde menta.
- **Texturas:** En cuanto a texturas el primer vestuario usaría algodón con spandex para el vestido y botas de cuero, el segundo vestuario sería de gabardina, tanto la chaqueta como el sombrero y botas de cuero o látex, el tercer vestuario sería una tela indestructible que se parezca al látex, con bordes de metal como armadura, la falda sería de una tela reluciente como el spandex y las botas de látex, el cuarto vestuario sería de algodón y polyester ya que son el tipo de telas que se ocupan en las teñidas deportivas y zapatillas de goma, el último vestuario tendría las mismas texturas del tercer vestuario por el hecho de que son mágicos.
- **Patronaje:** El primer vestuario (*Figura 28a*) es un vestido con 2 capas de vuelitos en la parte inferior, sin mangas con hombros descubiertos con escote en forma de corazón y una cinta bajo el busto, junto con unas botas al tobillo con taco alto con un cinturón de cuero

de adorno, el segundo vestuario (*Figura 28b*) es un abrigo de gabardina a la altura de los muslos, y mangas arremangadas, unas botas anchas cortas con adornos de cuero alrededor y un sombrero con un lazo con moño en el, el tercer vestuario (*Figura 28c*) consiste en un corset con escote en forma de corazón con solapas en la parte inferior y una moño en la parte lateral del corset, tiene una falda con 2 capas de vuelitos y una calzas cortas bajo la falda, unos guantes largos sin dedos y unas botas estilo vaquero y una cola que llega al piso, el siguiente vestuario (*Figura 28d*) consiste en unas calzas a la altura de las rodillas, una polera blanca con tirantes blancos y por encima de esta una polera ancha que deja al descubierto un hombro, zapatillas deportivas junto con unas bucaneras, el quinto vestuario (*Figura 28e*) consiste en un vestido de una pieza corto con 3 capas de vuelitos con forma irregular dando intención de parecer llamas, usa botas largas con terminaciones irregulares igual que la prenda anterior, guantes largos sin dedos con las mismas terminaciones de llamas y una cola larga con forma de llamas.

- **Accesorios:** En cuanto a accesorios Iris siempre lleva un collar con un dije de corazón el cual puede hacerla transformar en princesa mágica, también usa mucho los cintillos con forma de moño a un lado de su cabeza, en sus vestuarios de cantante usa muchas pulseras en las muñecas y aros de corazón además del piercing que tiene en una de sus orejas en forma de estrella, cuando se transforma en princesa también lleva un cintillo con forma de corazón que combina con su conjunto, cuando pasa a Shanila usa una corona flotante en su cabeza con corazones y llamas en ella.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño**

Iris es una chica muy amable y de corazón puro que hará lo posible por ayudar a cualquiera que lo necesite, le encanta cantar y tiene un grupo de música con sus amigas. Su estatura es media, tiene el cabello rubio largo y ondulado, ojos azules, tez blanca y pecas en la cara, normalmente usa vestidos cortos y botines a la altura de los tobillos, ya sea como de ropa diaria o cuando tiene algún concierto, siempre luciendo tierna y muy femenina, también resulta ser que Iris es una princesa de un planeta llamado Ephedia, donde usa sus nuevos poderes para ayudar a las personas de la tierra y derrotar a Gramorr para salvar su tierra natal.

Es la princesa de Ephedia lo cual te hace pensar que Iris es una chica con muchos recursos, pero no es tan cierto ya que actualmente Ephedia está bajo el control de Gramorr y la única forma de derrotarlo es juntando las piedras del oráculo que se encuentran por los alrededores de Sunny Bay, Iris se crió con su tía Ellen así que vivió toda su juventud en un ambiente cómodo y familiar.

Su vestuario es bastante simple y definido en cuanto a ropa casual, porque si la comparamos con su ropa de escenario esta es más variada y más llamativa, su ropa de princesa mágica recuerdan mucho a los diseños de vestuarios que se pueden ver en el género de Maho Shojou que se ven en los animes japoneses, lleno de brillitos y magia, lo cual funciona con este personaje que es mágico, su vestuario cumple con las tres situaciones en donde presenta vestuario, porque muestra a una chica sencilla por una parte, una cantante de pop por otra parte y una guerrera mágica con poderes.

El vestuario es coherente con el contexto que presenta la historia, la ropa que Iris usa no es diferente a la que las adolescentes usaban durante el 2014, los vestidos cortos con vuelitos eran muy populares entre las jóvenes, aunque usualmente estos vestidos llevaban patrones florales,

también se referenciaron en vestuarios de artistas como Taylor Momsen y Sarah Hyland, su vestuario de artista pop también el coherente pues lleva muchos brillos, colores y accesorios, su traje de princesa mágica es muy coherente con el género de chica mágica que presentan algunos animes japoneses de esos géneros, no es de extrañar esta serie tiene muchas referencias de estas series.

Su vestuario también nos refleja su dulce, alegre y amable personalidad, haciendo que el diseño de vestuario sea coherente con el personaje, refleja mucho el estilo pop en sus prendas, su paleta de colores también ayuda mucho, ya que el rosado es un color que refleja delicadeza, amistad, dulzura y también socialmente se le asocia con lo femenino.

El diseño de vestuario de Iris funciona en cuanto a diseño, rol, utilidad y estética, ya que tiene atuendos para cada ocasión, para ser estrella de la música, para salvar el mundo, para vestir casual, para salir de excursión, etc. Los artistas de esta serie se preocuparon de cada aspecto del vestuario de Iris, para hacerla ver como un personaje llamativo y que la gente no tenga dudas sobre quien es el personaje principal, la paleta ayuda demasiado porque es la que marca su personalidad al fin al cabo y los patronajes le dan estilo para que sea capaz de encantar el ojo del espectador.

## Undécimo objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Nathaniel
- **Edad del personaje:** 16 años
- **Protagonismo:** Personaje Secundario
- **Rol:** Trabaja como barista en un bar de malteadas
- **Descripción física:** Nathaniel un joven atractivo, es alto, con hombros anchos, cabello castaño desaliñado, piel morena, ojos verdes y un lunar en su mejilla derecha.
- **Descripción psicológica:** Es una persona amable y muy bondadosa, tiende a animar a sus amigos cuando están tristes, se preocupa mucho con Iris y tiene problemas para expresarle sus sentimientos hacia ella.
- **Descripción social:** Nathaniel es el mejor amigo de Iris desde que eran pequeños, trabaja en un Smoothie Bar donde hace cafés y malteadas, se relaciona bien con las amigas de Iris y le encanta ver los conciertos del grupo que tienen, también le gusta hacer surf.



Figura 29. Nathaniel

- **Concept art del personaje:**



Figura 30. Concepts art. LoliRock, por B. Todesco, s.f., Francia: (<https://teamlolirock.tumblr.com/>).

### Vestuario



Figura 31a, b, c, d, e. (de izquierda a derecha). Capturas de pantalla y concept arts De LoliRock (de izquierda a derecha: “Para encontrar a una princesa” (1x01), “Be Mine” (1x03), “Castillos en la arena” (1x14), “Batty” (1x13), “Crazy Party” (1x21)), por J. Vandestoc, D. Michel (creadores), J. Vandestoc (director), J. Vandestoc, D. Michel, V. Chalvon-Demersay (productores), 2014 – 2017, Francia: Zodiak Kids Studios (Antigua Marathon Media Group), exhibida en Disney Channel y Netflix.

