

# PROYECTO DE GRADUACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

**B**

## **Superhéroes, de la pantalla grande a las calles**

---

Colección basada en la película *Avengers:  
Infinity War*

**Parra, Malena**

**89955**

**Diseño textil y de indumentaria**

**Creación y expresión**

**Diseño y producción de objetos, espacios e  
imágenes**

**24/07/2020**



Facultad de Diseño  
y Comunicación

## **Agradecimientos**

Quiero agradecer principalmente a mis papás, por haberme acompañado durante todo este camino, a mi mamá por haberme soportado en todo momento y nunca haberme dejado sola, ayudándome a llevar a cabo cada idea que tuve aun que a veces nos ha costado seguir, siempre me guio hacia lo que debía hacer, además de apoyarme en lo que era bueno para mí, y a mi papá por haber estado siempre para mí desde su lugar. Además quiero agradecer a toda mi familia porque sin ellos esto no hubiera sido posible, siempre recibí apoyo total de todos, a mi tío con las fotos, mi tía prestándose hasta para una producción, mi primo siendo modelo, a mi abuela por haber ido a todos los desfiles que pudo y ayudarme a coser una que otra vez, todos siempre dispuestos a ayudarme en toda oportunidad.

En el ámbito académico quiero agradecer a Daniela Rondinone porque además de fui su asistente, me acompañó mucho y siempre estuvo dispuesta a ayudarme en lo que necesitaba, además de permitirme aprender mucho de ella y con ella.

A mis profesoras de Vestuario, Cecilia y Natalia, que fueron las que me ayudaron a definir el tema del cual no estaba para nada segura.

No menos importante, a Lila Somma, la cual siempre nos dio toda su atención y apoyo en todos los problemas que iban surgiendo, calmándonos y ayudándonos a seguir centrados.

Por último, y no menos importante, a mí, porque aun que puede sonar egoísta, creo que es un logro muy complicado en la vida de cada uno y yo se que puse todo de mi parar lograrlo, a veces con resultados positivos, a veces no pero siempre seguí adelante y con el apoyo de toda mi familia pude llegar a la meta.

## Índice

<b>Introducción</b>	5
<b>Capítulo 1. Marvel, Infinity War y la moda</b>	11
1.1. ¿Qué es el Universo Marvel?	12
1.2. Películas previas	14
1.2.1. Fase uno	15
1.2.2. Fase dos	17
1.2.3. Fase tres	18
1.3. Moda y superhéroes	19
1.3.1. Diseñadores	19
1.3.2. Fashion and Fantasy	21
<b>Capítulo 2. Las marcas y su inspiración</b>	26
2.1. Tendencias generales	26
2.2. Hot Topic	28
2.3. Ultimate Jackets	28
2.4. Torrid	29
2.5. Marvel	29
2.6. Elementos utilizados por las marcas	30
2.6.1. Siluetas	30
2.6.2. Diseños de prendas	34
2.6.3. Estampas	37
<b>Capítulo 3. Marvel's fans</b>	41
3.1. Contextualización	41
3.2. Público general	42
3.2.1. Público de marcas analizadas	43
3.3. Mercado en Argentina	45
3.4. Target específico	46
3.4.1. Hábitos	46
3.4.2. Tipologías más usadas	47
3.4.3. Funcionalidad	48
3.4.4. Textiles apropiados	50
3.5. Tipologías a utilizar	50
<b>Capítulo 4. Análisis de simbología de personajes</b>	53
4.1. Enunciado general de personajes	53
4.2. Análisis individual de cada uno	54
4.2.1. Iron Man	55
4.2.2. Capitán América	56
4.2.3. Gamora	58
4.2.4. Pantera Negra	59
4.2.5. Hombre Araña	60
4.2.6. Thanos	61
4.2.7. Loki	62
4.2.8. Bruja Escarlata	63
4.2.9. Okoye	64
4.2.10. Nebula	65

<b>Capítulo 5. Infinity Clothes, desarrollo de colección</b>	67
5.1. Inspiración	67
5.2. Partido de diseño	68
5.2.1. Paleta de color según personaje	69
5.3. Desarrollo de colección	70
5.3.1. Detalles constructivos y tipologías	70
5.3.2. Aplicación simbólica en prendas	73
5.3.2.1. Personajes en particular	75
5.3.3. Descripción de las prendas finales	77
5.4. Comercialización	80
<b>Conclusiones</b>	83
<b>Lista de Referencias Bibliográficas</b>	88
<b>Bibliografía</b>	92

## Introducción

En los últimos años, especialmente desde que fue estrenada la primera película de *Avengers* (2012), los aficionados del Universo Cinematográfico Marvel (MCU), comenzaron a interiorizarse en las historias y en las relaciones que tenían las películas entre sí, dejándolas de lado como individuales y comenzando a verlas como una gran historia.

Siendo este universo el tema de inspiración, en particular la película *Avengers: Infinity War*, el título de este Proyecto de Graduación (PG) es *Superhéroes: de la pantalla grande a las calles* y su subtítulo es *Colección basada en la película Avengers: Infinity War*.

La problemática surge desde la base de que las películas del Universo Cinematográfico de Marvel (MCU) tienen abundante contenido visual, y a la hora de mostrarlo en el *merchandising*, las marcas generalmente usan solamente la simbología visual básica, sin abarcar lo textil ni lo táctil, por lo cual la autora va a proponer romper con esto que es tan común, dando lugar a una nueva forma de representar a cada personaje, explotando al máximo la simbología individual de cada uno e integrarlos al todo de la colección.

Teniendo esto como sustento, la pregunta problema que da base al Proyecto de Grado es: ¿De qué manera el diseñador puede realizar una colección de indumentaria inspirada en una película sin que sea *cosplay* o prendas básicas sin diseño?

Respondiendo directamente a la pregunta problema, el objetivo general del Trabajo de Grado es crear una colección de indumentaria de ropa casual sin género inspirada en la película *Avengers: Infinity War*, teniendo como objetivos específicos investigar acerca de la película y sus influencias, definir las características simbólicas de cada personaje para pasarlo a las prendas, así como reconocer que prendas utilizan el público de las películas, estos últimos objetivos, servirán para que sea posible adquirir las características para aplicarlas en las prendas y también que las mismas sean las que mayormente utiliza el público.

El recorte del tema es realizado, principalmente desde *Marvel*, seleccionando la película *Avengers: Infinity War*, por sobre las demás, por otra parte el recorte del mercado es en Argentina y específicamente hacia un público unisex de 17 a 27 años, debido a que es el público mayoritario del MCU.

En el último tiempo, las colección de indumentaria informal, se rigen mas por estilo de prendas que por edad o por sexo, de este modo, si bien la colección va a tener una segmentación clásica, al mismo tiempo, apuntará a un público que sea parte del MCU, que tenga pasión por las películas, con una vida activa y con un estilo propio marcado y original, que le permita además del tipo de prendas, ser parte de algo y utilizar un producto que sea de su gusto.

El PG estará enmarcado dentro de la categoría Creación y Expresión, teniendo en cuenta que la autora al estudiar una carrera como Diseño Textil y de Indumentaria, tiene la necesidad de manifestar su creatividad y encontrar una manera de demostrar lo aprendido durante los años de estudio así como aplicar los conocimientos a un trabajo práctico, yendo más allá de lo teórico.

Los contenidos adquiridos durante este tiempo sobre el desarrollo de colecciones, brindan la posibilidad de que la autora pueda aplicarlos sobre una temática específica, dándole el estilo y poniendo una impronta personal.

Una colección son ciertas prendas, agrupadas en conjuntos, regidas e inspiradas por un tema en particular, en este caso será la película de *Marvel*, *Avengers: Infinity War*, utilizando diez personajes de ella para lograr la colección, haciendo de este modo, parte del recorte del tema.

Al culminar con el diseño de una colección de indumentaria, el PG formaría parte de la línea temática, Diseño y Producción de Objetos, Espacios e Imágenes.

Existen diferentes trabajos de la Universidad de Palermo (UP), que sientan antecedentes para este Proyecto, y están relacionados directa o indirectamente con el tema que será trabajado, teniendo así temáticas compartidas.

Para comenzar, el trabajo de Zelarayán, titulado *Rodando la Moda, El cine como fuente de inspiración*, 2014, que trata sobre como el cine siempre ha sido una inspiración y ha sido seleccionado como referencia para la vestimenta diaria de las mujeres en la historia, constituyendo así un antecedente debido a que el PG seleccionará como inspiración directa para la colección una película.

Otro Proyecto de Grado que será utilizado como antecedente es el de Figueroa, *Fashion Mode On*, 2017, que tiene como finalidad crear una colección de indumentaria para gamers, público similar al de las películas de Marvel, intentando que éstos adquieran conciencia sobre la moda y sean incluidos en este mundo.

Así mismo el trabajo de Jalil, titulado *Pret-a-Marcher*, 2010, que tiene como temática la integración del rubro Pret-a-Porter y el deportivo, serviría para el proyecto dado que la colección que la autora va a plantear, tiene como base estos dos rubros.

Siguiendo en relación a las prendas, un trabajo que aporta sobre las tipologías unisex y como la moda fue cambiando es el de Federo, *Indumentaria unisex, Femenina VS Masculina*, 2014, que también promueve la libre expresión e igualdad de cualquier individuo, dejando de lado los prejuicios, dándole el poder al usuario de manifestarse por medio de la indumentaria y al mismo tiempo de expresarse.

Como todas las prendas van a ser unisex, otro PG de este tema es el de Maccione, *ELLXS*, 2018, que está enfocado en como la sociedad ha ido considerando como naturales estos cambios en la indumentaria y como en el último tiempo fueron puestos en duda los cánones pre-establecidos en las sociedad en relación a la indumentaria.

Teniendo en cuenta que en las prendas utilizaran estampas, el Proyecto de Grado de Kittlein, *Expansión y expresión de moda mediante estampas*, 2018, es de gran utilidad porque además de analizar diferentes técnicas de estampas, también realiza un análisis de los signos y símbolos y cómo actúan en la actualidad, permitiendo analizar cuál es el mejor método para ciertos casos.

Teniendo en cuenta que el tema de inspiración es una película, el PG de Neri, *El poder de la imagen*, 2018, que menciona como el cine y la moda siempre están nutriéndose

de sí mismos, analizando como la carga simbólica del cine puede ser pasado fácilmente a la moda, además de usar elementos propios de la película.

Un PG similar que también muestra la relación de estos dos mundos, es el de Campos, *Moda y cine: una relación simbiótica*, 2015, teniendo como base entender el proceso de composición de un personaje por medio de un análisis psicológico, además del funcionamiento de signos a través de su significante y su significado y comprender cómo el vestuario puede ser usado como un recurso para contar una historia.

Continuando con los trabajos que pueden ayudar al desarrollo del proyecto, es posible mencionar *¡Luz, Cámara, Moda!*, 2010, de García, que hace un análisis del trabajo de los vestuaristas y de cómo son destacados en el mundo del cine, cómo crean una nueva realidad que invita a los espectadores a conocer a los personajes, servirá para demostrar como por medio del análisis del vestuario, es posible tener muchas interpretaciones nuevas.

Para finalizar con los antecedentes de los trabajos de la Universidad de Palermo, cabe hacer referencia al trabajo *Indumentaria Igualitaria*, 2017, de Garat, que habla sobre las prendas que los jóvenes utilizan para vestir y como cada vez más son fusionadas tipologías de hombre y de mujer. Siendo de ayuda para el desarrollo considerando que las prendas que presentará la colección serán unisex.

Para dar comienzo al desarrollo del PG, en el primer capítulo serán analizados los inicios del Universo Marvel y haciendo un acercamiento a la película a trabajar. Para entender mejor la colección y los personajes, este capítulo hará un resumen de las películas anteriores en las cuales aparecen los personajes que formarán parte de la colección.

Continuando con el segundo capítulo, el desarrollo del mismo analizará casos de marcas que trabajaron con Marvel anteriormente, haciendo hincapié en que elementos utilizaron para representar a cada personaje.



Para hacer una aproximación sobre el público y así poder analizar las prendas que serían ideales para la colección, en el capítulo tres el PG hará una investigación sobre los espectadores de las películas y el mercado que hay en Argentina, además indagará sobre sus hábitos y tipologías que sean adecuadas para ello. Analizando un día a día de este público, viendo cómo son sus actividades en su ambiente y su relación con sus compañeros, además de realizar encuestas para saber que prendas utilizarían y serían las ideales para realizar la colección.

El cuarto capítulo, en relación a los personajes, hará una descripción general de los mismos para luego analizar cada uno por separado, enunciando sus características y exponiendo la simbología propia de cada uno. Analizando las personalidades, paletas de color, siluetas, utilidades de vestuario, entre otros. Mostrando el crecimiento que fueron teniendo con el paso de tiempo, así mismo, sus cambios en el vestuario, con mas tecnología o solo visualmente.

Para concluir con el PG, el último capítulo realiza el desarrollo de la colección, y detallando cómo es posible adaptar la simbología de cada personaje a las prendas, enunciando el partido de diseño y explicando cada decisión utilizada en las prendas que conforman la colección, junto con la paleta de color analizada anteriormente con cada personaje. Finalizando con una breve explicación de la comercialización de la colección. Para realizar este capítulo, la autora tendrá como referencia a artistas como Wucius Wong, Elinor Renfrew, y Tomoko Nakamichi, este último autor especialmente por las transformaciones de moldería.

El PG busca crear una colección en donde sea comprendido a cada personaje con su simbología, y que cada prenda esté pensada como una pero también como un todo en la colección, la relación entre las tipologías y los conjuntos. Haciendo énfasis en mantener la esencia de los personajes en prendas casuales y deportivas.

El tema está relacionado con la carrera de Diseño de Indumentaria debido a que está totalmente vinculada a la realización de una colección, y propone algo innovador teniendo en cuenta que en el mercado de Argentina, no hay un excesivo espacio para

las colecciones de este tipo, partiendo usualmente de conceptos abstractos. Por otra parte, las prendas serán intervenidas con diseño, alejándolo de las remeras básicas de *merchandising* que es posible encontrar hoy en día en el mercado.

La indumentaria, al observar las colecciones en los últimos años, permite ver como el arte se introduce en la moda, y como los diseñadores utilizan temas diferentes y dejan de lado los clásicos o básicos. Siendo difícil en parte, vender una colección a un público que también está al constante cambio, de gustos, de actividades o de ambientes, entendiendo que las colecciones se crean por temporada.

Por este motivo, en Argentina, cada vez están mayormente presentes las colecciones cápsulas, por la fluctuación del mercado y del público al que le hablan con los diseños, el cual está todo el tiempo en constante cambio según sus gustos, tendencias e influencias de la sociedad. A la autora de este PG le pareció pertinente elegir este tema ahora por su gran auge debido a los estrenos de las películas y teniendo en cuenta que las personas estuvieron interesadas en conocer toda la historia del MCU, considerando a esto como una gran oportunidad para completar un vacío en el mercado de Argentina, que hoy en día no está mostrando todo su potencial, teniendo presentes las prendas básicas, la autora, como futura diseñadora, considera que puede extraer el potencial de la películas en cuanto a las prendas.

Actualmente la moda no solo está dedicada a un sector de la sociedad, si no que todo el mundo puede acceder a ella debido a la amplia cantidad de opciones que están presentes en el mercado, algo favorecedor para los diseñadores, quienes tienen que estar atentos y cambiar al ritmo del público para estar en constante absorción de tendencias, las cuales son la base para la moda que es realizada. Por este motivo el público del MCU, es un caso adecuado para atender especial atención y realizar así, la colección cápsula que están buscando.

## Capítulo 1. Marvel, Infinity War y la moda

Para dar comienzo al Proyecto de Grado, este capítulo hará una introducción a los lectores al Universo Marvel, la autora establecerá los puntos relevantes de una línea de tiempo desde sus comienzos hasta llegar a la película que va a ser utilizada por ella para realizar la colección.

El PG analizará como, desde la primera película de este universo, Marvel trabaja con los personajes, resaltando sus características notables y como esto aporta significación a la historia, mostrando su personalidad con guiños que remiten a elementos en su vestuario, los mismos serán utilizados para transmitir referencias en la colección presentada en esta tesis.

Además de ver ejemplos de cómo distintos diseñadores han usado este tema y lo han llevando a la pasarela, analizando las prendas que presentaron y también como llegó esta temática al Museo Metropolitano de Diseño para una muestra propia.

DiMaggio (1992) sobre la simbología de los personajes, sugiere una perspectiva psicológica para su caracterización, aconseja investigar todo lo que tenga trascendencia y haya marcado en el pasado y en el presente del personaje, así mismo, encontrar una característica dominando, la fuerza que lo defina y lo motive.

Sobre este tema, menciona el artista, como es necesario investigar su pasado, en este caso, haciendo hincapié en los personajes con los que trabajará en el PG, conociendo su participación en las películas que serán mencionadas a continuación y como afectan a la trama general, llegando así a la última película y como fueron mutando a lo largo del tiempo.

En relación a lo que será utilizado de cada película y cada personaje, es posible hacer referencia a Aristóteles, en Poética (trad. 1999):

Los personajes no actúan para representar los caracteres; incluyen los caracteres en favor de la acción. De modo que es la acción en ella, es decir, su fábula o trama la que constituye el fin o propósito de la tragedia, y el fin es en todas partes lo principal...El pensamiento, por lo demás, se prueba en todo lo que dicen los personajes cuando aceptan o rechazan algún aspecto particular o enuncian alguna proposición universal.

Según ha citado el autor, cada personaje aporta a la historia por medio de sus caracteres, y esto está afectado directamente por la historia, la trama de la película en este caso. Aplicándolo a este tema en particular, es posible ver como los personajes, afectan a la historia desde todos sus puntos y características, ya sea lo visual, sus acciones y su participación activa o pasiva en la misma.

### 1.1. ¿Qué es el Universo Marvel?

En el siguiente subcapítulo el PG hará referencia a los inicios del MCU y a las películas previas a *Infinity War*, que es con la cual culminara este trabajo y la colección en sí.

Para explicar que es el Universo Cinematográfico de Marvel (MCU) es necesario dar su fecha de creación, que fue en 2008, con el estreno de la primera película, *Iron Man*. *Marvel Studios* con esta película, creó el MCU para que todas las películas publicadas luego, compartan el mismo universo ficticio, el cual es tratado en cada una de las películas de una manera particular y además es influenciado por los personajes que aparecen en ellas.

El MCU forma parte de *Marvel Studios* y está destinado a producir películas, series, videojuegos y comics de superhéroes. Es un universo compartido por todas las películas que están relacionadas entre sí, conocido como *tierra-199999*. El componente principal son las películas, girando todo en su entorno, expandiéndose luego a series, y finalizando con los comics y videojuegos, ayudan en la promoción de las películas, actuando como contenido no canónico debido a que no todos los eventos coinciden entre las partes.

García, Licenciado en Ciencias de la Información (2008), afirma: “Las películas de superhéroes no son en ningún caso productos narrativamente independientes, sino que se integran en unas series, por lo general extensas y a veces entrecruzadas, conocidas como franquicias cinematográficas”. (p. 484)

En los marcos de las observaciones anteriores, lo que regula la base de estas películas es el género de superhéroes. Como explica Schatz (1981), “La definición de un género puede servir como base para examinar cómo el género narrativo anima y resuelve de manera ritualística cultural y básica, conflictos y contradicciones”. (p. 12)

Parte de las personas que forman parte de *Marvel Entertainment*, notaron en su momento que no estaban generando dinero con las películas separadas que eran parte de distintos accionistas, teniendo ellas sus licencias, pero que si tenían las licencias de la mayoría de *Los Vengadores*. La idea principal era lanzar películas separadas con sus personajes sobresalientes y que luego, en un *crossover*, estén juntos para cerrar las historias individuales como una grupal.

El termino *crossover*, hace referencia a un cruce entre dos partes, en este caso, películas y personajes.

La palabra española cruce se refiere a dos cosas que, teniendo su propio camino, se encuentran en un punto, y es la que se ha venido empleando para referirse a este tipo de historias, en las que personajes, que tienen su propio universo en la ficción, acaban compartiendo protagonismo en una narración común. (“en cine, cruce mejor que *crossover*”). (2016)

Según ha sido citado, este suceso ocurre cuando dos elementos son conectados para crear algo nuevo y compartido entre sí.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido citando, Montero (2011) menciona, “Este invento publicitario del *crossover* es como la piedra filosofal de los alquimistas, es decir, eso que todo editor quiere, un libro de calidad para un público muy amplio”.

Así como indicó Montero, los integrantes de *Marvel* querían acaparar mayor cantidad de público y apuntar a un target amplio, así como también, generar mayores ganancias.

En relación a la dinámica *crossover*, Feige, director de *Marvel Studios* aseguró que:

Nunca antes se había hecho y es ese el espíritu con el que todos lo toman. Los otros cineastas no están acostumbrados a tener actores de otras películas que otros directores eligieron, ciertas líneas argumentales que están conectadas o ciertas ubicaciones que están conectadas. (2010)

Feige también sabía que era difícil que el público pueda acostumbrarse a eso, y sobre eso afirma,

Enseñarle al público general sobre la noción de que los personajes existen independientemente, juntándose para ciertos eventos, volviendo a separarse y existiendo por separado en cada uno de sus mundos de nuevo. ... Parte de mis logros primarios era que los usuarios se acostumbren a eso. (2010)

Cambiar su forma de trabajo fue un gran desafío, armar el equipo de trabajo y comenzar a darle forma al universo como un todo, dividiéndolo según cada personaje, pero Marvel siempre supo que esto era posible.

## 1.2. Películas previas

Como el PG mencionó anteriormente, para que sea posible comprender la película con la que trabajará la colección, es necesario hacer un acercamiento a las películas previas que están ubicadas dentro de este universo.

