



**La función comunicativa del vestuario en la animación: La animación como campo de acción del diseñador de vestuario.**

Sara Cano Salinas

Sara Sánchez Taborda

Trabajo de grado presentado para optar al título de Diseñadoras de Vestuario

Asesores

William Cruz Bermeo, Magíster (MSc) en Artes Plásticas

Jairo Mauricio Velázquez Posada, Magíster (MSc) en Artes Plásticas

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y Diseño

Diseño de Vestuario

Medellín, Antioquia, Colombia

2025

El contenido de este documento no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad.

---

## Tabla de contenido

Resumen .....	9
Abstract .....	10
Introducción .....	11
1. Planteamiento del problema.....	12
2. Antecedentes .....	14
3. Justificación .....	17
4. Objetivos .....	19
Objetivo general .....	19
Objetivos específicos.....	19
5. Marco teórico .....	20
<i>Diseño de vestuario y la animación</i> .....	20
Diseño de vestuario .....	20
Animación.....	21
Diseño de vestuario en la animación .....	21
<i>Análisis de personajes</i> .....	21
Contexto.....	22
Nivel socioeconómico.....	22
Personalidad.....	22
Arco de personaje .....	23
Género cinematográfico.....	24
Metodología .....	25
CAPÍTULO I. PERSPECTIVAS DEL VESTUARIO EN LA ANIMACIÓN.....	27
Introducción .....	27

---

El lugar histórico del diseñador de vestuario en las producciones animadas.....	27
Categorías teóricas del vestuario en animación .....	30
Identidad visual y construcción de personaje .....	30
Expresión emocional y comunicación sensorial .....	30
Función narrativa del vestuario.....	31
Estilización y simplificación visual .....	31
Intangibilidad y materialidad simbólica.....	31
Perspectivas comparativas entre el diseño de vestuario físico y animado .....	32
Disciplinas convergentes en la creación del vestuario para personajes animados .....	34
CAPÍTULO II. NARRATIVA Y PERSONAJES EN ARCANE.....	37
Panorama general: Géneros y estética de Arcane .....	37
Desigualdad social y territorial en la narrativa.....	37
Personajes principales y su construcción narrativa .....	38
Vi.....	38
Ekko .....	39
Jinx.....	40
Caitlyn Kiramman.....	42
Jayce Talis.....	44
Mel Medarda.....	45
CAPÍTULO III. ANÁLISIS VISUAL DE LOS PERSONAJES .....	48
Vi.....	48
Ekko .....	53
Jinx .....	56
Caitlyn Kiramman .....	61
Jayce Talis.....	67

---

Mel Medarda .....	72
CAPITULO IV. PLANTEAMIENTO DEL CURSO .....	77
Introducción al rol del vestuario en la animación .....	77
Fundamentos de diseño de vestuario animado .....	77
Vestuario y narrativa en animación.....	78
Worldbuilding .....	78
Aspectos técnicos en animación.....	79
Proyecto final .....	79
Programación académica.....	79
Módulo 1. Introducción al rol del vestuario en la animación (Semanas 1 y 2) .....	79
Semana 1 .....	79
Semana 2 .....	79
Módulo 2. Fundamentos de diseño de vestuario animado (Semanas 3 y 4) .....	79
Semana 3 .....	79
Semana 4 .....	79
Módulo 3. Vestuario y narrativa en animación (Semanas 5, 6 y 7).....	80
Semana 5 .....	80
Semana 6 .....	80
Semana 7 .....	80
Módulo 4. Worldbuilding (Semanas 8, 9 y 10) .....	80
Semana 8 .....	80
Semana 9 .....	80
Semana 10 .....	80
Módulo 5. Aspectos técnicos en animación (Semanas 11, 12 y 13).....	80
Semana 11 .....	80

---

Semana 12 .....	80
Semana 13 .....	80
Módulo 6. Proyecto final (Semanas 14, 15 y 16) .....	81
Semana 14 .....	81
Semana 15 .....	81
Semana 16 .....	81
Competencias y capacidades que adquiere el estudiante .....	81
Conocimientos previos del estudiante .....	82
Complemento al perfil del diseñador de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana ...	82
Rúbrica de evaluación del curso.....	82
¿Por qué la creación de vestuario digital para producciones animadas le compete al diseño de vestuario y no a otra disciplina? .....	85
6. Reflexiones finales.....	87

---

## Lista de figuras

<b>Figura 1</b> Vi Vestuario de Niñez .....	48
<b>Figura 2</b> Vi Vestuario Default.....	49
<b>Figura 3</b> Vi Uniforme de Vigilante .....	50
<b>Figura 4</b> Vi Luchadora clandestina .....	51
<b>Figura 5</b> Ekko Vestuario Default .....	53
<b>Figura 6</b> Ekko Pintura Facial.....	53
<b>Figura 7</b> Ekko Vestuario Dimensión Alternativa.....	54
<b>Figura 8</b> Ekko Vestuario Batalla Final.....	55
<b>Figura 9</b> Jinx Vestuario de Niñez.....	57
<b>Figura 10</b> Jinx Vestuario Default .....	57
<b>Figura 11</b> Powder Vestuario Dimensión Alternativa .....	58
<b>Figura 12</b> Powder Calzado Dimensión Alternativa .....	59
<b>Figura 13</b> Jinx Vestuario Batalla Final.....	60
<b>Figura 14</b> Caitlyn Vestuario Default .....	62
<b>Figura 15</b> Caitlyn Sombrero Kepis .....	62
<b>Figura 16</b> Caitlyn Vestuario Investigación Encubierta .....	63
<b>Figura 17</b> Caitlyn Close Up Vestuario Investigación .....	63
<b>Figura 18</b> Caitlyn Vestuario Vigilante .....	64
<b>Figura 19</b> Caitlyn Vestuario Vigilante con Capa .....	64
<b>Figura 20</b> Caitlyn Vestuario Batalla Final .....	65
<b>Figura 21</b> Jayce Vestuario Aprendiz .....	67
<b>Figura 22</b> Jayce Vestuario Miembro del Concejo .....	68

---

<b>Figura 23</b> Jayce Vestuario Dimensión Alternativa .....	69
<b>Figura 24</b> Jayce Vestuario Regreso .....	70
<b>Figura 25</b> Jayce Close Up Vestuario Regreso .....	70
<b>Figura 26</b> Jayce Vestuario Batalla Final .....	71
<b>Figura 27</b> Mel Vestuario Default .....	72
<b>Figura 28</b> Mel Vestuario Despertar Arcano .....	73
<b>Figura 29</b> Mel Vestuario Despertar Arcano Capa .....	74
<b>Figura 30</b> Mel Vestuario Despertar Arcano Túnica .....	74

---

## Resumen

Este documento exploró la posibilidad que tiene el diseñador de vestuario de formarse y ejercer para la animación en sus diferentes formas, a partir del estudio de la serie animada Arcane (2021), producción de la cual se analizan aspectos clave para entender las razones detrás del diseño de las prendas y estilismo de algunos personajes, entendiendo cómo la construcción de los mismos influye en el resultado de su apariencia. Se abordaron a diversos autores que se han desenvuelto previamente en la materia, quienes describen minuciosamente a distintos personajes del universo de la animación a partir de sus prendas y cómo estas refuerzan la distinción del personaje, logrando que este conecte mejor con el espectador gracias a los símbolos, paletas de color, siluetas, etc.

Posteriormente, se postularon algunos términos que se consideraron puntuales para describir y entender el vestuario de un personaje según su carácter y universo planteado; con estos, se llevó a cabo posteriormente el análisis de seis personajes elegidos de la serie Arcane, a los cuales se les examinó detalladamente, finalmente validando las ideas de los autores previamente estudiados.

Como etapa final, las autoras plantearon la idea de un curso para la Universidad Pontificia Bolivariana, en el cual se desarrollan las nociones básicas para idear, desarrollar y ejecutar la creación de personajes en universos animados.

*Palabras clave:* Diseño de vestuario, producciones animadas, construcción de personajes

### **Abstract**

This document explored the possibility for costume designers to study and work in animation fields, based on the analysis of the animated series Arcane (2021), a production in which key aspects are explored to understand the reasons behind the design of the garments and styling of some characters, understanding how their construction influences the result of their appearance. Various authors who have previously worked in the subject were approached, who carefully describe different characters from the animation universe based on their garments and how these reinforce the character's distinction, making it connect better with the viewer thanks to symbols, color palettes, silhouettes, etc.

Subsequently, some terms were proposed that were considered specific to describe and understand a character's costume design according to their character and proposed universe. With these, an analysis of six characters chosen from the Arcane series was subsequently carried out, which were examined in detail, finally validating the ideas of the previously studied authors.

As a final stage, the authors proposed the idea of a course for the Universidad Pontificia Bolivariana, in which the basic notions for conceiving, developing, and executing the creation of characters in animated universes are developed.

*Keywords:* Costume design, animated productions, character construction.

## Introducción

En la actualidad, la animación está en auge global, lo que da espacio a grandes producciones audiovisuales en las cuales los diseñadores de vestuario se pueden desempeñar. No obstante, esta área sigue siendo poco explorada académicamente, puntualmente en la Facultad de Diseño de Vestuario de la UPB, donde el enfoque productivo se sigue dirigiendo al producto tangible. Este trabajo propone visibilizar el vestuario animado como una ruta profesional viable, tomando como objeto de estudio la serie *Arcane* (2021), de la cual se examina su expresión a partir del vestuario y la construcción e identidad de los personajes en su narrativa.

Se eligió esta producción por su impacto global y calidad visual, así como por la amplia información disponible, lo que respalda la viabilidad del estudio y su aporte a la formación de futuros diseñadores interesados en la animación.

Esta investigación cualitativa busca interpretar la construcción de personajes animados a través del vestuario y su apariencia visual. Para ello, se emplearán metodologías como la revisión documental, el análisis formal, semiótico e interpretativo.

Este documento se divide en cuatro capítulos que exploran el proceso de creación de vestuario para producciones animadas. El primer capítulo presenta una revisión documental que recoge las perspectivas de diversos autores, destacando la importancia del diseñador de vestuario y su visión integral dentro de la narrativa animada. El segundo capítulo aborda el análisis y estudio previo al diseño, centrado en la historia, contexto y características del personaje, como base para desarrollar propuestas coherentes. En el tercer capítulo se estudian seis personajes de la serie *Arcane*, analizando cómo sus vestuarios reflejan información clave sobre su identidad y evolución. Finalmente, el cuarto capítulo propone la inclusión de una asignatura sobre vestuario digital en el currículo académico, brindando herramientas que preparen a los estudiantes para un campo laboral poco explorado.

## 1. Planteamiento del problema

Hoy en día la creciente relevancia a nivel mundial de la industria de la animación ha permitido una mayor exploración del diseño de vestuario en la misma. El estudio de este campo puede beneficiarse enormemente de la convergencia de varias disciplinas como diseño, tecnología y narrativa audiovisual.

Actualmente es posible encontrar numerosas producciones audiovisuales animadas, cada una de ellas con características que las hacen únicas. El éxito de un buen diseño de personaje se mide en el impacto que tiene este en los espectadores y los diseñadores desempeñan un rol de vital importancia para cumplir este objetivo.

En este trabajo de investigación el enfoque principal irá dirigido al vestuario de los personajes de dichas producciones. Se analizarán los roles, la personalidad, el contexto histórico y social, el género cinematográfico, entre otros.

Podría considerarse que, pese a ser un campo de acción con posibilidades sumamente interesantes, los diseñadores tienden a dejar de lado la exploración de este universo fantástico e inclinarse más por el desarrollo de vestuario físico. Debido a esto, además, la investigación buscará ahondar en las posibilidades que ofrece el vestuario en la animación en comparación con el vestuario como producto tangible.

El problema encontrado en Medellín radica en la poca visibilización de estas oportunidades dentro de los programas de diseño de vestuario y de modas, los cuales están enfocados en la materialización de prototipos. Los estudiantes que entran a la carrera no son conscientes de las posibilidades que brinda este campo y en parte la academia tampoco profundiza mucho en este ámbito.

Es incluso posible evidenciar este problema a partir de un breve ejercicio de búsqueda en internet acerca de las posibilidades laborales con las que cuenta un diseñador de vestuario profesional cuando egresa de la universidad. Al momento de analizar diferentes páginas web, además de los perfiles laborales que ofrecen distintas instituciones de Medellín en este tipo de programa, es posible manifestar que el panorama con respecto a las posibilidades dentro del mundo del vestuario digital es limitado. Dentro de portales y pensums nacionales e internacionales como OCUPACOL, ESDESIGN, Universidad Andrés Bello, Universidad Europea, etc, se presentan perfiles profesionales y salidas laborales con un mayor enfoque al diseño tradicional, la confección,

el patronaje y algunos más arriesgados como diseño de vestuario escénico o personal shopper, sin embargo, carecen de proyección a la digitalidad, siendo este un llamado a la academia para forjar nuevas habilidades y competencias en sus estudiantes.

La intención es entonces crear una guía, recurriendo al estudio de caso de una serie 3D animada, Arcane, la cual se estrenó en 2021 y fue dirigida por Pascal Charrue, Arnaud Delord y Bart Maunoury. A través de dicha guía, se logrará evidenciar el proceso necesario para la conceptualización y creación de vestuario para producciones animadas, brindando nuevas perspectivas para que los estudiantes interesados en incursionar en este mundo tengan una herramienta inicial para comprender este universo.

---

## 2. Antecedentes

La labor del diseñador de vestuario ha sido fundamental a lo largo de la historia, pues este se ha encargado de vestir y comunicar dependiendo del contexto social y temporal del momento, sin embargo, con el creciente desarrollo de la tecnología y los productos audiovisuales constantemente lanzados a los medios, el oficio del diseñador se ve obligado a migrar de manera imperativa a producciones audiovisuales, en este caso concreto las animadas.

En la tesis de Heli Salomaa (2018) aunque no esté explícitamente relacionada con las producciones animadas, se habla de las maneras de incorporar a un diseñador de vestuario dentro de un equipo de arte en la producción de videojuegos, y cómo esto significa un valor agregado a la narrativa de estos y la potenciación en la expresión visual de los personajes. La metodología en esta tesis se presenta como una investigación inmersiva, en la que la autora describe su experiencia personal siendo empleada en una compañía de videojuegos, la exploración la realiza a través de la recopilación de datos mediante la observación, entrevistas y estudio de antecedentes. Las industrias se han dado cuenta de los numerosos conocimientos que hay que tener en cuenta al momento de crear realidades digitales que se asemejen al mundo real. Se afirma que los diseñadores de vestuario pueden ser considerados artistas de personajes, pero que tienen conocimiento sobre diferentes herramientas y habilidades, trayendo nuevas perspectivas al mundo de la creación de personajes.

En el artículo que escribió Maarit Kalmakurki (2018) se resalta al diseño del vestuario de personajes como un proceso que contiene numerosas capas. Se centra en la investigación y el análisis de tres producciones de Walt Disney: Blanca Nieves y los siete enanitos (1937), Cenicienta (1950) y La bella durmiente (1959). Estas son producciones que fueron realizadas a mano en su totalidad, por lo que lo que la autora busca es recalcar cómo el largo tiempo de producción de estas películas influyó la manera en la que se conceptualizaron y desarrollaron los vestuarios. Se enfoca también en explicar algunas partes de la preproducción, como el uso de la rotoscopia como técnica para retratar lo vestuarios reales de forma más precisa en la animación. Lo que busca la autora finalmente es exponer cómo el vestuario funciona como un elemento clave para el storytelling, resaltando también las diferentes formas en las que el vestuario ha sido diseñado para la animación hecha a mano.

En un artículo escrito por Öze y Esengöl (2025), se explora cómo la apariencia y estilismo de los personajes de anime influyen significativamente en el impacto que tienen estos sobre

---

personas que no están familiarizadas con estas producciones orientales y las maneras de expresión que allí se retratan. La corporalidad, las expresiones y el vestuario habla de la naturaleza del personaje y del rol que cumple dentro de su historia y ayuda a conectar con la audiencia, sin embargo, lo que los autores quieren recalcar es que estos personajes no siempre son percibidos por los demás correctamente con relación a su estética. Para ello en su investigación utilizan como principal método la entrevista a personas que trabajan en la creación de personajes animados. Los autores traen a colación a Saitama y Garou de *One Punch Man* (2015) y a Eijiro Kirishima y Ectoplasm de *My Hero Academia* (2021). Los resultados arrojaron que no siempre los personajes son percibidos de forma acertada, debido a los preconceptos que el ser humano ha creado a lo largo de su vida, como por ejemplo las expresiones faciales y otras características físicas como ojos redondos o rasgos afilados relacionados con personalidades bondadosas o malévolas respectivamente, además, el color y elementos utilizados para el vestuario acentúa la percepción creada previamente por la apariencia física del personaje.

Una de las problemáticas que han enfrentado los diseñadores de vestuario en estas producciones, además de adaptar su forma de creación tradicional a una más tecnológica y digital, ha sido lograr el reconocimiento que merecen por ser parte fundamental en el desarrollo de estas, esto supone un retroceso en el crecimiento de los diseñadores en la industria, pues quienes se sumerjan en este oficio para contribuir a la imagen y concepto por medio del diseño e investigación de vestuario no serán respaldados de manera justa con respecto a sus grandes aportes a la narrativa de las producciones. “El diseñador de vestuario profundiza en las características que son peculiares de cada personaje, sea en dibujo, costura, hecho o puesto y toma modelos de prendas que se ajustan a cada personaje retratado” (Akpan et al., 2020, p. 8). Estos autores resaltan la importancia de los conocimientos que aporta el profesional de vestuario a las producciones de animación, además de los conocimientos y habilidades conceptuales, los diseñadores que entran al mundo de la animación pueden traer consigo habilidades técnicas en programas de modelado y demás que propician un desarrollo adecuado para un mayor acierto en el diseño de los personajes.