- **Contexto:** Tiempos contemporáneos en Sunny Bay, el primer vestuario (Figura 31a) es la ropa casual de Nathaniel, el segundo vestuario (Figura 31b) es cuando trabaja en la Smoothie Bar la cual se presenta en varios episodios, el tercer vestuario (Figura 31c) es de cuando fue a la playa a un evento benéfico en donde harían demostraciones de surf, el siguiente vestuario (Figura 31d) es una ropa casual que usa Nathaniel para el día de la

tierra y recorre los alrededores del evento con sus amigos y el último vestuario (Figura 31e) es de una fiesta de disfraces a la que asiste con Iris y sus amigas.

- **Paleta de color:** El vestuario de Nathaniel presenta una paleta de colores saturados y desaturados, con colores mediterráneos, en donde el rojo destaca más entre sus vestuarios.
- **Texturas:** Los vestuarios presenta texturas como algodón, mezclilla, spandex, poliéster para el traje de baño, lino, tela impermeable, cuero y gabardina para el traje de pirata.
- **Patronaje:** El primer vestuario (*Figura 31a*) tiene una polera ajustada con mangas cortas y cuello redondo, unos jeans, cinturón de tela y zapatillas altas, el segundo vestuario (*Figura 31b*) es una polera simple de mangas cortas y cuello en v, los mismos jeans y zapatillas del vestuario anterior, el tercer vestuario (*Figura 31c*) consiste en una polera de surf ajustada con cuello alto y mangas cortas, también lleva unos shorts playeros y una tobillera, el cuarto vestuario (*Figura 31d*) es una polera blanca de mangas cortas y cuello redondo, unos pantalones ajustados, una camisa roja de mangas cortas y zapatillas deportivas, el ultimo vestuario (*Figura 31e*) es un disfraz de pirata, con camisas holgadas con un pronunciado escote en v de mangas largas tipo farol, una chaqueta larga sin mangas con botones militares bordados. pantalones holgados, botas largas de pirata un cinturón con telas en los alrededores y una peluca con una tela con una bandana alrededor y con piedras de adornos.
- **Accesorios:** Nathaniel usa accesorios como cinturones de tela, cadena en el pantalón, pulseras de cuero y un reloj digital, también tiene una mochila deportiva con llamas en la parte de atrás.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño**

Nathaniel es un joven apuesto, amable y simpático, trabaja en un bar de malteadas el cual frecuentan las protagonistas, también es amigo de Iris desde que eran niños y además tiene sentimientos románticos hacia ella, pero cuando quiere confesarse siempre hay algo que los interrumpen, es alto de estatura, tez morena, ojos verdes y un lunar en su mejilla, en cuanto a vestuario usualmente siempre lo vemos con una polera roja y jeans con zapatillas.

El vestuario de Nathaniel es muy limitado, las teñidas que más se ven en los episodios son la ropa clásica habitual (*Figura 31a*) y su uniforme de cafetería (*Figura 31b*), en donde los jeans de mezclilla son la prenda que más utiliza, aunque su vestuario no es tan llamativo como el de otros personajes de la serie muestra lo sencillo que es Nathaniel y gracias a su paleta de color también puede llegar a destacar ya que los otros personajes no usan rojo en sus paletas y Nathaniel es el único moreno con ojos de color de la serie.

Su vestuario es coherente en cuanto a contexto, si se encuentra trabajando lo vas a ver con su respectivo vestuario, si está en la calle también con su ropa complementaria, incluso en un evento como una fiesta de disfraces lo verás con su respectivo atuendo.

El diseño de vestuario de Nathaniel es coherente con el personaje y también se podría aplicar a su personalidad que es de una persona muy simpática, extrovertida y amable, cuando se observa el personaje en escena se puede sacar por conclusión que es el interés amoroso del

personaje, el rojo de su vestuario hace destacar al personaje, ya que no hay otro personaje en donde el rojo sea el color predominante en su vestuario además de mezclar bien con su color de piel y ojos.

El diseño de Nathaniel funciona en cuanto a diseño y funcionalidad, ya que muestra su carisma, su personalidad y la utilidad que el personaje le da a su vestuario, en cuanto a rol se queda muy en claro a qué se dedica como barista de un bar de malteadas.

## Décimo segundo objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Little Girl (Usagi-chan)
- **Edad del personaje:** 8-9 años aproximadamente.
- **Protagonismo:** Extra (cameo)
- **Rol:** Estudiante de Primaria, espectador de la competencia.
- **Descripción física:** Ella tiene el cabello color miel, en coletas con unos tomatitos arriba, es de baja estatura y tiene la tez clara.
- **Descripción psicológica:** Este personaje es muy alegre y se le puede ver corriendo con mucha energía.
- **Descripción social:** Este personaje parece estudiar en una primaria y se puede ver que está muy emocionada por ver la competencia.

### Vestuario



Figura 32a y b. Captura de pantalla y Concept Art De LoliRock “Flower Power” (1x02) por J. Vandestoc, D. Michel (creadores), J. Vandestoc (director), J. Vandestoc, D. Michel, V. Chalvon-Demersay (productores), 2014 – 2017, Francia: Zodiak Kids Studios (Antigua Marathon Media Group), exhibida en Disney Channel y Netflix.

- **Contexto:** Sunny Bay durante la competencia de flores
- **Paleta de color:** Azul marino, rojo y blanco
- **Texturas:** Algodón, gabardina y cuero.
- **Patronaje:** Este personaje usa un uniforme de marinero como los que solemos ver en japon, cuello corte en v con un moño de adorno, mangas cortas y falda tableada, usa unas medias largas y unos zapatos rojos estilo mary jane.
- **Accesorios:** Este personaje no presenta accesorios.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño**

Si observamos el diseño de este personaje podemos tomar en consideración el gran parecido con Usagi Tsukino del animé de Sailor Moon, esto se debe a que producción decidió incluir este extra/cameo en forma para homenajear a una de las series que inspiraron LoliRock.

Quitando lo anterior, si nos centramos exclusivamente en su vestuario, este personaje funcionaría si la serie pasara en japon, pero como no es así solamente nos daría a entender que probablemente la pequeña está dentro del grupo de personas que gustan del anime.

## Análisis de casa productora III: Studio Trigger , Serie 1

### Datos generales de la serie

- **Nombre serie:** リトルウィッチアカデミア Little Witch Academia
- **Creado por:** Yō Yoshinari
- **Dirigido por:** Yō Yoshinari
- **Año de emisión de la serie:** 2013 (Cortometraje), 2015 (Película), 2017 (Anime)
- **Casa Productora:** Studio Trigger
- **Estilo de arte aplicado en la serie:** Animé japonés
- **Sinopsis:** Little Witch Academia nos cuenta que Akko es una jovencita normal y corriente, que sueña desde pequeña con ser igual de poderosa que la bruja Shiny Chariot después de verla en un espectáculo de magia. Para conseguirlo no duda en ingresar en Luna Nova, una academia para brujas jóvenes.
- **Contexto:** Esta serie sucede en tiempos actuales, en un mundo donde la magia es reconocida y existen academias de magia, Luna Nova queda ubicada en la Isla de Man en Reino Unido



*Figura 33. De Little Witch Academia, por Y. Yoshinari, 2017, Japón: Studio Trigger, exhibida en Netflix.*