Las películas que conforman el MCU son 22 en total y están basadas en personajes que aparecen en los comics publicados por *Marvel*.

Estas películas que forman parte de este universo, están divididas en fases. Estas fases concluyen con una película de *Los Vengadores*, siendo las anteriores una introducción y un prólogo para preparar la historia principal. La colección estará basada con la película que cierre la fase tres, *Infinity War*.

Cada una posee una escena poscrédito, que sirve como referencia para preparar la historia de *Avengers*, además de contener información que adelantan sobre las películas futuras.

Las fases de las películas, están ordenadas según su fecha de estreno, pero en realidad, para ver las películas del MCU, es necesario que el público siga un orden cronológico en el cual, cada película transcurre en un año distinto, separado de su orden de estreno.

Hasta la fase tres, el grupo de películas ha sido llamado *The Infinity Saga*, a consecuencia de que en la mayoría de ellas, cada evento que sucede afecta directa o

indirectamente a las gemas del infinito, con las cuales cualquier ser es capaz de manejar a su modo el universo. Elemento que formará parte de la colección que tiene como finalidad este PG.

El vestuario que utilizan los personajes en las películas que será presentado a continuación, será el utilizado para inspirarse en la colección, viendo como en cada película que aparecen los personajes, su traje y elementos característicos, forma parte de su personalidad, y como con ellos transmiten información al público de manera directa e indirecta.

A continuación el PG hará referencia a las películas que contienen a los personajes que serán utilizados para realizar la colección.

### **1.2.1. Fase uno**

En el primer lugar de la fase uno, es posible encontrar a *Iron Man*, estrenada en 2008. Todo comienza cuando Tony Stark, decide construirse una armadura para combatir a mano propia el tráfico ilegal de armas. Dando paso así, al primer superhéroe que da inicio a este universo. En la escena poscrédito, la película comienza a hacer referencia sobre la *iniciativa Avengers*.

El director de *Iron Man*, Favreau (2010), comentó sobre esta escena, “Fue solo una pequeña escena, una pequeña pista para los fans, de que nosotros estábamos prestando atención a lo que estaba establecido, y una forma de prepararlos para *Avengers*”. De esta forma el director afirma como el mundo que estaban creando tenía sentido, y como lo iban a continuar relacionando con las diferentes películas que fueron surgiendo a continuación, para que al momento de unir a todos los personajes, todos tengan una historia personal y en conjunto.

El PG tendrá como referencia la evolución del traje entre esta película y su secuela, *Iron Man 2*, la paleta de color, que comenzó siendo monocromática, y con una silueta pesada y para nada aerodinámica, fue evolucionando para la secuela, con los colores característicos rojo y dorado acompañados por una silueta delimitada.

Además, en esta película, y en *Iron Man 2*, es posible ver indicios que apuntan al Capitán América. Favreau, director de *Iron Man 2*, comentó sobre este tema de que dos personajes se encuentren antes de tiempo,

Introducimos el escudo del Capitán América en una toma en la película anterior. ... Ahora sí, realmente estaba en su habitación, así que teníamos que descubrir cómo lidiar con la realidad de que el escudo estaba en su taller de trabajo. (2010)

Con referencia a lo anterior, otro de los personajes que utilizará la colección para su desarrollo es *Loki*, hermano de *Thor*. Aparece por primera vez en la película *Thor* (2011), queriendo tener en su poder el *Teseracto*, futura Gema del Espacio.

*Loki* es característico por su traje estilo armadura y sus hombros siempre marcados con una capa, signo clásico de un villano.

Capitán América, el primer vengador, publicada en 2011, utilizada como inspiración para la colección, vuelve a traer a la escena al *Teseracto*, pero en este caso, representado como un *MacGuffin*.

Hitchcock, director de cine, explica en su libro-entrevista, *El cine según Hitchcock*, lo que es un *MacGuffin* haciendo referencia a un cuento corto,

La palabra procede de esta historia: Van dos hombres en un tren y uno de ellos le dice al otro "¿Qué es ese paquete que hay en el maletero que tiene sobre su cabeza?". El otro contesta: "Ah, eso es un McGuffin". El primero insiste: "¿Qué es un McGuffin?", y su compañero de viaje le responde: "Un MacGuffin es un aparato para cazar leones en Escocia". "Pero si en Escocia no hay leones", le espeta el primer hombre. "Entonces eso de ahí no es un MacGuffin", le responde el otro. (1974)

En este caso, en la película solo hace que la audiencia espere algo sobre ese elemento, cuando en realidad no suma en ningún momento a la trama, dejando de lado la historia y siendo algo que haga que estén a la expectativa en todo momento.

En la colección, como ya fue mencionado, serán utilizados distintos trajes como inspiración para los conjuntos de prendas, después de las consideraciones anteriores, el primero que será utilizado es el del Capitán América, el cual está presente en esta película, básico y al cuerpo, con la distintiva estrella en el pecho, con una paleta de color desgastada y apagada. Con elementos que remiten a algo casero, como los arneses sobresaliendo del cuerpo y el cinturón, en comparación con su evolución en



las películas futuras, presentando colores vivos y llamativos, con un traje que transmite tecnología.

Como última película de esta fase, en el año 2012, es necesario citar a *The Avengers*. Al reunir a varios personajes, esta película, será utilizada como referencia para realizar el análisis de la evolución de los trajes.

Whedon (2012), director de la película, afirmó en relación a los personajes secundarios que aparecían en cada película individual lo siguiente, “Necesitas separar a los personajes de sus sistemas de soporte para poder crear el aislamiento que necesitas para el equipo”.

En esta película, al estar reunidos varios de los personajes que serán utilizados para los diseños, la autora analizará los trajes en conjunto y como están relacionados entre sí, sus paletas de color y siluetas, haciendo una comparación a los cambios que surgieron desde sus películas individuales a cómo trabajan en conjunto.

### **1.2.2. Fase dos**

De esta fase, el PG tendrá como referencia solo dos películas. Para poder ver la evolución de los personajes.

*Guardianes de la Galaxia*, estrenada en 2014, será una de ellas, en la cual es posible encontrar a *Gamora*, haciendo su primera aparición.

*Gamora*, en esta película posee ropa básica y ajustada, desgastada, rota y sucia. Eventualmente, vuelve a aparecer en las películas siguientes, con la evolución de una armadura, agregando en cada una un elemento, hasta llegar a lo similar, sin ser una armadura literalmente, con detalles en cuero y en metal que remiten a eso. Esto será utilizado como recurso constructivo en la colección, siendo su conjunto, una serie de elementos que será posible ir agregando, como capuchas, mangas desmontables, además de camperas reversibles y pantalones con distintos largos.

Es posible notar la importancia de los trajes de cada personaje, expresado por su función, además influenciada por su pasado y los eventos que han marcado al mismo.

Barthes, pensador francés, hace referencia al traje del hombre,

El hombre se ha vestido para ejercer su actividad significativa. Llevar un traje es fundamentalmente un acto de significación, más allá de los motivos de pudor, adorno y protección. Es un acto de significación y, en consecuencia, un acto profundamente social instalado en pleno corazón de la dialéctica de las sociedades. (2003) (p. 419)

Después de lo anterior expuesto, esto puede ser adaptado a los personajes debido a que, en su universo, cada uno cumple una función, y el mismo tiene una significación propia y es entendido diferente en cada sociedad que habitan.

Y la película que cierra esta fase, del año 2015 es *Avengers: Age of Ultron*, será utilizada para el resto de los personajes, considerando que los vuelve a reunir en otra historia. Al presentar a todos los personajes, será posible analizarlos como un todo, además de separados debido a sus películas.

Al igual que en la película anterior de *Avengers*, esta funcionara como conectora entre las demás para ver la evolución en general y la función de cada uno en el todo, los colores particulares y los detalles de su construcción.

### **1.2.3. Fase tres**

Última fase, la cual contiene a *Infinity War*, cierra la saga de las películas anteriores, terminando con la evolución de los personajes y juntándolos en la última película.

De esta fase, la colección utilizará la película publicada en 2017, *Spider-Man: Homecoming*, para poder tener como referencia el traje de *Spider-Man*.

*Spider-Man* siempre tuvo sus colores distintivos, rojo y azul, pero en esta película es posible ver como son utilizados para resaltar ciertas partes del cuerpo y utilizarlos como ayuda para generar el movimiento en cada escena. La araña del pecho no esta tan marcada, así como tampoco las telarañas que lo rodean.

Y en el año siguiente, 2018, la película *Black Panther*, en la cual puede ser encontrado *Pantera Negra* y *Okoye*.

El personaje de *Pantera Negra*, ya había hecho una participación en la película del Capitán América, portando un traje diferente al de esta película. En ella aparecía con

un traje que, agregándole color, podía pertenecer tranquilamente a otro personaje, mientras que en su propia película, lo convirtió en algo africano y tribal, que convive mejor con el entorno en el cual se relaciona la película, manteniendo su collar de púas, por medio del cual el traje está escondido. Con una paleta de color monocromática y detalles en metal plateado.

### **1.3. Moda y superhéroes**

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, este subcapítulo y los siguientes, darán en evidencia casos que han utilizado a Marvel como inspiración, citando referencias, así como también de que manera han llegado a las pasarelas y hasta a museos, pudiendo llevar este tema a distintos lugares.

A lo largo del tiempo, los superhéroes y los villanos han sido una gran influencia para la industria de la moda internacional, influyendo en diseñadores y en marcas como inspiración principal para sus colecciones o prendas específicas.

Como menciona Alonso en relación a la moda y los superhéroes,

Los elementos estéticos que hay que destacar en el mundo de los superhéroes irían desde los icónicos y simbólicos hasta las cuestiones que abarcan el estilo gráfico, artístico y audiovisual, llegando hasta los aspectos de identidad y comunicación visual. Todos ellos han ido evolucionando en paralelo al desarrollo hacia historias más complejas y el estudio de caracteres y personalidades más ricas en matices. (2010)

Esto que hace referencia el autor, ha sido lo que ha impactado sobre el mundo de la moda, las amplias características y los diversos elementos que poseen los personajes. Ha sido posible observar cómo, partiendo desde distintas influencias, si películas o comics son utilizados como inspiración, es posible crear diversas colecciones de moda, cada una con su toque particular y original del diseñador.

#### **1.3.1. Diseñadores**

Precisando de una vez, el PG citará ejemplos de diseñadores que utilizaron como inspiración lo anterior citado sobre las películas y los personajes en sí.

Una de ellas ha sido la de, Thierry Mugler, diseñador de modas francés, colección de Alta Costura Otoño/Invierno 1995, inspirada en diversos elementos, pero teniendo como principal mandato el de, transformar a las mujeres en reinas del hielo y en superheroínas, resaltando siempre lo femenino y el poder de la mujer. El traje sobresaliente de esta colección, fue comparado con el de *Iron Man*.

Thierry comenta, en relación a los materiales que utilizaba en sus colecciones,

Promocioné al máximo el erotismo y la sexualidad, la animalidad de mujeres y hombres. Para mí, el ser humano es el animal más bello del mundo. Y yo siempre he visto la sexualidad como algo positivo y alegre. Fue un escándalo, porque dignifiqué materiales que solo se encontraban en los sex shops. (2019)

Este diseñador, en su momento, llevó la inspiración de los superhéroes hacia un lugar poco común y que no era posible utilizar fuera de pasarela o alfombras rojas.

Al contrario del modo en el que trabaja la autora en la colección que tiene como finalidad este trabajo de grado, debido a que será trabajado desde lo urbano y deportivo, apuntando a una indumentaria apta para el día a día.

Otro diseñador que marcó un precedente en este tema fue Jean Paul Gaultier con su colección de Alta Costura Primavera/Verano 2003, haciendo referencia con su vestido principal al traje de *Spider-Man*. Un vestido rojo, con botones de oro en forma de telarañas alrededor de todo el mismo.

Siendo una colección de Alta Costura en su momento, ese vestido resalto entre el resto de conjuntos con aires sastreros. Pero hoy en día, Gaultier comenta algo notable con respecto a la moda y a los diseñadores nuevos. “La moda joven debe ser creativa, que esté bien pensada, pero con la mirada en la calle. Que venda. Es un equilibrio difícil”. (2019) De esta manera, resumidamente, es necesario que la moda venda.

En los últimos años la moda ha ido apuntando en mayor parte a ser comercial, sin dejar de lado el diseño pero manteniendo las prendas posibles para usarse.

Todo esto ha estado inspirado en distintos temas, e influenciado según cada país y cada público al que los diseños apuntaron.

Citando nuevamente a Gaultier, y su reflexión en relación a la moda y el arte,

Para mí la relación entre la moda y el arte debe ser muy natural, es seguro que estamos influenciados por el arte que se ve en el museo, en las calles, por los pintores que hacen graffitis que son estupendos del arte. El arte es la expresión del saber y de la tradición que se puede transportar. El arte es más el arte de vivir, la moda es más como una reflexión. (2018)

En el orden de las ideas mencionadas anteriormente por el diseñador, siempre hay presente una influencia por el entorno, desde la base de que el arte es una expresión y la moda una reflexión. Para hacer moda, es necesario hacer un análisis profundo, ya sea desde la morfología, los colores, los cuerpos que son pensados vestir. El arte es algo que corresponde que fluya, algo relevante que no puede ser dejado de lado al momento de pensar en la moda. Una colección no tiene que ser básica sin diseño por pensar en que conviene que sea vendible, pueden convivir en una misma prenda la utilidad y la comodidad, junto con el arte y los diseños.

### **1.3.2. Fashion and Fantasy**

En la colección que el PG planteará, la autora pretende combinar las prendas diarias con el arte inspirado en la película *Infinity War*. Para hacer los trajes en la película, fueron utilizados como referencia a los comics, así como distintos diseñadores han hecho en los últimos años.

Han sido tantos los casos en los que los diseñadores utilizan como referencia trajes de superhéroes o villanos de comics para utilizar en sus pasarelas, que en el año 2008, el Museo Metropolitano de Arte (MET) presento una exposición de arte mostrando todos estos trajes junto con los vestuarios originales de las películas.

Cada traje fue presentado en un contexto con referencias a las películas originales, viendo así como convive el traje original, el contexto y el diseño actual en una misma sala.

El curador del Instituto de Diseño, Andrew Bolton, dio una conferencia en el contexto de la muestra, haciendo referencia a la moda inspirada en la cultura popular y como esto ha sido pertinente y una gran herramienta para mostrar distintos elementos que sin la ayuda de eso, no hubieran sido posible, además del hecho de que la Alta Costura no siempre está regida por temas populares y de amplio conocimiento.

Al comenzar a preparar la muestra, que tardó cinco años en realizar, Bolton (2008) quería presentar los trajes que literalmente hagan que las personas sean superhéroes, pero al pasar el tiempo, notó que lo conveniente era focalizar en lo simbólico y lo metafórico sobre las asociaciones de la moda y los superhéroes. En sus palabras,

Ambos son el reflejo del espíritu de la época, lo que refleja nuestras realidades y ansiedades sociales, políticas... la moda y los superhéroes no solo te dejan escapar en tus fantasías, también actuar tus fantasías, la idea de transformarse en cualquier persona o cualquier cosa.

En esta muestra los diseñadores, utilizaron al cuerpo como forma de expresión y eso fue visto como el lienzo en blanco de donde partir para transformar, sin límites dentro de lo posible, en cualquier cosa.

En la colección que tiene como finalidad este PG, será seleccionado como referencia lo visual de las películas y las características propias de cada personaje de los comics, así será posible utilizarlos dentro del campo de lo simbólico y lo representativo, haciendo referencia a elementos externos, no comúnmente usados en moda, pero haciendo que sean propios de cada uno.

La colección será planteada desde un punto externo al cuerpo, será posible ver a cada elemento con su representación, siendo una forma posible para mostrar características propias de cada uno, y así lograr que cada prenda remita al personaje en el cual está inspirada, no todo será literal, en algunos casos lo simbólico será protagonista como punto de partida para que las prendas tomen vida.

Susana Saulquin afirma, "La historia argentina de la moda, es un largo derrotero de trabas e inconvenientes en lo que a originalidad y creatividad se refiere". (2006, p.12)

Teniendo en cuenta a Saulquin, la moda siempre está definida, además de, por el diseñador mismo, por el público y por el mercado al que apunte cada uno, siempre un diseñador está condicionado por su entorno, por lo que la sociedad considere o no como aceptado, así como también por los mandatos sociales que rigen cada una para la que el mismo diseña.

El mercado de Argentina, principalmente los jóvenes, al estar en constante contacto con internet, los medios y las redes sociales, están influenciados por la moda internacional. Si bien las tendencias siempre llegan, últimamente ha sido notable la influencia de la moda de países como Japón y Estados Unidos, imponiéndose sobre el mercado local.

En este sentido, es posible ver como siempre los jóvenes, quieren pertenecer y la moda local casi siempre apunta a acercarse de la mejor manera posible a las tendencias. El *coolhunting* es necesario para cualquier diseñador en estos tiempo en los cuales, gana el que más cerca esta de la tendencia de los países que influyen en nuestra sociedad.

El coolhunting es un conjunto de competencias que cabe incorporar a cualquier actividad profesional. Supone mantener una actitud especial a la hora de contemplar aquellos fenómenos que pueden llegar a tener un impacto en el consumo y que suceden cotidiana y constantemente a nuestro alrededor... Es la búsqueda de inspiración para el desarrollo de ideas creativas de negocios. (Gil Mártel, 2009, p. 22)

De esta manera, realizando un coolhunting apuntado al público objetivo para el que la diseñadora plantea apuntar su colección, hombres y mujeres de 17 a 27 años.

Este público fue elegido porque es la edad a la que apunta Marvel y también la edad que pretende concentrar la colección. La autora llegó a la conclusión de que el mundo Marvel y su universo, estaban en su mejor auge del último tiempo, teniendo en cuenta que las películas y series que fueron estrenadas por el MCU en estos años tuvieron éxito comercial, de esta manera, siendo esta una oportunidad para realizar una colección inspirada en la película que cerró un ciclo trascendente para los fanáticos, *Avengers: Infinity War*.

Los personajes con los cuales trabajará la colección, poseen trajes atemporales y fáciles de reconocer. De esta manera, llegando a la elección de los diez personajes por medio de encuestas digitales realizadas por la autora para poder ver cuáles eran los reconocibles.

El PG seleccionará como antecedentes las colecciones de los diseñadores mencionados con anterioridad en este capítulo, así como también diseñadores que apuntan a la indumentaria deportiva y urbana como son, Kenzo, Stella McCartney y Puma. Y como fue mencionado anteriormente en este capítulo, el hincapié estará presente en la evolución de los mismos personajes y en los elementos que compone a cada uno. Resaltando así, que si un personaje evoluciona en su traje, así lo tendría que hacer el conjunto que presentará la autora en su colección. Utilizando como ejemplo el de *Gamora*, que en las películas evoluciona desde algo simple hasta hacerse de casi una armadura completa, los conjuntos permitirán este cambio, desde partes que se sacan y se agregan, desmontables, hasta prendas reversibles. Siempre las prendas, tendrán como base las tipologías de indumentaria deportiva y de uso cotidiano, basado en las que utiliza el público al cual se pretende apuntar.

Esparza (2010) expresa que,

La vestimenta se percibe como una construcción simbólica puesto que desde el momento del nacimiento, de inmediato se nos reviste de ropajes que definen algunos aspectos de nuestra personalidad, en función de que las prendas se encuentran impregnadas de códigos, valores, ideologías y políticas. La ropa es parte de lo que somos por tanto puede definir los aspectos sociales.

Por medio de la indumentaria, la sociedad es capaz de expresarse, su pensamiento, su ideología, en que cree y en que no, hasta como quiere ser visto, aun que en su interior no lo sea, por medio de las prendas, son capaces de expresar y de crear ilusión hacia lo que quieren, en cierto modo, como crear un personaje propio, porque muchas veces, no siempre es representada la realidad, si no que es creada una nueva de agrado personal. En relación a la indumentaria y como fue cambiando en el tiempo es posible citar,

La indumentaria, que en sus remotos inicios buscó cubrir el cuerpo de las inclemencias del entorno, en la actualidad no cumple solamente esa función primaria, sino que se ha convertido con el paso de las diferentes épocas históricas en un signo diferenciador y comunicador social porque se ha codificado y convencionalizado dentro de un entorno. (Henaó, 2007)



El público del MCU es el target objetivo al cual apuntará la colección considerando que es el que entenderá las referencias que serán utilizadas de los personajes, sus características personales y los elementos propios de cada uno.

Este público, convive día a día con este universo, siendo así la colección algo que no le resultara ajeno a su realidad, si no que adoptará de manera rápida y sencilla.

Esta colección espera que la autora plantee una base para futuras colecciones de este estilo, y que los diseñadores comiencen a abrir sus mercados, teniendo en cuenta que actualmente, en el mercado de Argentina, no se encuentran prendas con diseño que apunten a este público.

Si existe un público para las películas, también para la indumentaria, dado que cuando algo provoca motivación en las personas, como son las películas, la colección al remitir directamente, lo hará también.

La autora ofrecerá una nueva visión sobre la moda y cómo usando como inspiración la película *Infinity War*, es posible crear moda, sin dejar de que sea ropa casual, no traspasando ese límite y tampoco llegando a que sea Alta Costura o vestuario.

A lo largo del capítulo fue posible ver como cada personaje tiene su evolución y como este tema ha sido adoptado por distintos diseñadores. De esta forma la autora plantea crear la colección lo más visible y directa posible, conteniendo influencias de las películas, los personajes y las tipologías utilizadas.