Kalmakurki (2021) considera que “el diseño de vestuario logra traer a la vida a los personajes, permitiéndoles sentirse reales para los espectadores y conectarlos con narrativas envolventes” (2021, p. 41), esto da cuenta de la verdadera importancia que tienen los diseñadores de vestuario en las producciones audiovisuales tanto animadas como live action. Otro de los retos del diseñador de vestuario es la capacidad de sintetizar elementos en la estética visual de un

---

personaje, pues si bien es posible encontrar producciones en las que el lujo de detalles en las prendas es esencial para la comunicación de los personajes, hay otras en las que el estilo de animación delimita las posibilidades, obligando al diseñador a ser ingenioso y desarrollar un personaje que aunque sea sencillo a simple vista, logre evocar todo lo que se requiere y no pierda su personalidad y poder comunicativo, teniendo en cuenta por ejemplo su estatus social, ubicación espacio-temporal, si tiene poderes, su género, gustos, entre muchas otras cosas. Cuando se logra conectar todos estos elementos en el vestuario, accesorización y apariencia general del diseño del personaje, la audiencia llega a conectar mucho más con este y lo recordará con mayor facilidad en el futuro.

En su trabajo de grado titulado “Análisis de diseño de vestuario en personajes animados”, Araya (2021) toma como objetos de estudio series de animación altamente reconocidas como *Star Vs The Forces of Evil* (2012), *The Owl House* (2020), *Totally Spies* (2009), *Loli Rock* (2014), *Little Witch Academia* (2013) y *BNA* (2020), en su investigación busca analizar, del vestuario de cada personaje, la exactitud con la que este se presenta, el contexto en el que estos lo usan, la textura, el patronaje y relación del vestuario con la personalidad de cada uno, teniendo en cuenta los cambios que estos podían llegar a tener a lo largo de la serie. Esto abre un abanico de indagación más amplio dadas las diferencias del origen de estas; algunas son de origen occidental y otras de origen japonés las cuales, además, provienen de obras físicas como el manga. A lo largo de su trabajo de grado, Araya encuentra un relacionamiento importante referente al objeto de estudio y su vestuario, demostrando cómo este genera un alto impacto en el desarrollo de la producción y en el espectador, pues, como se ha mencionado antes, el personaje se hace más reconocible y conecta más con el espectador si su diseño es coherente con el contexto de la situación, su personalidad y otros elementos. Finalmente, la autora reconoce que el vestuario es fundamental para reconocer a los personajes, expone como ejemplo que, si un actor se viste con sus prendas del día a día, este sólo será reconocido con su identidad civil y no como alguno de los papeles que alguna vez interpretó, sin embargo, si una persona se viste como un personaje de una serie reconocida, su identidad será inmediatamente relacionada al mismo.

Con estos antecedentes es posible hacer un análisis más profundo y apropiado del objeto de estudio de esta tesis, ya que se amplían los aspectos principales tanto del diseño de vestuario como del diseñador y su influencia en las producciones audiovisuales animadas.

### 3. Justificación

Se encuentra que, a lo largo de los ocho semestres que debe cursar el estudiante de diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, se dictan materias que profesores y directivos consideran necesarias para el desempeño óptimo de los futuros egresados dentro de la industria. De acuerdo a la página web oficial de la universidad y teniendo en cuenta la renovación del pensum llevada a cabo en el año 2022, la carrera se centra en formar profesionales “capaces de contribuir al desarrollo económico, social y tecnológico de la región, desde la gestión de su actividad proyectual, centrada en los problemas y/o necesidades vestimentarias en la relación del humano con su entorno, apoyados en una búsqueda permanente del saber y la fundamentación investigativa” (*Diseño de Vestuario en Medellín*, s. f.).

La facultad brinda las bases fundamentales para que el estudiante lleve a cabo sus proyectos, esto abarca los estudios relacionados con lo funcional-operativo, lo estético-comunicativo y lo técnico-productivo. Dentro de las materias principales de la formación académica se encuentran Taller de proyecto (I, II, III Y IV) y los Núcleos Profesionales, en estas se hace especial énfasis en el desarrollo de producto tangible, siendo la finalidad de cada semestre realizar la entrega de uno o varios artefactos vestimentarios que están enfocados a una línea de acción que responde a determinadas preguntas investigativas que dependen de la temática de cada curso. Lo que se pretende en este trabajo investigativo es cuestionar el contenido del plan de estudios actual y cómo este puede llegar a sesgar la mirada de las personas sobre el campo de acción de los diseñadores, así pues, si el vestuario en la animación no se presenta como una línea profesional posible, se convertirá en un desafío redireccionar la mirada hacia nuevos horizontes y evolucionar la versatilidad del diseñador de vestuario.

En ausencia de claridad por parte de la academia sobre la oportunidad que tiene el diseñador de vestuario en producciones audiovisuales de carácter animado, el presente documento pretende investigar los métodos y resultados de una de las series animadas más mediáticas de la actualidad, *Arcane*, con el fin de exponer los principios para la creación, conceptualización y ejecución del vestuario y estilismo en personajes animados, esto con la intención de expandir el panorama a las siguientes generaciones de diseñadores que deseen hacer parte de la industria de la animación. Adicional a esto se pretende complementar la investigación con la propuesta de un curso que explora y refuerza las habilidades de los estudiantes en este campo.

El objeto de estudio es elegido dado el alcance que esta producción tuvo desde su lanzamiento en 2021 y su segunda temporada estrenada en 2024, teniendo un gran impacto en amplitud de nichos a lo largo del mundo, incluyendo a animadores, artistas, músicos y diseñadores de diversos campos. La viabilidad del proyecto se da en la disponibilidad de información y declaraciones por parte de los creadores y demás personas involucradas en el desarrollo de esta producción.

Arcane se caracteriza no sólo por la riqueza de su narrativa, sino también por la calidad de su animación y diseño de personajes, por lo que se presenta como un gran ejemplo y oportunidad de aprendizaje para involucrarse como diseñador de vestuario.

## 4. Objetivos

### Objetivo general

Examinar el diseño de vestuario de personajes animados como campo de acción profesional, mediante un estudio de caso que analiza factores determinantes para la creación de este tipo de vestuario, con el fin de plantear esta posibilidad laboral a los estudiantes de diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana.

### Objetivos específicos

- Proponer una reflexión sobre el vestuario en la animación audiovisual, exponiendo las perspectivas de un conjunto de autores sobre este tema, con el fin de expandir la mirada sobre el diseño de vestuario para animación como un campo de acción profesional.
- Determinar los factores que condicionan el vestuario de los personajes animados, mediante el análisis integral de los personajes de la serie animada Arcane, para dilucidar qué aspectos se deben tener en cuenta al diseñar vestuario para dibujos animados.
- Evidenciar las responsabilidades de los diseñadores de vestuario en producciones animadas, a partir del análisis semiótico del vestuario de los personajes en la serie Arcane, demostrando así la necesidad de formar diseñadores de vestuario con una visión particular para este tipo de producciones.
- Proponer a la Facultad de Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, el desarrollo de un curso que explore las bases del vestuario no tangible, planteando las posibles temáticas a desarrollar en él, con el fin de ampliar el panorama profesional de sus egresados.

## 5. Marco teórico

Antes de comenzar con el desarrollo de la investigación es necesario definir ciertos términos que serán de ayuda para la comprensión global del tema.

### *Diseño de vestuario y la animación*

Con el fin de explorar la relación entre el diseño de vestuario y su papel como disciplina dentro del ámbito de la animación, resulta necesario partir de definiciones previamente formuladas por algunos autores que abordan estos conceptos desde sus respectivas áreas de conocimiento. A partir de este marco teórico, se construye una definición propia de diseño de vestuario y de animación, que sirva como base para el desarrollo de esta tesis.

### *Diseño de vestuario*

El tema de interés puntual es el diseño de vestuario, por lo tanto, se vuelve necesario especificar su significado. Según la Real Academia Española, se entiende como diseño la concepción original de un objeto o proyecto por medio del trazo o el bosquejo verbal. Por otro lado, el vestuario se entiende como el conjunto de prendas o trajes que cubren el cuerpo. Además, tomando como guía la percepción de Claudia Fernández Silva (2015), diseñadora industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana, el diseño de vestuario se entiende como la investigación del artefacto vestimentario no sólo desde aspectos técnicos y físicos, o su relación con el fenómeno de la moda, sino que implica dimensiones de íntima relación con el cuerpo humano el cual se presenta en contextos específicos que determinan su producción y uso.

Según lo señalado anteriormente y en pro del tema de investigación seleccionado, se entenderá como diseño de vestuario al saber profesional que se encarga de conceptualizar y desarrollar artefactos vestimentarios tangibles o intangibles. En este caso particular, se percibe el vestuario como una imagen capaz de evocar en el espectador una idea general anticipada sobre el cuerpo que lo porta.

---

## ***Animación***

Otro término que es de suma importancia para este trabajo es la animación. La RAE explica esta expresión como la acción y el efecto de dar viveza y expresión en acciones, expresiones o movimientos en dibujos animados para objetos y elementos.

Para la mejor comprensión del objeto de estudio se definirá como animación al conjunto de objetos o imágenes secuenciales que tienen la capacidad de contar una historia, que, de forma simultánea, trasciende los límites de la realidad y le da paso a la imaginación como recurso visual y narrativo, obteniendo como resultado personajes, espacialidades y contextos totalmente únicos.

## ***Diseño de vestuario en la animación***

Al comprender el diseño de vestuario como disciplina creadora de artefactos vestimentarios con cualidades narrativas, y la animación como un medio que fusiona lo imaginario con lo narrativo para crear mundos y personajes únicos, se evidencia una conexión profunda entre ambas disciplinas. Según Kalmakurki (2018) “el vestuario en los largometrajes puede usarse deliberadamente con fines narrativos para revelar u ocultar algo relacionado con la trama, funcionando como un elemento clave para la narración cinematográfica” (p. 7). Es entonces cuando se comprende cómo el vestuario apoya la narrativa de una historia impulsada por la animación, acentuando elementos propios que no se expresan verbalmente en todas las ocasiones. Esta relación simbiótica demuestra que el diseño de vestuario funciona como una herramienta creativa y conceptual dentro del proceso de animación.

## ***Análisis de personajes***

Se entiende el análisis de personajes como una investigación detallada de diversos aspectos que ayuden a la comprensión holística del personaje tratado, tales como el contexto, el nivel socioeconómico, la personalidad, el arco de personaje y el género cinematográfico.

### ***Contexto***

Comenzando por la definición de contexto, la RAE entiende este término como el entorno, escenario o circunstancia política, cultural, histórica o de cualquier otro tipo en el que se considera un hecho.

Se entiende entonces como contexto a aquellos aspectos que moldean la realidad de una persona, estos pueden ser clasificados en histórico, cuando se habla de eventos que ocurrieron en el pasado y las consecuencias que repercuten en el presente; social, cuando el análisis se centra en los aspectos familiares, políticos y económicos que afectan a cierta persona; y cultural, cuando hablamos de tradiciones, creencias y costumbres que surgen en una sociedad y están inmersos en cada miembro de esta. El contexto puede modificar o alterar la forma de actuar de cierto individuo o grupo social, por lo tanto, no se podrá llevar a cabo un análisis satisfactorio si se realiza de manera sesgada por el contexto del investigador.

### ***Nivel socioeconómico***

El nivel socioeconómico, según la definición propuesta por Enciclopedia Asigna en su edición número treinta y tres del 2015, es el conjunto de variables económicas, sociológicas, laborales y educativas por las que se juzga y clasifica a un individuo o grupo poblacional según la jerarquía social del lugar en que resida.

Por lo tanto, para el objeto de estudio de esta tesis, se entenderá el nivel socioeconómico como la categoría social dada a la persona que resida en una zona geográfica determinada y el poder adquisitivo que tenga según la jerarquía de poder social de dicho lugar.

### ***Personalidad***

En cuanto al término personalidad, es viable comparar la idea que propone Izquierdo (2005) “que parte de una heterogeneidad funcional de diversos sistemas psíquicos, que interactúan entre sí” (p. 191), frente a Pérez, Mata y López que definen el término “personalidad es su referencia a los elementos constantes del funcionamiento psicológico humano, que configuran un patrón diferencial de conducta.” (2020, p. 10). En ambas publicaciones, los autores coinciden con

la continuidad de patrones conductuales propios de cada persona sujetos a las interacciones de la psique.

Se tienen en cuenta estas definiciones para explicar la personalidad como el conjunto de características propias del comportamiento de una persona que se repiten independientemente de la situación o lugar en la que esta se encuentre, y que cambia poco o nada con el transcurso de la vida, a menos que se vea expuesta a situaciones sociales o mentales que les sometan a modificaciones relevantes en esa combinación de características.

### *Arco de personaje*

En cuanto al arco de personaje Carmen Sofía Brenes (2022) en el artículo “Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética”, explica este concepto como un cambio o movimiento que tiene el personaje principal entre el inicio, donde este aun no es consciente de su potencial, y el final de una historia, y que cuando esto no sucede, por lo menos el protagonista causa un cambio en los personajes que lo rodean.

Por otra parte Weiland (2016) en su libro *Creating Characters Arcs: The Masterful Author’s Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development* menciona que las posibilidades del desarrollo del personaje son tan infinitas como la naturaleza humana misma, sin embargo, sintetiza tres tipos básicos de arcos de personaje, siendo estos el arco de cambio positivo, en el que el personaje principal es obligado a desafiar sus creencias sobre sí mismo y el mundo que lo rodea, para finalmente vencer a los antagonistas y a sus propios demonios internos, terminando su arco con un cambio positivo; el arco plano, en el que el personaje se presenta como un héroe completo y no necesita adquirir la fuerza interior necesaria para derrotar a los antagonistas, por lo que no experimentan casi ningún cambio a lo largo de la historia; y el arco del cambio negativo, en el que el personaje termina su viaje en un estado peor que el que tenía al principio de la historia.

Teniendo en cuenta la posición de estas autoras sobre la definición del arco de personaje, se entiende este concepto como el viaje que tiene que realizar un determinado personaje con el propósito de cumplir un objetivo, a lo largo de este camino afrontará diversos retos, por medio de los cuales descubrirá de manera progresiva aspectos de sí mismo que no conocía, enfrentando

dilemas éticos y morales que permitirán el crecimiento de su personaje a nivel interno, forjando sus valores, principios e ideales.

### ***Género cinematográfico***

Para finalizar, se expone la definición de género cinematográfico que propone Bondebjerg (2015) en la Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales y del Comportamiento, allí expone que el género cinematográfico agrupa películas con similitudes en estilo, tema y función comunicativa, basándose en convenciones compartidas, esto influye en cómo se producen, comercializan, analizan y disfrutan las películas.

Para fines prácticos, en este trabajo de grado se adopta la percepción Bondebjerg sobre el género cinematográfico, sin embargo, es preciso resaltar que dicha definición puede aplicarse, no solo a películas, sino también a producciones en serie, como es el caso del objeto de estudio elegido para esta investigación, el cual se encuentra en las categorías de ficción, aventura-acción, steampunk, ciencia fantástica y animación para adultos.

## **Metodología**

Este trabajo de grado, de naturaleza cualitativa, busca interpretar la forma y conceptualización de personajes animados por medio del vestuario y demás elementos que componen su apariencia como lo son formas, texturas, paletas de color, símbolos, accesorios, peinado y maquillaje. Se parte de la premisa que, si bien estos personajes no existen en la vida real, su diseño responde a decisiones creativas y simbólicas que comunican aspectos esenciales de su historia, personalidad y rol narrativo. A través de esta investigación se pretende resaltar y dar visibilidad del rol que cumple el diseñador de vestuario en este tipo de producciones, pues su aporte va más allá de lo estético y trasciende a la construcción del universo visual, emocional y simbólico del personaje. De esta forma, se busca destacar el vestuario como una poderosa herramienta narrativa y por qué la formación de diseñadores debería enfatizar en la enseñanza del vestuario más allá del producto tangible, dando visibilidad a campos de acción no tan comunes para la industria del vestuario.

Para lograr el primer objetivo planteado se hará una recolección de información por medio de la revisión documental del caso para complementar con los aportes teóricos de autores que han abordado previamente el vestuario en el campo de la animación. Dicha revisión incluirá artículos, libros y trabajos de grado como fuentes primarias para sustentar los análisis a realizar en esta tesis. Este proceso permitirá identificar patrones y tendencias recurrentes en la representación visual y creación de personajes animados y sus vestuarios.

Posteriormente, para el desarrollo del segundo objetivo, se empleará un análisis integral de los aspectos clave que conforman a un personaje y cómo estos condicionan el resultado del diseño de su vestuario. Para este estudio se desglosarán los conceptos planteados para el correcto análisis de personajes, como por ejemplo el contexto, la personalidad, el nivel socioeconómico, entre otros. Esto permitirá entender la complejidad conceptual que conforma a los personajes y cómo esa riqueza narrativa llega a ser fundamental en el desarrollo de sus vestuarios con el fin de clarificar cuáles son los componentes principales a tener en cuenta al momento de diseñar vestuario para producciones animadas.