## Décimo tercer objeto de estudio

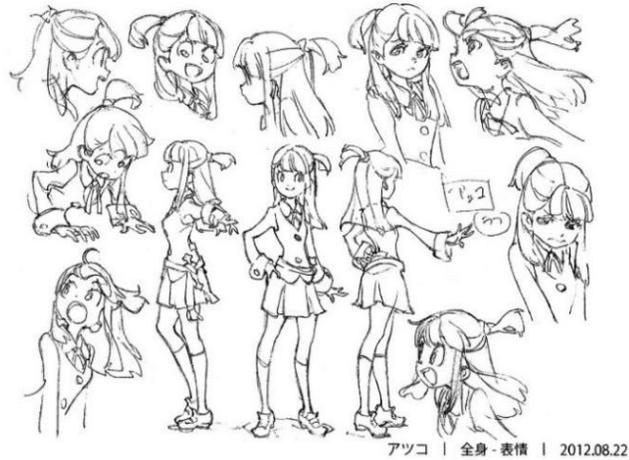
### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Atsuko Kagari
- **Edad del personaje:** 16 años
- **Protagonismo:** Personaje Principal
- **Rol:** Bruja y estudiante de la Academia Mágica Luna Nova
- **Descripción física:** Akko es una chica de estatura promedio. Ella tiene pelo castaño largo con flequillo recto y lo parte en un estilo de la mitad hacia arriba en forma de una cola de caballo corta detrás de su cabeza y también tiene ojos rojos ovalados. Ella tiene una piel de tez pálida.
- **Descripción psicológica:** Akko es emotiva, impulsiva, imprudente, optimista y enérgica chica de temperamento corto. Debido a su gran determinación, ella siempre está a la altura de un desafío, incluso si parece demasiado difícil para ella. Como Akko es muy social, amable y verdaderamente compasiva, la gente a menudo se siente atraída por su feliz disposición.
- **Descripción social:** Akko proviene de una familia común y corriente sin ningún tipo de magia en especial; desde pequeña admira a Shiny Chariot una bruja que hace shows al público y desde entonces quiso ser una bruja para alegrar a las personas. Cuando ingresa a la Academia es mirada en menos por no provenir de una familia mágica, pero Akko va a demostrar que incluso una humana como ella puede llegar a ser bruja.



Figura 34. Atsuko Kagari

- **Concept art del personaje:**



*Figura 35.* Concepts art De Little Witch Academia, por Studio Trigger, s.f., Japón: ([https://little-witch-academia.fandom.com/wiki/Atsuko\\_Kagari/Gallery?file=Akko\\_Concept\\_Design\\_Short\\_Film\\_3\\_LWA.jpg](https://little-witch-academia.fandom.com/wiki/Atsuko_Kagari/Gallery?file=Akko_Concept_Design_Short_Film_3_LWA.jpg))

### Vestuario



*Figura 36a, b, c, d, e.* (de izquierda a derecha). Capturas de pantalla De Little Witch Academia (de izquierda a derecha: “Volver a empezar” (1x01), “No me detengas ahora” (1x03), “Abeja Cupido” (1x10), “Luna azul” (1x11), “Cambios en el fin del mundo” (1x25)), por Y. Yoshinari, 2017, Japón: Studio Trigger, exhibida en Netflix.

- **Contexto:** Tiempos contemporáneos, Isla de Man, Reino Unido. El primer vestuario (Figura 36a) lo ocupa cuando va en camino a la Academia Luna Nova, en su primer día de clases; el segundo (Figura 36b) lo ocupa en la Academia donde aprende magia; el tercer vestuario (Figura 36c) lo usa para colarse a la fiesta exclusiva en honor a Andrew; el siguiente vestuario (Figura 36d) es parte de la ropa casual que usa dentro de la Academia

cuando está fuera del horario de clases y el último vestuario (Figura 36e) se lo otorgan las maestras Úrsula y Croix para bendecirla con el poder de las nueve grandes brujas, para salvar el mundo.

- **Paleta de color:** La paleta de color en el vestuario de Akko en general corresponde a colores saturados como naranja, azul, rojo, cafés, grises y blancos para su ropa casual; su uniforme es azul marino con rojo, café para los detalles y blanco para su camisa; su vestido de gala es rosa pastel, con un rosa más oscuro para los detalles del pecho y blanco y el último vestuario es blanco, con rojo, vainilla, azul el listón y café para los detalles.
- **Texturas:** En cuanto a texturas el primer vestuario (*Figura 36a*), la chaqueta naranja parece ser de fieltro, la blusa en la que sobresalen las mangas es de algodón; los shorts de gabardina y las botas de cuero. El segundo vestuario (*Figura 36b*) corresponde a una gabardina para la falda y el chaleco escolar, cuero para las botas y algodón o tela de gabardina para la capa; cuero para el sombrero. El tercer vestuario (*Figura 36c*) usa tela como tafetán con adornos de gasa y algodón, charol para los zapatos. Para el cuarto vestuario (*Figura 36d*) usa una polera de algodón, un polerón de algodón, unos shorts de gabardina o algodón y unas zapatillas de tela gruesa y goma. El último vestuario (*Figura 36e*) utiliza las mismas texturas que el segundo vestuario.
- **Patronaje:** En cuanto a patronaje, nuestro personaje utiliza una trenca gruesa de mangas largas con bolsillos hacia los lados y botones con forma de colmillos de madera o hueso. También utiliza una blusa de mangas largas con cuello redondo, unos shorts cortos y unas botas a la altura del tobillo. Para el segundo vestuario (*Figura 36b*), utiliza un chaleco ajustado de gabardina, una falda tableada corta, una camisa blanca con cuello de puntas redondas, junto con un listón atado al cuello, por encima del uniforme lleva un abrigo de una pieza de mangas largas estilo ángel o de capa unido por un gorro en la parte de atrás y unas botas largas a la altura de las rodillas con puntas finas curvas hacia arriba. El tercer vestuario (*Figura 36c*) es un vestido estilo victoriano simplificado, escotado con mucho volumen y muchos volantes de encaje en los bordes y unos moños de adorno en el pecho. Por encima ocupa una capa con los mismos materiales y unos zapatos de charol con correa al tobillo, polera de algodón manga corta y cuello redondo. El cuarto vestuario (*Figura 36d*) usa un polerón de manga larga con cierre y gorro en la parte trasera, sin bolsillos y cuerdas en el cuello, shorts cortos con dobleces en la parte inferior y zapatillas estilo Converse, ajustadas con punta de goma redonda y el último vestuario (*Figura 36e*) es igual al segundo vestuario en cuanto a patronaje.
- **Accesorios:** El primer vestuario usa una bufanda azul, en el segundo vestuario usa un cinturón rojo, un sombrero con listón rojo y una escoba. En el tercer vestuario usa un adorno con las mismas telas que el vestido y un abanico con plumas de pavo real. El cuarto vestuario no lleva accesorios y el quinto tiene los mismos accesorios que el segundo vestuario.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño**

Akko es un personaje con mucha energía, que desde muy pequeña ha quedado fascinada con la magia, queriendo ser una bruja desde entonces. Al provenir de una familia común, donde

no se le conoce algún familiar brujo, algunas personas la menosprecian, pero quiere convertirse en una bruja que sea capaz de alegrar a la gente con sus espectáculos, al igual como lo hacía Shiny Chariot.

El vestuario de Akko es limitado y en la mayoría de los capítulos usa su vestuario escolar, el cual va cambiando, dependiendo de dónde se encuentra. Por ejemplo, si se encuentra dentro del establecimiento no estará usando la capa que lleva siempre, pero cuando se encuentra dentro de las instalaciones del colegio, por ejemplo en el patio, ahí sí se hará uso de la capa. Si Akko se encuentra fuera del establecimiento, como en la ciudad, usará un abrigo de fieltro con botones en el centro.