*Infinity War*, marcó un precedente en el mundo de las películas para superhéroes, y así será la colección que la autora de este PG va a proponer, siendo un producto nuevo en el mercado argentino. Basando la colección en prendas deportivas y urbanas, innovando por medio de los textiles, las tipologías y siempre haciendo referencia a la simbología de los personajes, teniendo en cuenta que es una temática poco utilizada y tiene que ser mostrada de la mejor manera posible, aprovechando todos los recursos que la autora tiene a su disposición y en su conocimiento, ya sean de diseño, como también de contenido visual de la película.

## **Capítulo 2. Marcas que se inspiraron en Marvel**

En el siguiente capítulo, el PG analizará los casos en los cuales, marcas de indumentaria y accesorios, utilizaron el tema de *Marvel* para realizar colecciones capsulas.

La autora de este PG seleccionó cuatro marcas provenientes de Estados Unidos que en los últimos años han utilizado este tema en sus productos. Las marcas son *Hot Topic*, *Ultimate Jackets*, *Torrid* y la oficial de *Marvel*. De las cuales serán estudiadas los elementos que tomo cada una como inspiración, así como también los personajes trabajados y como ha sido su bajada a las prendas de uso diario. El PG en el desarrollo de este capítulo analizará las tipologías y como son representados los personajes y las ideas e historias de las películas.

### **2.1. Tendencias generales**

Las prendas que son utilizadas en la actualidad están regidas por distintas tendencias, de las cuales la sociedad usa de guía para estar o no a la moda. En ciertos casos cuando una persona rompe con estas reglas establecidas, es catalogado como extraño o fuera de lo normal. Aun que, en el último tiempo, cada vez es más común que las personas rompan con los cánones establecidos de belleza y moda y sean regidos por sus propios gustos e intereses, antes que por seguir a los demás.

Como menciona Rudofsky en *Are Clothes Modern?* “La ropa que usamos hoy es anacrónica, irracional y dañina. Además, es cara y antidemocrática”. (1947)

Al seguir las modas, nos estamos quedando en el pasado debido a que muchas de ellas están diseñadas y apuntan a un target específico en el cual muchos de los cuerpos que no siguen el canon establecido quedan por fuera. Y no solo es un tema de tipos de cuerpo, sino que también de ideas e intereses, porque para la moda no tiene que haber límites de inspiración.

Las marcas seleccionadas están caracterizadas por representar a los personajes por medio de estampas, dejando de lado toda la simbología que tienen este tipo de películas.

El término estampa es definido por la Real Academia Española (RAE) de la siguiente manera,

Reproducción de un dibujo, pintura, fotografía, etc., trasladada al papel o a otra materia, por medio del tórculo o prensa, desde la lámina de metal o madera en que está grabada, o desde la piedra litográfica en que esta dibujada.

De esta manera, como fue mencionado anteriormente, es el momento cuando un dibujo es reproducido en otro material, es así como funciona cuando existe un dibujo digitalizado, es impreso y luego es estampado en una remera.

Los elementos que son estampados para representar a los personajes, suelen ser básicos y en parte solo simbolizan lo visual, alejándose de la esencia propia de los superhéroes y villanos, así como también de su personalidad.

Lo que es necesario esperar para la colección que será planteada como finalidad de este PG, es una colección en donde sea demostrado desde lo visual, hasta cada aspecto propio del personaje, como convive con sus compañeros y la actitud que tiene ante ellos. Si bien habrá estampas en las prendas, lo que será priorizado, serán las formas y las siluetas que tienen que corresponderse con los personajes en los cuales están basadas.

En relación a las formas de los textiles Saltzman menciona en su libro *El cuerpo diseñado* (2004),

La superficie del textil se define en relación con la topografía del cuerpo: indica caminos, crea huellas, cicatrices efectos de oscuridad o luminosidad y así construye signos que se asocian a su situación en el contexto. Revela o esconde entre lo táctil y lo visual, entre lo expuesto y lo imperceptible. (p. 53)

Como menciona Saltzman en su libro, es necesario comprender todo el cuerpo y las posibilidades que están presentes con él, no solo desde lo visual, sino que también desde los distintos ángulos que son posibles de crear con los textiles. Al tener en cuenta el cuerpo de los usuarios y su comodidad, es posible crear nuevas formas que remitan a los personajes alejándose un poco de los típicos trajes.

A continuación, el PG analizará cada marca por separado para luego realizar un análisis general de sus similitudes y diferencias.

## **2.2. Hot Topic**

El primer caso ha estudiar es el de *Hot Topic*. Siendo esta una cadena especializada en música, ropa de cultura pop, *punk* y *post-Harcove* y accesorios.

En relación a las prendas que comercializan inspiradas en Marvel, pueden ser encontradas, remeras, musculosas, camperas, buzos, bikinis y pantalones.

La mayoría de ellas está caracterizada por ser una prenda básica, sin diseño, y con una estampa en el medio, por prenda básica, es comprendida sin recortes, ni detalles constructivos que sumen a transmitir las ideas. Comprendiendo como detalle constructivo, a un conjunto de elementos que suman a la prenda información, bolsillos, recortes, botones, formas.

Las estampas suelen ser sobre fondos oscuros, con imágenes de los personajes o con frases que remiten a las películas. Algunos de los personajes que tienen protagonismo en esta marca, son *Spiderman*, *Iron Man* y *Thanos*.

## **2.3. Ultimate Jackets**

*Ultimate Jackets* es una marca dedicada especialmente a partes superiores de indumentaria, tales como buzos, sacos, camperas, entre otros.

Sus diseños están inspirados en películas, juegos y series. Esta marca fue seleccionada debido a que utiliza a muchos de los personajes del MCU para el desarrollo de sus prendas.

Las tipologías utilizadas por la marca, en contraposición con *Hot Topic*, si presentan diseño, alejándose de las prendas básicas y manteniendo fiel el estilo de las prendas originales y de los trajes de los superhéroes. Aun que, en la mayoría de los casos, solo manteniendo su esencia.

Las prendas que son comercializadas por esta marca, son casi replicas exactas de las que son usadas en las películas o series, representando de esta manera, al personaje en todo sentido, aun que en algunos casos las prendas si son bajadas a prendas normales pero siguen manteniendo la esencia.

#### **2.4. Torrid**

Otra de las marcas que analizará el PG es *Torrid*. Siendo esta una cadena minorista de indumentaria casual para tallas grandes. Esta marca fue seleccionada por la variedad de prendas que posee y también por el público al que apunta, diferente a los otros casos.

Entre las prendas que resaltan, es posible encontrar camperas, faldas y vestidos. Acompañadas por jeans, ropa interior y calzas. En relación al diseño de las mismas, cuenta con estampados pero también con recortes y elementos que complementan. Algunas de las estampas pueden encontrarse en toda la prenda y en otras, localizadas en sectores particulares, como por ejemplo, espalda o mangas.

Acerca de los personajes, las prendas cuentan con estampas generales de *Avengers*, que de superhéroes en particular. Pero en ciertos casos, hacen alusión a los personajes con pequeños símbolos que los representan.

#### **2.5. Marvel**

La última marca que estudiará el PG es la propia de *Marvel*. La cual comercializa el *merchandising* oficial y contiene prendas de casi la mayoría de los personajes que serán utilizados, además de figuras de acción, accesorios, disfraces y elementos del hogar.

Esta marca contiene principalmente remeras, así como también algunas camperas con diseño, buzos y vestidos. Las remeras, al igual que los casos anteriores, son básicas, con estampas en el centro o con frases que remiten a las películas o directamente a los personajes. Las estampas están ubicadas en distintos lugares de las prendas, centro, mangas, espalda o toda la prenda.

En la mayoría de los casos, los personajes son ilustrados literalmente en la prenda, en lugar de hacer alusión con frases o sus nombres, como si lo hacen las demás marcas que serán analizadas posteriormente.

## **2.6. Elementos utilizados por las marcas**

En esta sección la autora hará un análisis que irá desde lo general a lo particular en relación a las prendas que tiene cada marca y a los elementos que ha seleccionado cada una para poder representar a los personajes.

Los elementos que serán analizados, serán la silueta, el diseño que presentan las prendas y las estampas de las mismas.

Para comenzar con el desarrollo de este subcapítulo, es necesario mencionar que la prenda que es mayormente utilizada por las marcas es la remera. Generalmente lisa en varios colores, principalmente blanco, negro y gris. Siendo la prenda de la cual serán basados casi todos los análisis.

### **2.6.1. Siluetas**

En este subcapítulo, el PG hará una aproximación a las siluetas con las cuales trabajan las marcas mencionadas anteriormente, dejando en evidencia su manera de representar a los personajes, y dejando ver si mantienen una silueta básica o aprovechan los elementos en todas sus formas.

Para comenzar, *Ultimate Jackets* es la marca que juega con la silueta, alejándose de lo básico y basando sus diseños en replicas casi iguales de las prendas y de los trajes de las películas.

Utiliza las formas que permiten a las prendas hacer alusión a los personajes, como puede ser en el caso de *Thanos*, un villano con mucho poder, las camperas presentan volumen en los hombros y formas geométricas, realizando así a la persona y cambiando su silueta hacia una parecida a la del villano, utilizando texturas visuales y también táctiles. Alejándose de lo que es el traje original pero manteniendo su esencia, para que sea reconocible pero que no quede como un disfraz.

La definición de silueta según Meyer (2014) es,

Es la forma que se presenta a la vista de la masa de un objeto, es más oscuro que el fondo sobre el cual se proyecta. Es la primera impresión que tenemos de una prenda, antes que se perciban los detalles. Definen el contorno de la prenda y su relación con el fondo. (p. 4)

De esta manera, como menciona el autor, la silueta crea un contorno, en el caso de la colección tendrá que ser reconocible por el público, las formas que serán utilizadas para la representación de los personajes tienen que ser relevantes y hacer alusión a formas propias de cada uno. Al mismo tiempo que funcionar como un todo en el conjunto.

La colección que será presentada, hará referencia a estos elementos reconocibles, pero también mostrará formas que hagan alusión a ellos, reconociéndolos por medio de la silueta.

Con referencia a lo anterior citado en el capítulo uno, los personajes en general, son todos diferentes entre sí, sus personalidades, sus colores y sus siluetas. Cómo fue posible que todas las películas estén integradas, esta colección tendrá como desafío integrar a los personajes y que al verlo, sea entendido como un todo.

Hecha la observación anterior, el PG hace alusión con esta frase a la forma en que *Marvel* ha logrado crear un *crossover* entre todos sus personajes y películas, “La conclusión que sacamos de esta forma de construir universos compartidos es la siguiente: piezas sencillas y sólidas que se entrelacen unas con otras para formar un gran y complejo *puzzle*”. (Blackarrow, 2015)

En el orden de las ideas anterior, la autora de la colección utilizará los conceptos de piezas individuales y con significado propio, en otras palabras, la simbología de cada uno, para lograr integrar todo hasta llegar a la colección completa.

Continuando con los elementos de las marcas, esto es algo que también realizan, visto que a pesar de que se traten de personajes diferentes los que trabajan, siempre es posible ver con claridad la impronta de la marca.

Otra de las marcas analizadas es *Torrid*, que apunta a personas de talla grande, mantiene las siluetas simples, con prendas básicas y le aplican textura visual para complementar. Fondos de color uniforme con estampas que corresponden a los personajes.

Generalmente, acentúan la cintura y crean siluetas que acompañan al cuerpo, dejándolas naturales y haciendo que el diseño y los estampados resalten.

Algunas de sus prendas, como vestidos y faldas, presentan vuelo en la parte inferior, dejando que las partes superiores se acomoden al cuerpo de cada usuario, permitiendo que utilicen tipologías que se acoplen a la necesidad de cada uno.

Como menciona Lurie (1994), “Desde hace miles de años el primer lenguaje que han utilizado los seres humanos para comunicarse ha sido el de la indumentaria”. (p. 21)

Con referencia a lo anterior, la indumentaria representa a la persona que la utiliza, sus gustos, hábitos y costumbres, permitiendo que se expresen por ese medio.

Para que esto ocurra correctamente, en las prendas, las siluetas tienen la necesidad de acompañar a las estampas y adecuarse a las necesidades de los usuarios, tema que será tratado en el siguiente subcapítulo.

Además Lurie agrega,

Mucho antes de que yo me acerque a usted por la calle lo suficiente para que podamos hablar, usted ya me está comunicando su sexo, su edad y la clase social a la que pertenece por medio de lo que lleva puesto, y muy posiblemente me está dando importante información (o desinformación) sobre su profesión, su procedencia, su personalidad, sus opiniones, gustos, deseos sexuales y estado de humor en ese momento. (p. 21)

Como se ha citado, el hecho de que la indumentaria, refleje la personalidad de las personas, da lugar a las marcas para que dediquen su tiempo en la investigación de los mercados y de sus usuarios.

Al observar las marcas que se analizaron previamente, es posible evidenciar a que públicos apuntan, aun utilizando el mismo tema de inspiración. Esto se diferencia entre cada una por las tipologías que comercializan y por las estampas. Aun que resumidamente todos los usuarios, separando que tipo de prendas elija y use, tiene como finalidad mostrar su gusto o fanatismo por las películas y los personajes que en ella se encuentran.

Las tipologías de *Ultimate Jackets*, apuntan a un usuario que quiera sobresalir, que no se queda con lo básico y que además, quiere mostrar su personalidad y sus gustos en



una prenda, como puede ser un saco de *Pantera Negra*, casi replica del que aparece en la película.

La mayoría de las siluetas de esta marca, aportan poder al usuario, las prendas al ser similares a los trajes presentan los elementos casi sin adaptar, dicho de otra manera, al igual que en la película, pudiendo observar claramente que personajes se representan al tener los elementos y detalles iguales que los trajes, si generalmente, cambiando los textiles para que sean mejores para el día a día.

Las siluetas son rígidas y en algunos casos mantienen la forma del cuerpo, limitándose a aportar formas diferentes por medio de recortes o apliques en zonas específicas.

Poseen volumen en los hombros y en el pecho, con elementos que sobresalen, como pueden ser las estrellas, presillas y texturas.

En contraposición con una remera básica estampada que vende *Marvel*, en este caso el usuario, adquiriría esta prenda por su valor simbólico y por ser oficial, antes que por sobresalir.

Lo que ocurre con la marca de *Marvel*, es que en algunas de sus prendas si le dedica lugar al diseño de la silueta y la forma, dejando de lado las estampas. Utilizando características de los trajes de los personajes, y pasándolos a prendas de uso diario, como puede ser en el caso los hombros de las camperas, dándoles volumen o colocando detalles como volados para sugerir características propias pero sin colocarlas explícitamente.

*Hot Topic*, solo le dedica diseño a sus estampas para remitir ciertos elementos de las películas, dejando de lado el trabajo de silueta, manteniendo así una silueta base al cuerpo u holgada pero sin elementos que resalten.

Por lo general, sus prendas son remeras rectas con mangas cortas o musculosas ajustadas, acompañadas por buzos y camperas básicos.

### 2.6.2. Diseño de prendas

A continuación, el siguiente subcapítulo mencionará los elementos que dedican las marcas para agregarle o no, diseño a las prendas.

Uno de los casos mencionados con anterioridad es el de *Marvel*, la marca oficial. La mayoría de sus prendas no cuenta con diseño, siendo las remeras lo principal que comercializan. Pero poseen algunas camperas en las cuales si presentan diseño, agregando elementos característicos de cada personaje,

En el caso del *Capitán América*, agregando elementos que remiten al ejército militar en la típica chaqueta de cuero, con cuello de piel, bolsillos amplios y la bandera de Estados Unidos.

En sus prendas, *Marvel* agrega detalles en los cuello, como cambiarlos de color, o el logo de *Avengers* bordado, lo que distingue a las prendas de las demás. Siendo las remeras, buzos y camperas algo básico pero con detalles especiales.

Algunas de sus remeras, poseen cortes diferentes y no tan básicos, como cuellos abiertos, sisas desplazadas o mangas amplias.

Esto se relaciona a su público y a los cuerpos que visten, pensando en que quieren transmitir con sus prendas.

Resulta oportuno citar a Riviere (2013),

El vestido en general y la moda muy en particular son, por ellos mismos, verdaderos transmisores de mensajes apasionantes sobre lo que somos y quienes somos como individuos y como grupos. Vestirse siempre ha sido construir identidad... una verdadera fotografía de la sociedad en cada momento y de cada uno de nosotros. (p. 17)

Es evidente entonces, que la idea de que las prendas sean simples, meramente refleja el hecho de que el público pide eso y es el tipo de indumentaria con el cual están identificados.

Al igual que *Hot Topic*, mencionada previamente, basa la mayoría de sus diseños en las estampas, dándoles el protagonismo y también representando a los personajes de esta manera.

Las marcas utilizan los elementos sumamente destacados de cada personaje, como son las líneas blancas de *Spider-Man*, la estrella del *Capitán América*, la piel azul de *Nebula* junto con sus rasgos robóticos y los colores rojo y amarillo de *Iron Man*. De esta manera se aseguran de crear prendas que respondan a ellos y que los representen de forma que mantengan la lealtad a los trajes originales.

Estas características propias están pensadas para que el personaje interactúe correctamente con su entorno pero también para que sean reconocibles, como menciona Roster (1992),

La creación de líneas vectores o de contorno en el vestuario conjuntamente con las líneas producidas por el desplazamiento de los actores nos permiten una relación dinámica de la composición de ejes, que dan como resultante un juego de perspectivas en permanente movimiento. El uso de líneas curvas o rectas y el juego entre ellas permiten la producción de una variada organización y relación de fuerzas vectoriales que provocan tensiones y distensiones dramáticas en los personajes mismos y en su inter-relación con el espacio dramático de manera de crear focos de atención o dispersión (puntos de fugas) a nuestra percepción. (p. 90)

Estos elementos que son mencionados por el autor, son los que serán seleccionados y aplicados a las prendas, se detectarán los puntos de tensión y las líneas de cada uno para mantener las prendas, de forma que sean funcionales en la misma pero que no se pierdan en ese cambio de tipología.

*Torrid*, además de mostrar el tema por medio de estampas y detalles de construcción, mantiene los diseños básicos debido a que apunta a que su público resalte su cuerpo y demuestre que no hay que esconderlo aun que no cumpla con los cánones de belleza que impone la sociedad. Dándoles a este nicho de mercado la oportunidad de utilizar prendas que manifiesten sus gustos personales.

No obstante, utilizan recursos como recortes para combinar telas o colores, cuello en distintas formas, largos modulares diferentes según la prenda y lazos.

En relación a la posibilidad de que las personas puedan expresar sus gustos, es necesario que no se haga diferencia entre los talles, y que cualquier persona tenga esta oportunidad, por eso *Torrid* fue elegida como parte de las marcas a analizar, dado que al igual que las demás marcas analizadas, está focalizada en hacer alusión a las

películas y a mantener las prendas juveniles. Teniendo en cuenta de las prendas son algo que no podemos dejar de lado, Laver menciona, “La ropa es inevitable. Es nada menos que el mobiliario de la mente hecho visible”. (1949)

Hecha la observación anterior, queda en evidencia como la ropa permite que las personas se expresen de una forma en donde las palabras no son necesarias y el interior de cada uno sale al exterior, además de que es algo que no se puede olvidar ni que sea un privilegio para algunas porque todo el mundo necesita vestirse y no puede ser solo para algunas que puedan expresar sus gustos mediante esto.

Como menciona Esparza (2010),

La historia de la indumentaria reúne tres elementos indispensables que convergen entre sí, el hombre, los objetos y las significaciones dadas a éstos últimos por los primeros y que al analizarlos nos permiten observar los gustos estéticos, las tendencias y los patrones más visibles de las transformaciones sociales, políticas, económicas y culturales de la ropa a través de las épocas.

Después de las consideraciones anteriores, años atrás prendas así, como las analizadas anteriormente, eran impensadas. Hoy en día la variedad de diseños permite que la sociedad en general pueda expresar sus gustos personales en cualquier ámbito.

En relación al diseño de las prendas de *Ultimate Jackets*, al ser casi todas sus tipologías replicas de las originales de las películas, por lo general, todas poseen diseño debido a que poseen muchos elementos propios de los trajes.

Para hacer referencia a un superhéroe que ya fue mencionado pero en relación a esta marca, es posible citar al *Capitán América*. Esta marca posee muchas camperas inspiradas en él, en un caso la campera está conformada por módulos cosidos entre sí, que hacen alusión a una armadura y en el centro una estrella, todo en color negro pero con distintos volúmenes y texturas, junto con detalles en rojo, blanco y apliques metálicos.

Otro caso, puede ser una campera basada en *Iron Man*, que posee un aplique circular en el centro haciendo alusión a su primer traje, específicamente al *Reactor Arc*, que es su fuente de poder, además de poseer recortes en las mangas, sobre los puños,

remitiendo a sus *Guantes Repulsores FX*, todo sobre cuero rojo, con partes en negro sobre el cuello y dorado en los hombros y puños.

Las prendas que presentan las marcas analizadas, tienen como finalidad demostrar que a una persona le gusta o que es aficionado por cierto tema, en este caso los superhéroes y villanos, en la colección que será planteada no solo estará presente esta finalidad, sino que también se pretende mostrar las siluetas y características propias de los personajes y demostrar que es posible mantener elementos de los diseños originales y adaptarlos a prendas del día a día.

### **2.6.3. Estampas**

Continuando con el desarrollo, en este subcapítulo, el PG hará referencia a como cada marca analizada trabaja sus estampas en las prendas, que son casi el foco central de todas ellas.

En el caso de *Hot Topic*, en las remeras, las estampas son las protagonistas de los diseños. En casi todas ellas, los personajes aparecen literalmente en la prenda, con sus trajes en alguna escena icónica de la película. En otros diseños, solo utilizan iconología como puede ser cuando hacen referencia al *Capitán América*, la estrella y los colores azul y rojo que son los característicos.