En cuanto al tercer objetivo, se tomarán como objetos de estudio a Jinx, Violet, Ekko, Caitlyn Kiramman, Mel Medarda y Jayce Talis, personajes protagónicos de la serie Arcane,

---

dirigida por Pascal Charrue y Arnauld Delord y que, en el transcurso de esta, tienen cambios de vestuario significativos que reflejan de un modo u otro su estatus social, estilo de vida, personalidad y situación emocional según avanza la historia. Además, gracias a esta selección, se develarán las tajantes diferencias sociales y políticas en las que viven y cómo se desarrollan en los escenarios propuestos. Estas diferencias contextuales se ven expuestas en el vestuario de cada personaje de manera única, pues, si bien entre ellos comparten la situación social, cada uno la vive a su manera según el papel que juega en el desarrollo de la historia. A través de un análisis semiótico, se interpretará cómo los elementos visuales del vestuario funcionan como signos que comunican mensajes narrativos y simbólicos, mientras que, desde un enfoque interpretativo, se profundizará en la lectura de estas decisiones de diseño como recursos discursivos que fortalecen la construcción de identidad, evolución y conflicto en los personajes, con la finalidad de evidenciar la latente necesidad de formar profesionales en diseño con una visión más amplia e íntegra en relación a producciones animadas.

Finalmente, en el cuarto objetivo, se busca proponer un nuevo curso al programa Diseño de Vestuario de la Facultad de Diseño de Vestuario. Se llevará a cabo la revisión documental de los planes de estudio implementados en programas académicos afines con la temática tratada en este proyecto investigativo, de esta manera será posible identificar temáticas, herramientas y competencias clave para la formación de los estudiantes en el desarrollo de vestuario intangible. Este proceso permitirá estructurar una propuesta de curso que responda a las exigencias profesionales del medio y a las necesidades formativas de los estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana. La propuesta, entonces, incluirá posibles temáticas, objetivos de aprendizaje y criterios de evaluación con el fin de ampliar la visión del campo de acción del diseñador de vestuario en producciones audiovisuales y entornos digitales.

---

## CAPÍTULO I. PERSPECTIVAS DEL VESTUARIO EN LA ANIMACIÓN

### Introducción

En el campo de la animación, el vestuario ha sido reconocido como un elemento primordial de comunicación con el espectador, sin embargo, el diseño de la vestimenta no ha sido valorado dentro del proceso de creación de estas producciones. Esto implica que no se considera como una labor diferenciada y reconocida en dicho ámbito, a comparación de las producciones audiovisuales *Live Action*, en las cuales hay un reconocimiento claro de esta labor. Es posible también observar cómo, en las producciones animadas la labor del diseñador de vestuario es absorbida por otros roles, especialmente por el departamento de diseño de personajes. Esta situación ha invisibilizado la dimensión simbólica, técnica y narrativa que posee el vestuario dentro de la animación. Sin embargo, en la actualidad, de manera progresiva, el diseño de vestuario ha estado ganando visibilidad dentro de este tipo de producciones, reconociendo su capacidad comunicativa dentro del lenguaje audiovisual.

Este capítulo propone una revisión documental de diversos autores que anteriormente han hablado de este tema, abordando diversas perspectivas acerca de la importancia del vestuario en la animación como un recurso técnico, narrativo y simbólico, destacando su evolución, el estrecho vínculo con la identidad del personaje y las nuevas oportunidades que se abren para el diseñador de vestuario en entornos digitales.

### El lugar histórico del diseñador de vestuario en las producciones animadas

Históricamente en la animación, el vestuario ha sido esencial para el proceso de creación audiovisual, sin embargo, su importancia no ha tenido la visibilidad que merece dentro las producciones. A diferencia del cine de *Live Action*, donde el diseñador de vestuario se ha reconocido como un profesional especializado de importancia para llevar a cabo ciertas tareas en las producciones, en la animación, el desarrollo del vestuario se ha integrado directamente dentro del desarrollo general del personaje, lo cual desprovee de un amplio conocimiento técnico y conceptual a las prendas y accesorios que llevan los mismos.

---

Sin embargo, a pesar de que el cine Live Action ha tenido un recorrido más largo en el ámbito de las producciones audiovisuales a comparación del vestuario en la animación, el reconocimiento del oficio del diseñador de vestuario es muy joven aún, con apenas poco más de un siglo, incluso en los primeros años del cine, el vestuario era meramente responsabilidad de los actores. La autora Deborah Nadoolman Landis, presenta en su libro *Dressed: A Century of Hollywood Costume Design* (2007), el caso del productor Adolph Zukor, quien introdujo el concepto del diseñador de vestuario como un colaborador creativo en el año 1912 con la película *La Reine Élisabeth*. Posterior a esto, el oficio del diseñador del vestuario dentro de las producciones en Hollywood empezó a ser reconocido gradualmente, logrando que otros directores y productores contrataran a profesionales del vestuario para llevar a cabo la labor, “el papel del diseñador de vestuario estaba ganando importancia. Los jefes de estudio, directores y productores reconocieron el poder del vestuario para crear la apariencia y la sensación de una película” (Landis, 2007, p. 8).

Maarit Kalmakurki (2018) ha dado cuenta de este fenómeno a partir del estudio de las primeras producciones animadas de Walt Disney, como Blanca Nieves y los siete enanitos (1937), Cenicienta (1950) y La bella durmiente (1959), donde el vestuario era considerado como una extensión narrativa del personaje. La autora señala que “el trabajo de un diseñador de vestuario se integra tanto en el proceso de diseño de personajes que el diseño de vestuario y la creación del personaje se vuelven indistinguibles” (Kalmakurki, 2018, p. 8). Esto significó que los animadores y no diseñadores, asumían la tarea de diseñar las prendas, ejecutando la tarea como una extensión más de la fisonomía, expresión facial y movimientos de los personajes. Gracias a esto, se omitió por muchos años el vestuario como un campo de estudio o laboral dentro de la industria de la animación.

Akpan y Edem (2020) ofrecen otra perspectiva y afirman que el vestuario animado actúa como un sistema de signos donde el vestuario funciona como un elemento simbólico, que guía la percepción del público hacia una comprensión de la realidad dentro de un contexto cultural. Esto demuestra que, pese a su falta de reconocimiento como práctica profesional dentro de la animación, el vestuario ha cumplido funciones esenciales en las narrativas dentro de estas producciones, como evidenciar el estatus de un personaje, enseñar sus emociones, sus identidades culturales y otros temas dentro de las obras a las que perteneces. Se ha visto incluso, en producciones más recientes, como por ejemplo en *Frozen: una aventura congelada* (2013), dirigida por Chris Buck y Jennifer

---

Lee, que el vestuario puede ir más allá y tratar temas más complejos como el empoderamiento femenino y la transformación personal.

Con la llegada de la animación digital y los avances tecnológicos en la animación, se ha visto renovada la comprensión del papel que juega el diseñador de vestuario. En su tesis doctoral titulada *Digital Character Costume Design in Computer-Animated Feature Films* (2021), Kalmakurki destaca que, aunque la práctica de incluir diseñadores de vestuario profesionales en filmes animados es reciente, su impacto es significativo. Películas como *Shrek* (2001) o *Big Hero 6* (2014) marcaron un punto de inflexión al acreditar formalmente a diseñadores como Isis Mussenden y Danny Flynn, cuya labor permitió elevar la calidad estética y narrativa del vestuario digital.

Kalmakurki afirma que “el diseño del vestuario ha sido integrado al proceso de creación de personajes, más que considerarse como una labor diferenciada” (2021, p. 24) lo cual se adoptó de los modelos antiguos de producción de creó Disney en sus inicios. Hay pocas producciones animadas en las cuales se ha contratado y reconocido a un diseñador de vestuario profesional por su trabajo, sin embargo, es notable cómo la visión de estos aporta de manera positiva a la coherencia estética, a la visual de los personajes y a la profundidad narrativa y simbólica de la historia. Teniendo en cuenta esto, es posible asegurar que el vestuario animado es un puente mediante el cual, el espectador refuerza su conexión con la historia por medio de lo visual, lo emocional y lo simbólico.

Actualmente, como se ha expuesto con anterioridad, el diseño de vestuario dentro de producciones animadas ha recorrido un largo camino, pasando de ser una profesión sin reconocimiento en este ámbito, a ser integrada y reconocida de manera progresiva como una labor importante para el desarrollo de estas historias. Aún no existe una visibilidad y acreditación apropiada de la profesión, sin embargo, como los autores lo mencionan, el trabajo del diseñador de vestuario es fundamental en la construcción de los personajes y narrativas para animación, lo que significa que las puertas se están abriendo para darle paso al ejercicio profesional del diseñador de vestuario en el entorno digital.

### **Categorías teóricas del vestuario en animación**

Tomando como base el artículo de Öze y Esengöl (2025), el artículo de Kalmakurki (2018) sobre las películas clásicas de Disney, y su tesis doctoral (2021) sobre el vestuario en animación digital, es posible identificar algunas categorías que son esenciales al momento de llevar a cabo el análisis para la creación del vestuario en una producción animada, siendo relevantes la identidad, la expresión, la narrativa, la estilización y la intangibilidad:

#### ***Identidad visual y construcción de personaje***

El vestuario no sólo se trata de un artefacto visual que hace parte del personaje, sino que constituye una parte fundamental en su identidad, codificando información sobre el carácter, el rol y el trasfondo del personaje. Salomaa lo afirma cuando señala que “el diseño de vestuario es una forma de narración visual; de forma que los antecedentes, la edad, el estatus social y la personalidad del personaje se pueden leer con un solo vistazo” (2018, p. 7). Con base en este análisis, es posible concluir que el vestuario ayuda a que los personajes se sientan más reales para el espectador y logren conectar en mayor nivel con este, lo que los lleva a tener una experiencia más inmersiva con la narrativa en desarrollo.

Por su parte, Öze y Esengöl (2025) evidencian que hay elementos visuales que influyen en el espectador en cuanto a la percepción psicológica y moral del personaje, incluyendo ropa, postura y expresiones faciales. En su estudio, estos autores someten a una cantidad de personas al análisis de varios personajes de anime y recopilan los datos de percepción sobre estos, obteniendo como resultado que los participantes asumieron que uno de los personajes era bueno basándose en los bordes y características redondeadas de este, comparado con otro de los personajes, quien aparenta ser malvado a juzgar por su paleta de colores oscuros y sus rasgos angulados.

#### ***Expresión emocional y comunicación sensorial***

Otro aspecto fundamental en el análisis teórico del vestuario animado es su potencial expresivo en relación con las emociones y los estados anímicos. A dicho potencial Kalmakurki (2021) lo denomina *somaestética*. Esta autora destaca que los trajes digitales tienen la capacidad de generar experiencias sensoriales complejas tanto para quienes los crean como para quienes los perciben,

---

permitiendo así una mayor inmersión del público en el universo narrativo. Esta dimensión se amplía con el aporte de Öze y Esengöl (2025), quienes afirman que gran parte de la información emocional del personaje se transmite a través del rostro, sin embargo, el diseño del cuerpo y cómo el personaje se expresa mediante este también influye en la experiencia del público.

### ***Función narrativa del vestuario***

Se ha demostrado, entonces, que el vestuario en la animación no sólo viste a los personajes, sino que cumple con un papel narrativo importante, refleja momentos clave del camino y la transformación de los personajes e incluso revelan información oculta dentro del arco dramático de la historia. Kalmakurki (2018) explica que el vestuario puede ser empleado de manera intencional para mostrar o disimular aspectos vinculados a la historia, convirtiéndose en un recurso narrativo fundamental dentro del lenguaje cinematográfico. En otra instancia, la condición física del vestuario también cuenta una narrativa, por ejemplo, es especialmente visible en algunas producciones cuando hay deterioro o cambio de textura del textil en escenas de crisis o transición, por lo que cada detalle de diseño con el que cuente el vestuario enriquece la narrativa propuesta por la producción.

### ***Estilización y simplificación visual***

A causa de las necesidades técnicas de las producciones animadas, usualmente los vestuarios deben tener detalles simplificados, sin embargo, el diseñador de vestuario debe encontrar la forma de comunicar los significados de forma clara y contundente. Kalmakurki (2018) enfatiza que los detalles de los vestuarios animados deben sintetizarse para que haya mayor eficacia en la producción. Esta estilización permite la fácil identificación del personaje y sus características por parte de los espectadores.

### ***Intangibilidad y materialidad simbólica***

De igual manera, Öze y Esengöl (2025) destacan que los personajes estilizados son recordados con mayor facilidad que los realistas, gracias al uso de caricatura y exageración. Esto deja claro que el vestuario contribuye a la narrativa como una representación icónica, capaz de transmitir la esencia de la historia y el personaje de una forma concisa y efectiva.

### **Perspectivas comparativas entre el diseño de vestuario físico y animado**

Un término que surge a partir del análisis del vestuario digital es la intangibilidad, lo cual se puede entender como un conjunto de experiencias sensoriales que, aunque no existen en la vida real, genera en quien lo observa una percepción material, pues así como lo menciona Kalmakurki en su libro (2021), por más que el vestuario sea creado con herramientas digitales, el proceso de creación de este, siempre va a ser guiado mediante la exploración de materiales tangibles. De esta forma, los diseñadores aportan sus conocimientos análogos en cuanto a tejidos, patrones y texturas para lograr que el vestuario animado simule la conducta de las prendas físicas. Se comprende entonces al vestuario en la animación, como prendas digitales que no solamente cumplen con una función estético-comunicativa, sino que además su creación implica también tener conocimientos en aspectos funcionales-operativos y tecno-productivos, pues, aunque el vestuario digital ofrezca la posibilidad de jugar con aspectos que rompen con las leyes de la realidad, hay que entender los principios del mundo real para entrelazarlos con los del mundo animado.

Mientras que las tecnologías digitales y la animación avanzan, adquiriendo mayor importancia en la industria audiovisual, el diseño de vestuario expande sus horizontes con una mirada especial en estos universos intangibles. Dado este caso, se hace necesario abordar las diferencias entre el diseño de vestuario físico y el vestuario animado, tomando como base las discusiones de diversos autores, con el fin de identificar cómo tales diferencias logran crear oportunidades laborales para diseñadores que tengan formación en formatos tradicionales y digitales.

Cuando se habla de diseñar para un entorno digital, se debe tener presente una de las mayores diferencias entre lo que conlleva este proceso en comparación al del vestuario físico, lo cual radica en que, el vestuario animado permite jugar con aspectos como estructuras, siluetas y texturas que no se pueden replicar con éxito en la realidad, mientras que el vestuario físico debe adaptarse al cuerpo humano real y responder a limitaciones materiales, como el peso, el volumen, la gravedad o la comodidad del actor.

Esta autonomía implica una evolución en la función del diseñador. Mientras que en el vestuario físico el trabajo se realiza de forma colaborativa con actores y técnicos de confección, en

---

contextos digitales y animados el diseñador tiene la posibilidad de intervenir desde las primeras etapas de la creación del personaje. En medios como los videojuegos o las películas animadas, el vestuario no se adapta a un cuerpo ya existente, sino que forma parte esencial del diseño mismo del personaje.

Otra diferencia relevante radica en cómo el vestuario se vincula con la narrativa. En el cine *Live Action*, cumple una función de apoyo al desarrollo dramático del personaje, adaptándose a las exigencias del rodaje y a los movimientos reales del cuerpo. En cambio, en la animación digital, el vestuario adquiere un valor simbólico aún más potente, ya que se integra al personaje desde su diseño inicial, convirtiéndose muchas veces en un componente del lenguaje visual global. Además, gracias a herramientas como *Marvelous Designer*, es posible experimentar con el vestuario directamente en entornos digitales, sin necesidad de pasar por procesos físicos de confección.

Es sabido que, en la animación, el vestuario debe ser concebido desde un enfoque simbólico más que material, de esta manera logra comunicar identidad, el contexto y carácter de los personajes, sin estar necesariamente sujeto a las lógicas del movimiento y comportamiento de materiales reales en el mundo tangible. En consecuencia, hay una reforma en el concepto de vestuario, pues este pasa de ser un objeto textil a una herramienta simbólica por medio de lo visual.

Teniendo en cuenta esta transformación, el diseñador de vestuario debe centrarse, más que en la confección tradicional, en profundizar aspectos como el lenguaje gráfico, el arte digital y el diseño conceptual. En la actualidad, el oficio del diseñador de vestuario se concibe mayormente a partir del desarrollo de prototipos físicos, por lo que en estas producciones el diseñador suele compartir responsabilidades con el equipo de arte en la creación de personajes.

Estas diferencias entre el vestuario físico y el digital, hace que la mirada acerca de lo que significa ser un diseñador de vestuario se expanda y de paso a nuevas oportunidades laborales. Dentro del equipo de producción de una serie o película de carácter animado, lo ideal es que exista una figura que tenga conocimientos y habilidades de conceptualización y desarrollo de vestuario y que tenga la capacidad de trasladar sus conocimientos al entorno digital.

La integración del diseño de vestuario como una rama diferenciada dentro de la realización de este tipo de producciones, se ha comenzado a evidenciar poco a poco, como se puede ver dentro

---

de obras como la película *Los increíbles 2* (2018) y la serie *Arcane* (2021). Los resultados de estas producciones permiten evidenciar la gran contribución que otorgó una mirada especializada para el desarrollo del vestuario, aportando coherencia y profundidad a los personajes y elevando el valor narrativo y estético de estas historias.

Las diferencias entre el vestuario físico y animado no son solamente de índole técnica, sino que implica poseer conocimiento sobre nuevas habilidades y competencias que redefinen la concepción del diseñador tradicional. Como se ha podido evidenciar, últimamente la inclusión del diseñador como elemento clave para estas producciones, ha sido latente, demostrando la creciente necesidad de la industria por diseñadores de vestuario cuyas capacidades se vean adaptadas al entorno digital.