Lamentablemente, el vestuario escolar de Akko es insuficiente como para poder descifrar su personalidad, ya que un uniforme escolar no puede transmitir la personalidad de un personaje, ya que todas las personas son distintas y ocupan prácticamente el mismo uniforme. Pero si observamos su vestuario casual, ese sí expresa algunas de las personalidades de Akko, ya que el naranja en la psicología del color habla de una persona entusiasta, energética, divertida y con mucha alegría.

En cuanto a contexto, su vestuario es muy coherente, ya que la ropa señala que este personaje es una bruja por el diseño del sombrero y que estudia magia en una academia por el uniforme. Si va a una fiesta formal, aunque sea de forma imprevista, vestirá un atuendo formal para pasar desapercibida y si su poder llegase a aumentar por magia, también se verá reflejado en el vestuario.

Podríamos decir que el vestuario de Akko funciona en cuanto a rol, contexto y función, ya que para cada ocasión el vestuario es usado de una manera coherente, sin embargo, no podemos decir que muestra su personalidad en su vestuario escolar, ya que luce pulcra y ordenada, cuando ella tiende a meterse en demasiados problemas en la Academia.

## Décimo cuarto objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Andrew Hanbridge
- **Edad del personaje:** 17 – 18 años
- **Protagonismo:** Personaje Secundario
- **Rol:** Estudiante de la Academia Appleton y Vizconde de Appleton
- **Descripción física:** Es un joven atractivo de cabello café ondulado con partidura en la izquierda y peinado hacia un lado, tiene los ojos verdes, es alto y de contextura delgada, siempre se le puede ver con terno y corbata.
- **Descripción psicológica:** Es educado, reservado e indiferente, trata a la gente con etiqueta y buenos modales, después con el tiempo se muestra más compasivo y amable, tiene mucho respeto hacia su padre.
- **Descripción social:** Andrew proviene de una familia noble de clase alta, donde creen que la magia es una práctica obsoleta que debe ser olvidada, pero a medida que va conociendo a Akko va cambiando su forma de ver la magia, admirando la pasión y la determinación de las brujas.



*Figura 37. Andrew Hanbridge*

- **Concept art del personaje:**



*Figura 38.* Concepts art. Little Witch Academia, por Studio Trigger, s.f., Japón: (<https://xswordeyesx.tumblr.com/post/167589242449/official-art-gallery-the-art-of-little-witch>).

### **Vestuario**



*Figura 39a, b, c, d, e.* (de izquierda a derecha). Capturas de pantalla De Little Witch Academia (de izquierda a derecha: “La fuente” (1x06), “Abeja Cupido” (1x10), “Ayer” (1x23), “Amanda O’Neill y el Santo Grial” (1x17), “Cambios en el fin del mundo” (1x25)), por Y. Yoshinari, 2017, Japón: Studio Trigger, exhibida en Netflix.

- **Contexto:** Tiempos contemporáneos, isla de Man en Gran Bretaña. El primer vestuario (*Figura 39a*) lo ocupa durante una visita a la Academia; el segundo vestuario (*Figura 39b*) lo ocupa para una fiesta formal; el tercer vestuario (*Figura 39c*) es su uniforme escolar; el cuarto vestuario (*Figura 39d*) lo ocupa durante una reunión con su padre y el último vestuario (*Figura 39e*) lo ocupa para una fiesta informal.
- **Paleta de color:** La paleta de color del vestuario se compone de colores fríos donde el morado y el azul destacan junto con su corbata roja.
- **Texturas:** En cuanto a texturas, se podría decir que todos los trajes están hechos con gabardina, cashmere, algodón y mezclilla para el quinto vestuario. Seda para las camisas, tafetán para las corbatas y cuero o charol para sus zapatos.
- **Patronaje:** Para el primer vestuario (*Figura 39a*) este personaje ocupa un saco estilo americano con solapa de pico y mangas con 3 botones; un pantalón de corte recto, camisa corte italiano o inglés, corbata y sus zapatos son estilo Oxford. Para el segundo vestuario (*Figura 39b*), ocupa el mismo tipo de traje sólo que el saco no lleva bolsillos. El tercer vestuario (*Figura 39c*) consiste en un chaqué junto con un chaleco, camisa corte inglés más una corbata, pantalón corte recto y zapatos tipo Oxford. Para el cuarto vestuario (*Figura 39d*), el traje es igual que el primer vestuario sólo que el saco tiene solapa de muesca. El último vestuario (*Figura 39e*) consiste en un saco de corte americano abierto con solapa de pico, una camisa corte inglés, desabotonada sin corbata, unos jeans de mezclilla y unos zapatos tipo Oxford.
- **Accesorios:** Como accesorios usa un cinturón de cuero, pañuelo de algodón, seda o tafetán.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño**

Andrew es un joven apuesto que viene de una familia noble y de clase alta, es educado, reservado y utiliza mucho la etiqueta. Tiene gran respeto por su padre, tanto que eso permitió que él abandonara sus sueños de tocar piano, ya que debe concentrarse en la política.

El vestuario de Andrew es limitado pero con mucha clase y elegante. Siempre se le puede ver con un traje formal, ya sea para ir a algún evento o a alguna reunión o incluso ir al colegio. Sólo al final de la serie lo podremos ver con una ropa informal, ya que acude a una junta en donde están sus amigas brujas. Su vestuario es coherente con su rol, ya que nos deja ver que proviene de una familia de clase alta y de modales refinados.

Sí nos referimos a la historia, también podríamos deducir que el vestuario es coherente, varios de los episodios suceden en distintos días y en la mayoría de los casos los vestuarios de Andrew tienen las mismas características, pero en las distintas ocasiones, ha ocupado un traje distinto, ya que las paletas de colores eran distintas entre los vestuarios.

De acuerdo con el contexto, en la mayoría de los casos los vestuarios funcionan, pero el vestuario escolar de Andrew está fuera de contexto, ya que al hacer una pequeña investigación sobre este tipo de prenda, se llegó a la conclusión de que este tipo de vestuario se usa en ocasiones extremadamente formales, como por ejemplo, una boda y en ninguna parte de la serie se señala que el personaje va a un evento como ese.

Podríamos decir que el vestuario resulta coherente con el personaje, porque generalmente las personas que usan trajes suelen ser serias y este personaje se comporta de esa manera al principio, ya que por la forma en la que fue criado no gozaba de cosas como la magia o sus gustos como el piano, pero cuando conoció a Akko se rebeló un poco contra su padre, llegando incluso a ayudar a la pequeña bruja y eso se ve reflejado en su vestuario en el último capítulo, en donde ocupa una tenida más informal, siendo él mismo.

Se puede dar a entender, viendo minuciosamente este diseño de vestuario, que se hizo un trabajo de investigación sobre la prenda que ocupaba el personaje, aunque se debió replantear el vestuario a la hora de hacer una tenida escolar: si se cambiara el saco por uno de corte inglés, el vestuario se vería más contemporáneo.

## **Décimo quinto objeto de estudio**

### **Datos generales del personaje**

- **Nombre personaje:** Mary
- **Edad del personaje:** 16 años
- **Protagonismo:** Extra
- **Rol:** Bruja y Estudiante de la Academia de Magia Luna Nova
- **Descripción física:** Es una chica británica de estatura promedio, su tez es pálida, sus ojos son de color azul oscuro, su cabello está atado en una cola de caballo con un listón rojo.
- **Descripción psicológica:** Luce como una persona relajada y con mucho espíritu competitivo.
- **Descripción social:** Asiste a la Academia de Magia Luna Nueva con muchas otras estudiantes, comparte habitación con Blair y Avery y las tres forman parte del equipo violeta.