Continuando con esta marca, sus diseños son caracterizados por utilizar colores oscuros y darles un acabado desgastado a las estampas que los componen. Sin utilizar colores saturados o fotos completas en las prendas.

La iconología definida por Lajo en *Léxico de arte* es,

Término empleado por la ciencia del arte y especialmente por Panofsky para designar –el significado intrínseco, contenido o sentido esencial- de una obra. La iconología es más profunda que la iconografía y afecta a los valores simbólicos, como manifestación de una personalidad o de una época determinada. (p. 106, 1990)

Según se ha citado por el autor, entendiéndose por iconología, al conjunto y al significado que hay detrás de las prendas y lo que quieren representar.

Las estampas suelen estar en el centro de la prenda y dependen del diseño, pero pueden ocupar solo un sector o casi toda la superficie. Tienen en su mayoría, un

aspecto gastado y los colores no son brillantes ni llamativos, sino que tienden a ser opacos.

Las remeras con frases resaltan dado que tienen tipografías que hacen referencia a la película, y también se crean palabras con infografía de los personajes, un ejemplo de esto es cuando reemplazan la letra *O* por el casco de *Iron Man*, creando así la frase y dando alusión al personaje al mismo tiempo.

Como menciona Moreno en *Elementos del Diseño* (2016),

El diseño ha de tener en cuenta los aspectos psicológicos de la percepción humana y las significaciones culturales que pueden tener ciertos elementos, eligiendo éstos de forma que cada uno de ellos tenga un porqué en la composición y buscando un equilibrio lógico entre las sensaciones visuales y la información ofrecida. (p. 12)

Sobre la base de las consideraciones anteriores, estos diseños son comprendidos por el público que conoce de las películas, debido a que sabe cómo ponerlos en contexto y así entender su significación. En este mismo sentido, como menciona el autor, es posible lograr el equilibrio entre ambas partes, obteniendo así un diseño con sentido.

Juegan con los colores y las combinaciones, como es el caso de la representación del *Capitán América*, que mantienen los típicos colores azul, rojo y blanco, pero bajan su intensidad y los separan en distintos lugares de la prenda, acompañados con la estrella que lo caracteriza.

*Torrid*, emplea estampas en las cuales reúne elementos que hagan alusión a cierto personaje o a *Marvel* y los fusiona en una gran estampa, acompañada con un fondo pleno. Para citar un ejemplo, en una de sus prendas agrupa elementos del *Capitán América*, *Thor*, *Hulk*, *Iron Man* y *Black Widow*, acompañados por el típico logo de la letra *A* de *Avengers*.

Sus prendas transmiten sensaciones para los usuarios y para las personas que las observan, entonces al tener estampas con tanto poder y significado es necesario que la silueta acompañe y sea coherente a lo que se quiere representar, considerando que no solo alcanza con tener un dibujo en la prenda.

Lo que aporta la marca oficial de *Marvel*, es la diversidad de diseños de estampas y la originalidad que presentan las mismas, combinando varios personajes o temas, y haciendo referencia a elementos o situaciones que solo las personas que conocen las películas, pueden entender.

Para citar un ejemplo, en su página hay una remera que presenta una inscripción que dice "*Gamma Powered*" en color verde con una línea como si fuera una batería, haciendo referencia a *Hulk*, dado que los rayos gamma fueron los causantes de que Bruce se convierta en él, ocurriendo cuando está sometido a estrés emocional o enojos, casi siempre en contra de su voluntad.

Las estampas juegan un papel destacado en las prendas de estas marcas y como menciona Rodríguez,

La estampación es una particular operación vinculada a esta disciplina, la moda, y su finalidad es la tintura parcial y/o total de la superficie de un tejido o hilado, empleando uno o varios colores y siguiendo las líneas de un patrón de dibujo. (p. 1)

Después de lo anterior citado, las prendas pueden estar estampadas en distintas zonas y pueden priorizar resaltar algo en particular o una figura que cubra el cuerpo y de alusión a algo representativo y similar a los trajes.

En el caso de *Ultimate Jackets*, no usan casi nada estampas en sus prendas, pero en ciertos casos sus estampas son localizadas, en el centro y en delantero de las remeras, o también en pantalones.

Para dar un ejemplo, puede ser un buzo en el cual en el centro delantero tiene escrito la palabra *WAR*, y en lugar de colocar la *A* explícitamente, la reemplazan por el *Guantelete del Infinito*, en relación a la película *Infinity War*.

En este mismo sentido, para mencionar otra prenda que posee estampa, puede ser un pantalón que hace alusión al *Reino Cuántico*, espacio al cual es posible acceder solo con energía mágica, el cual tiene estampadas líneas que están entrelazadas, y entre si hacen referencia a los trajes que utilizaron para entrar en él.

En este capítulo, el PG pudo mostrar y analizar diferentes casos en los cuales, ciertas marcas seleccionaron a *Marvel* como tema de inspiración para sus prendas.

Las prendas fueron analizadas desde distintos puntos, la silueta, el diseño y las estampas, específicamente remarcando los elementos que utilizó cada una para hacer alusión a los personajes.

Estas características que fueron observadas anteriormente, serán puntos de partida para la colección que planteará el último capítulo, sumando el análisis del público, algo necesario para el desarrollo en cuanto a las tipologías y sus gustos, poder comprenderlos como consumidores y así crear una colección que represente a la película con sus personajes.



### Capítulo 3. Marvel's Fans

En el siguiente capítulo, el PG analizará el público al que será destinada la colección, comprender desde sus hábitos hasta las prendas que usan en su día a día para que la colección quede coherente al *target* al que apunta. Según la definición de Porto, “El target es el destinatario al que pretende llegar un servicio o un producto y sus correspondientes campañas de difusión”. (2014)

Como cito el autor, el capítulo hará referencia al público objetivo que tendrá como finalidad este PG. Comenzando con una contextualización breve de la película para poder comprender a que público quiere llegar la colección.

Además, analizará el público de las marcas que fueron vistas en el capítulo anterior, para examinar similitudes entre ellas.

#### 3.1. Contextualización

Este subcapítulo presentara una breve contextualización de la película con la cual la colección trabajara para dar cuenta de su público objetivo.

Como ya fue mencionado anteriormente, la colección tendrá como inspiración directa la película *Avengers: Infinity War*, para resumir su trama es necesario mencionar la siguiente cita del artículo en línea *Avengers: Infinity War* (2018),

*Avengers: Infinity War* (Vengadores: Infinity War en España) es una película de superhéroes basada en el equipo de superhéroes de Marvel Comics del mismo nombre. Se trata de la secuela de *The Avengers* y *Avengers: Age of Ultron*, y un cruce-secuela entre *Captain America: Civil War*, *Doctor Strange*, *Guardians of the Galaxy Vol. 2*, *Spider-Man: Homecoming*, *Thor: Ragnarok* y *Black Panther*. La película es también la décimo-novena entrega del Universo Cinematográfico de Marvel y la sexta entrega de la Fase Tres.

Según ha sido citado, la película al ser una secuela de otras y además es un cruce de otras películas, posee diversos personajes con los que trabajará el PG y serán analizados en el siguiente capítulo, además de que permite ver la evolución de los mismos a través de las películas, y como sus trajes fueron mutando para convertirse en la versión optima para cada uno, es por esa razón por la que fue elegida esa película por sobre las demás.

La película fue estrenada en 2018, año en el cuál la indumentaria deportiva y casual fueron los protagonistas de la moda y del día a día.

En este sentido, es posible interpretar que al ser la colección propia de estos rubros, las prendas serán aceptadas y tendrán sentido entre sí. Permitiendo que los temas estén expresados con claridad y teniendo como base prendas básicas, lo cual posibilitará que los personajes puedan ser interpretados correctamente.

### **3.2. Público general**

En este subcapítulo, la autora indagará acerca del público general que tiene Marvel y sus películas, en particular con la cual trabajará el PG. Al utilizar el término general, lo que será analizado es el público al que apunta Marvel en todo el mundo.

Como señala Lobato (2007), "Target: significa "público objetivo" de una campaña o promoción publicitaria". En este caso hace referencia a las películas, *Marvel* puede pensar en su público objetivo pero en ciertos casos es difícil determinarlo.

Partiendo desde la base de que las películas de *Marvel* están clasificadas para mayores de 12 años, es evidente entonces, que no apuntan a un público infantil si no que al tener tantos eventos, personajes, lugares y universos ocurriendo en todo momento, las películas requieren una interpretación mayor para que todo tenga sentido.

Como menciona Pradilla (2018),

Hay que recordar que son 10 años de superhéroes que conlleva a este momento épico en el mundo Marvel. Después de ver 18 películas, hacerle barra a los diferentes héroes y conocer sus historias, todo se mezcla (incluyendo universos) en una historia masiva que te asombrara por completo.

En ese mismo sentido, las películas son aptas para todo público pero no son recomendadas por lo mismo que fue mencionado anteriormente, que es la complejidad de la trama.

La colección que planteará la autora, tendrá como público objetivo a personas de 17 a 27 años. Las prendas serán sin género.

Este rango de edad fue elegido por ser generalmente, la edad a la cual apuntan las películas y que tienen como público sus películas. Esto fue descubierto luego de hacer breves encuestas por medio de una plataforma en línea.

Sumando a lo anterior mencionado, el rango de edad es el que la autora espera llegar con las prendas, siendo los que representarían y en las cuales los elementos serían apropiados.

### **3.2.1. Público de marcas analizadas**

En el siguiente subcapítulo, el PG mencionará al público de las marcas analizadas y en general las ocasiones de uso de las prendas, haciendo una comparación con lo que la autora pretende en la colección.

Haciendo mención nuevamente a Lobato,

Tipologías y segmentos son dos maneras de hacer grupos que nos sirvan como destino de nuestras acciones de marketing.

Segmento: agrupación de personas en función de características socio demográficas o pictográficas.

Tipología: agrupación de consumidores en función de las similitudes que muestren en su conducta o relación con el producto. (2007) (p. 25)

Hecha la observación anterior, las marcas analizadas en el capítulo dos, buscan que su público objetivo tenga similitudes, ya sean físicas como así también de intereses.

Las marcas apuntan a un público joven que utiliza la indumentaria para su día a día, la cual es necesario que sea funcional para acompañarlo en sus actividades, siendo por lo general, prendas unisex.

*Hot Topic* apunta a un público adulto joven que está interesado por la música, las películas, las series y los juegos, dándole libertad de expresar sus intereses por medio de las prendas.

En este mismo sentido, *Torrid* tiene como *target* al mismo público pero diferenciado, debido a que amplía sus talles y esta focalizado en resaltar el cuerpo de sus usuarios. Dándoles la posibilidad de mostrar sus gustos pero apuntando a un nicho que últimamente fue dejado de lado por las marcas de este estilo, debido a que es posible

que haya prendas con talles grandes pero esta marca, hace las prendas con diseño pensando especialmente en su usuario.

En contraposición con las marcas anteriores, *Ultimate Jackets* apunta a un público el cual pretende mostrar claramente su gusto por Marvel y no solo en una estampa, si no que acompañado por su silueta. Es alguien que quiere destacar por sobre el resto y que lo noten por sus gustos. Esta marca posee las prendas similares en cuenta a las que serán realizadas en la colección, por eso el público es el que es posible comparar directamente.

La última marca analizada fue la propia de *Marvel*, como ya fue mencionado en los casos anteriores, el público de esta marca es similar a las anteriores, siendo prendas simples que funcionan en casi cualquier ocasión de uso.

Después de las consideraciones anteriormente mencionadas, es posible observar que las marcas apuntan a casi el mismo público, que es determinado por las películas a causa de que las prendas están basadas en los personajes y los representan.

Citando a Cuesta (2012),

El target de valor es el grupo de consumidores que mantienen unos mismos comportamientos. Es a este grupo de consumidores al que debemos dar todas nuestras acciones, tanto en la creación de nuevos productos como en la búsqueda de canales de distribución, definición de la estrategia de precios a seguir y en las acciones de comunicación. (p. 50)

De acuerdo a las ideas mencionadas por el autor, una marca necesita que su *target* este unificado y que comparta actitudes y gustos para que sus prendas o campañas puedan llegar de la mejor manera a ellos. De esta manera, las marcas tienen casi el mismo público por esta razón, para llegar a ellos y que compartan sus gustos es necesario que sea un público específico al cual sea posible llegar.

Si bien las marcas analizadas apuntan a públicos jóvenes, las prendas no están cerradas a este *target*, ya que las marcas siempre determinan su público para poder realizar sus campañas, su curva de talles y sus tipologías.

En este mismo sentido, la colección tendrá su *target* determinado pero como será sin género y con prendas amplias, no estará solo cerrado a él, sino que permitirá que casi cualquier persona con distintos cuerpo pueda utilizarla.

### **3.3. Mercado en Argentina**

El subcapítulo hará hincapié en el mercado que posee Marvel en Argentina, analizando características generales de los mismos, para que luego, en el avance de este capítulo, el PG pueda enfocarse en definir características particulares.

El mercado en Argentina de Marvel ha ido creciendo en relación al estreno de las películas y las series, de esta manera al haber nuevo contenido, hay nuevo público, porque siempre hay cosas nuevas para ver.

Además, de que, *Infinity War*, al ser una historia que contiene a muchos personajes, da la posibilidad de que el público sea ampliado por el hecho de que son numerosos los protagonistas y eso puede atraer nuevo público por los superhéroes individuales, además de por el casi protagonista y centro de la historia, el supervillano *Thanos*.

Como menciona Battle (2018),

Más allá de ver en pantalla al elenco completo de Marvel (léase desde Iron Man hasta Hulk, pasando por Thor, Capitán América, Doctor Strange, El Hombre Araña, Pantera Negra y hasta el equipo de Guardianes de la Galaxia), si hay algo que eleva la valoración de *Avengers: Infinity War* no son sus múltiples superhéroes, sino -por el contrario- su imponente villano: el Thanos de Josh Brolin (una mixtura entre Hellboy y Darth Vader) tiene más minutos y matices en pantalla que cualquier otro personaje.

Siguiendo el orden de la cita anterior, al poder tener diferentes personajes en una misma historia, esto promueve a que el público acrecenté también.

En el mes que fue estrenada la película en Argentina, fueron 3.489.603 espectadores a verla y de ellos 1.114.312 fueron en los primeros 5 días.

Quedando de esta manera, en 2018, como la cuarta película con mayor cantidad de espectadores.

Citando los datos que fueron dados anteriormente, Scholz (2018) aporta,

Así, la película de Marvel Studios se ubicó como la más vista en su primera semana en cines, según los números dados a conocer ayer. Y casi siete de cada diez espectadores que pagaron su entrada la semana pasada fueron a ver a los Vengadores combatir contra el villano Thanos.

De esta manera, queda en claro el éxito que tuvo la película y como la colección tendrá mercado para trabajar con ella. Esto ha quedado en claro en parte, por las encuestas realizadas que serán analizadas posteriormente en el desarrollo de este capítulo.

### **3.4. Target específico**

El PG indagará acerca del público objetivo que tendrá la colección, todos los datos fueron obtenidos mediante encuestas que realizó la autora, con preguntas que apuntaron directamente a la información necesaria.

El target al que dedicará la colección es a personas de 17 a 27 años en Argentina, como ya fue mencionado con anterioridad, es el público al que *Marvel* focaliza su atención y al que la autora pretende llegar con ella. Esto fue confirmado luego de realizar encuestas en donde los datos dieron que el 55,5% de los encuestados tienen de 20 a 25 años, el 28,6% de 15 a 20 y el 15,9% de 25 a 30 años.

De esta forma, el target en el cual estará focalizado la colección es el correcto dado que los datos de la encuesta permiten ver como el público de *Marvel* en Argentina tiene principalmente esa edad, en relación a las encuestas realizadas.

#### **3.4.1. Hábitos**

Sobre el público ya analizado, serán vistos sus hábitos y como las prendas tienen la necesidad de ser funcionales y adaptarse a ellos.

Volviendo en relación a las encuestas el público con el que trabajará la colección tiene diferentes hábitos y actividades en su día a día.

En relación a su vida diaria, los resultados de las encuestas dejaron en visto que el 42,9% estudia un nivel universitario.

Además de que solo el 28,6% trabaja en relación de dependencia y otro porcentaje menor de los entrevistados como *freelancer* están buscando trabajo.

Según Vázquez (2010),

El freelancer es la persona que trabaja por cuenta propia e independiente. Su actividad consiste en realizar trabajos propios de su ocupación, oficio o profesión, de forma autónoma, para terceros que requieren sus servicios en determinadas tareas. La retribución, generalmente, no se abona en función del tiempo empleado sino del resultado obtenido. (p. 8)

Sobre la base de las consideraciones anteriores, es posible dar cuenta de que la indumentaria que necesita una parte del público es diferente a la otra, siendo que en su mayoría las personas que trabajan *freelance*, lo pueden hacer desde su casa, sin necesidad de estar en la empresa física, por lo cual, la necesidad de cierto tipo de indumentaria no es la misma.

Estos datos anteriormente provistos, permiten dar cuenta de que la indumentaria que necesitan en su día a día es necesario que sea cómoda y que no se interponga entre sus actividades.

Las encuestas permitieron ver que este público prefiere juntarse con amigos antes que salir, además de que ubican en tercer lugar salir a comer.

Esto posibilita el hecho de que es seguro que el público necesite indumentaria similar para cada una de sus actividades, debido a que, aun que no son ámbitos tan parecidos, ellos pueden optar libremente por sus prendas.

Los usuarios encuestados, dieron cuenta de que si usarían las prendas inspiradas en Marvel para su vida diaria pero además para ocasiones especiales, como cumpleaños, eventos o cenas.

#### **3.4.2. Tipologías más usadas**

En este subcapítulo, será posible ver las tipologías que los usuarios utilizan así como también si son factibles o no para aplicar los recursos y el diseño de los personajes.

Continuando con los datos que facilitaron las encuestas, una de las preguntas sobre indumentaria dio como resultado que la mayoría de los encuestados prefieren por sobre cuatro opciones, un conjunto de prendas deportivas urbanas, lo cual significa que son tipologías deportivas pero adaptadas para el día a día y no solo para el ámbito deportivo.

Los usuarios analizados, priorizan las prendas con estilo deportivo para casi cualquier ocasión de uso, variando una o dos prendas pero siempre manteniendo un estilo básico.

Otro de los conjuntos, tenía como tipologías remera, jean y buzo. Prendas que ya fueron analizadas en capítulo anterior en conjunto con las marcas.

Las prendas con mayor cantidad de votos coinciden con las prendas que comercializan mayormente las marcas analizadas, siendo los buzos y las remeras lo que permiten en cuanto a diseño, manteniendo básicas y clásicas las partes inferiores.

La cita de Mizrahi (2013) en *La indumentaria como lenguaje performativo*,

Todo lo que existe sobre la faz de la tierra es susceptible de ser visto como un lenguaje, con una sintaxis, una semántica, una pragmática y una gramática. La indumentaria, como lenguaje que es, se conforma como un tipo de lengua que al ser enunciada -vestida- no sólo dice, sino que incluso hace cosas. (p. 25)

Por las observaciones provistas anteriormente por la cita, es posible comprender como cada persona utiliza su indumentaria para mostrarse en cierta forma, sus actitudes y sus cualidades. Pero en el último tiempo quedo en evidencia como las personas optan por la comodidad, como fue posible observar en la encuesta, cuando por sobre un jean eligieron un pantalón deportivo.

Los conjuntos que fueron provistos para seleccionar, eran similares, cambiando en ciertos momentos prendas inferiores, como joggings por jeans, y las superiores por buzos por camperas formales.

### **3.4.3. Funcionalidad**

Serán analizados puntos específicos acerca de la funcionalidad de las prendas básicas que serán presentadas en la colección, viendo puntos como, si es posible aplicarle recursos constructivos, estampas y elementos específicos que hagan alusión a la película.

Acercas de la funcionalidad de las prendas, quedo en claro en el subcapítulo anterior como los usuarios prefieren ropa cómoda antes que prendas con las cuales se sientan



limitados para hacer su vida diaria, debido a que es conveniente que las prendas acompañen todo momento.

Como menciona Saltzman (2004),

El cuerpo es su contenido y le sirve de sustento estructural, mientras que el vestido lo contiene, condiciona y delimita. Al pasar del plano a la tridimensión, el vestido crea un espacio contenedor del cuerpo a partir del cual se establece una relación nueva con el mundo circundante: cuerpo y vestido se combinan y resignifican a través del vínculo que establecen entre sí y con el medio. (p. 13)

Hecha la observación anterior, es posible comprender como el cuerpo también necesita acompañar a las prendas, formando una unidad que interactúe cómodamente con el ambiente.

Las prendas que serán las protagonistas de la colección son, remeras, buzos, camperas y pantalones.

Todas ellas serán, principalmente, cómodas y holgadas, además de que apuntando a un público unisex, es necesario mantener una línea similar entre las prendas, sin demasiadas modificaciones.

Para aportar funcionalidad a las prendas, algunas de ellas, serán desmontables en ciertas partes, como capuchas, largos modulares de pantalones y mangas. Esto brindará además de comodidad, que las prendas puedan ser utilizadas para diferentes ocasiones y en distintas estaciones climáticas.

Como es necesario que las prendas remitan a la película, el análisis que será realizado en el siguiente capítulo en cuanto a los personajes, permitirá que sea posible captar todos los detalles de cada uno, facilitando el momento de decisiones en cuanto a diseño y a que elementos utilizar de cada uno para que sea fácil reconocerlos.

La colección utilizará elementos como detalles en el delantero de la prenda, como por ejemplo la estrella del Capitán América, en lugares estratégicos para que den cuenta del personaje en sí.

Para poder llegar a este análisis y comprender los elementos relevantes de cada uno, será necesario un análisis de la simbología de cada personaje, además de siempre

tener en cuenta que las prendas serán utilizadas principalmente, para el día a día de los usuarios, dato que también fue provisto por las encuestas.