### **Disciplinas convergentes en la creación del vestuario para personajes animados**

Diseñar vestuario para personajes animados implica un proceso complejo y multidisciplinario que va mucho más allá de dibujar prendas. Esta labor reúne conocimientos técnicos, artísticos y narrativos, que se combinan no solo para definir la apariencia externa, sino también, la identidad y el significado simbólico del personaje dentro de la narrativa animada. A partir de otros estudios, es posible afirmar que áreas como el diseño de vestuario, la ilustración, la narrativa visual, la psicología del color y la animación digital convergen en la creación del vestuario animado.

Uno de los puntos centrales en esta unión disciplinar es el diseño de vestuario, que actúa como fundamento del proceso creativo, incorporando saberes como el patronaje, la construcción textil y la selección de materiales. Incluso en contextos digitales, como los videojuegos o las películas animadas, la lógica estructural propia de la moda continúa siendo un componente esencial. Como lo expresa Heli Salomaa en su tesis de maestría *Video Games and Costume Art-digitalizing analogue methods of costume design* “es necesario entender la sastrería real” (2018, p. 11), pues existen herramientas cuya aplicación en la industria es muy basta, especialmente en el desarrollo de vestuario digital, tales herramientas como *Marvelous Designer*, están basadas en patrones reales y para su uso se requiere un amplio conocimiento en técnicas de modistería y confección tradicionales para obtener resultados más creíbles en la virtualidad.

---

En el ámbito del vestuario en la animación es fundamental entender lo que implica la realización de este, porque si bien el diseñador de vestuario no necesariamente deba implicarse de forma directa en la parte técnica de la creación, conocer acerca de esta brindará una mayor versatilidad profesional. Desde la parte técnica la ropa debe simularse en movimiento de forma digital, por lo que es importante conocer aspectos sobre modelado 3D, texturizado, simulación de telas y captura de movimiento.

Por otro lado, tanto la ilustración como el arte conceptual son parte fundamental en la etapa de diseño de personajes. Incluso cuando la figura del profesional en diseño de vestuario no era común dentro del equipo de desarrollo en producciones audiovisuales, es sabido que, por ejemplo, en las primeras producciones animadas de Walt Disney como Blanca Nieves y los siete enanitos (1937) y La bella durmiente (1959), el vestuario, que era desarrollado por los mismos diseñadores de personajes, aportaba a través de la silueta y el color a la atmósfera narrativa propuesta.

Como se ha mencionado anteriormente, el vestuario en la animación juega un fuerte papel narrativo y simbólico. Así lo argumentan Akpan et al. (2020) cuando mencionan que el vestuario actúa como un elemento simbólico que orienta la percepción del espectador hacia una determinada construcción cultural de la realidad, es decir, su trabajo incluye comunicar visualmente información sociocultural, contextual y psicológica del personaje en la historia presentada. Elementos como la forma, el color, la textura y el estilo son cuidadosamente seleccionados con la intención de expresar emociones, arcos narrativos y simbologías concretas, apoyándose en conocimientos de psicología del color, semiótica y estudios visuales.

Siendo el objetivo principal del diseño, lograr comunicar efectivamente la historia y las características del personaje que se retrata, se debe tener en cuenta que para llevar a cabo un proceso de diseño exitoso se debe considerar con anterioridad la experiencia que tendrá el usuario al momento de observar el producto final, pues el vestuario puede influir en la percepción de este sobre el personaje que está observando.

Como se pudo evidenciar anteriormente, el proceso de creación de vestuario digital implica la convergencia de múltiples disciplinas y aunque el diseñador de vestuario no sea experto en cada uno de estos ámbitos, sí deberá tener conocimientos básicos sobre estos para lograr una

---

comunicación interdisciplinaria efectiva, en la que cada aspecto de la creación de los personajes converja de forma armoniosa.

En conclusión, no es posible entender al diseño de vestuario como una labor aislada dentro del campo de la animación, pues para la creación de personajes más complejos, expresivos y creíbles debe haber una conversación entre diversas especialidades, así como la ilustración, la narrativa, el diseño textil. La psicología y las tecnologías digitales. Expandir el conocimiento del diseñador de vestuario hacia estos horizontes permitirá ampliar las posibilidades profesionales para estos.

Con base en el análisis realizado en este capítulo, es posible evidenciar que el vestuario en la animación ha evolucionado, pasando de ser un elemento sin mucha más relevancia además de la estética, a transformarse en un recurso simbólico que apoya profundamente la narrativa. Se demostró que más allá de ser un elemento meramente visual, el vestuario dentro de las producciones animadas permite construir identidades, comunicar emociones y reforzar arcos narrativos eficazmente. Este notable crecimiento ha sido posible gracias al paulatino reconocimiento que ha tenido el papel del diseñador de vestuario dentro de los procesos de la producción digital, además de la necesaria incorporación de disciplinas como la ilustración, la psicología del color, el diseño textil y la tecnología digital. Las diferencias que se presentan entre el diseño de vestuario tangible y el animado no solo comprende cambios técnicos en la planeación y el desarrollo, sino también un replanteamiento del perfil profesional del diseñador, quien ahora debe incorporar los saberes técnicos y conceptuales que tiene del vestuario con las competencias digitales requeridas por la industria de la animación. Esta transformación no sólo permite la ampliación del campo de acción del diseñador de vestuario, sino que devela el rol clave que este juega en la creación de mundos animados coherentes, ricos en detalles y emocionalmente potentes, lo que fortalece, sin duda, la narrativa planteada.

---

## CAPÍTULO II. NARRATIVA Y PERSONAJES EN ARCANE

### **Panorama general: Géneros y estética de Arcane**

Arcane, como se ha explicado en el planteamiento del problema de este trabajo de grado, es una serie animada lanzada en la plataforma de *streaming* Netflix en 2021. A Julio de 2025, cuenta con dos temporadas completas y proyecta una nuevas a futuro. Esta serie apela a distintos géneros cinematográficos, entre ellos, el género de ficción; es posible observarlo en Runaterra, el lugar donde se desarrolla la historia. Este es un mundo habitado por humanos, además de criaturas antropomórficas. Allí se manifiesta la existencia de la magia como detonante principal de los sucesos de la historia.

Por otro lado, está el género *steampunk*. Se hace evidente en la estética general de la serie, pues visualmente cuenta con una ambientación retro futurista que se manifiesta a través de artefactos con engranajes, máquinas impulsadas a vapor, desarrollos tecnológicos que no existen en la realidad y, sobre todo, en la vestimenta de estética victoriana moderna. También se observa en la serie el género de aventura-acción, que es su motor, llevando a los personajes en viajes increíbles para conocer sus propios límites, tanto físicos como mentales. Se encuentra, además, la ciencia fantástica, otro eje central ya que en la historia se presenta la Hextech, un elemento que fusiona la magia salvaje con la tecnología, gracias al cual el mundo de Runaterra se ve desequilibrado, pues pone en jaque la seguridad y los intereses de quienes puedan tener control sobre esta. Finalmente, en Latinoamérica y el caribe, Arcane ha sido catalogada como una serie de animación para adultos, puesto que, al tratar temáticas delicadas como la pérdida, el abuso, la violencia, la salud mental y la sexualidad, se requiere de cierta madurez para para llegar a comprender la profundidad de lo que refleja.

### **Desigualdad social y territorial en la narrativa**

La historia se centra en Piltover y Zaun, siendo estas dos ciudades aledañas, con una brecha social y económica abismal que posteriormente lleva a múltiples conflictos dados los intereses divididos por la búsqueda de la justicia y el poder. Piltover es una ciudad próspera, conocida por su academia y continuos avances científicos, su estructura gubernamental es sólida y sus habitantes cuentan con

la tranquilidad que sus líderes proveen. Por otro lado, está Zaun, es la contraparte subterránea de Piltover, ciudad sumida en la pobreza, la criminalidad y la contaminación química que afecta a sus habitantes, aquí no hay un gobernador, el orden social se basa en el control ejercido por pandillas y el poder que estas consiguen con el tráfico de sustancias y otros elementos.

### **Personajes principales y su construcción narrativa**

Para el desarrollo de este capítulo se han elegido a seis personajes principales de la serie Arcane, de los cuales se desglosarán los términos propuestos en el marco teórico, los cuales son de vital importancia para la comprensión plena de una historia al momento de la conceptualización y el desarrollo del vestuario de personajes.

#### ***Vi***

**Arco de personaje:** Violet, más conocida como Vi, nació y fue criada en Zaun junto a su hermana menor Powder, siendo estas adoptadas por Vander tras perder a sus padres en una revuelta civil contra Piltover. A los 15 años, al morir su padre adoptivo, fue enviada injustamente a la prisión de alta seguridad en Stillwater por un vigilante, donde pasó los siguientes siete años de su vida siendo abusada de diferentes formas y ganándose el respeto de los demás presos por medio de la violencia. Este periodo profundizó su odio hacia Piltover y Los Vigilantes (policía militar de Piltover), pero tras salir de prisión y descubrir la nueva identidad de su hermana, se vio forzada a convertirse en vigilante para detener los estragos que esta estaba causando. Después de peleas y constantes enfrentamientos con su hermana, perdió el rumbo tras una fuerte discusión y posterior separación con Caitlyn Kiramman, quien era vigilante de Piltover. Vi cayó en una tristeza profunda en la que recurrió a las peleas clandestinas y el alcohol para dejar de lado el peso de toda su vida. Gracias a que su hermana (Jinx) la buscó para lograr el objetivo en común de encontrar a Warwick (quien era su figura paterna antes de ser transformado en una bestia debido a experimentos clandestinos) y ayudarlo a volver en sí, Vi encontró una nueva razón para levantarse a luchar y recuperar los fragmentos de su familia, a la vez que recuperaba su relación con Caitlyn. Durante la pelea contra Viktor y sus marionetas, Vi pierde tanto a Vander como a su hermana en una batalla fatídica, sin embargo, al cabo de un tiempo, está tranquila y en paz con su vida, la cual ahora comparte con Caitlyn.

**Análisis de personalidad:** Vi es una mujer de temperamento y físico fuerte, lo cual la lleva a tener enfrentamientos con Vigilantes y otros pandilleros de Zaun, su moral es fuerte, es muy leal a su familia y amigos y siempre busca su bienestar, aunque esto implique cometer delitos como robo, asaltos y peleas clandestinas. Por haber nacido y crecido en Zaun, Violet está en un constante estado de supervivencia, en alerta de su entorno, aunque se mueva con seguridad y confianza. Si bien es una mujer con una personalidad más seria, es muy segura de sí misma y siempre tiene espacio para coquetear o hablar sin cuidado cuando está en confianza o en búsqueda de algo. Desde pequeña mostró su capacidad de liderazgo, llevando a cabo robos y otros delitos menores acompañada de su grupo de amigos durante su infancia en Zaun, y esa misma personalidad fuerte y líder la lleva a hacerse parte importante de los Vigilantes y posteriormente a liderarlos durante la batalla final. Vi es decidida y cuando se propone lograr algo, busca conseguirlo a toda costa, sin embargo, es más fiel a su moral y cuando ve una situación de injusticia, no duda en actuar a favor de los más débiles, aunque eso la lleve a tener disputas con su propio equipo.

### ***Ekko***

**Arco de personaje:** Ekko es uno de los personajes más importantes en la trama de arcane. Al principio de la serie se presenta a Ekko como un pequeño niño de Zaun, que convive con sus amigos y los ayuda con sus crímenes y que se gana la vida trabajando para Benzo, su figura paterna. Más adelante se muestra cómo, después de la muerte de las personas más importantes en su vida, Ekko logra salir adelante y construye un nuevo hogar, fundando a los “firelights” un grupo zaunitas que lucha en contra de los ideales de Silco, quien representa el máximo poder de Zaun. El lugar en el que habitan los firelights es, aparentemente el lugar más pacífico dentro de Zaun, pues al tener el único árbol de la localidad se puede respirar aire puro, trayendo vida y prosperidad al lugar, sin embargo, en un momento de la historia, Ekko nota que el árbol está siendo infectado por una sustancia desconocida, preocupado por el bienestar de quienes lo rodean decide encontrar respuestas, para ello busca a Heimerdinger como aliado, quien es científico y profesor. Encuentran que el problema radica en lo arcano, que se ha salido de control. En una de sus investigaciones algo sale mal, lo que provoca que Ekko y Heimerdinger viajen a otra línea del tiempo, en la cual lo arcano nunca existió y tanto Zaun como Piltover acaban con sus disputas y prosperan como una nación unida. Sin embargo, Ekko desea volver a su realidad, pues tiene que ayudar a su gente, para

lograr esto, junto al profesor elabora un portal que le permite regresar, además también crean una máquina del tiempo portable que le permite devolverse cuatro segundos al pasado, la cual ayuda significativamente a Ekko en la batalla final durante los momentos más críticos.

**Análisis de personalidad:** Ekko se presenta como un personaje fuerte y con liderazgo, que es firme en sus ideales y siempre busca lo mejor para las personas que lo rodean y sus seres queridos. Para entender su psicología es necesario adentrarse en los aspectos clave que moldearon su personalidad. Uno de los eventos más relevantes fue la muerte de su figura paterna, y la aparente muerte de todos sus amigos de infancia, lo que provocó que Ekko desarrollara una actitud madura y responsable de manera precipitada, dejando de lado la personalidad libre y juguetona que tenía cuando aún era un niño. Además de eso, más adelante en la serie se convierte en el líder de los Firelights, causando una fuerte presión y sentido de la responsabilidad sobre él. El simple hecho de haber nacido en Zaun, una región desfavorecida y llena de peligros e incertidumbre hizo que desarrollara una personalidad seria y ruda, sin embargo, Ekko conserva el ímpetu de ayudar a los demás con valentía y empatía, demostrando que es una persona moralmente responsable.

### *Jinx*

**Arco de personaje:** Jinx, quien a lo largo de los tres primeros capítulos de la serie lleva el nombre de Powder, es uno de los personajes principales de la serie, al principio, esta se muestra como una niña pequeña e inocente que siempre se encuentra al lado de su hermana, Vi, quien es su ejemplo a seguir, pues le enseña lo necesario para desenvolverse en una sociedad en la que las personas de Zaun son despreciadas y deben recurrir a métodos deshonestos para sobrevivir. Powder es retratada como una niña intrépida que siempre quiere ayudar a su familia, por lo que acompaña a su hermana y sus amigos (Claggor y Mylo) a las misiones y robos, sin embargo, su torpeza ocasiona que estas siempre salgan mal. Vi es consciente de esto, pero comprende que Powder aún es pequeña y le falta experiencia, la cual adquirirá con el tiempo y la práctica, aun así, Mylo considera que siempre arruina todo, por lo que no debería ir a las misiones con ellos. Un día Vander, la figura paterna de las hermanas, es secuestrado e inmediatamente Vi, Claggor y Mylo se disponen a buscarlo, Powder también quiere ir, le ruega desesperadamente a Vi que la deje acompañarlos, sin embargo, Vi, al tener miedo de perderla, se lo prohíbe y le dice que aún no está lista. Powder, al sentirse despreciada, busca la manera de demostrarle a Vi y sus amigos que es capaz de ayudar, para ello,

---

fabrica una bomba rústica modificada con un objeto mágico explosivo que había robado anteriormente en una de sus misiones. El rescate falla, pues Powder, al activar la bomba, mata sin querer a Vander, Mylo y Claggor, ante esto, Vi, enfurecida, le recalca a su hermana que trae mala suerte, surgiendo a partir de este hecho su nuevo nombre, Jinx y con él, su nueva personalidad. Después de esto Vi es encarcelada, dejando a Jinx totalmente sola.

Jinx crece y ahora es la hija adoptiva y aliada de Silco, principal antagonista, quien es el líder de Zaun desde la muerte de Vander. A lo largo de la primera temporada Jinx se encuentra en un debate mental, pues ya no comparte ideales con su hermana, convirtiéndose ahora en rivales. Jinx aún siente rencor por la forma en la que Vi la trató en el pasado e intenta comprender las intenciones tras su regreso, sin embargo, Vi al estar acompañada por Caitlyn (oficial de Piltover) hace que, a los ojos de Jinx, parezca que su hermana la está traicionando y que ahora está del lado de aquellos que les arrebataron todo. Las hermanas entran en un estado de hostilidad y cada una lucha por defender sus motivaciones personales. Finalmente, el clímax de la primera temporada se da cuando Jinx, harta de toda la situación, dispara un misil hacia la corte de Piltover, quienes estaban a punto de firmar un acuerdo de paz entre Piltover y Zaun.

En la segunda temporada Jinx es fugitiva y es la persona más buscada de ambas ciudades, lo que la hace permanecer oculta en las sombras. Simultáneamente, en un punto de esta nueva temporada, la historia se bifurca en dos realidades alternativas pues, como es mencionado anteriormente, Ekko viaja accidentalmente a través de dimensiones, y encuentra en esta a Powder adulta, quien nunca se convirtió en Jinx debido a la alteración de los hechos antes de la muerte de Vander y sus amigos. Volviendo a la realidad original, en determinado momento, el camino de Jinx se cruza con el de Isha, una pequeña niña a la cual está dispuesta a proteger a toda costa, pues de cierto modo se ve reflejada en ella. Jinx cambia sus prioridades, se convierte en el símbolo de liberación para Zaun y ahora lucha junto a su hermana con el fin de terminar la guerra que había consumido a ambas ciudades.

**Análisis de personalidad:** La personalidad de Jinx sufre grandes fluctuaciones a lo largo de la historia, uno de los indicadores puntuales de esto es su cambio de nombre a partir del tercer capítulo de la primera temporada. Powder representa la inocencia, bondad e intrepidez, mientras que Jinx es más inestable mentalmente y representa la desesperación, soledad y frialdad.