## Vestuario



Figura 40. Captura de pantalla De Little Witch Academia “No me detengas ahora” (1x03), por Y. Yoshinari, 2017, Japón: Studio Trigger, exhibida en Netflix.

- **Contexto:** Tiempos contemporáneos en la Academia Luna Nueva
- **Paleta de color:** En sus prendas se puede apreciar colores fríos como el azul y el violeta
- **Texturas:** Gabardina para el abrigo y cuero para las botas
- **Patronaje:** Su abrigo tiene un gorro en la parte de atrás, sus brazos son anchos con mucho volumen en las mangas, tal como las capas de mago; también tiene bastante volumen en la parte de abajo, simulando una falda plato; usa botas largas con altura hasta las rodillas, con un adorno de cinta alrededor del pie.
- **Accesorios:** Como accesorios usa un cinturón por encima de su capa y un listón en la coleta de su peinado.

### Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño

Aunque en la serie se muestra como extra, en el universo de Little Witch Academia tiene su propio perfil. Cada personaje menor tiene su propio perfil y es de esperar, ya que son compañeras del mismo colegio que la protagonista. También, por lo que se entiende en la serie, el colegio es para brujas, por ende solo chicas asisten a este.

También llaman la atención las cintas de colores en el uniforme. Al principio se pensó que era por pertenecer a clases distintas, pero al encontrar la información, nos dimos cuenta de que los colores están asociados en relación con las compañeras de equipo y habitación; en el caso de ella es violeta y en el caso de Akko es rojo.

## Análisis de casa productora III: Studio Trigger , Serie 2

### Datos generales de la serie

- **Nombre serie:** BNA: Brand New Animal
- **Creado por:** Kazuki Nakashima (Guion)
- **Dirigido por:** Yō Yoshinari
- **Año de emisión de la serie:** 2020
- **Casa Productora:** Studio Trigger
- **Estilo de arte aplicado en la serie:** Animé japonés
- **Sinopsis:** Una humana adolescente que se transforma en un *tanuki beastman* parte a Animal City para encontrar el modo de volver a la normalidad. Ella busca una cura para su "enfermedad", mientras descubre la dura realidad de la aparentemente utópica Animal City.
- **Contexto:** BNA transcurre en Japón, en tiempos contemporáneos, en una realidad donde los animales antropomorfos existen desde hace un milenio y tienen problemas para coexistir con los humanos, por lo cual se construye una ciudad utópica para estos seres que se conoce como Animal City.



Figura 41. De *BNA: Brand New Animal*, por Y. Yoshinari (director), K. Nakashima (guionista), 2020, Japón: Studio Trigger, exhibida en Netflix.

## Décimo sexto objeto de estudio

### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Nazuna Hiwatashi
- **Edad del personaje:** 18 años
- **Protagonismo:** Personaje Principal
- **Rol:** Estudiante, Gurú de la orden del lobo plateado
- **Descripción física:** Nazuna es una chica de estatura media, piel clara, ojos rojizos, cabello anaranjado largo con un flequillo de color rojo en la frente. Cuando pasa a ser *beastman* se transforma en zorro rosado, su mechón rojo pasa a un rosado más oscuro y su forma humana cambia su cabello a blanco y mechón a rosado.
- **Descripción psicológica:** Es un personaje amable y positivo, aunque esto cambia cuando la convierten en *beastman*, se vuelve distante y con hambre de poder; esto la lleva a hacerse pasar por un dios.
- **Descripción social:** Antes del accidente dedicaba todo su tiempo con su mejor amiga Michiru y soñaba con ser una *idol* famosa; después se hace pasar por el legendario lobo plateado, un dios de hace 1000 años y se hace la gurú de una religión que alaba a este legendario ser.



Figura 42. Nazuna Hiwatashi

- **Concept art del personaje:**



Figura 43. Concepts art. BNA, por G. Chan, s.f., Canadá: (<https://www.facebook.com/genicecream>).

### Vestuario

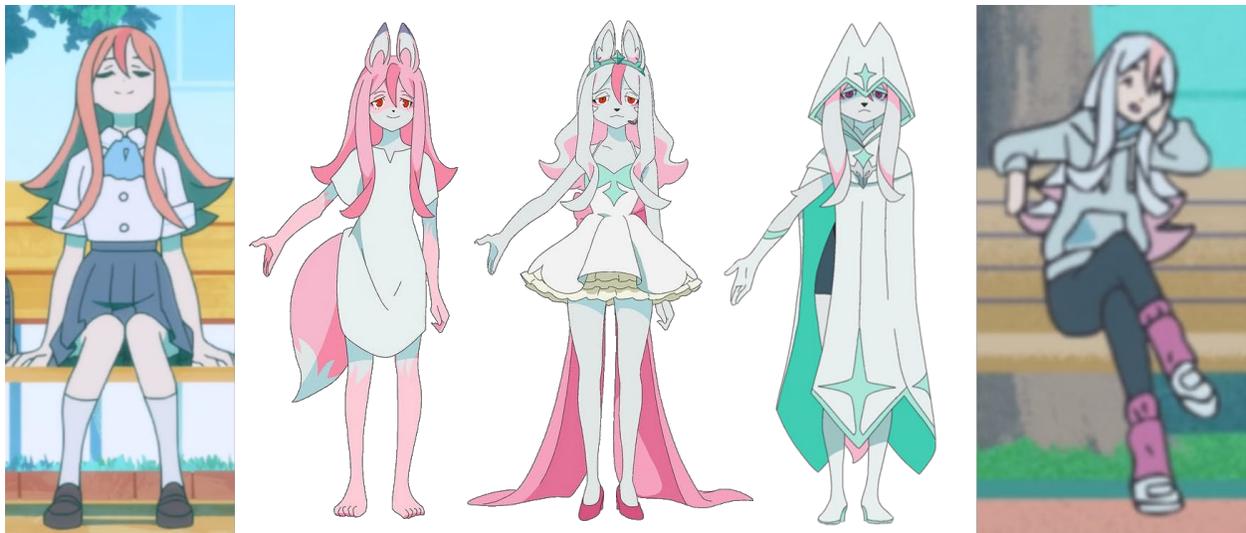


Figura 44a, b, c, d, e. (de izquierda a derecha). Capturas de pantalla De Little Witch Academia (de izquierda a derecha: “Sueños de delfin” (1x04), “Chivo expiatorio” (1x09), “Fiesta bestial” (1x11), 44d y e: “Un zorro” (1x06)), De BNA: Brand New Animal, por Y. Yoshinari (director), K. Nakashima (guionista), 2020, Japón: Studio Trigger, exhibida en Netflix.

- **Contexto:** El contexto sucede en tiempos contemporáneos, en Japón. El primer vestuario (Figura 44a) es su uniforme escolar que usaba un año antes del accidente que cambió su vida; el segundo vestuario (Figura 44b) es su pijama; el tercer vestuario (Figura 44c) es

un traje de *Idol* que usa en una presentación que se transmite por toda Animal City; el cuarto vestuario (*Figura 44d*) corresponde a la ropa que usa para hablar la palabra del lobo plateado y el último vestuario (*Figura 44e*) es su ropa casual.