#### **3.4.4. Textiles apropiados**

Luego de haber analizado al público y a sus prendas, ya pensando en la colección, en este subcapítulo tendrá lugar una investigación acerca de los textiles que serán los adecuados para las prendas.

Los textiles que serán utilizados deben acompañar las actividades del público, al contrario de ser una carga y un obstáculo por el cual sea necesario preocuparse.

En relación a los tipos de textiles, la colección hará hincapié en los textiles deportivos, que son los que dan mejor movilidad, además de ser funcionales y flexibles para diferentes ocasiones y para adaptar los personajes.

Las telas serán de algodón, incorporando a los conjuntos telas impermeables para dar diferentes terminaciones y adaptando la simbología, que todo este armonioso entre sí.

Como menciona la Fundación Cotec (2014),

Nos encontramos actualmente con productos textiles para mercados muy diferentes, altamente tecnificados y con un elevado nivel de exigencia. La tendencia a una alta especialización, así como la positiva y constante evolución en estos últimos años están poniendo de manifiesto la necesidad de prestar más atención a estos nuevos y especializados nichos de mercado que se abren. (p. 15)

La cita anteriormente presentada, puede ser adaptada a que los textiles deportivos y técnicos, pueden ser aplicados a diferentes prendas, prestando atención a que los nichos de mercado buscan elementos en las prendas que en otros lugares no encuentran.

Es fundamental que los textiles acompañen a las prendas y que permitan que sea posible representar la simbología de los personajes de forma clara y concisa, sin tener información de más y poder transmitir la máxima cantidad de información.

#### **3.5. Tipologías a utilizar**

Considerando lo mencionado anteriormente en los subcapítulos, en esta sección la autora definirá las tipologías que serán las utilizadas en la colección. Las cuáles serán las encargadas de transmitir la simbología de los personajes.

Luego de haber analizado los textiles y el público, es posible determinar cuáles serán las mejores prendas para la colección, que luego serán transformadas con base en los personajes.

En relación a que el público está siempre en movimiento y las prendas van a ser para todas sus actividades, es necesario tener en cuenta que las tipologías, le permitan y le den la movilidad y comodidad que necesiten. Según menciona Esparza (2010),

Señalé que uno de los propósitos de la ropa es cubrir y proteger el cuerpo de las inclemencias del tiempo y que las primeras modificaciones e innovaciones físicas realizadas a la vestimenta común para transformarla en indumentaria deportiva se dieron debido a que no se alcanzaba el confort requerido para la práctica deportiva, porque la ropa en algunos casos, impedía o restringía el movimiento muy especialmente en el caso de la ropa que las mujeres usaban.

En este sentido, es posible entender como si bien las prendas son la base con la cual cada persona cubre su cuerpo, es necesario que estas puedan adaptarse al día a día de cada uno. Por otro lado, aunque la cita haga referencia a la indumentaria deportiva en particular, esto puede aplicarse a casi cualquier estilo, además de que la mayoría de las prendas de la colección tendrá como base prendas deportivas por esta misma razón, la comodidad. En este sentido, las bases de las prendas serán remeras, buzos, camperas y pantalones con diferentes largos modulares.

El análisis que será realizado en el capítulo siguiente, permitirá poder observar cuales son los elementos imprescindibles en cuanto a la representación de cada personaje.

Partiendo desde prendas básicas y de esta manera facilitando en el momento de la transformación de las mismas, para aplicarles diseño y elementos de los superhéroes.

Favoreciendo de esta manera, a que las prendas salgan de su lugar básico y sean vistas como nuevas tipologías, con funcionalidades diferentes, haciendo en todo momento referencia a la simbología de cada uno en particular, creando cada prenda con una inspiración en particular pero manteniendo la idea de colección, y sosteniendo el sentido en todos los conjuntos.

El diseño va a ser la clave de las prendas, pero en una cantidad justa, debido a que si llegara a aplicarse mucho diseño, el riesgo a perder la alusión a los personajes es posible.

En los marcos de las observaciones anteriores, Marré menciona,

La creatividad y la originalidad son las principales fuentes competitivas en la industria de la moda. Estas características intangibles se alimentan necesariamente de la cultura, que juega un rol fundamental contribuyendo de manera significativa en la producción de las prendas creativas. (p. 42) (2012)

Según ha sido citado, el diseño con base en la creatividad y la originalidad está inspirado en la cultura, en este caso particular del público, por eso es necesario observar sus hábitos, para que nada de lo que sea aplicado quede fuera de lugar.

Como ha sido posible observar en este capítulo, el análisis del público es fundamental para poder tener las bases de la colección, siendo el mismo el protagonista de las prendas, ya que las prendas pueden tener diseño y relación con los personajes, pero si no tienen sentido y están fundamentadas mediante un público, no tendrían la misma finalidad.

## Capítulo 4. Análisis de simbología de personajes

En este capítulo el PG hará un análisis de los personajes a trabajar en la colección, desde su evolución en cada película, hasta su simbología particular.

Será posible observar como de cada uno se utilizarán elementos particulares para poder identificarlos en las prendas.

Para finalizar, será posible ver la personalidad de cada uno y si su vestuario es acorde a eso, dejando la posibilidad de representarlo mediante las formas y los detalles constructivos en las prendas.

### 4.1. Enunciado general de personajes

Los personajes a trabajar forman parte de la película *Avengers: Infinity War*, pero su evolución será analizada desde películas anteriores que integran el MCU, ya mencionadas en capítulos anteriores.

Luego de haber hecho un análisis visual de los personajes con los cuales sería óptimo trabajar debido a que cumplen con las necesidades de simbología y elementos visuales, la autora llegó a la elección de diez personajes, *Iron Man*, *Capitán América*, *Gamora*, *Pantera Negra*, *Hombre Araña*, *Thanos*, *Loki*, *Bruja Escarlata*, *Okoye* y *Nebula*.

Estos personajes fueron seleccionados ya que cada uno tiene una evolución clara en sus trajes en las películas anteriores y también por su papel destacado en *Infinity War*.

La mayoría de ellos, son superhéroes, lo que permite ver que por las encuestas realizadas, las personas prefieren verse reflejadas en un superhéroe, antes que un villano, aun que esta tarea sea difícil de mantener.

Según menciona Morris, es posible comprender lo que conlleva ser un superhéroe,

En cualquier caso, si decidimos aceptar que –un gran poder conlleva una gran responsabilidad-, entonces la pregunta de -¿Por qué ser un superhéroe?- parece ser la versión apenas disimulada de una de las grandes preguntas filosóficas de todos los tiempos: -¿Por qué ser moral?-. El superhéroe tradicional está comprometido, después de todo, con la defensa del bien y el combate contra el mal. (2001). (p. 297).

En el orden de las ideas anteriores, es posible ver por qué estos superhéroes se han convertido en lo que son, y por qué las personas los siguen. Como hace referencia el autor, defender el bien es algo moral, que cada uno de los personajes tiene casi por naturaleza, pero la naturaleza de los villanos, está definida por su planeta. En este caso no solo se habla de humanos o del planeta tierra, sino que el universo es tan grande y posee tantos planetas, así como especies. Entonces si una especie ya tiene en su naturaleza el mal, es algo dificultoso que estos personajes vayan en contra de esto.

#### **4.2. Análisis individual de cada uno**

El PG en este subcapítulo y los siguientes, hará un análisis particular de cada personaje a trabajar, dejando ver su simbología y las características esenciales para que cada uno pueda verse correctamente en las prendas.

Fijando las bases del subcapítulo, será posible analizar a cada uno desde su vestuario, un elemento que en las películas define abundantes características de su personalidad, que permiten ver como sus actitudes tienen sentido.

Como menciona Vera (2003), "En algunas películas el vestuario es muy importante porque define mucho a los personajes". (p. 92). Según lo citado anteriormente, por medio del vestuario es posible comprender en parte a los personajes, sus características y su forma de actuar, así mismo como todo lo que sucede está sustentado por una base teórica.

Además, en relación al trabajo de hay detrás del vestuario, Vera comenta,

Se trabaja mucho, no vale una cosa que compres en una tienda el día anterior. Se trabaja con bocetos y se estudia todo antes de empezar a rodar; montas un personaje, piensas cómo es, que va a hacer y, en función de eso, se hacen los diseños y se buscan las telas. (p.92) (2003).

Con referencia a lo citado anteriormente, es posible comprender como el trabajo que se le dedica al vestuario, está basado en todo lo que es el personaje en sí, y lo es necesario representar de cada uno, porque el vestuario también comunica. De la

misma manera, utilizando las características de cada uno, la colección representara lo más importante de ellos.

Es necesario comprender que la simbología es algo presente en cada uno y uno de los aspectos destacados que serán aplicados a las prendas de la colección. En referencia a este tema es posible analizar lo citado por Pierre (1955), que define que el significado se produce cuando se utilizan código y signos seleccionados en particular en un proceso específico, sumado a esto la percepción, la comprensión y la clasificación son parte de lo mismo y juegan un papel fundamental. Todo condicionado por el contexto propio.

Cada personaje que utilizará la colección fue pensado por sus características individuales, además de como se verían en conjunto. Cada uno, posee elementos que permiten que sean claros de reconocer, de esta misma manera, que también sea posibles diferenciarlos entre si y junto con esos elementos que la colección tenga sentido. Permitiendo que las prendas sean cómodas para el día a día, manteniendo el estilo deportivo y urbano, con los detalles constructivos propios de cada personaje.

Todos los datos de los personajes que serán descritos a continuación, fueron leídos y analizados de la página oficial de Marvel en la cual cada personaje tiene su ficha de información, además del análisis visual de los trajes en las películas.

#### **4.2.1. Iron Man**

Este personaje es uno de los principales de Los Vengadores, su traje fue cambiando durante todas las películas.

Tony Stark, creó un traje el cual le permitía ser resistente y poder defender los crímenes de su ciudad. A medida que avanzaba el tiempo, su traje fue mejorando y obteniendo nuevas características superiores, lo cual le permitía adquirir nuevas habilidades. De esta manera es posible transmitirlo en las prendas con un textil resistente y formas geométricas que remitan esa textura de hierro y armadura.

Su traje está basado en un exoesqueleto motorizado de hierro que lo cubre por completo, dándole habilidades que no posee en su vida normal. Es muy resistente, de tal forma que es a prueba de balas y tiene incorporado varias armas para su defensa. Posee un casco que no está sellado por completo, y en cuanto su traje fue mejorando, también su casco, presentando en las últimas versiones una pantalla holográfica para que el usuario pueda tener la información necesario, desde su salud hasta de enemigos y ubicación. *Iron Man* es un superhéroe creado por sí mismo, lo que genera que la responsabilidad de hacer las actividades bien sea algo necesario para él y para poder continuar con sus tareas, en este sentido, su traje lo lleva siempre con él para estar preparado para cualquier situación; en referencia a esto, Rojo indica, “Stark necesita llevar puesta la placa pectoral de su armadura permanentemente y recargarla con electricidad durante intervalos regulares para mantener su corazón latiendo. Se podría decir que esta ‘atrapado dentro de la armadura’”. (p.12) (2012).

Después de lo anterior expuesto, es posible comprender como este superhéroe ha creado toda su imagen, y la representación que será realizada, tendrá en cuenta todos los aspectos de su armadura, ya que cada detalle fue pensado para que funcione correctamente y que tenga sentido con sus actividades diarias.

Estas características serán trasladadas a las prendas, como ya se menciono, además de con el textil, con las formas, remitiendo al casco con una capucha de gran tamaño que cubra parte de la cara, pero con sectores en red para que aun que este cubierta, sea posible ver.

#### **4.2.2. Capitán América**

Este personaje ha marcado parte de la historia de *Marvel*, siendo necesario para ellas y formando parte de una historia en la cual el tiempo influyó.

*Capitán América* fue modificado artificialmente por un suero, debido a que antes de eso, el era muy frágil. Este suceso cambio su vida, además del hecho de que fue



congelado por mucho tiempo y fue despertado varios años después, en una sociedad totalmente diferente para él.

Para poder comprender las tareas de este superhéroe es posible hacer referencia a lo citado por Weiner (2009), que nos menciona como el *Capitán América*, luego de convertirse en el líder de *Los Vengadores*, comienza a actuar como el líder de paz del equipo, encontrándose en batalla o junto con sus compañeros, resolviendo las disputas con los demás superhéroes. Por esta razón, este personaje resalta entre los demás, pero no por su traje, sino por su personalidad y convicciones.

Su traje está caracterizado por remitir directamente a la bandera de Estados Unidos, debido a que es parte del ejército. Siempre acompañado por un escudo que lo utiliza para cubrirse y para arrojarlo en combate. En el caso de *Infinity War*, él no posee su escudo característico circular, sino que posee dos escudos pequeños realizados en *Wakanda*, con elementos de *Vibranio*, los cuales le permiten tener mucha más fuerza y poder.

Sus habilidades destacadas son la velocidad y la resistencia, de esta manera su traje precisa ser flexible y estar a la altura de sus necesidades. Para este caso se utilizarán telas con menos cuerpo, que permitan una prenda al cuerpo y que la flexibilidad sea algo posible.

Los colores característicos son rojos, azules y blancos, acompañados siempre por una estrella. Su traje fue mutando en las diferentes películas, llegando a *Infinity War*, manteniendo casi el mismo modelo, con su silueta y recortes pero optando por un azul apagado en todo el traje, con partes más claras en forma de ajuste en la cintura con una trama vertical, haciendo alusión a la bandera de Estados Unidos y la estrella con relieve en el pecho, además de recortes en el pantalón, haciendo hincapié en reforzar las rodillas, que es una zona de roce continuo y en los hombros también. En cuanto a los colores, se utilizarán los mismos y la estrella será ubicada en el centro del cuerpo, pero en la espalda para hacer referencia pero no en el mismo lugar. Se utilizarán recortes en las zonas que necesitan más movimiento, como codos y rodillas para la

movilidad, al mismo tiempo que para hacer alusión a zonas reforzadas por el desgaste en la batalla.

### **4.2.3. Gamora**

*Gamora* es un personaje secundario, que forma parte de los Guardianes de la Galaxia, es la hija adoptiva de *Thanos*, el supervillano, y es la última de su especie.

Se la considera la mujer más asesina de la galaxia, por sus habilidades con las armas y las espadas en el combate cuerpo a cuerpo. Esto facilitado por las actualizaciones biónicas que le dio *Thanos*, permitiendo así que sobreviva al espacio y que al ser su hija, este a su altura y a la de su hermana, *Nebula*.

Conforme a lo que indica Muñiz (2016), “El combate no es ningún problema para ella y su actitud de superioridad es constante aunque se ve desde un principio que sus intenciones no son del todo altruistas”. Continuando con las ideas mencionadas por el autor, *Gamora* es vista como un personaje fuerte y para nada vulnerable a las decisiones de *Thanos* desde el comienzo a formar parte del MCU, además de que como menciona el autor sus decisiones no siempre han sido buenas.

Esta caracterizada por tener la piel color verde y sus trajes son al cuerpo, facilitando así el movimiento. Su traje comenzó siendo despojado pero a medida que fue tomando protagonismo en las películas, el mismo fue cambiando de tipologías. Su traje presenta una remera de cuero con recortes y tiras con reguladores para el ajuste acompañado por un saco largo que la cubre. Posee detalles en metal plateado para cortar con el color, como un estilo de botones o ganchos para las tiras de tela. Además de un pantalón con refuerzo en las rodillas, lo que genera que haga alusión a botas por sobre la rodillas, ya que las que ella usa, tienen una tela que las cubre, generando una continuidad con el pantalón. Todo su traje es de cuero color negro y rojo oscuro, pero con distintas texturas.

#### 4.2.4. Pantera Negra

Es un personaje demasiado protector con su pueblo y su familia, *Wakanda*, realizando todos sus combates para protegerlos. El autor Martínez, hace referencia a como T'Challa llegó a convertirse en *Pantera Negra*,

Al recibir esta distinción, las habilidades del elegido se incrementan gracias a que la Tribu Pantera le ofrece consumir una planta mágica que solo los integrantes puros de sangre pueden probar...Después de probar esta planta la fuerza, reflejos, inteligencia y tenacidad del nuevo rey se incrementan. De ahí que el nombre de T'Challa sea Pantera. (2018).

En el orden de las consideraciones anteriormente mencionadas, es posible comprender como T'Challa es tan poderoso, y como llegó a ser el superhéroe que es hoy, teniendo esas capacidades y presentando tecnología en su traje, superando a los demás en su entorno.

Este personaje resalta de los demás, por lo minimalista que es su traje pero con detalles que marcan la diferencia. Su traje permanece siempre con el aunque escondido en un collar de púas plateadas que tiene en su pecho, permitiendo que lo active cuando quieras. Cuando lo utiliza, este absorbe energía y permite que mejore la fuerza de sus golpes de a poco o que lo libere en forma de un pulso de energía.

En sus guantes, posee unas garras de *Vibranio*, que puede sacar en combate, esto será puesto en las prendas como detalles plateados en los puños de las mismas, en forma de picos, los cuales tendrá partes para pasar los dedos y que queden como guantes incorporados.

Pantera Negra al contener elementos de *Vibranio* en su traje, transmite su poder y lo indestructible que es, así como también la fuerza que posee en combate, por este motivo, al pensar en su traje trasladado a las prendas, la esencia de la fuerza estará presente y de la misma manera el poder que refleja. A propósito del metal que contiene su traje, "Vibranio es un elemento casi indestructible que se estrelló desde el espacio exterior hace milenios en la región africana que se convertiría en Wakanda". (*Vibranio*) (s.f.). Una tela resistente será utilizada para dar alusión a este elemento tan

poderoso y para mantener el carácter propio de este personaje, así mismo, detalles metálicos para representar directamente el metal.

#### **4.2.5. Hombre Araña**

Uno de los personajes que es mayormente reconocido, perteneciente a Marvel, ya sea por su traje, además de por la fama de sus películas, es el Hombre Araña.

Tal como menciona Morris (2001), "Spider-Man nos ofrece un superhéroe con quien nos podemos identificar: Peter Parker es un joven que lucha por vencer tentaciones humanas normales y corrientes, además de con las numerosas tribulaciones de los años de adolescencia". (p. 253). Según estas consideraciones, es posible comprender la razón por la cual el Hombre Araña es uno de los personajes que es reconocido por casi todo el mundo. Además de la forma en la cual obtuvo sus poderes y lo que hizo con ellos, lo convierte en alguien demasiado terrenal por sobre los demás personajes.

*Peter Parker* comenzó a ser el Hombre Araña luego de haber sido mordido por una araña radioactiva, la cual le dio habilidades arácnidas que utiliza para ayudar a los demás. Una de sus habilidades principal es la agilidad, lo que le permite que se mueva muy rápido, acompañada por su sentido arácnido para detectar el peligro a la distancia, además de poder crear telarañas.

Su traje tiene los colores, rojo, azul y negro. Serán los protagonistas de las prendas, teniendo una base negra con detalles en color, todo cubierto en una trama de estampado que haga referencia a las telarañas, con tipologías cómodas que permitan el movimiento. En *Infinity War*, su traje a simple vista, parece ser de dos piezas, una parte superior y una inferior, la trama y el diseño se encuentra en la parte superior, delimitando los colores azul y rojo por medio del dorado, que envuelve el cuerpo y crea una línea continua que crea este diseño de araña, resaltando zonas con partes doradas metalizadas, como muñequeras y recortes en los hombros, para darle un aspecto rígido por sobre los trajes anteriores que no remitían a esta sensación, dejando que los recortes y los detalles creen la sensación de telas de araña.

#### 4.2.6. Thanos

Villano que encabezará la colección, esta caracterizado por su piel color violeta y sus músculos prominentes. Posee mayor tamaño y fuerza que un humano normal, y es un táctico por naturaleza en cuanto a combate.

El poder en *Infinity War* se lo provee el guantelete del infinito, ganando mayor poder en cuanto adquiere cada gema, disponiendo de los poderes característicos de cada una, teniendo como finalidad con ello, salvar el universo eliminando a la mitad de su población. En definitiva, la siguiente cita de Ferrón puede ilustrar su personalidad, “Podemos interpretar a Thanos como psicótico también pero instalado en un delirio de grandeza desde el cual su juicio está claramente alterado”. (2019). Según se ha citado, Thanos se cree tan superior que esto hace que los demás también lo hagan, debido a esto en lo que respecta a sus prendas, predominara el volumen y el *oversize*. Para describir que es el *oversize*, es posible ver como Valera (2017) lo explica como una tendencia nueva pero peligrosa al no usarse correctamente, el *oversize* en pocas palabras es utilizar prendas de mayor tamaño y no al cuerpo, la clave de que esto se vea bien es que este ajustado en zonas específicas, para que las prendas puedan lucirse bien y no sea todo una confusión.

El traje de Thanos, esta basado en una armadura superior, lo cual le permite verse de mayor tamaño de lo que es, en colores azul, dorado y marrón. Posee un refuerzo en los hombros, que sobresalen por todo el cuerpo, con aspecto metalizado color dorado, acompañado con un casco que le cubre los lados de la cabeza en el mismo material. Esto por sobre una musculosa, que a la vista posee una textura similar al denim, con recortes que hacen que luzca armada y un pantalón al cuerpo marrón, delimitado por un cinturón dorado que solo se ve en la parte delantera con elementos geométricos que por su color y se textura, sobresalen y resaltan a la vista.

#### 4.2.7. Loki

Hermano de *Thor*, reconocido por su casco llamativo. Entre sus poderes y habilidades, es posible encontrar la proyección astral, la hipnosis, el cambio de forma, la levitación y la tele transportación. Como se menciona en la siguiente cita, “*Loki* es un maestro de la magia. Él puede crear ilusiones... Él también puede alterar su apariencia y la de los demás cuando él quiera y en quién quiera”. (*Loki*, s.f.).