Los deseos de Powder radican en ayudar a su familia a sobrevivir, y constantemente se enfocaba en demostrar que ella podía contribuir, se esforzaba constantemente por mejorar, pero esto nunca dio resultados, lo que la llevo a cargar un peso muy grande sobre sus hombros. En la serie, el punto de quiebre de Powder se da cuando la persona a la que más admira, Vi, le da la espalda, dando paso al nacimiento de Jinx, quien pierde la cordura y es atormentada constantemente por su pasado, lo que provoca que su manera de actuar sea desenfrenada, cruel y errática, sin embargo, muestra signos de sentirse solitaria e incomprendida.

La serie da un pequeño guiño, mediante el viaje a la dimensión alternativa, de lo que pudo ser Jinx si los hechos en su infancia hubieran ocurrido de manera diferente, presentan a Powder adulta como una persona tranquila, razonable y abnegada, demostrando lo que hay verdaderamente en su interior.

Para la segunda temporada es posible observar de nuevo un gran cambio en la forma de ser de Jinx, todo gracias a la influencia de Isha, que ocasiona que Jinx vea el mundo de otra manera, devolviéndole su personalidad decidida y sensible. Isha muere y Jinx queda descompensada emocionalmente, y su salud mental se deteriora cada vez más, sin embargo, en un intento por recuperar a su amiga, Ekko se convierte en su soporte emocional, lo que la ayuda a levantarse y continuar hasta el final.

### ***Caitlyn Kiramman***

**Arco de personaje:** Caitlyn es la hija de Cassandra Kiramman, concejala de la ciudad, nace y crece en Piltover rodeada de privilegios, sin embargo, en la serie se evidencia cómo ella no apunta a vivir una vida llena de lujos, sino más bien está enfocada en superarse a sí misma, más específicamente desarrollando sus habilidades físicas y técnicas para así convertirse en vigilante y hacer parte del departamento policial de Piltover. Su motivación para lograr este objetivo es proteger a los inocentes y hacer que la justicia prevalezca, pues como se muestra en la serie, ella es una mujer que, si bien proviene de la alta sociedad, siempre está dispuesta a cuestionarse y entender los problemas del mundo real que la rodea.

---

Caitlyn crece y sus padres le otorgan la posibilidad de trabajar en el cuerpo policial, sin embargo, el puesto que se le ofrece es insignificante, por lo que, decidida a demostrar su valor como vigilante, decide emprender un viaje de búsqueda e investigación hacia la criminal más temida del momento, Jinx. A lo largo de su camino, el cual realiza junto a Vi, experimenta de primera mano las injusticias vividas en la ciudad de Zaun, lo que le permite comprender las dinámicas sociales del lugar, el cual es víctima del olvido y la opresión por parte de Piltover. Caitlyn, a lo largo de la primera temporada hace las veces de mediadora entre dos mundos, buscando un balance desde sus acciones analíticas y determinadas.

A pesar de todos sus esfuerzos, a partir de la segunda temporada, el arco de personaje de Caitlyn sufre un oscurecimiento, desencadenado por un hecho que la llena de ira y frustración, un atentado a manos de Jinx que ocasiona la muerte de su madre. Su muerte ocasiona en ella un cambio radical, pues si bien ella siempre trató de ver ambas caras de la moneda, las disputas entre Zaun y Piltover parecen no tener fin. Caitlyn asciende de rango, parte caminos con Vi, y actúa cegada por el rencor y la sed de venganza en contra de los Zaunitas. La ciudad de Piltover entra en alerta y la guerra es inminente, el poder que obtiene Caitlyn la lleva a actuar como una figura dictatorial, sin embargo, luego de darse cuenta de las consecuencias que podrían acarrear sus actos, decide volverse hacia el lado de Vi y apoyarla en su batalla, dejando de lado por un momento el rencor hacia Jinx y uniendo fuerzas para salvar a Piltover.

**Análisis de personalidad:** Caitlyn es un personaje razonable, estricto y disciplinado, no se deja llevar por los prejuicios ni las apariencias, sino que prefiere investigar y entender todo por su propia cuenta, formando sus propias creencias y sentido moral. De manera genuina, lo único que busca es proteger a los indefensos, otorgándoles seguridad y protección, de allí su deseo de convertirse en vigilante; incluso en ocasiones y en pro de lograr sus objetivos, es capaz de romper las reglas, siempre y cuando el propósito final se alinee con sus principios. Caitlyn es fiel a sus ideales y busca igualdad entre Piltover y Zaun, sin embargo, la pérdida de un ser querido ocasiona que sus emociones se desborden, afectando de manera contundente su forma de ser y actuar, cambiando de manera drástica todo lo que en un principio conformaba su ser, conduciéndola a actuar de formas en las que incluso pone en juego la sociedad a la que antes protegía a toda costa.

---

### *Jayce Talis*

**Arco de personaje:** Durante su niñez, Jayce es salvado junto a su mamá de morir congelados cuando un ser poderoso le obsequia una runa mágica. Después de esto, Jayce es educado en Piltover y acogido bajo el ala de la familia Kiramman, quienes patrocinan sus estudios hasta su adultez. Jayce se dedica a estudiar la magia arcana, lo cual es un tema tabú en Piltover, pues no es controlable como la tecnología, sin embargo, Jayce se destacaba por sus ingeniosos avances e invenciones tecnológicas y su mente brillante a lo largo de sus estudios. Tras un robo en su laboratorio, Talis pierde gran parte de su investigación, ya que una de las personas que irrumpió dejó caer una gema que contenía magia y causó una explosión. Las autoridades iniciaron una investigación sobre el suceso y la prohibida magia con la que él estaba trabajando, lo que lo lleva a perder el patrocinio de la casa Kiramman, aun así, es acogido por el profesor y miembro del Concejo Heimerdinger, quien le advierte sobre los peligros del uso de la magia en Runaterra. Aun así, tras haberlo perdido todo, Jayce se conoce con Viktor, un estudiante, ingeniero y asistente de Heimerdinger en la Universidad de Piltover. Juntos empiezan una sociedad investigativa para comprender la magia y eventualmente desarrollan la Hextech, tecnología impulsada por runas mágicas que eventualmente se convierte en el principal desarrollo tecnológico de Piltover. Jayce empieza a tener diferencias de perspectiva con Viktor debido a la influencia de Mel Medarda, y el poder que consiguió al posicionarse en el Concejo de Piltover.

Tras un atentado por parte de Jinx, Jayce pierde a Viktor, con quien, a pesar de los problemas, había entablado una fuerte relación, pero al llegar a un punto de quiebre, Jayce recurre a la magia para salvar a su amigo. Esto desencadena una serie de eventos que amenazan a toda Runaterra, llevándolo a un caótico viaje por una realidad paralela en la que lo arcano consumió a la vida, siendo esto, en parte, su culpa. Talis debe sobrevivir en este mundo hostil, donde es perseguido por criaturas y carece de refugio o alimentación. Cuando consigue volver a su realidad, Jayce ha cambiado por completo, con una meta fija en su mente para acabar con la magia de una buena vez antes de que sea demasiado tarde, guía a Piltover y a algunos vigilantes para derrocar a Viktor, más sabio y consciente de los riesgos que se corrían de permitir la magia ganar.

Finalmente, Jayce logra conectarse directamente con Viktor y detiene la batalla gracias a la runa que le fue otorgada en su infancia, con esto, tanto él como Viktor mueren, pero le dan una nueva oportunidad a Runaterra y Piltover de seguir en pie.

**Análisis de personalidad:** Jayce es un joven curioso e inquieto por entender la magia, algo ingenuo y maleable debido a su naturaleza gentil y despreocupada. Si bien su objetivo principal era lograr usar la magia para el bien de la sociedad, sus ideales son lentamente cambiados para desarrollar armamento y tecnología peligrosa, lo que le causa problemas con su socio y consigo mismo, pues realmente no tiene claridad sobre lo que es bueno o malo y a quién debe complacer realmente. Aun así, Jayce es muy trabajador y busca conseguir sus metas por medio del trabajo arduo y la retórica, lo que al final le consigue un puesto en el Concejo.

Su personalidad sufre un cambio abrupto después del viaje a otra realidad, donde tuvo que hacerse más duro y reflexionar acerca de sus acciones y de lo que su ambición e impulsividad habían causado, lo que lo lleva a un nuevo objetivo, esta vez, incorruptible, incluso cuando se trató de acabar con su mejor amigo para salvar a todo el mundo. Finalmente llegó a ser un hombre decidido, impulsado mayormente por la lógica y el deseo de salvar a los inocentes de su propio desastre causado por la ambición de trabajar con la magia.

### ***Mel Medarda***

**Arco de personaje:** Mel es la hija y heredera de Ambessa Medarda, líder militar y política de Noxus, un territorio en Runaterra, aliado comercial de Piltover. Desde muy corta edad Mel fue enseñada al arte de la guerra, pues es la especialidad de su tierra natal, sin embargo, ella siempre demostró ser más diplomática y tener un fuerte disgusto por la violencia, lo que enfurecía a su madre, pues Ambessa quería que su hija fuera una guerrera como ella. Tras desobedecer una orden de asesinar a una niña, Mel fue exiliada a Piltover como representante de Noxus y gobernante de la ciudad, en donde perfeccionó su habilidad para la diplomacia y logró mejorar la calidad de vida en Piltover. Tras descubrir a Jayce, la joven promesa de la ciencia en Piltover, Mel decide apoyarlo para que desarrolle su tecnología mágica incluso cuando el resto del concejo se opuso a ello. Gracias a sus tácticas de manipulación, logra moldear a Jayce y hacer que vaya más allá de lo que

había propuesto desarrollar con la Hextech. Posteriormente, ambos se vuelven pareja y Mel ayuda a Jayce a convertirse en un líder ejemplar y a formar parte del concejo de Piltover.

Tras la inesperada llegada de Ambessa a Piltover, Mel se encuentra altamente estresada, pues con los crecientes disturbios entre Zaun y Piltover, su madre pretendía influenciar a los altos mandos en irse a la guerra contra la ciudad subterránea, llegando a sugerirle a Jayce que creara armas con la Hextech y así ganar total control sobre esta, incluso después de que Silco solicitara la separación de ambas ciudades para el beneficio mutuo.

Cuando el concejo estaba a punto de firmar la paz e independencia de Zaun, recibieron un ataque de Jinx, lo que desencadenó una serie de eventos trágicos con la muerte de la concejala Kiramman y la presunta muerte de Viktor, amigo íntimo y socio de Jayce. Durante el atentado de Jinx, Mel logró salvarse a sí misma y a Jayce de manera inesperada, pues activó un poder mágico que no sabía que poseía. Después del ataque y tener múltiples preguntas acerca de la situación, Mel es capturada por una bruja que revela haber sido la asesina de su hermano e intenta convencerla de unirse a su causa. Tras negarse rotundamente, Mel logra potenciar sus poderes y escapar para retomar el control en Piltover y enfrentarse a su madre con sus nuevos poderes, posteriormente vencéndola y haciéndose con el poder del clan Medarda en Noxus, lo que la lleva a explorar nuevamente su tierra natal tras un destierro de años.

**Análisis de personalidad:** En contra de lo deseado por su madre, Mel siempre mostró ser tranquila y altamente racional, cuestionando las decisiones violentas de Ambessa y abogando por la paz y la diplomacia para resolver los conflictos entre los habitantes de su tierra. Tras ser desterrada por su actitud pacífica, Mel es encargada de crecer rápido y ser representante política de los intereses de los Medarda en Piltover, mejorando sus habilidades diplomáticas y políticas con una mezcla de seducción y manipulación para su propio beneficio, llevándola a ser una de las personas más influyentes y ricas de todo Piltover.

Su personalidad fue siempre estable, sólo viéndose alterada y errática con la llegada de su madre a Piltover y genuinamente vulnerable cuando se abre emocionalmente con Jayce, sin embargo, logra mantenerse leal a sí misma a pesar de la inestabilidad que llega a su vida tras ser raptada y forzada a desarrollar sus poderes. Al liberarse, vuelve a Piltover más segura de sí misma,

su carácter es más fuerte y está dispuesta a enfrentarse a quien más teme, su madre, por la seguridad de Piltover y Zaun. Después de derrotarla y heredar el liderazgo del clan Medarda, Mel regresa a su tierra con la frente en alto, demostrando que su fuerza no sólo se hallaba en su capacidad diplomática sino en su interior y su carácter decidido y estable incluso en momentos difíciles.

### CAPÍTULO III. ANÁLISIS VISUAL DE LOS PERSONAJES

A partir de los personajes analizados en el capítulo anterior, se examinarán los cambios de vestuario más relevantes, realizando un análisis general de las prendas, accesorios y demás elementos compositivos que los conforman. Este análisis permitirá identificar la relación de dichas piezas con aspectos como la personalidad, el arco de personaje, el género cinematográfico y el contexto social, histórico y cultural del personaje que las porta. De esta manera, se busca evidenciar la responsabilidad investigativa y conceptual que asume el diseñador de vestuario en producciones animadas y, en particular, cómo en *Arcane* se alcanza un equilibrio eficaz entre todos los elementos mencionados, integrándolos de forma coherente y expresiva a través de la animación.

#### Vi

A continuación, se presentan y analizan los cambios de vestuario más significativos de este personaje:

#### Figura 1

*Vi Vestuario de Niñez*



*Nota.* Fuente <https://es.pinterest.com/pin/10273905393642806/>

**Vi vestuario de niñez:** Cabello rosa pastel descuidado, chaleco de cuero *cropped* con correa inferior para el cierre y hoodie color fucsia, *cropped top* de cuello asimétrico y cortes rectos, camiseta larga, sudadera de piezas asimétricas y un botón como cierre, zapatillas de cuero y espinilleras a juego con clips negros para el cierre, guante en mano izquierda con una tira enredada en el antebrazo superior, vendas en mano y brazo derecho y una hombrera metálica en el hombro derecho.

## Figura 2

### *Vi Vestuario Default*



Nota. Fuente <https://www.artstation.com/artwork/b505vm>

**Vestuario default:** Maquillaje de tonos rojos ligero, tatuaje en espalda y lateral izquierdo del cuello de estilo steampunk por los engranajes y humo, piercing plateado al lado izquierdo de la nariz y en la oreja derecha, chaleco rojo de corte formal con broches dorados como cierre, escudo en los laterales de los hombros y adorno de hebilla plateada grande en el hombro derecho, camisa azul oscuro con hoodie, corsé blanco ceñido sobre camisa con borde dorado en el pecho, vendajes de boxeo en ambos brazos, guantes de herrero y boxeo, pantalones a rayas de corte irregular con

un bolsillo lateral de parche, dos correas paralelas gris, cinturilla violeta oscuro bajo el chaleco, botas con remiendos y espinilleras.

### Figura 3

#### *Vi Uniforme de Vigilante*



*Nota.* Fuente <https://co.pinterest.com/pin/12947917674878868/>

**Uniforme de vigilante:** Su cabello se torna de un tono de rosado más oscuro y se ve más organizado, gafas tipo goggles , vendajes en el pecho para cubrir, chaleco de cuello alto azul con corte victoriano y parte interna azul oscuro de bordes y botones dorados, hombrera metálica a la derecha con bordes dorados y detalle azul con dorado en el centro, cinturón negro de broche dorado en el centro y placa de vigilante sobre este, guantes de boxeo mejorados, pantalones grises simétricos con corte lateral y refuerzo de cuero negro que se extiende alrededor de los muslos en dos franjas y bolsillos laterales a juego con hebillas doradas, rodilleras asimétricas metálicas y espinillera en la pierna derecha, botas de cuero altas con broches dorados en el empeine y en la cadera un trozo de tela fucsia por debajo del chaleco.

**Figura 4***Vi Luchadora clandestina*

*Nota.* Fuente <https://co.pinterest.com/pin/108086459802229328/>

**Luchadora clandestina:** Su maquillaje es negro con sombras rojas, chaqueta de cuero negra con remaches en el cuello, púas en el hombro izquierdo, doble solapa siendo la interna color rojo, bolsillo al lado izquierdo los bordes de las mangas son rojos y tienen púas metálicas y su cierre consta de dos correas con hebilla dorada, cabello con tinte negro y se ve ligeramente su color fucsia natural, vendas en el torso a modo de top, jeans ajustados con rotos asimétricos bolsillo derecho con remaches, correa con hebilla dorada lateral, botas de cuero de caña baja Vinotinto, guantes negros, vendas en ambas manos, muñequera de cuero negro en mano derecha y piercings plateados en la oreja izquierda.

**Análisis de los aspectos visuales más relevantes:** Desde el inicio de la serie, cuando Vi es presentada como adolescente, ya porta elementos distintivos que evolucionarán con ella a lo largo de la trama. Uno de los más representativos son las hombreras, en especial la del hombro derecho.

---

En sus primeras apariciones, esta pieza, aunque rígida, no se percibe del todo refinada ni capaz de ofrecer una protección real; sin embargo, transmite rudeza y refuerza su identidad como luchadora, siempre preparada para el combate. A este elemento se suman los vendajes en los antebrazos y los guantes de pelea, accesorios que la acompañan hasta el final de la serie y que, junto con la hombrera, experimentan transformaciones notables: aumentan de tamaño, se fabrican con materiales más resistentes y adquieren mayor sofisticación, particularmente cuando Vi obtiene acceso a los recursos de los Vigilantes de Piltover y a la tecnología Hextech.