- **Paleta de color:** La paleta de color del vestuario de Nazuna es de colores fríos y saturados, celeste, azules y blancos para su uniforme escolar, gris para su pijama, blanco con turquesa y rosa para su traje de idol, blanco y turquesa para su traje de gurú, gris azulado, con azul marino y rosado para su ropa casual.
- **Texturas:** Algodón, gabardina y cuero para el primer vestuario, algodón para el segundo vestuario, tafetán y gasa para el tercer vestuario; gabardina gruesa para el cuarto vestuario y algodón, spandex y lana para el último vestuario.
- **Patronaje:** En cuanto a patronaje, para el primer vestuario (*Figura 44a*), Nazuna utiliza una camisa de mangas cortas arremangadas y cuello de punta redonda, junto con eso lleva atado un listón escolar típico de las escuelas japonesas, también utiliza una falda tableada por encima de la camisa; usa también unas medias blancas con unos mocasines escolares; el segundo vestuario (*Figura 44b*) consiste en un camisón largo a la altura de las rodillas, de mangas cortas, holgado y con un pequeño corte en el cuello. Para el tercer vestuario (*Figura 44c*), este personaje utiliza un vestido plato corto con tirantes delgados y escote de corazón y una crinolina de tutú bajo el vestido y unos tacones altos. El cuarto vestuario (*Figura 44d*) consiste en una capa larga elegante con un gorro con orejas de lobo, bajo la capa lleva un entero ajustado junto con unas botas largas y, por último, el quinto vestuario (*Figura 44e*) consiste en una sudadera con gorro y bolsillos, con unos *leggings*, bucaneras y zapatillas deportivas.
- **Accesorios:** En cuanto a accesorios, Nazuna utiliza una diadema en su vestuario de *idol* y un collar con forma del ojo plateado que es tradicional de su secta.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño**

Nazuna es una chica normal que vivía en un pueblo rural de Japón junto a su mejor amiga Michiru; soñaba con ser una *Idol* exitosa algún día, pero todo cambió cuando tuvo un accidente de bicicleta, cuando se transformó en *beastman*, entonces un hombre la salvó y le prometió una cura si se unía al nuevo culto que habían creado con la intención de salvar a la gente *beastman* de una maldición; desde entonces se hace pasar por el legendario lobo plateado.

El vestuario de Nazuna tiene varias tenidas de vestuario en su repertorio, es el personaje que tiene más cambios de vestuario durante la serie. La paleta de color que predomina en su vestuario va entre blancos y turquesas en sus prendas asociadas al culto que representan paz, buena fortuna y amistad, mensajes que transmiten a la gente de Animal City. Por otro lado, tenemos el gris, que lo vemos en las ropas de Nazuna, que significa neutralidad y por lo que vemos en la serie, este personaje se preocupa de sus intereses, sin importar que eso llegase a lastimar los sentimientos de su amiga.

En cuanto al contexto, su vestuario llega a ser coherente, ya que para cada ocasión usa el vestuario adecuado, por ejemplo si iba a la escuela, usaba su uniforme; si tiene que hacer cosas

para la secta, usará el conjunto de la capa y sus respectivos accesorios; si no tiene nada que hacer, se le verá con su ropa casual y si quiere dar una presentación, usará un traje para el espectáculo.

Podemos concluir que el vestuario de Nazuna funciona en las distintas situaciones que ocurren durante la serie, ya sea como la gurú de la secta del lobo plateado o como ella misma, pero para que su vestuario de la orden del lobo plateado funcione en contexto es necesario que Nazuna adapte su forma como lobo para actuar y que la gente crea en ella.

## Décimo séptimo objeto de estudio

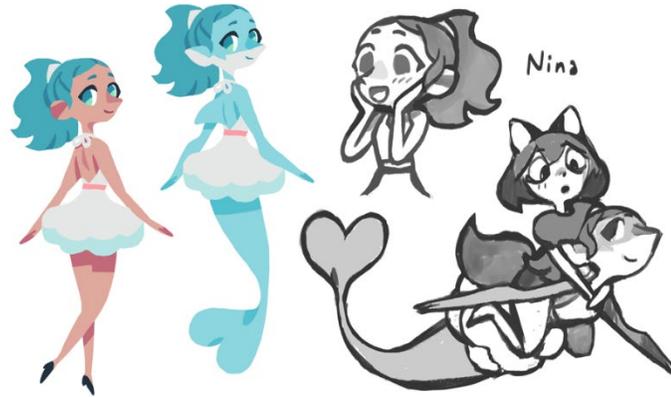
### Datos generales del personaje

- **Nombre personaje:** Nina Flip
- **Edad del personaje:** 16 años aproximadamente
- **Protagonismo:** Personaje Secundario
- **Rol:** *Influencer* de una red social llamada *Facelook* y es la hija del líder de la mafia
- **Descripción física:** Nina es de estatura media, su piel es de color azul, con patrones blanco al medio, tiene unos ojos grandes color calipso, su cabello es turquesa oscuro, cuando se transforma en humana tiene una piel más o menos morena.
- **Descripción psicológica:** Es una chica muy alegre, con una fascinación hacia los humanos, ya que ella se crió en Animal City, es muy extrovertida y no tiene miedo de mostrar cómo es en realidad.
- **Descripción social:** Al ser la hija del jefe de una mafia, Nina pasa en constante vigilancia de los guardaespaldas. Por su seguridad, le tienen prohibido ir a Animal City, pero cuando conoce a Michiru, no duda un segundo en conocer a los humanos. Cuando se mostró como un *beastman* fue recibida positivamente por sus admiradores, pero luego fue tratada como un adorno exótico de una fiesta.



Figura 45. Nina Flip

- Concept art del personaje:



2020 TRIGGER, Kazuki Nakashima / "BNA" Committee

Figura 46. Concepts art. BNA, por G. Chan, s.f., Canadá: (<https://www.facebook.com/genicecream>).

## Vestuario

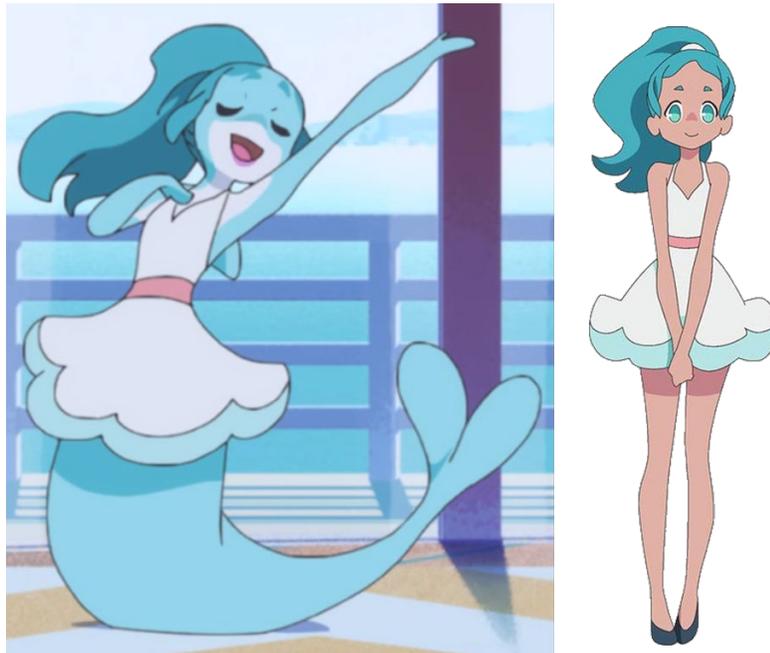


Figura 47a, b. Captura de pantalla y arte oficial De BNA: Brand New Animal “Sueños de delfin” (1x04), por Y. Yoshinari (director), K. Nakashima (guionista), 2020, Japón: Studio Trigger, exhibida en Netflix.