Por este motivo, sus prendas serán tipologías unidas y que den la sensación de confusión, que en partes no se comprenda cuales son.

De esta forma en relación a sus poderes, Limke (2007) hace referencia a como los dos hermanos, *Thor* y *Loki* anhelaban con encontrar respuesta a una disputa entre ellos, si en cierto caso gana la fuerza o gana la mente, cualidades que tiene cada uno por separado, para poder comprender cuál de los dos dioses tiene razón. Respuesta que aun no han encontrado pero si ha sido posible ver como las virtudes y atributos de *Loki* han podido ser vistos en todas sus escenas, siendo una persona que sabe engañar, además de calcular todos los movimiento de él mismo y de sus enemigos, asimismo siendo muy hábil para la mentira.

Su traje fue cambiando con el paso del tiempo, siendo llamativo en el pasado para pasar a ser casi todo de un color, marrón y verde oscuro, con formas sencillas a la vista pero con detalles destacados. En el pasado se caracterizaba por el color dorado y los detalles remitiendo al metal, con una capa sostenida en los hombros por elementos de volumen. En el traje de *Infinity War* la capa se mantuvo en ocasiones, sin embargo se bajo el volumen de los hombros, acompañado por un traje simple de pantalón con recortes diagonales y una campera cerrada pasando el centro del cuerpo, casi en un lateral, con recortes en diagonal para darle sensación de resistencia, siendo en este sentido para poder transmitir la fortaleza y la agresión de las formas geométricas duras, manteniendo solamente un detalle dorado en la parte superior de la campera, con un cuello que sube y lo rodea un vivo color dorado. Las

mangas de la campera poseen partes que remiten a armaduras, y continúan cubriendo la mano con una especie de escudos de metal pequeños, que sostiene con una cinta que pasa por debajo de su palma.

Estos elementos característicos de él, serán pasados a las prendas por medio de tipologías como sacos, pero trasladándolos a un estilo deportivo. La capa estará integrada por medio del volumen en las mangas para que sea algo posible de usar en distintas ocasiones.

#### **4.2.8. Bruja Escarlata**

*Wanda Maximoff* en el pasado tuvo momentos en los cuales estuvo en contra de *Los Vengadores*, principalmente cuando obtuvo sus poderes. Los cuales son, telequinesis, levitación y manipulación mental, manteniendo su aspecto como el de un humano normal. De acuerdo a lo que indica Garrido (2019), “La bruja escarlata logra provocar visiones...siempre logra colocarse justo detrás de los héroes y hechizarles...sin que ninguno se percate...para que les pueda destrozarse la mente...pero nadie parece prestarle atención cuando todos saben de sobra que es peligrosa”. (p. 157). De acuerdo a los razonamientos establecidos por el autor, es posible comprender como este personaje juega con la mente de los demás utilizando sus poderes.

El color rojo es lo que caracteriza su traje, en un tono oscuro, en zonas casi negro, posee un saco largo abierto con recortes en las mangas y en la cintura simulando un cinturón, al cuerpo de cuero en partes y de gabardina en otras, con un cuello elevado sobre un corset acordonado en el centro con recortes que forman líneas hacia el centro, junto con guantes de cuero que no cubren sus dedos por completo. Su pantalón es simple, sin transformaciones y de una tela sola.

En relación al color rojo, que es lo que predomina en sus prendas, Heller menciona,

El fuego purifica al tiempo que aniquila; es tan poderoso, que nada puede resistírsele. Todas las llamas se dirigen hacia arriba, a lo alto, y en ello se veía su origen divino, pues quieren regresar al cielo, del que descendieron a través del rayo. (p. 57) (2008)

Este color representa sus dos extremos, el bueno y el malo, crea una visión de poder y de grandeza, lo que representa su personaje en las películas, como una mujer con tantos poderes mentales puede pasar desapercibida por su aspecto, pero con el significa de ese color y lo que transmite es posible comprenderlo.

#### **4.2.9. Okoye**

*Okoye* es una de las mejores luchadoras de *Wakanda*. Posee una lanza de *Vibranio*, la cual puede guardar y lanzar a sus enemigos con alta precisión.

Cabe agregar una cita de Zamora exponiendo acerca de su personalidad,

Líder de la Dora Milaje, un grupo femenino de fuerzas especiales, Okoye es una fiera y leal protectora de Wakanda que no tiene miedo de cuestionar a su rey, aunque le defendería con su propia vida. Una devota conservadora que es igual de formidable con su lanza que con su lengua. (2018).

Según ha sido citado, este personaje además de ser uno de los más poderosos de la tribu y dirigir a todo un grupo de mujeres, transmite fuerza, por lo cual sus prendas representan lo mismo, teniendo una silueta marcada, y terminaciones geométricas en donde sea posible ver la fuerza desde las prendas como lo hace su traje.

En relación a su traje, los colores rojo, dorado y negro son los principales, posee detalles en los hombros estilo metalizado que bajan hacia sus codos, junto con un arnés al cuerpo color negro que la envuelve por todos lados, armado de tiras unidas por un cordón rustico, por sobre una remera manga larga con bordados dorados y estampados en relieve que lo cubren. Tal como señala Lunareja (2018), "En cuanto a los intensos rojos de las armaduras, la idea era que al ver 4 guerreras juntas, se sintiera que había 10 por la fuerza del color". Como ya fue analizado anteriormente el color rojo representa la fuerza y grandeza, no puede quedar por detrás debido a que transmite cercanía y altura, por consiguiente las guerreras de la *Dora Milaje*, emiten esas sensaciones y en mayor proporción cuando se encuentran juntas, aun que sus trajes no sean todos iguales en cuanto a prendas o de los mismos tonos exactos de colores.



Acompañando el traje, dispone de un collar y dos pulseras de argollas anchas de metal dorado, detalles que son insignias de *Okoye* y no solo de armadura o decoración, lo cual completa el estilo y agrega alusión a su personalidad, demostrando su carácter fuerte. Posee distintos elementos que sobrecargan el diseño, como son las prendas superpuestas, un estilo de sobrefalda anaranjada y un cinturón ancho, pero llevan el estilo de su tribu, *Wakanda*.

#### **4.2.10. Nebula**

El último personaje que utilizará la colección es *Nebula*, quien es conocida por ser hija adoptiva de *Thanos*. Lo que hace que resalte y haya sido elegida como uno de los diez personajes es su característica piel color azul, siendo ella una pirata espacial. Pertenece a la especie de los *Luphomoides*, presenta apariencia humana pero fuerza y habilidades sobrehumanas. El aspecto robótico y sus partes añadidas se le brindaron después.

Al igual que su hermana, *Gamora*, al haber recibido el entrenamiento especial de *Thanos*, esto genera que sea conocida como una de las mejores asesinas de la galaxia, representando con su personaje, maldad, venganza y poder.

Alday (2018), sobre la personalidad y como llegó a convertirse en lo que es, afirma, “Nebula se obsesionó con vencer a Gamora en combate y cada vez perdía frente a ella, Thanos la sometía a terribles torturas y mutilaciones, reemplazando partes de su cuerpo con mejoras cibernéticas”. Esto permite dar cuenta de cómo Thanos, la convirtió en un ser totalmente diferente a lo que era, por medio de transformaciones cibernéticas, afectando al mismo tiempo su personalidad, haciéndola un ser con mayor maldad aun que en el fondo ella seguía siendo la misma.

Sobre su traje, es posible describirlo como varias piezas superpuestas y que se combinan entre sí, de cuero principalmente con muchos recortes que generan terminaciones geométricas. Posee una campera corta con un cuello elevado que le da poder, una manga de un lado solo y del otro que presenta el brazo robótico es

musculosa, tiene diferentes ajustes y zonas en las cuales cruzan tiras y dan la sensación de control; al mismo tiempo presenta un aspecto desgastado y antiguo, además de diferentes partes de telas superpuestas entre sí que combinan texturas y tamaños. Su pantalón es al cuerpo también con recortes, simple del lado izquierdo y con refuerzos en el lado derecho, que además posee una funda de arma en su cadera. Todas las prendas varían entre negro y un color rojo oscuro, generando un contraste con su cuerpo azul.

En este capítulo ha sido posible comprender a cada personaje en particular, desde su personalidad, su función en las películas y la funcionalidad de sus trajes.

Lo anterior mencionado dio lugar a que sea posible analizar cada parte de los trajes en conjunto con la razón de ser de cada uno; siendo la funcionalidad algo necesario para los superhéroes y villanos, luego de haber analizado cada traje por separado es posible entender como cada detalle y cada recorte no solo funciona de adorno sino que ayuda a que el personaje tenga la movilidad que necesite, así mismo que transmita y acompañe su personalidad totalmente.

Además ha sido posible comprender como cada uno tiene su razón de ser en los momentos individuales y de sus escenas, así como también como cada uno suma a lo general de la historia. El análisis de personajes realizado servirá como punto de partida para la colección que se realizará en el siguiente capítulo, manteniendo como guía las siluetas, la paleta de color y la funcionalidad que posee cada uno, para que además de ser prendas que utilicen los usuarios en ocasiones con elementos visuales y táctiles, que se pueda percibir a la colección como una bajada directa con inspiración en cada uno y sus actividades propias en las películas.

## **Capítulo 5. *Infinity Clothes*, desarrollo de colección**

Para realizar una aproximación de lo que será trabajado en el capítulo 5, es posible resumir que lo trabajado hasta el momento en los capítulos anteriores será utilizado de inspiración y de base para desarrollar la colección. Cada personaje analizado, cada película y las encuestas al público objetivo, servirán de guía para que la colección tenga sentido y sea algo funcional que responda directamente a la inspiración.

El PG demostrará la inspiración de cada personaje, además de las prendas y tipologías que serán utilizadas para la colección y como funcionarán en el conjunto particular. Será posible observar la paleta de color de cada uno, así mismo como los detalles constructivos que hacen a los personajes serán aplicados a las prendas.

Para culminar este capítulo con la descripción de lo que sería la comercialización correcta para las prendas.

### **5.1. Inspiración**

En este subcapítulo, la inspiración estará resumida en puntos clave que serán utilizados para cada uno de los conjuntos. Los capítulos anteriores brindaran la información necesaria para realizarlo.

Tal como indica Lando (2009), el diseñador necesita estar pendiente de su entorno, comprender los sucesos sociales que lo rodean, como desfiles y sus tendencias para poder analizar las prendas que se usan, utilizando como inspiración todo lo ve y lo que percibe, y además de estar presente en el proceso inicial, necesita comprometerse con todas las etapas para que la inspiración no se pierda en ningún momento.

En este caso en particular, la inspiración general está basada en la película *Avengers: Infinity War*, así como particularmente en los diez personajes que fueron seleccionados, que es necesario que esté presente en todo momento, desde que la colección es planteada hasta que es desarrollada y su comercialización es puesta en escena.

Como se analizó en el capítulo anterior, los personajes juegan el papel principal en la colección y los mismos harán de base para cada uno de los conjuntos, teniendo siempre en cuenta sus trajes y su personalidad. De esta manera es necesario que el PG tenga en cuenta sus características y la personalidad de cada uno en las películas, para que la colección tenga una base sólida y que cada decisión que sea realizada por sobre las prendas tenga sentido.

## **5.2. Partido de diseño**

El partido de diseño es la base de toda colección, detalla y enuncia las bases de cada conjunto y de las prendas particulares. Teniendo como referencia los análisis realizados de cada personaje. Este subcapítulo hará un enunciado general de los personajes, para que sea posible detallar particularmente y poder describir cada prenda en los subcapítulos siguientes.

Como ya fue mencionado, la base de esta colección es la película *Avengers: Infinity War*, particularmente los diez personajes elegidos. Teniendo como base los análisis de cada uno y sus personalidades, será posible detectar la simbología propia de ellos y la manera adecuada de aplicarlo en las prendas dándole un significado propio.

Como menciona Lurie (1994), "Todo el mundo se da cuenta de que la ropa significa algo". (p.18). De esta manera, es posible comprender como todas las prendas significan y transmiten algo, si se posee algo detrás que lo sustenta y lo justifica, como en este caso la teoría de cada personaje.

Cada personaje posee sus elementos característicos y que permiten que sean diferenciados del resto, es posible encontrar en superhéroes y villanos detalles que transmiten su personalidad y su funcionalidad en las películas. Estos elementos serán los necesarios para que al realizar la bajada, los personajes continúen viéndose en las prendas.

En los siguientes apartados será posible comprender cada punto clave que posee la colección, y como es desarrollada en base a las observaciones realizadas, debido a

que toda la teoría desarrollada previamente ayudo a constituir toda la base para la constitución de cada conjunto.

### **5.2.1. Paleta de color según personajes**

El subcapítulo hará hincapié en resumir la paleta de color que será utilizada en cada personaje y su conjunto. Serán utilizados los análisis del capítulo 4 y los vestuarios de cada uno en la película.

En relación a *Iron Man*, sus colores fundamentales serán rojo y dorado, por sobre una base negra, para mantener los colores del personaje pero bajarlos a usos de todos los días.

La paleta de color característica del *Capitán América*, está basada en los colores rojo azul y blanco, aun que en la película todos los tonos fueron bajados para quedar casi todo el traje en un color azul apagado, con detalles en blanco, por lo cual estos serán los colores de las prendas.

*Gamora* posee piel de color verde en contraposición con el color del traje que es en su mayoría color rojo oscuro. El color del traje pasara a las prendas acompañado por el color característico de la piel en ciertos detalles.

Con respecto a *Pantera Negra*, todas sus prendas serán en color negro con detalles en plateado, utilizando diferentes tipos de telas para que puedan apreciarse las distintas prendas.

Las prendas del *Hombre Araña* tendrán como colores principales el rojo y el azul, con detalles en color dorado en lugares específicos y para hacer contraste, el color negro.

Para el villano, *Thanos*, el protagonista será el color azul, remitiendo a su traje y en parte al tono violeta de su piel, acompañado con marrón en sectores y detalles dorados para generar alusión a las *Gemas del Infinito*, además del color propio de cada gema.

Continuando con otro villano, *Loki* tendrá su base en color negro, para representar su maldad y poder, con elementos en verde oscuro y marrón. Aun que en su traje no sea posible apreciar estos colores a simple vista, si están presentes.

En relación a *Bruja Escarlata*, todo su traje es de un color rojo oscuro, lo cual será copiado en las prendas de igual tono, aun que con distintas texturas visuales en las telas para que las prendas puedan notarse.

En el caso de *Okoye*, como sus prendas necesitan transmitir su naturaleza de guerrera, los colores principales serán el rojo, negro y dorado, dejando que los colores den en parte la fuerza de las prendas.

Como último personaje, es posible encontrar a *Nebula*, utilizando los colores rojo de su traje y azul de su piel en contraposición para crear alusión al personaje debido a que su piel es lo que la representa.

### **5.3. Desarrollo de colección**

Como menciona el título, este será el subcapítulo en el cual serán planteados los conjuntos generales, partiendo desde las bases que fueron explicados y observados en los subcapítulos anteriores, por lo cual en relación a lo planteado anteriormente, los conjuntos serán descritos en cada subcapítulo siguiente con sus tipologías y sus detalles constructivos. Concluyendo con la descripción de las prendas específicas para cada conjunto de su respectivo personaje, en este sentido serán planteados cada persona por separado para que sea posible comprender cada prenda y cada detalle, debido a que todo tiene su significado y es acompañado por todo el análisis previo que fue realizado en el PG.

#### **5.3.1. Detalles constructivos y tipologías**

Partiendo del análisis del capítulo anterior, será posible comprender que cada personaje tiene sus detalles que hacen al vestuario y que tienen significados distintivos de cada uno que no son posibles de adaptar a los demás ya que son propios y

cumplen funciones particulares. Además de definir cuáles serán las tipologías para cada conjunto, para que funcione con los detalles y la simbología.

En relación a los detalles constructivos y su función, Cubas (2014) señala,

Distintas técnicas de confección generan disimiles sentidos aunque cumplan la misma función. Es importante saber que se quiere comunicar o cual es la función de cierta prenda y a partir de allí decidir sobre los recursos constructivos y los detalles de confección.

Hecha la observación anterior, conocer que se quiere comunicar y mostrar va directamente con la función propia de la prenda y su inspiración.

Teniendo en cuenta a los personajes, serán definidas las tipologías para cada conjunto y serán analizados los detalles para luego, en los siguientes dos subcapítulos, poder definir en cada uno, como será la aplicación simbología para cada personaje. Las tipologías que serán enunciadas a continuación, son las bases para futuras transformación y aplicación de simbología que será detallada en los siguientes subcapítulos, la razón por la cual las prendas son básicas es debido a que es la mejor manera de definir una base para poder aplicarle los recursos necesarios para que remitan a cada personaje en particular. Aclarando esto, la autora define que las prendas de la colección no sean básicas, ni prendas que se encuentren en el mercado, ya que por sobre lo básico, será aplicado el análisis realizado en el capítulo anterior.

Comenzando con *Iron Man*, las tipologías utilizadas serán, remera manga larga, buzo y pantalón estilo cargo. Esto debido a que, este personaje transmite fuerza con su armadura pero para que sea algo funcional, se eligieron tipologías con las cuales es posible aplicarles transformaciones para simular una armadura y que su forma no se pierda. Además del hecho de por ejemplo, al buzo con su capucha, encontrarle la manera de transformarlo y que de alusión al casco de *Iron Man*.

En el caso del *Capitán América*, las tipologías utilizadas serán remera, buzo y pantalón largo estilo jogging. Si bien su traje no es tan armado con el de Iron Man, si es posible

notar zonas en las cuales se ve con mayor cuerpo, por esta razón las partes superiores darán esa sensación, manteniendo a la parte inferior casual.

Para el personaje de *Gamora*, fueron pensadas tipologías que remitan a prendas formales pero dándoles transformaciones de prendas casuales y deportivas, serán utilizadas, saco, musculosa y pantalón largo estilo denim, visto que este personaje necesita libertad en su movimiento pero al mismo tiempo es necesario que demuestre su fortaleza.

Continuando con los personajes, *Pantera Negra* es un personaje dominante que remite a lo fuerte, así mismo a la precisión de T'Challa, y la protección de su pueblo, sus tipologías necesitan ser adaptadas para que todo esté en su lugar y su silueta quede definida en cualquier situación. Las tipologías serán pantalón al cuerpo, remera manga larga y buzo. Siendo prendas en las cuales sea posible agregar recortes para que, además de adaptar la simbología, nada quede sin sentido.

El *Hombre Araña*, posee su traje al cuerpo y delimitado sin nada que sobresalga o moleste para el movimiento, en consecuencia de los movimientos que necesita realizar cuando utiliza la telaraña, razón por la cual su conjunto solo estará conformado por una remera manga larga y un pantalón. Serán pensados los accesos y como combinar texturas táctiles y visuales para representarlo con sus características.

Las tipologías a utilizar en el caso del villano *Thanos*, son, como ya se mencionó, un buzo oversize que permita colocar los recursos necesarios para dar alusión a su armadura en los hombros y que sea posible representar el poder mediante el volumen. En relación a la parte inferior, algo simple que en la cintura refiera a su cinturón y a las gemas del infinito, así como también colocar recursos que remitan esto en el puño del buzo.

Prosiguiendo con otro villano, las tipologías que serán utilizadas para *Loki*, serán chaqueta de cuero combinado con saco sobre una remera, acompañadas por un pantalón base. En razón de que, el poder será representado dándole volumen a las prendas, y la confusión de la cual el PG describió en el capítulo anterior, combinando



partes de distintas tipologías con diferentes materialidades, además de unir las mismas prendas del conjunto en ciertos sectores.

Otro de los personajes es la *Bruja Escarlata*, teniendo en cuenta que manipula mentes, sus tipologías también crearan confusión, incluyendo partes de diferentes prendas sobre una misma. Las bases serán saco, remera y pantalón básico. De esta manera, será posible sumarle transformación y debido a que su traje no es complejo, que las prendas tampoco lo sean.

El anteúltimo personaje a trabajar es *Okoye*, parte de la tribu de *Wakanda*, en sus prendas será posible ver fragmentos de la tradición, del combate y de la fuerza, por sobre bases deportivas y casuales. Las tipologías con los cuales será posible mostrar esto serán polera y pantalón, anexando un arma que estará incluido en las prendas.

Por último, el personaje de *Nebula*, hermana de *Gamora*, es necesario que represente la fortaleza de todo lo que pasó y sus transformaciones en el cuerpo, puesto que si bien no forman parte de su traje, es algo característico que posee. El lado izquierdo de las prendas tendrá reminiscencias a su lado tecnológico junto con el color azul de su cuerpo, el resto de las prendas hará referencia a su traje descrito con anterioridad, para realizar esto serán trabajadas las tipologías de chaleco, campera y pantalón.

### **5.3.2. Aplicación simbólica en prendas**

En el siguiente subcapítulo, será posible analizar cómo será la aplicación simbología de los personajes hacia las prendas de la colección.

Cada personaje posee detalles en su traje que remiten a su personalidad y dan idea de su modo de ser.

La simbología, como ya se mencionó, es el conjunto de elementos que puestos en un contexto en particular, refieren a ciertos componentes, por esta razón, el análisis que se realizó con cada uno de los personajes será el puntapié inicial para la aplicación de simbología en las prendas. En relación a ello, es posible comprender como cada personaje en su traje posee elementos únicos que son necesarios que estén en los

conjuntos, debido a que es lo que les va a dar el sentido y la significación propia de ellos. Los elementos que serán utilizados de cada personaje en particular serán explicados a continuación, para comenzar a definir con sentido a la colección, y comprender como funcionarán los análisis realizados con anterioridad.