Aunque no se trata de una prenda, el tatuaje en su espalda constituye un símbolo clave del personaje. Se presenta como un mural compuesto por gruesas líneas negras que evocan recuerdos trágicos, revelando su naturaleza nostálgica y protectora, así como su deseo de mantener cerca a su familia. La presencia de humo es una referencia a la promesa que le hizo a su hermana Powder de que si necesitaba ser hallada, iluminara con una bengala azul y Vi la encontraría con el humo de esta, los engranajes en el diseño puede interpretarse no solo como una alusión a la estética steampunk característica de la serie, sino también como un guiño a Zaun, su ciudad natal, envuelta en la polución química y marcada por un movimiento mecánico tosco y constante, finalmente, en la parte inferior hay dos llaves, cada una con las iniciales de sus amigos fallecidos, Claggor y Mylo, quienes fueron parte importante de su infancia.

Durante su adolescencia, y posteriormente tras salir de prisión, Vi utiliza con frecuencia un hoodie. Esta prenda contribuye a reforzar su imagen de posible criminal, moviéndose entre las sombras y evitando llamar la atención. Aunque no lo lleva siempre, funciona como un recordatorio de que su figura no busca ser pública. Este aspecto cambia al convertirse en vigilante, etapa en la que abandona su estatus de fugitiva para adoptar un aspecto más imponente, con piezas de alta tecnología y un uniforme cuidadosamente dispuesto. Sin embargo, en todas las fases de su desarrollo visual se mantiene un rasgo constante: la asimetría. Incluso en su faceta como vigilante, esta característica persiste, sugiriendo que su vida no está completamente en orden y que, a pesar de la distancia con Zaun, conserva una estética “remendada”. Este detalle le otorga un sello distintivo y coherente a lo largo de toda la serie.

En su etapa como luchadora clandestina, tras la pelea y posterior separación de Caitlyn, el vestuario y la paleta cromática de Vi experimentan un cambio drástico. Su cabello se tiñe de negro

y desaparece el característico rojo que siempre la había distinguido, reflejando así no solo un periodo de descontrol, sino también una pérdida de identidad. Con una chaqueta de cuero negra, jeans ajustados y remaches metálicos, abandona incluso la estética steampunk característica de la serie para adoptar una imagen predominantemente punk. Este giro visual supone un marcado contraste frente a lo clásico y casi romántico del steampunk, dado el peso simbólico que el punk conlleva como expresión de rebeldía y ruptura con el orden establecido.

## Ekko

A continuación, se presentan y analizan los cambios de vestuario más significativos de este personaje:

### Figura 5

*Ekko Vestuario Default*



Nota. Fuente <https://co.pinterest.com/pin/853924779395233825/>

### Figura 6

*Ekko Pintura Facial*



*Nota.* Fuente <https://co.pinterest.com/pin/746401338283116286/>

**Vestuario default:** Máscara de búho, chaqueta tipo parka intervenida manualmente con grafitis por el personaje, cuello color naranja, peto de cuero, cinturilla de cuero con bolsillos, guantes de carnaza con refuerzos metálicos en nudillos, pantalón holgado remangado ajustado en las botas por medio de correas, rodillera metálica, medias beige, botas de cuero caña media con refuerzos de metal en las punteras, accesorios metálicos en el cabello y pintura facial blanca.

### **Figura 7**

*Ekko Vestuario Dimensión Alternativa*



*Nota.* Fuente <https://co.pinterest.com/pin/746401338279975788/>

**Vestuario dimensión alternativa:** Su peinado ahora cambia a un recogido, su maquillaje desaparece y su vestuario está inspirado en la estética dandy con toques steampunk, está compuesto

por una camisa blanca, un chaleco con detalles color verde, un cravat color negro, un blazer verde con detalles fucsias en coderas, costados y ribetes, pantalones de vestir hasta la pantorrilla, medias y botas negras caña baja.

### Figura 8

#### *Ekko Vestuario Batalla Final*



*Nota.* Fuente <https://co.pinterest.com/pin/746401338279975773/>

**Vestuario batalla final:** Ekko cambia su peinado integrando detalles de su estilo de la realidad alternativa, regresa la pintura facial, el cuello es ahora de color rojo, en la parte superior lleva un *crop top* con una manga larga y refuerzos en las articulaciones el cual está intervenido con grafitis, conserva su guante y la cinturilla pero con un estilo diferente, sus pantalones ahora son más ajustados y tiene un arnés de pierna con bolsillos funcionales, usa botas de caña baja negras con toques metálicos dorados y además ahora utiliza como rodillera la máscara de búho que tenía en su vestuario default.

**Análisis de los aspectos visuales más relevantes:** Ekko, al igual que Jinx, es presentado a lo largo de la serie como un personaje inteligente e ingenioso, esto en su vestuario *default* puede verse traducido en la característica máscara de búho que utiliza, pues en diversas culturas este animal representa la sabiduría y el conocimiento. Ekko, siendo un personaje crítico y analítico demuestra su forma de pensar a través de su vestimenta, más específicamente en su chaqueta, la cual tiene grafitis que sirven como medio de expresión para los artistas, y estos pueden denotar rebeldía y oposición, en este caso puntualmente hacia los ideales que representa la autoridad en Zaun, Silco. Otro aspecto de suma importancia en este vestuario es la pintura facial blanca y el accesorio que lleva en su cabello, pues estos evocan la forma de un reloj de arena, haciendo un pequeño guiño hacia el futuro del personaje en la serie y cómo este será una pieza esencial en el desenlace de la batalla final gracias al invento que creó en la realidad alterna que le permite manipular el tiempo.

Con respecto al vestuario de la línea de tiempo alternativa es posible observar que hay un cambio radical, la silueta pasa de ser ancha y pesada a una más ceñida y liviana, ahora él porta un traje dandy, lo cual denota refinamiento y elegancia, con el uso de este traje se da a entender que Ekko, en esa línea de tiempo, puede enfocarse tranquilamente a sus proyectos e invenciones sin estar en alerta constante ante una inminente guerra, además de evidenciar la estabilidad económica que trajo consigo el acuerdo de paz entre Zaun y Piltover en esa realidad.

Finalmente, en el vestuario de la batalla final se muestra una vestimenta más ligera, la cual fue adaptada para permitir mayor agilidad al momento de la pelea, conserva la máscara de búho, pero ahora como rodillera, recordando su lado erudito y estrategia, lleva consigo su máquina del tiempo que le ayudará a cumplir su función, además, al igual que Jinx en su vestuario final, tiene garabatos de colores azul y rosa hechos a mano, lo que revela al espectador una relación muy fuerte y de complicidad entre ambos, pues este elemento visual ha sido característico a lo largo de toda la serie del personaje de Jinx.

## **Jinx**

A continuación, se presentan y analizan los cambios de vestuario más significativos de este personaje:

**Figura 9***Jinx Vestuario de Niñez*

*Nota.* Fuente <https://ar.pinterest.com/pin/746401338282572801/>

**Vestuario de niñez:** Hebillas metálicas, Camiseta *cropped* azul asimétrica con clips en centro delantero como cierre, camiseta básica a rayas fucsias y moradas, mangas negras, cinturón de bolsillos, sobre falda azul, pantalones bicolors unidos en la parte superior de las rodillas con parches, botas largas de cuero dobladas hacia afuera.

**Figura 10***Jinx Vestuario Default*



Nota. Fuente [https://thibaut\\_granet.artstation.com/projects/X1aWVw](https://thibaut_granet.artstation.com/projects/X1aWVw)

**Vestuario Default:** Tatuajes de humo azul, accesorios metálicos en el cabello, cordón negro alrededor del cuello, crop top de cuero, manga siza, correa en la parte inferior, ojaletes en centro delantero y una tira de tela blanca que los atraviesa, guantes sin dedos largos con nudillos metálicos, retazos de tela a rayas y correas, cinturón con púas metálicas, correas colgantes donde coloca su arma, pantalón rasgado tipo capri a rayas fucsias y moradas con retazos de tela excedentes en la cintura, botas de cuero caña media, con cordones fucsias y remaches metálicos.

**Figura 11**  
*Powder Vestuario Dimensión Alternativa*



*Nota.* Fuente <https://ar.pinterest.com/pin/13510867626724148/>

## **Figura 12**

*Powder Calzado Dimensión Alternativa*



*Nota.* Fuente <https://ar.pinterest.com/pin/413275703327869538/>

**Vestuario dimensión alternativa:** Maquillaje azul y fucsia, accesorios metálicos en las orejas, gargantilla con detalles fucsias, collar con dije redondo metálico, chaqueta de cuero *cropped* ceñida, con bordados color dorado en la parte delantera y con solapas de bordes metálicos y detalles color fucsia y azul, Corset estilo chaleco victoriano, color blanco con bordados en la parte superior y cadena al costado, prenda interna superior color vinotinto, falda blanca ligera por encima de las rodillas y botas vinotinto con negro de cuero de media caña con punteras y accesorios metálicos.

**Figura 13***Jinx Vestuario Batalla Final*

Nota. Fuente <https://www.artstation.com/artwork/IG4RrJ>

**Vestuario batalla final:** Garabatos hechos con pintura a lo largo de todo el cuerpo y vestuario, capucha de dientes cuya forma se asemeja a su arma de tiburón y a sus bombas, gargantillas de cuero, pechera de cuero, vendaje en el pecho, cinturón de púas y cinturón para colocar sus bombas, guantes color negro con nudillos metálicos, pantalones cut out negros ceñidos con cintas de cuero alrededor de las piernas, retazos de tela a rayas morada en sus rodillas y brazo y botas negras caña media.

**Análisis de los aspectos visuales más relevantes:** Uno de los elementos más representativos de Jinx en su vestuario *default* es su cabello, porta dos trenzas largas, lo que es posible analizar como una gran carga emocional y atadura al pasado, Jinx carga consigo el peso de causar mala suerte a donde quiera que vaya, lo que ocasionó el evento más traumático de su vida, la muerte de su figura paterna y amigos y el abandono de su hermana mayor. Otro aspecto relevante son sus tatuajes de humo azul, pues estos materializan la promesa que tenía con su hermana, la cual trataba de que al momento de prender una bengala de humo azul Vi iría a su encuentro, por lo que esto indicaría que Jinx siempre estuvo esperando a su hermana y anhelaba que todo volviera a ser como antes. Hablando puntualmente de su vestuario, Jinx porta ropa predominantemente asimétrica, remendada y llena de retazos, lo cual evidencia la inestabilidad económica y la escasez de recursos de Zaun, además de retratar también su estado mental deteriorado. Jinx es una luchadora a distancia, pues como se evidenció en la serie, a comparación de su hermana, por más que entrenara no tenía la suficiente fuerza, obligándola a encontrar otras formas de lucha, por lo

---

que en su vestuario se encuentran elementos como arneses, correas y bolsillos que le facilitan portar sus armas.

En contraste con el vestuario *default* de Jinx, que está rasgado, sucio y remendado, el vestuario de Powder adulta de la línea temporal alternativa, es pulcro, limpio y cuenta con más detalles de simetría, demostrando que en esta realidad Powder tiene control sobre su vida y emociones, además de revelar una estabilidad económica que le permite cambiar de vestuario según la ocasión, como el vestido blanco que usó en una fiesta, el cual muestra a través del color y su silueta fluida que Powder es libre y no carga rencores. Los colores del vestuario principal de Powder adulta, azul turquesa y fucsia, simbolizan el lazo entre ambas hermanas al mezclar sus colores representativos, lo cual se evidencia también en los mechones de cabello color rosa que porta y en la solapa de la chaqueta de cuero que usa para la fiesta, demostrando la conexión y vínculo incondicional entre ellas.

Jinx se caracteriza por ser un personaje sumamente inteligente, pues ha demostrado ser capaz de descifrar sistemas tecnológicos complejos con tal de perfeccionar sus invenciones, además de esto, también se presenta como un personaje estratégico, rebelde y juguetón, y un aspecto que puede reflejar estos rasgos de personalidad son los garabatos de grafiti, que a su vez dan cuenta de su gran capacidad creativa. Los grafitis son un elemento representativo de Jinx, e incluso estos fueron trasladados también a su vestuario en la batalla final.

Por último, en el vestuario de la batalla final, Jinx utiliza una capucha de tiburón, volviéndose la personificación de sus armas, que tienen las mismas características, simbolizando que ahora ha ganado fuerzas y está decidida a atacar firmemente. Este cambio de vestuario y los grafitis color neón, se relacionan directamente con la alianza y fuerte relación que construyó con Ekko, pues que él logra que cambie su percepción negativa sobre sí misma y la ayuda a encontrar un nuevo sentido de vida.

### **Caitlyn Kiramman**

A continuación, se presentan y analizan los cambios de vestuario más significativos de este personaje:

**Figura 14**  
*Caitlyn Vestuario Default*



*Nota.* Fuente <https://www.artstation.com/artwork/aGy4zz>

**Figura 15**  
*Caitlyn Sombrero Kepis*



*Nota.* Fuente <https://www.tumblr.com/art-of-arcane/692788730627522560/arcane-caitlyn-costume-concept-art-twitter>

**Vestuario default:** Sombrero alto tipo Kepis con acabados metálicos, vestido azul oscuro y blanco con sesgos dorados por encima de la rodilla, con cuello tipo jabot y ruedo de volantes, hombreras metálicas, arnés de cuero en la espalda, bolso de estilo cinturón con una variación del símbolo de la policía de Piltover, manguillas blancas, guantes largos de cuero sin dedos, medias

color café con borde blanco, botas altas tipo biker de cuero café, con una cinta azul y adornos metálicos en la parte superior.

### Figura 16

#### *Caitlyn Vestuario Investigación Encubierta*



Nota. Fuente <https://www.artstation.com/artwork/VyGekX>

### Figura 17

#### *Caitlyn Close Up Vestuario Investigación*



Nota. Fuente <https://co.pinterest.com/pin/746401338282648169/>

**Vestuario investigación encubierta:** Hombreras de cuero y sesgos dorados con capucha incorporada, mochila, gargantilla con dije, camisa blanca de hombros descubiertos y manga corta, chaleco largo color café con hebillas doradas a los costados y manga derecha larga, chaleco morado

mini de cuello alto, guantes sin dedos, correas en el brazo izquierdo, volantes en la muñeca derecha, pantalones morados, correas en ambos muslos, botas puntiagudas altas de estilo victoriano con botones, correas en los tobillos y punteras metálicas.

**Figura 18**

*Caitlyn Vestuario Vigilante*



*Nota.* Fuente <https://sk.pinterest.com/pin/746401338282649930/>

**Figura 19**

*Caitlyn Vestuario Vigilante con Capa*



*Nota.* Fuente <https://co.pinterest.com/pin/746401338282647530/>

**Vestuario vigilante:** Boina militar blanca, camisa larga color blanco de cuello alto con volantes, banda en el cuello de color rojo con dije metálico, blazer de tonos azules con sesgos dorados y broches y remaches metálicos, hombreras y refuerzos en caderas metálicos, coderas cafés, guantes de tiro negros (los dedos índice y medio del guante derecho están cortados para facilitar el agarre), pantalones ajustados color gris, bolso de correas en la pierna, rodilleras, botas largas. Este vestuario tiene una variación con una capa larga de cuello alto, color azul con fondo Vinotinto, con detalles dorados, una cadena en el hombro derecho y el escudo de la familia Kiramann en la espalda.

**Figura 20**  
*Caitlyn Vestuario Batalla Final*



Nota. Fuente <https://www.artstation.com/artwork/XJW1n3>

**Vestuario batalla final:** Este vestuario está compuesto por varias capas que el personaje usa a lo largo de la segunda temporada: Buzo tejido cuello tortuga color negro, pantalones de tiro super alto color negro con broches en los costados, rodilleras, botas altas, blazer *cropped* estilo militar, con refuerzos metálicos en hombros y sesgos dorados, armadura en el pecho, hombrera de metal en el hombro derecho, coderas, guantes de tiro negros, bolso de correas en ambas piernas.

**Análisis de los aspectos visuales más relevantes:** El personaje de Caitlyn representa el equilibrio, la sensatez y la justicia, pues siempre trataba de comprender todos los puntos de vista antes de actuar impulsivamente frente a alguna situación, esto se ve retratado en su vestuario mediante los cortes limpios y rectos y su paleta de color, azul, blanco y dorado, esto refleja además su estatus social. En su vestuario default se pueden observar aspectos como siluetas más enfocadas al vestuario clásico de la época victoriana, lo cual evidencia refinamiento y orden. Caitlyn, a pesar de portar hombreras metálicas pesadas, lleva un vestido, evidenciando que sus funciones no implican una gran demanda de actividad física y se limitan a resolver asuntos simples, como vigilar celebraciones llevadas a cabo en Piltover, a pesar de que Caitlyn desea enormemente hacer parte de las investigaciones que afectan realmente a la ciudad.

En cuanto al vestuario encubierto, el cual utiliza cuando va a investigar más a fondo sobre Silco, quien ha afectado directamente a Piltover, se observa un cambio en la paleta de colores, pues ahora debe pasar desapercibida y camuflarse entre las personas de Zaun, pasando de utilizar un color azul vibrante a un morado opaco con café, este vestuario es importante porque demuestra que, al contrario de los demás vigilantes y habitantes de Piltover, Caitlyn se esfuerza por

comprender lo que pasa verdaderamente en Zaun, y para eso debe ser uno de ellos, además el aspecto de este vestuario es más rústico y desaliñado, y presenta características representativas de los vestuarios de la gente de Zaun, como la asimetría.