- **Contexto:** Tiempos contemporáneos, Animal City y el mundo humano. El primer atuendo (*Figura 47a*) es Nina en su forma de *beastman*, el segundo vestuario (*Figura 44b*) es su forma humana.
- **Paleta de color:** Blanco y rosado para el vestido y negro para los zapatos.
- **Texturas:** Algodón, lino o tafetán para el vestido, la cinta es de seda o algodón y cuero para los tacones.
- **Patronaje:** Usa un vestido de verano, con escote en forma de corazón con tirantes que se atan atrás del cuello, es muy voluminoso abajo y lleva una cinta rosada en la cintura y lleva unos tacones de punta redonda como zapatos.
- **Accesorios:** Lleva una banda elástica blanca en el cabello para atarse una coleta alta.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño**

Nina es una joven de estatura media, delgada, de tez morena, cabello color verde agua atado en una cola de caballo y ojos color calipso. Es muy alegre y disfruta de usar las redes sociales, lo que la transformó en una *Influencer*. Es hija del jefe de la mafia y por eso debe estar acompañada por sus guardias las 24 horas del día. Cuando conoce a Michiru y se entera de que viene del mundo de los humanos le ruega que la lleve con ella.

El vestuario de Nina es muy acotado en relación con los personajes principales, limitándose a solamente una tenida, que sería el vestido blanco con el que la vemos durante los capítulos en los que aparece este personaje.

Su vestido nos puede reflejar cómo es el personaje. En relación con la psicología del color, el blanco es un color que transmite pureza, bondad e inocencia, tal como se comporta el personaje cuando quiere conocer el mundo humano, sin saber cómo la terminarían tratando después. El rosa de su vestuario, por su parte, aporta sensibilidad, amabilidad y ternura.

En cuanto a contexto, no se puede dar a conocer si ella es la hija de un mafioso por su apariencia, pero sí que es una *Influencer*, aunque su móvil y la forma de moverse ayudan mucho a revelar su rol.

Podríamos decir que el vestuario de Nina funciona en todo aspecto, ya que muestra en parte cómo se comporta el personaje y lo que hace, pero tiende a ser un poco chocante que este personaje tenga solo una tenida de prenda durante la serie.

## **Décimo octavo objeto de estudio**

### **Datos generales del personaje**

- **Nombre personaje:** No presenta nombre

- **Edad del personaje:** Adulto mayor de 70-75 años, aproximadamente.
- **Protagonismo:** Extra
- **Rol:** Jubilado, transeúnte
- **Descripción física:** Es una cabra longeva de color blanco, bajo en estatura y con ojos muy grandes.
- **Descripción psicológica:** Se le ve relajado y despreocupado, pero cuando es expuesto al peligro se altera demasiado.
- **Descripción social:** Es un ciudadano más de Animal City; como es muy viejo debe ser alguien jubilado, que juega ajedrez en la plaza.

### Vestuario



*Figura 48. Captura de pantalla De BNA: Brand New Animal “Mapache en fuga” (1x01), por Y. Yoshinari (director), K. Nakashima (guionista), 2020, Japón: Studio Trigger, exhibida en Netflix.*

- **Contexto:** Tiempos contemporáneos en el distrito de Animal City en Japón durante el festival del décimo aniversario de Animal City.
- **Paleta de color:** La paleta de este vestuario es de tonos beige y cafés claros.
- **Texturas:** Probablemente las telas que se utilicen para un vestuario así podrían ser lana, polar, para el suéter, gabardina o algodón para sus pantalones de cotelé y cuero para sus zapatos.

- **Patronaje:** Este personaje usa un suéter simple de manga larga y cuello redondo y unos pantalones ajustados estilo cotelé y probablemente unos mocasines que es típico en los adultos mayores.
- **Accesorios:** como accesorio lleva un andador de aluminio con rueditas.

### **Análisis de la utilidad y viabilidad del vestuario del personaje con respecto a su rol y diseño**

Este personaje es un transeúnte despreocupado que cruzaba la calle durante el festival, antes de que se produjeran los altercados y se le cayera un letrero gigante encima. Afortunadamente fue rescatado por uno de los protagonistas, dejando a este pobre personaje muy alterado durante el resto del capítulo.

El diseño de vestuario de este personaje es limitado, ya que es la única vez que lo vemos en pantalla. En cuanto a rol podemos conocer un poco al personaje de acuerdo con lo que usa, pero son sus atributos físicos los que terminan completando la información, mostrando su relajada personalidad. En cuando a contexto es coherente también ya que las personas de Animal City se visten igual que en mundo humano.

## Conclusión

Luego de realizar un detenido análisis de los distintos tipos de vestuario apreciados a través de los variados personajes de las diferentes series originales de las distintas casas productoras alrededor del mundo, podemos reflexionar acerca de la importancia de esta rama en el diseño de personajes en base a las categorías de diseño, rol, contexto y viabilidad.

Durante este ensayo se realizó una guía para poder puntuar las distintas características que se querían analizar de los vestuarios. Se eligieron distintas producciones alrededor del mundo, cuyas obras eran originales de su respectiva casa productora, es decir, que no se hayan sacado de un libro o manga. Ahora bien, entre las muestras de vestuarios se analizó lo siguiente: el patronaje, la paleta de color, los accesorios, el contexto en el cual se utilizó este vestuario y las texturas de las prendas que se utilizaron. Todo lo anterior se organizó junto a una ficha para cada tipo de personaje, de modo de ir comparando y evaluando si los elementos funcionaban en relación con la ficha.

Si hacemos una recapitulación, se ha mencionado por hipótesis que el diseño de vestuario está estrechamente ligado a la creación de personajes, ya que da a entender características de este que son cruciales para comprender el desarrollo de su historia. Este hecho puede comprobarse con lo analizado durante este ensayo, pues en la mayoría de los casos, el vestuario del personaje emana la personalidad de este. Gracias a las distintas paletas de colores y el patronaje de sus diseños de vestuario se hacía posible indicar cómo son nuestros personajes y el rol que ocupan dentro de la serie.

Las limitaciones de esta investigación se dieron en un principio por el tiempo limitado para la realización de este ensayo. Encontrar algunas de las imágenes de referencia para este análisis de vestuario fue difícil de conseguir, ya que, por ejemplo, una de las series era de data muy antigua, pero afortunadamente se logró encontrar el material esperado. Otro aspecto que significó inversión de tiempo importante fue lidiar con la falta de conocimiento de aspectos específicos del mundo del diseño textil, pues, en muchos casos, se conocían los materiales, pero no sus nominaciones correspondientes.

En definitiva, se puede afirmar que el diseño de vestuario en su mayoría, sí está estrechamente ligado a la creación de personajes, ya que nos da a entender su personalidad, sus gustos, a qué se dedica, a qué grupo etario pertenece, si tiene poderes mágicos, si viene de otro planeta o dimensión, su alineación moral y si es importante para la trama. No obstante resulta crucial que el diseño de vestuario también sea atractivo para el público para lograr un mejor impacto en los espectadores.