En el caso de Iron Man, lo que representará su conjunto será su armadura y su actitud frente a todo, debido a que a pesar de no ser un superhéroe por razones accidentales, el decidió serlo y afrontarlo de la mejor manera por medio de su pasar personal.

El conjunto del Capitán América demostrará como el sirvió para el ejército y todas sus acciones y actitudes remiten a ello, las prendas sirven como comunicadoras entre lo que fue y en lo que se convirtió debido a las pruebas que le hicieron.

En relación a Gamora, sus prendas evidenciarán su actitud de lucha y fortaleza la cual ha tenido que mantener toda su vida desde que mataron a todo su mundo. Las decisiones que ha tenido que resolver son las que la han llevado a tener esa actitud que representa no solo en ella sino que también en sus prendas.

Otro de los personajes es Pantera Negra, su actitud protectora con su pueblo y los rasgos tribales de su traje estarán presentes en las prendas. Todo delimitado y muy preciso como este personaje.

La simbología del Hombre Araña está presente en su traje icónico, como hace alusión directo a sus inicios y de donde viene, presentando detalles de las telas de araña, elemento característico.

En el caso de Thanos, su traje demuestra su fortaleza y su poder, como toda su vida se ha basado en destruir vidas para mejorar la suya, sin importarle nada más.

Otro villano es Loki, quien representa su superioridad con cada detalle en sus prendas, el casco da la sensación de superioridad que desea demostrar.

Un personaje más simple en cuanto a su traje pero más poderoso en cuanto a sus capacidades es Bruja Escarlata, quien demostrará con su conjunto la confusión que genera con los poderes, descritos como magia del caos.

Okoye y su traje, manifiestan la cultura de su tribu y sus detalles ancestrales, como si bien la sociedad avanza, su pueblo se mantuvo fiel a las tradiciones. Es una luchadora con fuerza y grandeza, dejándolo en claro en cada batalla.

El último personaje es Nebula, sus prendas ilustraran su naturaleza como pirata espacial así como también su parte robótica, posee una naturaleza mercenaria armado y desarmada, además de su intelecto superior al del resto de su entorno, dejando que las prendas demuestren esto y como si bien posee dos naturalezas, pueden convivir en uno solo.

### **5.3.2.1. Personajes en particular**

Partiendo desde la base del análisis anterior y de los personajes en específico, el subcapítulo mostrará cómo cada detalle con significado propio será aplicado en las prendas y en los conjuntos.

En el caso de *Iron Man*, los elementos que serán utilizados para representarlo en las prendas son, su placa pectoral, que lleva con el todo el tiempo, sus guantes Repulsores, así como también el color rojo y dorado que lo caracterizan.

Otro de los personajes es *Capitán América*, cuyos elementos característicos son el color azul, rojo y celeste, sin saturación en su traje de *Infinity War*, la estrella que lleva siempre en el pecho y su escudo.

*Gamora*, presenta elementos que a simple vista son básicos en su traje, sin embargo es posible sumar la utilización de los colores del mismo y recursos como beneficiarse con color de su piel que es único entre los personajes, de esta manera la aplicación en las prendas será favorecedora. Además de representar su ferocidad en los detalles de las prendas.

Continuando con los personajes, *Pantera Negra* posee un traje simple pero con elementos que lo hacen destacar de los demás, como su collar plateado en el cual esconde su traje y sus garras del mismo material, incorporadas en el mismo. Todo su

traje es de color negro, por lo cual la combinación de textiles con diferentes texturas visuales será la clave para que las prendas puedan lucirse.

El *Hombre Araña* tiene un traje que casi todo el mundo conoce, por lo cual esto puede ser positivo o negativo al mismo tiempo debido a que la interpretación requiere ser clara pero es necesario no caer en los recursos básicos. Los colores que son propios de este personaje son el rojo y el azul, sumando detalles en dorado. La simbología estará presente en lograr incluir alusiones a la telaraña y a las arañas propiamente.

Del personaje de *Thanos* es posible encontrar la simbología en el poder y en grandeza, tanto física como psicológica. Al ser la inspiración *Infinity War*, presentará elementos que remitan a las Gemas del Infinito, como puede ser pequeños detalles en sus puños, con una estampa que acompañe y hagan referencia al guantelete que contiene las gemas.

En relación a *Loki*, su simbología estará representada por medio de dar alusión a las ilusiones que su personaje crea con sus poderes, creando prendas que se unan y que generen confusión. Manteniendo todo en color marrón y verde, que son sus colores característicos.

Otro de los personajes es *Bruja Escarlata* tiene su base en los colores negro y rojo, haciéndolos protagonistas de las prendas. Su personaje necesita transmitir poder por lo cual, el rojo y las formas geométricas, acompañadas con un material con cuerpo, van a ser la base para sus prendas.

*Okoye*, es un personaje independiente, que se vale por ella misma y aun que pertenece al *Dora Milaje*, puede actuar por sí misma y posee el poder para realizarlo. Es una luchadora por naturaleza, por lo cual sus prendas necesitan tener y representar la misma fuerza, el conjunto mantendrá detalles de la tribu y los colores rojo, dorado y negro serán los protagonistas. La silueta marcada delimitará su forma, además de representar la fortaleza y su empoderamiento como personaje mujer en un universo en donde los poderosos son los hombres.

El último personaje es *Nebula*, de la cual los detalles significativos que tendrán en cuenta sus prendas son el desgaste y poder mostrar su brazo robótico, manteniendo los colores negro y rojo oscuro, en contraposición con el color azul de su piel, de la cual harán referencia el lado izquierdo. Es una implacable luchadora, esta cualidad podrá verse reflejada en los detalles de sus prendas, incluyendo alguna referencia a su funda de arma integrada.

### **5.3.3. Descripción de las prendas finales**

Luego de haber realizado las observaciones pertinentes, el PG procederá a detallar la descripción de las prendas finales que formaran parte de la colección.

En relación al conjunto de Iron Man, la parte superior tendrá como prenda principal un buzo, el cual, por medio de una capucha grande, hará referencia a su casco, además poseerá un recorte en el centro manteniendo la forma original del casco, con una parte de red en la parte interior, además de una parte que cierra casi por completo la capucha. El buzo será de color rojo oscuro, con detalles como vivos y bordes en dorado, en el centro del mismo podrá encontrarse una forma triangular invertida haciendo alusión a su placa pectoral. En las mangas, por medio de recortes, será posible ver detalles de la armadura, y en los puños, los cuales tendrán una parte para pasar la mano como si fuera un guante, tendrán recortes que generen movimientos cuando están en las manos para crear alusión a los guantes Repulsores. La remera manga larga que acompaña este conjunto poseerá recortes que generarán casi los mismos patrones que tiene su traje en los laterales. Será negra con partes rojas. El pantalón que acompaña este conjunto será estilo cargo, con bolsillos en los laterales para generar volumen con elementos que sean de utilidad para el día a día. El mismo tendrá su base negra con partes en rojo.

Con respecto al Capitán América, la información estará presente en las prendas superiores, principalmente en el buzo, el cual tendrá como base un color azul oscuro, delimitado en sectores por partes rojas y blancas opacas, manteniendo las mangas

anchas para crear alusión a sus brazos. Poseerá su estrella característica en la espalda, creada por medio de recortes, generándolo con las mismas telas, los puños tendrán terminaciones geométricas para dar alusión a sus escudos de *Infinity War*. En el caso del pantalón, tendrá una cintura ancha haciendo referencia al cinturón que lleva con él, todo del mismo color, además de recortes en las rodillas para hacer refuerzo.

En cuanto al conjunto de Gamora, lo que resaltarán de estas prendas es el poder que posee este personaje y su fuerza interior, ya que tanto su físico no lo refleja. Estará constituido por un pantalón de denim con recortes y refuerzo en las rodillas, creando patrones diferentes y que creen texturas en relieve, todo en color negro, acompañado por una musculosa bordada al cuerpo y sobre ella un buzo con cuello ancho haciendo referencia a una parte de su traje, el buzo será largo y tendrá un juego de superposición de telas en las mangas, además un saco también con recortes que ayuden a que sea cómodo y para nada rígido, creando volumen y además haciendo alusión a su carácter fuerte y presencia.

Otro de los personajes es Pantera Negra, su conjunto al igual que su traje tendrá una base minimalista y será solo color negro, para que esto funcione las prendas que constituyan el conjunto serán de distintos materiales para que cada uno resalte como sí. Un elemento característico de este personaje es su collar, en el cual está escondido su traje, esto estará representado mediante argollas metálicas unidas mediante cintas y cadenas, creando un patrón que simbolice algo similar, irá por sobre un buzo amplio con capucha que poseerá un barbijo incluido para crear la sensación de máscara, generando textura con recortes y cintas en el cuerpo del buzo. Debajo llevará una remera manga larga con algunos recortes simples y además un pantalón estilo jogging tipo baggy y con el tiro alto.

En relación al conjunto del Hombre Araña, estará constituido por una remera manga larga estampada con un diseño propio que haga alusión al personaje directamente en las mangas, sobre ella un buzo amplio rojo y azul, que por medio de cadenas y cintas

tendrá referencias a las telas de araña características, irán entrecruzándose entre sí por sobre el buzo, además de un juego de costuras en la parte inferior del mismo para generar un patrón de telas de araña. Por otra parte, un pantalón estilo jogging, con bolsillo tipo cargo y también costuras generando detalles, manteniendo el foco de interés en los detalles de patrones de telas de araña.

Con respecto a Thanos, uno de los personajes que transmiten mayor poder por medio de su traje, su conjunto deberá transmitir lo mismo, esto estará representado principalmente en el buzo oversize violeta con recortes que generen estructura, que sobre él tendrá otra estructura estilo chaleco con bolsillos para dar más volumen en la parte superior. Como esto ya será sobrecargado, en la parte inferior acompañará un pantalón simple, con unos detalles como posee su traje pero también simples debido a que su traje es cargado solo en la parte superior.

Otro personaje que trasmite poder mediante su traje es Loki, un villano, uno de sus poderes es crear confusión a los demás por este motivo, sus prendas transmitirán esta sensación, la parte superior será una fusión de dos tipologías, buzo y chaqueta de un mismo color para crear la sensación de no saber a dónde termina una y a donde comienza la otra, todo de color verde pero con detalles en negro para sí generar cortes, además una polera manga larga, con el cuello creando un patrón de cuello mao y las mangas con un detalle de líneas creando alusión a una gema, acompañado por un pantalón marrón con detalles simples y líneas rectas que acompañen la parte superior y no sobresalga.

En relación a la Bruja Escarlata, este personaje también genera confusión en las personas, por lo cual en la parte superior que constará de un saco, lo principal será el juego de formas geométricas generando todo un patrón en la prenda haciendo transformación de moldería pero manteniéndolo casual, todo de un tono rojo oscuro, acompañado por un pantalón tipo alto al cuerpo estilo jean, además de una remera con cierre delantero y un recorte por el busto.

Otro de los personajes es Okoye, su traje tradicional dificulta un poco jugar con sus elementos para pasarlos a prendas del día a día pero también enriquece el diseño. De ella en el conjunto estará presente su fuerza y su grandeza como luchadora, mediante la silueta marcada y las formas geométricas. Algo relevante sobre su traje es su collar que estará presente en la parte superior mediante una capucha trabajada con cadenas, creando alusión a eso, además de un juego de recortes para generar todo esto más claro, el buzo será largo y en la mangas tendrá cintas envolviéndolas. Por debajo acompañará una musculosa top pero con tela que continua hacia abajo del mismo largo que el buzo. El pantalón será simple por la complejidad de la parte superior, y contará de unos recortes en diagonal.

El último personaje es Nebula, este conjunto estará dividido en dos para poder representar su parte robótica por un lado y por el otro su piel azul. En la parte robótica, las cadenas y los detalles metalizados serán los protagonistas con tonos azules, el buzo de este lado tendrá una manga corta y por debajo saldrá la manga larga con detalles de costura creando alusión directa a algo robótico, mientras que del otro lado las prendas serán rojo oscuro desgastado, manteniendo la manga simple de este lado, las tipologías serán un buzo, con un chaleco por encima con recortes tipo canesú y acompañados por un pantalón simple, con recortes del lado robótico.

#### **5.4. Comercialización**

Luego de haber realizado la descripción de la colección, en este subcapítulo, el PG detallará la comercialización posible para la misma. Partiendo desde la base de los conjuntos y como sería la manera correcta para promocionarlo, así como también de darlo a conocer. Este proceso tiene el mismo fundamento de inspiración que la colección y las prendas en sí, debido a que es necesario transmitir en las locaciones, los modelos y la esencia de las fotos, el tema principal del cual nace todo.

La forma adecuada de promocionar la colección, al pensar en el público objetivo y la edad de los mismos, sería por redes sociales. Creando campañas de fotos con



personas conocidas en el medio y subiéndolas en distintos formatos, como videos, publicaciones de *Instagram* e historias.

Serán realizados dos tipos de fotos, unas serian las de campaña para publicidad y el otro tipo sería el *lookbook*. La diferencia entre estas es que la campaña funciona para comunicar el espíritu con el cual fueron creadas las prendas y transmitir en parte la esencia de los personajes en sí. Y el *lookbook* tiene un carácter comercial, el cual tiene su función en que las prendas sean vistas como comerciales y que esto funcione, en ciertas palabras, como un catalogo de venta.

En el caso de la campaña los conjuntos serán mostrados en locaciones que hagan referencia directa a escenas de la película, con maquillajes que den alusión a los personajes pero no tan cargados, en parte debido a que los personajes no utilizan tanto maquillaje y que las prendas son de uso casual; aparte de esto los conjuntos estarán completos.

Con respecto al *lookbook*, los conjuntos podrán verse completos en ciertos casos así como también, combinadas entre sí, para que sea posible observar distintas combinaciones y que la venta sea propiciada por esto, mostrando como las prendas tienen distintas ocasiones de uso dependiendo de su combinación, en este sentido, si bien las prendas pertenecen cada una a un personaje diferente, y todas tienen su paleta de color característica, con la ayuda de las fotos del *lookbook* será posible mostrar cómo pueden llegar a combinarse entre sí y dejar de ser exclusivas de cada conjunto, para que sea posible comprender que si bien son conjuntos propios, es posible jugar con la combinación de las prendas.

Además la colección podría ser dada a conocer en un stand en la feria reconocida en Argentina que es *Comic Con*, a la cual asisten aficionados de las películas, series y comics, específicamente el público al cual apunta a llegar la colección, lo que produciría que las personas puedan conocer las prendas en formato físico y apreciar los detalles constructivos que posee cada conjunto, debido a que observándolas en formato digital no se llegaría a percibir los mismos detalles, permitiendo que los

clientes vean las prendas en todos sus lados y con todos sus detalles, además de que es un público que, en general, reconocería a los personajes a simple vista.

En definitiva, en este capítulo ha sido posible ver como con una base teórica fundamentada, es posible crear una colección con sentido y en este caso, representando a cada personaje con sus correspondientes detalles en los conjuntos, además de comprender la manera adecuada de comercializar la misma, debido a que no es solo el proceso de investigación de los recursos necesarios para el desarrollo, sino que necesita ser acompañado por diferentes procesos que ayuden a que todo tenga sentido y que todo responda a los mismos conceptos e ideales.

## Conclusiones

A lo largo del desarrollo de este Proyecto de Graduación ha sido posible ver como un tema diferente en relación a la moda y a los temas que generalmente son utilizados como inspiración, si se lo adapta de una manera funcional puede ser vinculado directamente a ella dando como resultado una colección.

En la actualidad, en contraposición a unos años atrás, los temas relacionados a los *comics* y las películas han estado en crecimiento entre un público adolescente y adulto, dato que sale principalmente de la investigación de mercado que fue realizada para comprender todo el contexto del cual formaba parte este tema, perteneciendo ya no solo a sus gustos sino que también de sus hábitos cotidianos, como su vestir y su intereses hacia llevarlo a su vida cotidiana y no solo dejarlo en sus intereses personales.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, el presente PG buscó responder a la siguiente pregunta problema, ¿De qué manera el diseñador puede realizar una colección de indumentaria inspirada en una película sin que sea *cosplay* o prendas básicas sin diseño?, focalizando esto en obtener una respuesta mediante el objetivo principal que fue la creación de la colección inspirada en *Avengers: Infinity War*.

En este caso en particular, habiendo analizado previamente al mercado en Argentina y a los usuarios, el PG encontró una falencia en cuanto a lo que se ofrecía y a lo que el público estaba dispuesto a adquirir. Si bien es un mercado muy amplio, en general, en la mayoría de los casos las prendas que pueden encontrarse en el mercado son básicas en cuanto a tipologías, del mismo modo que no solo sucede en este mercado sino que en los casos de las marcas internacionales analizadas ocurre lo mismo, quedándose con lo básico en la representación sin aprovechar al máximo la simbología de cada uno de los personajes, elemento relevante en las historias ya que cada uno tiene una función específica en las películas y sin ni siquiera analizar completamente cada uno es posible observar a simple vista características que los

definen y diferencian, dejando en claro que si se realiza un análisis en profundidad es posible encontrar elementos para hacer una bajada de colección.

Dadas las condiciones que anteceden en relación al mercado, la autora encontró una oportunidad que aún no estaba desarrollada por completo, estos resultados fueron parte del análisis de marcas que fue realizado, dejando en evidencia como en definitiva lo que utilizan las marcas para el desarrollo de sus prendas es el contenido visual y en ciertos casos es posible observar claramente como solo se limitan a utilizar las imágenes de los personajes sobre las prendas sin valerse de lo que la prenda en si puede ofrecer en cuanto a transformación de moldería o en hasta utilizar elementos propios de los personajes adaptados en las mismas.

En este sentido, y luego de analizar las marcas, la autora encontró otro problema debido a que si bien al público de las películas le gustan los personajes y lo que representan, a la hora de utilizar las prendas en las cuales las tipologías suponían estar basadas directamente en ellos y sus trajes, presentando sus objetos de identidad propios a simple vista, iba a haber un choque entre la sociedad y ellos, por la simple razón de ser algo distinto a lo que se ve comúnmente y en ciertos casos no se vea como algo para usar todos los días.

De acuerdo a los razonamientos que se han venido realizando, la solución conveniente a este problema fue mantener las tipologías bases sin demasiada transformación pero agregándole la simbología de los personajes por medio de recortes o superposición de partes, haciendo que sean reconocibles pero sin dejar de que sean prendas cómodas o funcionales para el día a día, esta decisión estuvo como base de los conjuntos desde un principio debido a que si a las prendas se les aplicaba demasiada transformación podían llegar a pasar el límite de lo del día a día y ser algo similar a los trajes, dejando atrás toda funcionalidad, que es un pilar fundamental en esta colección.

En el marco de las observaciones presentadas en el desarrollo del capítulo uno, siendo el análisis de las películas previas y del inicio del MCU, el PG tuvo una base

para que los capítulos tengan el marco teórico necesario para que luego, en el capítulo quinto, sea posible desarrollar la colección sin problemas y con coherencia. De la misma manera de que sea posible analizar desde el principio a cada personaje y como ha impactado en la trama de las películas, encontrando una explicación al por qué cambian sus trajes entre las películas, comprendiendo un análisis de ello desde lo morfológico y entrelazándolo desde sus acciones y personalidades, debido a que si bien con solo observar los trajes es posible encontrar diferencias e su evolución, todo tiene un significado y una explicación, por eso el análisis previo marco la base para poder generar las prendas con sentido, en vista de que, poder tener este análisis presente, permitió que las prendas evolucionen también y no que vuelvan a elementos del pasado, o reiterativos.

Del mismo modo, resulta oportuno mencionar además que si bien el análisis de las películas y de los personajes fue la base para que la colección pueda funcionar y tenga sentido en relación a la simbología propia de cada uno, un elemento clave en la resolución de los problemas que podrían haber surgido en cuanto a las tipologías fueron las encuestas realizadas a los usuarios, que fue algo primordial debido a que las cuales aportaron para que las prendas se adapten a las actividades que el público objetivo lleva a cabo, así como también para que la colección se adapte a su estilo, de este modo si bien las prendas responden directamente a los personajes, también lo hacen al mercado en vista de que los resultados de las encuestas fueron muy marcados de que algo faltaba, y que los usuarios adquirirían este producto, además de servir como base para plantear la comercialización.

A manera de resumen final, la colección que se planteó como objetivo general para este PG, aportó como resultado la muestra de que es posible realizar una colección de indumentaria con un tema de inspiración como fue en este caso una película, *Avengers: Infinity War* y que las prendas pueden ser usadas en el día a día, aun así manteniendo características simbólicas propias de cada personaje.

Ha sido posible observar como teniendo esta simbología analizada previamente como base, cada elemento propio de los personajes puede ser aplicado a las prendas de manera armoniosa. El análisis que realizó la autora sobre cada personaje, concedió lugar a que sea posible comprender como todo, desde su personalidad hasta cada detalle de sus trajes, tiene sentido y esta complementado entre sí, además de que cada elemento y forma tiene su razón de ser y no son aleatorios o solo con finalidad decorativa, en relación a esto, si se observa la colección de manera superficial, es posible no comprender en su totalidad lo que cada conjunto representa y no poder ver que cada detalle tiene su significado pensado. En lo que respecta a la indumentaria que dio como resultado la colección, la autora cree que cada prenda fue pensada desde la funcionalidad manteniéndose siempre fiel a la simbología que cada personaje aporta, además de al estilo de propio de la autora, por lo cual si bien la colección viéndola como un todo puede no llegar a tener tanta correlación visual, los motivos por los cuales esto sucede, fueron expuestos en todo el desarrollo del PG, proporcionando como resultado una colección de diez conjuntos inspirados en diez personajes de la película *Avengers: Infinity War*.