Caitlyn se convierte luego en una oficial condecorada, y después de afrontar la dolorosa pérdida de su madre, está decidida a acabar con Jinx, quien fue la que ocasionó el atentado, En su vestuario se ve un cambio evidente en su uniforme, pasa de ser un vestido elegante, a un uniforme funcional y práctico, aspectos como las rodilleras, coderas y los guantes especiales de tiro demuestran que ahora está lista para pasar al combate directo, pues al tener tanta ira y rencor acumulado hacia Jinx, quiere tomar el asunto por sus propias manos. Este vestuario de vigilante tiene luego una modificación bastante importante, pues en el punto más crítico y al borde de una inminente guerra, a Caitlyn se le otorga una capa como símbolo de liderazgo, esta capa denota el poder armamentista que adquirió, ahora es la general líder, es el pilar de la guerra que está próxima a estallar y las decisiones que debe tomar afectarán a todas las partes implicadas, es en este momento en el que Caitlyn, cegada por el dolor y el enojo, abandona su imparcialidad y se llena de odio hacia Zaun.

Finalmente, en el vestuario de la batalla final se evidencia unas capas más ligeras, esto para facilitar el movimiento del cuerpo, además conserva los elementos de protección como la hombrera, las rodilleras y coderas y se le añade una armadura en el pecho, el elemento más representativo de este vestuario es la chaqueta militar, la cual representa el estado social actual de ambas ciudades y el papel que juega Caitlyn en la guerra.

### **Jayce Talis**

A continuación, se presentan y analizan los cambios de vestuario más significativos de este personaje:

### **Figura 21**

*Jayce Vestuario Aprendiz*



*Nota.* Fuente <https://co.pinterest.com/pin/14566398793804414/>

**Aprendiz:** Camisa café de cuello rígido y botones en este, cadena delicada en el cuello, corbatín rojo elegante, chaleco gris de botones blancos en forma de diamante y bordes ligeramente más claros, chaleco blanco hueso, muñequera de cuero con un cristal incrustado en un marco dorado con forma de martillo, pantalones formales de corte victoriano grises con botones visibles en los laterales, pinzas y ajuste a partir de la rodilla y zapatillas formales con punteras metálicas.

## Figura 22

*Jayce Vestuario Miembro del Concejo*



*Nota.* Fuente [https://arcane.fandom.com/wiki/Jayce\\_Talis/Gallery?file=Jayce\\_Arcane\\_Season\\_2\\_Render.png](https://arcane.fandom.com/wiki/Jayce_Talis/Gallery?file=Jayce_Arcane_Season_2_Render.png)

**Figura 23***Jayce Vestuario Dimensión Alternativa*

*Nota.* Fuente <https://co.pinterest.com/pin/11470174046607147/>

**Miembro del Concejo:** Camisa de cuello rígido negra, Corbatín rojo oscuro y broche dorado, chaleco color marfil con bordes dorados, corte en V tanto en el pecho como en la parte inferior del chaleco y broches alargados como cierre delantero; frac color marfil con detalles dorados en la solapa, cortes simétricos y angulados en el pecho, detalles de franjas metálicas doradas en los hombros, hombreras rojas simétricas rígidas de bordes dorados metálicos y el escudo de la casa Talis en el dorsal de las hombreras; en los puños de las mangas hay franjas simétricas doradas, pantalón formal de pinzas café con franjas rojas a juego en los laterales, botas de cuero de caña alta con hebillas en el empeine y rodilleras blancas simétricas, finalmente, le acompaña en su muñeca el mismo brazalete que contiene una runa mágica. Durante su viaje a la dimensión alterna, su vestuario permanece igual, excepto que tiene visibles daños dado el hostil ambiente en el que se encontraba, además de tener una órtesis biomecánica en su pierna izquierda hecha a mano y una hombrera gris en el hombro izquierdo con ajustes improvisados.

**Figura 24**

*Jayce Vestuario Regreso*



*Nota.* Fuente <https://mx.pinterest.com/pin/11470174046607148/>

**Figura 25**

*Jayce Close Up Vestuario Regreso*



*Nota.* Fuente <https://in.pinterest.com/pin/737253401534714289/>

**Regreso y recuperación:** Camisa azul de corte militar manga larga con bordes y detalles dorados, interior de las mangas burdeos, cuello mao, cierre frontal con broches dorados, bordados

(o tallado) en hombros y espalda tipo jacquard con figuras orgánicas sobre cuero vinotinto y bordes metálicos dorados y centro rojo, remaches en cuello y hombreras, cinturón café y tela vinotinto con broches dorados simétricos frontales, guantes de cuero café con hebilla dorada, pantalón café de corte militar, refuerzo de cuero negro en la cadera, broches en la pierna derecha, órtesis biomecánica mejorada con correas de cuero a juego con el pantalón y tecnología sofisticada, botas de caña alta y punta cuadrada a juego con el pantalón, tacón bajo y broches en medio.

### Figura 26

#### *Jayce Vestuario Batalla Final*



Nota. Fuente <https://www.artstation.com/artwork/RKWnXr>

**Batalla final:** Se mantienen la camisa y el pantalón de la versión anterior cuando regresa de la realidad alternativa, abrigo tipo duster militar color marfil, interior de cuero a dos tonos de café con detalles metálicos dorados internos, refuerzo de cuero en la espalda, correas verticales a modo de decoración y una horizontal en la cintura para ajuste de la prenda, hombrera azul en el lado izquierdo con refuerzos metálicos y ajuste con una hebilla,(armadura que cubre completamente el brazo derecho, esta se ajusta mediante correas de cuero); guantes de cuero cortos y una rodillera azul en la pierna derecha.

**Análisis de los aspectos visuales más relevantes:** Jayce, al crecer en Piltover, siempre se vio como un hombre pulcro y de buen vestir sin necesidad de hacer parte de la nobleza o un alto rango, portando trajes compuestos y bien presentados, incluso desenvolviéndose como un científico se preocupaba por su apariencia, demostrando su personalidad cuidadosa y analítica. Mientras iba ganando relevancia dentro de los altos mandos de Piltover gracias a sus descubrimientos y aportes tecnológicos, su vestuario empieza a denotar el poder que se le otorgaba, y a su vez, dando un guiño a la inminente guerra que surgiría por la Hextech, pues los cortes y siluetas de sus trajes se tornaban más militares conforme ganaba poder.

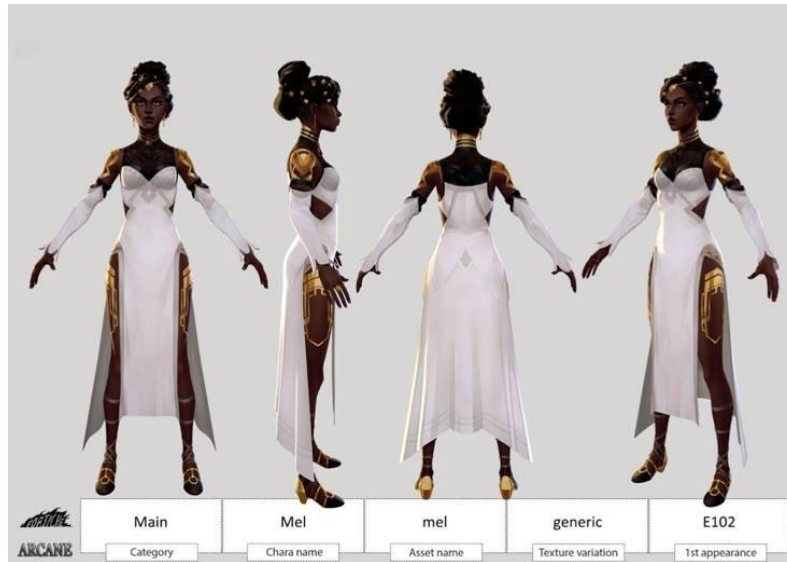
Un detalle importante en su paleta de color es la presencia predominante del color blanco y rojo en sus prendas, colores que representan su neutralidad inicial y la familia Talis, sin embargo, tras regresar del viaje a la realidad alternativa, sus colores se tornan más oscuros, con una nueva presencia del color azul en su camisa y armadura, además de piezas mucho más grandes y pesadas a modo de apoyo para su cuerpo. Su figura luce mucho más imponente con armaduras, hombreras y un abrigo pesado que lo acompaña, además, los detalles metálicos se extienden y se hacen más evidentes, dándole una mayor sensación de autoridad y dureza.

Su órtesis mecánica guarda un significado más allá de brindarle el apoyo necesario para caminar, pues él debe construirla mientras está en la hostil realidad alternativa, utilizando los limitados materiales que se hallaban en la grieta en la que se encontraba. Jayce debe escalar hasta la cima con sus propias manos para poder escapar, esto es posible entenderlo como un reflejo directo de su compañero de investigación, quién es un zaunita que creció con varias enfermedades y dificultades, una de ellas siendo un problema en su pierna izquierda, lo que lo llevó a utilizar una órtesis y bastón, y que, incluso con esas condiciones, logró salir de Zaun y alcanzar un lugar en Piltover como investigador.

### **Mel Medarda**

A continuación, se presentan y analizan los cambios de vestuario más significativos de este personaje:

### **Figura 27** *Mel Vestuario Default*

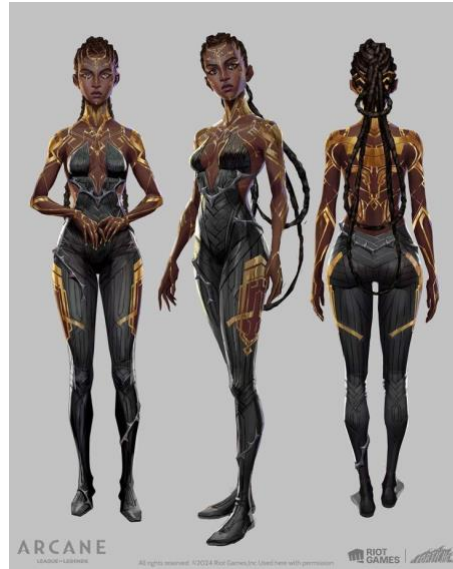


*Nota.* Fuente <https://in.pinterest.com/pin/14003448835206571/>

**Vestuario default:** Vestido blanco manga sisa con abertura en las piernas y los costados del torso, corte simétrico, detalles de costura simétricos en el pecho, cadera y ruedo, escote cerrado de cuello alto de malla y cuero negro con patrones simétricos, gargantilla doble, aretes dorados, haircuffs dorados, maquillaje oscuro con detalles dorados, manguillas blancas con drapeado, sujetas por correas negras en el brazo y puño en estilo de flor, tacones negros bajos con diseño geométrico y detalles metálicos dorados, anillo dorado en dedo medio derecho, armadura dorada integrada a su piel en hombros, espalda y muslos y joya de frente dorada.

## Figura 28

*Mel Vestuario Despertar Arcano*



Nota. Fuente <https://www.artstation.com/artwork/XJxKIR>

**Figura 29**  
*Mel Vestuario Despertar Arcano Capa*



Nota. Fuente <https://www.artstation.com/artwork/XJxKIR>

**Figura 30**  
*Mel Vestuario Despertar Arcano Túnica*



*Nota.* Fuente <https://in.pinterest.com/pin/597219600624334940/>

**Despertar arcano:** Su armadura dorada evoluciona y ahora recorre todo su cuerpo y rostro, enterizo compuesto por paneles a modo de una segunda piel de color negro con calzado integrado, detalles metálicos de ramas y púas de rosas en las piernas, el costado y la cadera, escote pronunciado tipo V en pecho y completamente abierto en la espalda, con detalles simétricos y rectilíneos, abertura en los muslos que se integra con su armadura de las piernas. Sobre este traje usa una túnica blanca larga con capucha y posteriormente una capa roja drapeada con una hombrera plateada y cadenas en el pecho.

**Análisis de los aspectos visuales más relevantes:** Desde su primera aparición, Mel se caracteriza por una imagen impecable y perfecta. Su vestuario inicial se compone de prendas ligeras y elegantes que, pese a su sencillez, integran detalles seductores y llamativos. Esta elección no sólo refuerza la confianza que proyecta, sino también el poder con el que se distingue frente a los demás miembros del Consejo, quienes suelen ser más reservados y a su vez ostentosos, en contraste, Mel se presenta sin capas innecesarias, transmitiendo apertura y disposición al diálogo, cualidades indispensables en su rol de representante de Noxus y diplomática. El blanco de su vestido cumple un papel simbólico relevante, haciendo visible su neutralidad y su búsqueda constante de la paz, mientras que la presencia de accesorios dorados y simétricos refleja su personalidad calculadora y ordenada, donde nada parece quedar al azar.

Tras su captura y despertar mágico, su imagen experimenta un giro radical. El vestido blanco desaparece, dando paso a un atuendo negro que se ajusta como una segunda piel. Aunque conserva la simetría, los cortes y patrones del nuevo vestuario proyectan dureza y agresividad, esto siendo apropiado para asumir un papel más combativo en la lucha por el orden en Piltover. A este se suman las ramas y espinas de rosa que adornan la prenda, un detalle que alude directamente a la Orden de la Rosa Negra, agrupación que la capturó al mismo tiempo que simboliza su evolución arcana y un detalle del nuevo caos en su carácter y su vida.

En un primer momento, Mel intenta cubrir esta transformación con una túnica blanca, gesto que evidencia su resistencia a aceptar plenamente el nuevo poder. Sin embargo, más adelante se descubre completamente e incorpora una capa larga de color rojo, un elemento que enfatiza su autoridad y consolida su nuevo rol como líder de la familia Medarda. La máscara de guerra de su madre, que sostiene en sus manos, no sólo refuerza la herencia familiar, sino que también marca el peso simbólico de la continuidad de su linaje y el poder que ahora encarna.

## CAPITULO IV. PLANTEAMIENTO DEL CURSO

Teniendo como enfoque principal la realidad de la formación que recibe el diseñador de vestuario de Medellín, específicamente los estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana, el presente capítulo busca consolidar una nueva posibilidad de enfoque profesional para el diseñador, por medio del planteamiento de un curso integral que permita una comprensión global de lo que implica la conceptualización y desarrollo de prendas vestimentarias para un universo animado.

Actualmente, la Universidad Pontificia Bolivariana, si bien cuenta con diversos enfoques, como por ejemplo el vestuario funcional, escénico, comercial, entre otros, posee un discurso dirigido plenamente a la conceptualización y desarrollo de prendas vestimentarias tangibles, eliminando casi por completo el universo digital del panorama, ocasionando que esta posibilidad no sea explorada en su totalidad y no haya profesionales competentes en esa área.

Lo que se busca es entonces, desglosar los puntos más importantes a tener en cuenta para que el estudiante adquiera una capacidad de entendimiento holístico en el ámbito de la animación y alcance las competencias necesarias para desenvolverse con facilidad en este tipo de producciones, expandiendo el reconocimiento del diseñador de vestuario como una pieza clave en el desarrollo de contenido audiovisual animado.

### **Introducción al rol del vestuario en la animación**

Para la primera parte del curso se plantea una fase teórica que presente las diferencias en el vestuario tangible dentro de las producciones audiovisuales y el vestuario en la animación, y cómo la animación, a pesar de no enfrentar los mismos retos constructivos que el vestuario físico, sí presenta desafíos en tanto a las diversas y exigentes técnicas de animación que hay. Se explica, además, cómo cada detalle dentro de las prendas y accesorios que hacen parte del vestuario del personaje puede comunicar no sólo la estética y personalidad propias del personaje, sino, además, situaciones dentro de su mismo universo que van más allá de una simple elección estética, para esto se plantean ejemplos de películas y series de distintos estilos de animación pero que explotan el potencial comunicativo del vestuario en sus personajes para el desarrollo global de la historia.

### **Fundamentos de diseño de vestuario animado**

En la segunda parte del curso se propone realizar un breve recorrido por la historia del vestuario en la animación, desde los inicios de esta, enseñando casos que hayan sido pilares en este campo, como Blancanieves y los Siete Enanitos de Walt Disney, hasta ejemplos más contemporáneos,

como Frozen, entre otros. En esta etapa del curso, se busca analizar cómo la psicología del color, los símbolos y detalles en las prendas que se presentan en los diferentes casos, influyen en la percepción que tienen los espectadores de los personajes según la narrativa y construcción del universo en que se desarrollan, con una profundización en aspectos importantes de la construcción de los personajes como la personalidad, su rol en la historia y el arco narrativo que este cumple. Así se destaca el vestuario como herramienta comunicativa con cada uno de sus elementos compositivos.

### **Vestuario y narrativa en animación**

En esta etapa, que se centrará en la exploración, se le proporcionará al estudiante herramientas y métodos de investigación para el análisis del vestuario animado, tales como la observación y el estudio de casos. Se proponen ejercicios cortos en los que el estudiante aprenda a desglosar aspectos importantes de los personajes animados de producciones de su elección y el universo en el que estos se desenvuelven, extrayendo factores fundamentales que le ayuden a comprender la profundidad del proceso investigativo anterior a la creación del vestuario para animación.

Para reforzar el aprendizaje de esta etapa, se propone un segundo ejercicio que consiste en analizar dos personajes provenientes de universos cinematográficos distintos que, a pesar de pertenecer a contextos diferentes, compartan alguna característica en común. Los estudiantes deberán investigar, con las herramientas previamente proporcionadas por el docente, las razones detrás de su vestuario particular, considerando aspectos como el arco de personaje, el nivel socioeconómico y otros elementos estudiados en clase. A partir de este análisis, se espera identificar tanto las semejanzas como las diferencias entre ambos, destacando cómo el vestuario refleja las características compartidas, pero también cómo se transforma de acuerdo con los contextos específicos de cada producción.

### **Worldbuilding**

Se hace necesario recorrer diversos universos dramáticos presentes en la animación, como la fantasía, lo histórico, el futurismo, híbridos, entre otros, esto con el fin de analizar la construcción de los mundos propuestos y cómo esas narrativas influyen en el diseño del vestuario, para esta fase de carácter práctico se proponen actividades de *worldbuilding*, en las que el estudiante desarrolle una breve historia, creando un nuevo mundo incluyendo la ideación de algunos personajes que respondan a la naturaleza del universo construido, para explorar las posibilidades estético-comunicativas del vestuario con argumentos sólidos y no arbitrarios.