Para poder mejorar la calidad del diseño de vestuario visualizado en futuras series de animación deviene necesaria la ayuda de un diseñador de vestuario, un experto en la rama, porque aunque el director de arte haga un buen trabajo junto con sus artistas conceptuales, el diseñador de vestuario daría apoyo para potenciar al máximo los recursos de patronaje y paletas de las prendas, tal como se puede observar en producciones cinematográficas, en series live action y en obras de

teatro. Por otro lado, también los estudios que ya hayan realizado obras deberían publicar su material de arte, para así mejorar la calidad de referencias en un futuro.

Como último aspecto, sería conveniente mencionar que hay nuevas líneas de investigación que se proyectan hacia el futuro, a partir de lo que en este ensayo se ha estudiado. Por ejemplo, se podría ampliar el corpus analizado, incluyendo cortos, largometrajes y videojuegos. También se podría explorar la función que cumple el diseño textil específicamente en producciones latinoamericanas. Y, también sería productivo analizar el vestuario en obras de mangas y cómics. De esta manera, el estudio sobre el diseño textil en la Animación sería cada vez más considerado como un aspecto relevante en el contexto de las producciones.

## Lista de referencias

Animated Series. (26 de junio de 2021). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de

[https://en.wikipedia.org/wiki/Animated\\_series](https://en.wikipedia.org/wiki/Animated_series)

BNA: Brand New Animal. (26 de junio de 2021). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado

de [https://es.wikipedia.org/wiki/BNA:\\_Brand\\_New\\_Animal](https://es.wikipedia.org/wiki/BNA:_Brand_New_Animal)

Boumaroun, L. (2018). Costume Designer/Everything: Hybridized Identities in Animation

Production. *Framework: The Journal of Cinema and Media* 59(1), 7-31. Recuperado

de <https://www.muse.jhu.edu/article/705686>

Delgado, L. (06 de octubre de 2014). *Frozen, el reino de hielo* [Blog Retales de un idilio, Diseño

de vestuario en cine]. Recuperado de

<https://retalesdeunidilio.wordpress.com/2014/10/06/frozen-el-reino-del-hielo/>

ESDESIGN. (16 de mayo de 2018). *¿Qué diferencia hay entre diseño de vestuario y diseño de*

*moda?* Recuperado de [https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/que-](https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/que-diferencia-hay-entre-diseno-de-vestuario-y-diseno-de-moda)

[diferencia-hay-entre-diseno-de-vestuario-y-diseno-de-moda](https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/que-diferencia-hay-entre-diseno-de-vestuario-y-diseno-de-moda)

Fandom. (s.f.). Amity Blight. *The Owl House Wiki*. Recuperado de [https://theowlhouse.fandom.com/es/wiki/Amity\\_Blight](https://theowlhouse.fandom.com/es/wiki/Amity_Blight)

Fandom. (s.f.). Andrew Hanbridge. *Little Witch Academia Wiki*. Recuperado de [https://littlewitchacademia.fandom.com/es/wiki/Andrew\\_Hanbridge](https://littlewitchacademia.fandom.com/es/wiki/Andrew_Hanbridge)

Fandom. (s.f.). Atsugo Kagari. *Little Witch Academia Wiki*. Recuperado de [https://littlewitchacademia.fandom.com/es/wiki/Atsuko\\_Kagari](https://littlewitchacademia.fandom.com/es/wiki/Atsuko_Kagari)

Fandom. (s.f.). Clover. *Totally Spies Wiki*. Recuperado de <https://totallyspies.fandom.com/wiki/Clover>

Fandom. (s.f.). List of minor characters. *Little Witch Academia Wiki*. Recuperado de [https://littlewitch-academia.fandom.com/wiki/List\\_of\\_minor\\_characters#Violet\\_Team](https://littlewitch-academia.fandom.com/wiki/List_of_minor_characters#Violet_Team)

Fandom. (s.f.). Iris. *LoliRock Wiki*. Recuperado de <https://lolirock.fandom.com/wiki/Iris>

Fandom. (s.f.). Luz Noceda. *The Owl House Wiki*. Recuperado de [https://theowlhouse.fandom.com/es/wiki/Luz\\_Noceda](https://theowlhouse.fandom.com/es/wiki/Luz_Noceda)

Fandom. (s.f.). Mandy. *Totally Spies Wiki*. Recuperado de <https://totallyspies.fandom.com/wiki/Mandy>

Fandom. (s.f.). Nathaniel. *LoliRock Wiki*. Recuperado de <https://lolirock.fandom.com/wiki/Nathaniel>

Fandom. (s.f.). Nazuna Hiwatashi. *Brand New Animal Wiki*. Recuperado de [https://brand-new-animal.fandom.com/wiki/Nazuna\\_Hiwatashi](https://brand-new-animal.fandom.com/wiki/Nazuna_Hiwatashi)

Fandom. (s.f.). Nina Flip. *Brand New Animal Wiki*. Recuperado de [https://brand-new-animal.fandom.com/wiki/Nina\\_Flip](https://brand-new-animal.fandom.com/wiki/Nina_Flip)

Fandom. (s.f.). Star Butterfly. *Star vs. Las Fuerzas del Mal Wiki*. Recuperado de [https://starvstheforcesofevil.fandom.com/es/wiki/Star\\_Butterfly](https://starvstheforcesofevil.fandom.com/es/wiki/Star_Butterfly)

Fandom. (s.f.). Tom Lucitor. *Star vs. Las Fuerzas del Mal Wiki*. Recuperado de [https://starvstheforcesofevil.fandom.com/es/wiki/Tom\\_Lucitor](https://starvstheforcesofevil.fandom.com/es/wiki/Tom_Lucitor)

Grosso, J. (2017). El diseño en relación a su contexto. Las lecturas de una época en las propuestas proyectuales (Proyecto de Graduación). En Universidad de Palermo, Centro de estudios de Diseño y Comunicación, *Escritos de la Facultad*, Vol. 128, 67-73. Recuperado de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/646\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/646_libro.pdf)

Historia de las artes visuales II, Guía para el análisis de una obra de arte pictórica. (s.f.). Recuperado de <https://www.cnba.uba.ar/sites/default/files/novedades/adjuntos/guia-de-analisis-de-obra-05.pdf>

La Casa Búho. (s.f.). *Disney+*. Recuperado de <https://www.disneyplus.com/es-419/series/la-casa-buho/4cOTrEy0YyaX>

Little Witch Academia. (s.f.). *HobbyConsolas*. Recuperado de <https://www.hobbyconsolas.com/entretenimiento/little-witch-academia>

LoliRock. (s.f.). *Google Play*. Recuperado de [https://play.google.com/store/tv/show/LoliRock?id=1F35BBB7BADBBF4ASH&hl=es\\_UY&gl=US](https://play.google.com/store/tv/show/LoliRock?id=1F35BBB7BADBBF4ASH&hl=es_UY&gl=US)

Star contra las fuerzas del mal. (s.f.). *Disney +*. Recuperado de <https://www.disneyplus.com/es-419/series/star-vs-las-fuerzas-del-mal/3dinruRQMph5>

Taratuto, P. (s.f.). Diseño de Vestuario: creación de personajes. *Publicaciones DC: Catálogo Digital de la Facultad de Diseño y Comunicación*, 276-279. Recuperado de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=695&id\\_articulo=14810](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=695&id_articulo=14810)

Totally Spies! (s.f.). *Prime Video*. Recuperado de <https://www.primevideo.com/detail/Totally-Spies/0QSVQQEXHHU5TUROL77IU9EWQP>

Vestuario. (9 de diciembre de 2020). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Vestuario>