## **Aspectos técnicos en animación**

Como base de la exploración al mundo del vestuario de la animación, se hace un breve pero enriquecedor recorrido de los diferentes tipos de animación y los programas comúnmente utilizados para el dibujo y modelado de los personajes como Blender, Toon Boom y Tinkercard, conociendo las limitaciones y posibilidades de cada uno, además de indagar en la simulación de telas y materiales en la animación con Marvelous Designer y CLO 3D como base fundamental del curso y como un recurso a explotar para las posibles salidas laborales de los estudiantes.

## **Proyecto final**

El proyecto final consistirá en la integración de todos los temas abordados a lo largo del curso, aplicados en la creación de un personaje en 3D vestido con al menos uno de los programas vistos en el curso. A partir de este personaje, el estudiante desarrollará una animación breve (utilizando al menos una de las herramientas presentadas en clase o bien haciendo uso de la inteligencia artificial), cuya actitud y comportamiento resulten coherentes con la historia y el universo narrativo que haya definido. La conceptualización y la estética del proyecto estarán respaldadas por un *moodboard*, así como por una presentación de investigación y referencias visuales.

## **Programación académica**

### ***Módulo 1. Introducción al rol del vestuario en la animación (Semanas 1 y 2)***

#### **Semana 1**

- Presentación del curso y objetivos.
- Diferencias entre vestuario tangible en producciones audiovisuales y vestuario animado.
- Retos constructivos vs. retos técnicos en animación.

#### **Semana 2**

- El vestuario como elemento comunicativo más allá de lo estético.
- Ejemplos de películas y series de animación (clásicas y contemporáneas).

### ***Módulo 2. Fundamentos de diseño de vestuario animado (Semanas 3 y 4)***

#### **Semana 3**

- Breve historia del vestuario en animación (de *Blancanieves* a producciones actuales).
- Análisis de casos emblemáticos.

#### **Semana 4**

- Psicología del color, símbolos y detalles en vestuario animado.
- Influencia en la percepción del espectador.

- Ejercicio corto: análisis de un personaje en clase.

### ***Módulo 3. Vestuario y narrativa en animación (Semanas 5, 6 y 7)***

#### **Semana 5**

- Herramientas y métodos de investigación: observación y estudio de casos.
- Taller: ejercicios de análisis de personajes elegidos por los estudiantes y sus universos.

#### **Semana 6**

- Taller: continuación taller análisis práctico de personajes elegidos por los estudiantes.
- Identificación de factores narrativos y estéticos.

#### **Semana 7**

- Ejercicio comparativo: dos personajes de universos distintos con características en común.
- Discusión y retroalimentación grupal.

### ***Módulo 4. Worldbuilding (Semanas 8, 9 y 10)***

#### **Semana 8**

- Introducción a universos narrativos: fantasía, histórico, futurismo, híbridos.
- Ejemplos de animaciones con worldbuilding sólido.

#### **Semana 9**

- Actividad práctica: desarrollo de un universo narrativo propio.
- Ideación de personajes coherentes con ese mundo.

#### **Semana 10**

- Aplicación del vestuario en función del universo creado.
- Argumentación estética y narrativa del vestuario.
- Socialización de avances en clase.

### ***Módulo 5. Aspectos técnicos en animación (Semanas 11, 12 y 13)***

#### **Semana 11**

- Tipos de animación (2D, 3D, stop motion, híbrida).
- Introducción a programas: Blender, Tinkercad.

#### **Semana 12**

- Simulación de telas y materiales en animación: Marvelous Designer, CLO 3D.
- Ejemplos de su aplicación en la industria.

#### **Semana 13**

- Práctica guiada: modelado o prueba en software seleccionado.

- Enfoque en vestuario digital.

### ***Módulo 6. Proyecto final (Semanas 14, 15 y 16)***

#### **Semana 14**

- Presentación de propuesta del proyecto final.
- Moodboard, investigación y referencias visuales.

#### **Semana 15**

- Desarrollo de personaje en 3D con vestuario.
- Asesoría individual y revisión de avances.

#### **Semana 16**

- Entrega y presentación final.
- Animación breve + exposición del proceso y resultados.
- Retroalimentación general y cierre del curso.

### **Competencias y capacidades que adquiere el estudiante**

A partir de los contenidos y metodologías planteadas, el curso promueve el desarrollo de competencias creativas, investigativas y técnicas aplicadas al diseño de vestuario animado. El estudiante aprenderá a conceptualizar, diseñar y producir vestuario digital mediante el uso de herramientas tecnológicas como Blender, Marvelous Designer, CLO 3D y Tinkercad, integrando los fundamentos estéticos y narrativos en propuestas visualmente consistentes. Además, fortalecerá competencias comunicativas y profesionales que le permitan sustentar de manera crítica sus decisiones de diseño, trabajar de forma estructurada en procesos interdisciplinarios y reconocer su papel como diseñador de vestuario dentro del campo de la animación, ampliando así su proyección laboral en el ámbito audiovisual contemporáneo.

El curso propuesto busca que el estudiante adquiera una comprensión integral del rol del vestuario dentro de las producciones animadas, desarrollando una mirada crítica y analítica frente a los elementos estéticos, simbólicos y narrativos que lo componen. A través del estudio teórico y práctico, el estudiante será capaz de identificar las diferencias entre el vestuario tangible y el vestuario digital, reconociendo los retos técnicos y expresivos de cada uno. Asimismo, desarrollará la capacidad de analizar cómo la psicología del color, los símbolos y los detalles visuales contribuyen a la construcción de personajes y universos narrativos coherentes, consolidando así un pensamiento reflexivo que le permita abordar el diseño de vestuario desde una perspectiva holística y argumentada.

### Conocimientos previos del estudiante

Para el inicio del curso, el estudiante debe traer consigo capacidades y conocimientos básicos adquiridos desde los primeros semestres de la carrera, tales como conceptualización y elaboración de moodboards, expresión artística digital y análoga, entendimiento del patronaje y la moldería de la ropa, conocimiento de bases textiles y confección.

Con estas bases se espera que el estudiante logre un aprendizaje más fluido y completo dentro del curso, pues será capaz de desenvolverse en el uso de términos y técnicas que serán aplicados a la hora de diseñar el vestuario de sus propios personajes.

### Complemento al perfil del diseñador de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana

En este sentido, el curso permite añadir al perfil profesional del estudiante la capacidad y habilidad de navegar y desenvolverse en entornos digitales relacionados con el vestuario por medio del uso de herramientas y programas propicios para el diseño de indumentaria, lo que le permite ejecutar su profesión a nivel nacional e internacional para el desarrollo de producciones audiovisuales animadas y oficios similares.

### Rúbrica de evaluación del curso

Criterio de evaluación	Excelente (90-100%)	Bueno (80-89%)	Aceptable (70-79%)	Insuficiente (<70%)	Ponderación
Comprensión teórica del vestuario animado	Demuestra una comprensión profunda de las diferencias entre vestuario tangible y animado, argumentando con claridad los aspectos técnicos,	Comprende adecuadamente las diferencias y explica los fundamentos principales con coherencia.	Muestra comprensión parcial, con conceptos básicos o ejemplos poco precisos.	Evidencia escaso entendimiento de los conceptos teóricos o errores frecuentes.	15%

	narrativos y simbólicos.				
Análisis de personajes y narrativa visual	Realiza análisis detallados, identificando con precisión cómo el vestuario refleja la psicología, rol y arco narrativo del personaje; argumenta con sustento visual y conceptual.	Analiza con claridad los personajes y su vestuario, aunque con menor profundidad o pocos ejemplos.	Analiza superficialmente o con limitadas conexiones narrativas.	No logra establecer relación entre vestuario, personaje y narrativa.	15%
Ejercicios comparativos y de investigación	Aplica herramientas de observación y comparación con rigurosidad; sustenta con referencias visuales y teóricas pertinentes.	Aplica correctamente los métodos de análisis e investigación, aunque con escasa documentación o argumentación.	Cumple parcialmente con los requerimientos de investigación o análisis.	No aplica métodos adecuados o presenta trabajos incompletos.	10%

Worldbuilding y coherencia estética	Desarrolla universos narrativos sólidos, creativos y coherentes; el vestuario responde de forma precisa a la naturaleza del mundo creado.	El universo narrativo es claro y coherente, con buena integración del vestuario.	Presenta ideas interesantes, pero con fallas en la coherencia estética o narrativa.	El universo o los diseños son confusos, sin conexión narrativa clara.	15%
Aplicación técnica y manejo de software	Utiliza con dominio los programas (Blender, CLO 3D, Marvelous Designer, etc.); las simulaciones y modelados son precisos, estéticos y funcionales.	Maneja correctamente los programas, aunque con limitaciones en detalle o acabado.	Utiliza los programas con dificultad o resultados parciales.	No logra aplicar adecuadamente los programas ni los conceptos técnicos.	15%
Proyecto final (conceptualización y presentación)	Integra todos los aprendizajes del curso: personaje en 3D coherente con su	El proyecto refleja una buena integración conceptual y técnica, aunque con	El proyecto cumple los requisitos mínimos, pero carece de cohesión entre	El proyecto es incompleto o no evidencia el desarrollo esperado.	25%

	universo, animación breve y sustentación sólida apoyada en investigación y moodboard.	leves inconsistencias .	idea, técnica y presentación.		
Participación y actitud académica	Participa activamente en clase, aporta ideas constructivas, cumple plazos y demuestra compromiso con el proceso creativo.	Participa con constancia y cumple con la mayoría de las entregas.	Participa ocasionalmente o entrega trabajos fuera de tiempo.	Falta de compromiso, ausencias frecuentes o no entrega de actividades.	5%

### **¿Por qué la creación de vestuario digital para producciones animadas le compete al diseño de vestuario y no a otra disciplina?**

El diseñador de vestuario, a comparación de otras disciplinas, tiene una formación especializada en la exploración del artefacto vestimentario como herramienta comunicativa, lo que le brinda la posibilidad de desenvolverse con mayor facilidad que otro tipo de profesional en este campo.

El profesional en diseño de vestuario puede hacer uso de su conocimiento integral en aspectos como historia, patronaje, estilismo, conceptualización, entre otros, al momento de la creación de vestuario digital para producciones animadas y así lograr la concertación de personajes animados memorables que sean cohesivos y que logren contar una historia a través de lo visual.

Por lo tanto, el diseñador de vestuario, teniendo como base la educación que recibe en sus años de academia, trae consigo una visión que involucra tanto lo técnico como lo teórico, con una

mirada propositiva que se basa no solamente en satisfacer aspectos estéticos, sino también en exteriorizar cada elemento que constituye la identidad de un personaje y su universo por medio de la indumentaria.

## 6. Reflexiones finales

Es importante reconocer que, aunque en la actualidad existe un mayor reconocimiento hacia la labor del diseñador de vestuario en las producciones audiovisuales animadas, este rol aún no recibe el valor que verdaderamente merece. Esto se evidencia en la escasa cantidad de información y recursos disponibles sobre la disciplina dentro del campo de la animación, donde suele evidenciarse que la función del diseñador de vestuario es desempeñada por los creadores de personajes o los propios animadores. En consecuencia, la figura del diseñador de vestuario queda relegada a la producción de elementos tangibles, más que al desarrollo conceptual y narrativo del personaje. Esta percepción se refuerza al revisar el p<sup>é</sup>nsum y el perfil profesional del programa de Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, en los cuales se enfatiza principalmente el saber hacer sobre el cuerpo físico.

Uno de los hallazgos más relevantes del estudio es el peso narrativo que la indumentaria adquiere en las producciones animadas: cada detalle del vestuario contribuye a fortalecer la historia personal del personaje y el vínculo que este establece con el espectador, potenciando así su carácter y la forma en que es percibido por el público.

Uno de los principales obstáculos se presentó al momento de encontrar autores e investigaciones que respaldaran las ideas planteadas, ya que la relevancia del vestuario en la animación no es un tema con una amplia visibilidad a pesar de su notable presencia en la creciente industria audiovisual. Si bien se hallaron aportes valiosos en cada disciplina por separado, tanto en el estudio del vestuario como en el de la animación, fueron escasos los trabajos que establecieran un diálogo entre ambas, evidenciando su interrelación, importancia y aplicación en el medio. Otra limitación surgió con la búsqueda de información relacionada directamente al vestuario de los personajes de Arcane, pues las fuentes oficiales, si bien cuentan con información general de la producción, carecen de visibilización en cuanto al *making off* o conceptualización del vestuario.

Como síntesis, teniendo en cuenta los objetivos planteados para el desarrollo del presente trabajo de grado, se logra evidenciar que dentro de los autores explorados a lo largo de la investigación, existe un anhelo por el reconocimiento del diseñador de vestuario como una pieza clave en el desarrollo de producciones animadas, pues dejan en claro la importancia comunicativa de la vestimenta, exponiendo el arduo trabajo que hay detrás de la creación de personajes, ya que esto implica un proceso de análisis profundo de diversos aspectos que conforman un todo, para finalmente dar vida a personajes que se sienten reales y pueden reforzar la narrativa por medio de

---

su vestuario; un punto clave para este tipo de análisis fue trabajado específicamente en el capítulo dos, en el cual se propusieron términos que ayudan al entendimiento global de los personajes. Finalmente, al analizar las posibilidades que se presentan para el diseñador de vestuario en este ámbito, se propuso un curso mediante el cual se pretende expandir la percepción que se tiene en cuanto a las posibilidades profesionales del diseñador de vestuario, brindando herramientas básicas que permitan al estudiante entender las dinámicas de ese sector de la industria.

A lo largo de este proyecto se ha podido explorar de una manera dinámica los procesos que hay detrás de la creación de una serie o película animada, logrando un acercamiento más puntual a las labores que cumple un diseñador de vestuario dentro de este campo. A partir de todo lo previamente expuesto, a manera de reflexión, es posible expresar que actualmente el reconocimiento del diseñador de vestuario dentro de estos espacios es bastante limitado, sin embargo, poco a poco ha ganado visibilidad, por lo que el diseñador de vestuario contemporáneo debe estar preparado para afrontar dicho reto, es entonces cuando la academia debe asumir la responsabilidad de transformarse según las nuevas oportunidades que ofrece el mundo laboral, formando profesionales competitivos que respondan ante las necesidades de la actualidad.

## Referencias

- Akpan, M., Udofia, A. F., & Edem, N. E. (2020). *Digital Technology and Costume Design in Animation: A Structuralist Reading of Peter Del's Frozen*. 5(2), 632-649.
- Araya, E. (2021). *Análisis de diseño de vestuario en personajes animados* [Universidad Mayor].  
<http://repositorio.umayor.cl/xmlui/handle/sibum/8714>
- Bondebjerg, I. (2015). *Film: Genres and Genre Theory*. 9, 160-164.
- Brenes, C. S. (2022). *Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética*. 11, 7-23.  
*Diseño de Vestuario en Medellín*. (s. f.). Recuperado 15 de abril de 2025, de  
<https://www.upb.edu.co/es/pregrados/disenio-vestuario-medellin>
- Fernández, C. (2015). *El vestido dentro del pensamiento del diseño ¿requiere un estudio diferenciado?* 11, 82-99.
- Izquierdo, A. (2005). *Personalidad: Aproximación teórico-práctica a algunos de sus conceptos y sistemas psicológicos constituyentes*. 1, 181-202.
- Kalmakurki, M. (2018). *Snow White and the Seven Dwarfs, Cinderella and Sleeping Beauty: The Components of Costume Design in Disney's Early Hand-Drawn Animated Feature Films*. 8-19.
- Kalmakurki, M. (2021). *Digital Character Costume Design in Computer-Animated Feature Films*.  
Aalto ARTS Books. <https://aaltodoc.aalto.fi/items/4920a810-26bf-462b-ab1a-8aa6d2f536fd>
- Landis, D. N. (2007). *Dressed a Century of Hollywood Costume Design*. New York: Collins Design.
- Öze, N., & Esengöl, G. (2025). *Perception of Anime Cartoon Characters Depending on Their Visual Traits and Facial Features*. 27, 82-108.

---

Pérez, M., Mata, J., & López, F. (2020). *Introducción a la psicología de la personalidad* (1.<sup>a</sup> ed.).

[https://editorial.ugr.es/libro/introduccion-a-la-psicologia-de-la-personalidad\\_138528/](https://editorial.ugr.es/libro/introduccion-a-la-psicologia-de-la-personalidad_138528/)

Salomaa, H. (2018). *Video Games and Costume Art—Digitalizing analogue methods of costume*

*Design* [Aalto University School of Arts, Design and Architecture].

[https://www.academia.edu/47735884/Video\\_Games\\_and\\_Costume\\_Art\\_digitalizing\\_analogue\\_methods\\_of\\_costume\\_design](https://www.academia.edu/47735884/Video_Games_and_Costume_Art_digitalizing_analogue_methods_of_costume_design)

Weiland, K. (2016). *Creating Characters Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story*

*Structure, Plot, and Character Development*. [https://pdfroom.com/es/books/creating-](https://pdfroom.com/es/books/creating-character-arcs-the-masterful-authors-guide-to-uniting-story-structure-plot-and-character-development-helping-writers-become-authors-book-7/Oor5WXLNdqD/download)

[character-arcs-the-masterful-authors-guide-to-uniting-story-structure-plot-and-character-development-helping-writers-become-authors-book-7/Oor5WXLNdqD/download](https://pdfroom.com/es/books/creating-character-arcs-the-masterful-authors-guide-to-uniting-story-structure-plot-and-character-development-helping-writers-become-authors-book-7/Oor5WXLNdqD/download)