A modo de conclusión final, el mundo ha cambiado, así como también de la misma manera lo ha hecho la moda además de la sociedad, en este sentido es posible entender que actualmente se puede dar lugar a nuevos temas en el mundo de la moda, desestimando los prejuicios que esto suponía, abarcando a mercados que estaban siendo dejados de lado de todo lo que respecta en cuanto a la indumentaria de diseño.

En este sentido, la moda representa a las personas y sus gustos, es una de las formas más simples de que cada uno pueda expresar su personalidad, muchas veces sirve para esconder lo que nadie quiere que sea visto y muchas otras para demostrar quién es quien realmente. El PG, con la creación de la colección supone una pequeña muestra de lo que sería una colección diferente con temas que no son utilizados normalmente, pero que ha ido en crecimiento en cuanto a popularidad en el último

tiempo. En estos momentos de cambio, hay que aprovechar para asumir que es posible utilizar como inspiración cualquier tema y que aun hay cosas por descubrir o que si bien son temas reconocidos, aun no se les ha puesto el foco en la indumentaria. Todos merecen poder descubrirse en cuanto a la moda y lo que ella supone, dejando de lado prejuicios y adaptándose a las nuevas reglas, así como también rompiéndolas, la moda representa a las personas, afectando de cierta forma a como cada uno se ve y ve al otro, por este motivo poder representar los gustos de cada uno mediante esto es fundamental.

Según lo anterior expuesto, es evidente desde donde surgió la idea de este PG, había una parte de la sociedad que no estaba siendo cubierta en cuanto a la moda y que podía ir más allá de lo que había presente en el mercado, el mundo está cambiando y queda en cada uno adaptarse o no a él.

## Lista de Referencias Bibliográficas

- Alday, D. (s.f.). *Todo sobre Nebula, la (otra) mortífera y peligrosa hija de Thanos*. (2018). Recuperado el 25/10/2019. Disponible en <https://www.superaficionados.com/nebula-marvel/>
- Alonso, J. (2003). *Bajo la piel del superhéroe*. La Plata: Facultad de Bellas Artes.
- Aristóteles. (trad. 1999). *Poética*. Madrid: Trilingüe.
- Avengers: Infinity War*. (2018). Recuperado el 05/09/2019. Disponible en [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Avengers:\\_Infinity\\_War](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Avengers:_Infinity_War)
- Barthes, R. (2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. Barcelona: Paidós.
- Battle, D. (s.f.) *Crítica de “Avengers: Infinity War”, de Anthony y Joe Russo*. (2018) Recuperado el 20/09/2019. Disponible en <https://www.otroscines.com/nota-13277-critica-de-avengers-infinity-war-de-anthony-y-joe-russo>
- Blackarrow. (2006). *La complejidad de un buen universo compartido*. (2015). [posteo en blog]. Recuperado el 24/08/2019. Disponible en <https://blogdesuperheroes.es/articulos-la-complejidad-de-un-buen-universo-compartido/>
- Bolton, A. (2008). *Superheroes: Fashion and Fantasy - Curatorial Talk*. [video] Recuperado el 15/04/2019. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=LWRNcQ5fLRM>
- Constenla, T. (s.f.). *Crossover: la edad interminable*. (2011). Recuperado el 16/04/2019. Disponible en [https://elpais.com/diario/2011/02/04/cultura/1296774001\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2011/02/04/cultura/1296774001_850215.html)
- Cuesta, E. (2012). *Planificación estratégica y creatividad*. Barcelona: ESIC.
- Cubas, C. (2014). *Recursos Constructivos y detalles de confección*. [posteo en blog]. Recuperado el 25/10/2019. Disponible en <http://eleternoretornodelonuevo.blogspot.com/2013/05/recursos-constructivos-y-detalles-de.html>
- DiMaggio, M. (1992). *Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas*. Madrid: Paidós Comunicación.
- Donnelly, M. (s.f.). *Avengers Story*. (2012). Recuperado el 16/05/2019. Disponible en <https://www.latimes.com/entertainment/la-xpm-2012-apr-17-la-et-mg-gwyneth-paltrow-avengers-story.html>
- En cine, cruce mejor que crossover*. (2016). Recuperado el 24/08/2019. Disponible en <https://www.fundeu.es/recomendacion/en-cine-cruce-mejor-que-crossover/>
- Esparza Ontiveros, M. (1997). *La indumentaria deportiva en la modernidad y en la posmodernidad*. (2010). Recuperado el 20/04/2019. Disponible en <http://www.efdeportes.com/efd145/la-indumentariadeportiva-en-la-posmodernidad.htm>
- Ferrón, L. (s.f.). *THANOS: Psicosis, maldad y Muerte*. (2019). [posteo en blog]. Recuperado el 20/10/2019. Disponible en



<https://psicoanalisisdecomics.com/2019/05/08/thanos-psicosis-maldad-y-muerte/>

- García, V. (2008). *El auge del género de superhéroes y la nueva industria cinematográfica global*. Alicante: Alicante.
- Garrido, A. (2019). *Agujeros de guion: Los fallos argumentales que te harán ver las películas de otra forma*. Madrid: La esfera de los libros.
- Gil Mártel. (2009). *Coolhunting. El arte y la ciencia de descifrar tendencias*. Barcelona: Ediciones Urano.
- Guedj, P. (2007). *Comics - En la piel de los Superhéroes*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Heller, E. (2008). *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gili.
- Henao, S. (2007). *La indumentaria como identificadora social: un acercamiento a las culturas juveniles*. Colombia: Católica del Norte.
- Lajo, R. (1990). *Léxico de arte*. Madrid: Editorial Akal.
- Lando, L. (2009). *Diseño de Modas*. Lawrence: CBH Books.
- Laver, J. (1949). *Style in Costume*. UK: Oxford University Press.
- Limke, J. (2007). *Thor y Loki: En la tierra de los gigantes*. Minneapolis: Lerner Pub Group.
- Lobato, M. (2007). *Target: Manual de Instrucciones*. Barcelona: La Coruña.
- Loki. (s.f.). Recuperado el 20/10/2019. Disponible en [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Loki#Poderes\\_y\\_habilidades](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Loki#Poderes_y_habilidades)
- Lunareja, D. (s.f.). *Wakanda Forever: el vestuario en la utopía africana de Black Panther*. (2018). Recuperado el 26/10/2019. Disponible en <http://www.vestirdesentido.com/2018/03/black-panther-pantera-negra-vestuario-ruth-carter-wakanda.html>
- Lurie, A. (1994). *El lenguaje de la Moda*. Barcelona: Paidós.
- Marré, S. (2012). *La propiedad intelectual y el diseño de indumentaria de autor*. [publicación académica] Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Marshall, R. (s.f.). *Jon Favreau explains the crossover cameo*. (2010). Recuperado el 17/05/2019. Disponible en <http://www.mtv.com/news/2596683/captain-america-shield-in-iron-man-2-jon-favreau-explains-the-crossover-cameo/>
- Martínez, N. (s.f.). *7 razones que harían de Pantera Negra el superhéroe más importante de Marvel*. (2018). Recuperado el 25/10/2019. Disponible en <https://www.shock.co/pantera-negra/7-razones-que-harian-de-pantera-negra-el-superheroe-mas-importante-de-marvel-ie42>
- Meyer, M. (s.f.). *Elementos y principios del diseño*. (2014). Recuperado el 20/07/2019. Disponible en [https://www.academia.edu/33376876/ELEMENTOS\\_Y\\_PRINCIPIOS\\_DEL\\_DISEÑO](https://www.academia.edu/33376876/ELEMENTOS_Y_PRINCIPIOS_DEL_DISEÑO)

- Mizrahi, A. (2013). *La indumentaria como lenguaje performativo*. [Publicación académica] Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación: La Plata.
- Moreno, D. (s.f.). *Elementos del diseño*. (2015). Recuperado el 16/08/2019. Disponible en [https://www.academia.edu/37638345/ELEMENTOS\\_B%C3%81SICOS\\_DEL\\_DISE%C3%91O](https://www.academia.edu/37638345/ELEMENTOS_B%C3%81SICOS_DEL_DISE%C3%91O)
- Morris, T. (2001). *Los superhéroes y la filosofía: La verdad, la justicia y el modo socrático*. Barcelona: Blackie Books.
- Muñiz, I. (2016). *Gamora, la mujer más peligrosa del universo*. Recuperado el 25/10/2019. Disponible en <https://www.zonanegativa.com/gamora-la-mujer-mas-peligrosa-del-universo/>
- Pradilla, T. (s.f.). *¿Es la película de Marvel Avengers: Infinity War, apropiada para niños pequeños?* (2018). Recuperado el 07/09/2019. Disponible en <https://www.lafamiliadebroward.com/resena-es-la-pelicula-de-marvel-avengers-infinity-war-apropiada-para-ninos-pequenos/>
- Philbrick, J. (1995). *Kevin Fiege Talks Iron Man 2, The Avengers and More*. (2010). Recuperado el 10/05/2019. Disponible en <https://movieweb.com/exclusive-kevin-fiege-talks-iron-man-2-the-avengers-and-more/>
- Pierre, R., J. (1955). *Análisis estilístico de los procedimientos poéticos y su significado*. París: Seuil.
- Porcel, M. (s.f.). *Jean Paul Gaultier*. (2019). Recuperado el 25/05/2019. Disponible en [https://elpais.com/elpais/2019/05/23/estilo/1558623446\\_053113.html](https://elpais.com/elpais/2019/05/23/estilo/1558623446_053113.html)
- Porto, J. (2008). *Definición de target*. (2014). Recuperado el 01/09/2019. Disponible en <https://definicion.de/target/>
- Renfrew, E. y Renfrew, C. (2009). *Creación de una colección de moda*. Barcelona: Gili.
- Riviere, M. (2013). *Historia informal de la moda*. España: Penguin Random House.
- Rodriguez, D. (2011). *Diseño de estampación digital y aplicaciones. Caso de aprendizaje y práctica proyectual en entorno digital*. Argentina: Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Rojo, G. (2012). *Iron Times: La Historia Completa de Iron Man, Volumen 1*. Buenos Aires: Dunkin.
- Roster, P. (1992). *De la colonia a la posmodernidad. Teoría teatral y crítica sobre teatro latinoamericano*. Buenos Aires: Galerna.
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Madrid: Paidós.
- Sanchez, M. (s.f.). *Jean Paul Gaultier*. (2018). Recuperado el 25/05/2019. Disponible en <https://www.infobae.com/tendencias/lifestyle/2018/03/23/jean-paul-gaultier-un-traje-puede-dar-mensajes-se-puede-ser-mentiroso-o-se-puede-ser-honesto/>
- Saulquin, S. (2006). *Historia de la Moda Argentina: del miriñaque al diseño de autor*. Buenos Aires: Emecé Editores S.A.
- Schultz, T. (1981). *Hollywood Genres*. Boston: McGraw Hill.
- Truffaut, F. (1966). *El cine según Hitchcock*. Francia: Simon & Schuster.

- Valera, M. (s.f.). *Cómo llevar bien la tendencia 'oversize' (no, no se trata de comprarte dos tallas más)*. (2017). Recuperado el 23/10/2019. Disponible en <https://www.vogue.es/moda/tendencias/articulos/oversize-ropa-trucos/31723>
- Vazquez, E. (2010). *Empresa y administración*. Madrid: Paraninfo.
- Veblen, T. (1899). *Teoría de la clase ociosa*. Londres: Macmillan.
- Vera, C. (2003). *Como hacer cine 4: Éxtasis de Mariano Barroso*. Barcelona: Fundamentos.
- Vibranio. (s.f.). Recuperado el 18/10/2019. Disponible en <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Vibranio>
- Vicente, A. (s.f.). *Thierry Mugler*. (2019). Recuperado el 22/05/2019. Disponible en <https://smoda.elpais.com/moda/thierry-mugler-disenador/>
- Weiner, R. (2009). *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Carolina del norte: Mcfarland & Company, Inc.
- Zamora, A. (s.f.). *'Black Panther': Descubre a los personajes de la película con sus biografías*. (2018). Recuperado el 24/10/2018. Disponible en <http://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18563188/?page=2>

## Bibliografía

- Alday, D. (s.f.). *Todo sobre Nebula, la (otra) mortífera y peligrosa hija de Thanos*. (2018) Disponible en <https://www.superaficionados.com/nebula-marvel/>
- Alonso, J. (2003). *Bajo la piel del superhéroe*. La Plata: Facultad de Bellas Artes.
- Arenas, J. (1988). *Arte efímero y espacio estético*. Barcelona: Anthropos.
- Aristóteles. (trad. 1999). *Poética*. Madrid: Trilingüe.
- Avengers: Infinity War*. (2018). Disponible en [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Avengers:\\_Infinity\\_War](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Avengers:_Infinity_War)
- Barthes, R. (2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. Barcelona: Paidós.
- Battle, D. (2018) *Crítica de "Avengers: Infinity War", de Anthony y Joe Russo*. Disponible en <https://www.otroscines.com/nota-13277-critica-de-avengers-infinity-war-de-anthony-y-joe-russo>
- Blackarrow. (2015). *La complejidad de un buen universo compartido*. [posteo en blog] Disponible en <https://blogdesuperheroes.es/articulos-la-complejidad-de-un-buen-universo-compartido/>
- Branagh, K. (2011). *Thor*. [DVD]. Hollywood: Paramount Pictures.
- Bolton, A. (2008). *Superheroes: Fashion and Fantasy - Curatorial Talk*. [video] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=LWRNcQ5fLRM>
- Becker, U. (2014). *Enciclopedia de símbolos*. España: Swing.
- Brunner, R. (2009). *El diseño si importa*. Financial Times Press.
- Buttler, J. (2004). *Deshace el género*. Barcelona: Paidós.
- Calvo, S. (2016). *El nuevo vestir*. Chile: RIL.
- Constenla, T. (2011). *Crossover: la edad interminable*. Disponible en [https://elpais.com/diario/2011/02/04/cultura/1296774001\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2011/02/04/cultura/1296774001_850215.html)
- Cuesta, E. (2012). *Planificación estratégica y creatividad*. Barcelona: ESIC.
- Cubas, C. (2014). *Recursos Constructivos y detalles de confección*. [posteo en blog]. Disponible en <http://eleternoretornodelonuevo.blogspot.com/2013/05/recursos-constructivos-y-detalles-de.html>
- Davidson, E. (2018). *Four fashion collections inspired by your favourite horror films*. Disponible en <http://www.dazeddigital.com/fashion/article/42029/1/horror-film-inspired-fashion-the-shining-carrie-friday-13-calvin-klein-mcqueen>
- Diccionario de la Real Academia Española. (23.ª ed.) [enciclopedia en línea]. Recuperado el 18/08/2019. Disponible en: <https://dle.rae.es/>
- DiMaggio, M. (1992). *Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas*. Madrid: Paidós Comunicación.
- Donnelly, M. (2012). *Avengers Story*. Disponible en <https://www.latimes.com/entertainment/la-xpm-2012-apr-17-la-et-mg-gwyneth-paltrow-avengers-story.htm>
- En cine, cruce mejor que crossover*. (2016). Disponible en <https://www.fundeu.es/recomendacion/en-cine-cruce-mejor-que-crossover/>

- Esparza Ontiveros, M. (2010). *La indumentaria deportiva en la modernidad y en la posmodernidad*. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd145/la-indumentariadeportiva-en-la-posmodernidad.htm>
- Favreau, J. (2008). *Iron Man*. [DVD]. Hollywood: Paramount Pictures.
- Favreau, J. (2010). *Iron Man 2*. [DVD]. Hollywood: Paramount Pictures.
- Ferrón, L. (s.f.). *THANOS: Psicosis, maldad y Muerte*. (2019). [posteo en blog]. Disponible en <https://psicoanalisisdecomics.com/2019/05/08/thanos-psicosis-maldad-y-muerte/>
- Ferrón, L. (s.f.). *Psicoanálisis de Monstruos y Superhéroes*. (2019) [posteo en blog]. Disponible en <https://psicoanalisisdecomics.com/tag/thanos/>
- Fournier, S. (2012). *Consumer-brand relationships*. UK: Routledge.
- Gamora. (s.f.) Disponible en <https://www.marvel.com/characters/gamora/on-screen/profile>
- García, V. (2008). *El auge del género de superhéroes y la nueva industria cinematográfica global*. Alicante: Alicante.
- Garrido, A. (2019). *Agujeros de guion: Los fallos argumentales que te harán ver las películas de otra forma*. Madrid: La esfera de los libros.
- Gil Mártel. (2009). *Coolhunting. El arte y la ciencia de descifrar tendencias*. Barcelona: Ediciones Urano.
- Guedj, P. (2007). *Comics- En la piel de los Superhéroes*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Gunn, J. (2014) *Guardians of the galaxy*. [DVD]. Burbank: Walt Disney Pictures.
- Henao, S. (2007). *La indumentaria como identificadora social: un acercamiento a las culturas juveniles*. Colombia: Católica del Norte.
- Heller, E. (2008). *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gili.
- Hernández, J. (2016) *Tipologías de prendas*. Ecuador.
- Lajo, R. (1990). *Léxico de arte*. Madrid: Editorial Akal.
- Lando, L. (2009). *Diseño de Modas*. Lawrence: CBH Books.
- Laver, J. (1949). *Style in Costume*. UK: Oxford University Press.
- Limke, J. (2007). *Thor y Loki: En la tierra de los gigantes*. Minneapolis: Lerner Pub Group.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas*. Editorial Anagrama.
- Lobato, M. (2007). *Target: Manual de Instrucciones*. Barcelona: La Coruña.
- Loki. (s.f.). Disponible en <https://www.marvel.com/characters/loki/on-screen/profile>
- Loki. (s.f.). Disponible en [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Loki#Poderes\\_y\\_habilidad](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Loki#Poderes_y_habilidad)  
es

- Lunareja, D. (s.f.). *Wakanda Forever: el vestuario en la utopía africana de Black Panther*. (2018). Disponible en <http://www.vestirdesentido.com/2018/03/black-panther-pantera-negra-vestuario-ruth-carter-wakanda.html>
- Lurie, A. (1994). *El lenguaje de la Moda*. Barcelona: Paidós.
- Marré, S. (2012). *La propiedad intelectual y el diseño de indumentaria de autor*. [publicación académica] Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Marsal, S. (2016). *Moda y Cultura*. Barcelona: Nobuko.
- Marshall, R. (2010). *Jon Favreau explains the crossover cameo*. Disponible en <http://www.mtv.com/news/2596683/captain-americas-shield-in-iron-man-2-jon-favreau-explains-the-crossover-cameo/>
- Martinez, N. (s.f.). *7 razones que harían de Pantera Negra el superhéroe más importante de Marvel*. (2018). Disponible en <https://www.shock.co/pantera-negra/7-razones-que-harian-de-pantera-negra-el-superheroe-mas-importante-de-marvel-ie42>
- Meyer, M. (2014). *Elementos y principios del diseño*. Recuperado el 20/07/2019. Disponible en [https://www.academia.edu/33376876/ELEMENTOS\\_Y\\_PRINCIPIOS\\_DEL\\_DISEÑO](https://www.academia.edu/33376876/ELEMENTOS_Y_PRINCIPIOS_DEL_DISEÑO)
- Mizrahi, A. (2013). *La indumentaria como lenguaje performativo*. [publicación académica] La Plata: Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- Moreno, D. (2015). *Elementos del diseño*. Recuperado el 16/08/2019. Disponible en [https://www.academia.edu/37638345/ELEMENTOS\\_BÁSICOS\\_DEL\\_DISEÑO](https://www.academia.edu/37638345/ELEMENTOS_BÁSICOS_DEL_DISEÑO)
- Morris, T. (2001). *Los superhéroes y la filosofía: La verdad, la justicia y el modo socrático*. Barcelona: Blackie Books.
- Muñiz, I. (2016). *Gamora, la mujer más peligrosa del universo*. Disponible en <https://www.zonanegativa.com/gamora-la-mujer-mas-peligrosa-del-universo/>
- Nadoolman, D. (2014). *Diseño de vestuario. (El arte del cine)*. Barcelona: Blume.
- Nakamichi, T. (2013). *Patter Magic, tejidos elásticos*. Barcelona: Gili.
- Naman, A. (2018). *Let's Go to the Movies: Fashion Inspired by Film*. [posteo en blog] Disponible en <https://www.laviedetroit.com/blog/2018/9/27/lets-go-to-the-movies-fashion-inspired-by-film>
- Nebula*. (s.f.). Disponible en <https://www.marvel.com/characters/nebula/on-screen/profile>
- Okoye*. (s.f.). Disponible en <https://www.marvel.com/characters/okoye/on-screen/profile>
- Peter Parker*. (s.f.). Disponible en <https://www.marvel.com/characters/spider-man-peter-parker>
- Phaidon, P. (2013). *The Fashion Book*. Phaidon Press Limited.
- Pierre, R., J. (1955). *Análisis estilístico de los procedimientos poéticos y su significado*. París: Seuil.

- Philbrick, J. (2010). *Kevin Fiege Talks Iron Man 2, The Avengers and More*. Disponible en <https://movieweb.com/exclusive-kevin-fiege-talks-iron-man-2-the-avengers-and-more/>
- Pradilla, T. (s.f.). *¿Es la película de Marvel Avengers: Infinity War, apropiada para niños pequeños?* (2018). Disponible en <https://www.lafamiliadebroward.com/resena-es-la-pelicula-de-marvel-avengers-infinity-war-apropiada-para-ninos-pequenos/>
- Porcel, M. (2019). *Jean Paul Gaultier*. Disponible en [https://elpais.com/elpais/2019/05/23/estilo/1558623446\\_053113.html](https://elpais.com/elpais/2019/05/23/estilo/1558623446_053113.html)
- Renfrew, E. y Renfrew, C. (2009). *Creación de una colección de moda*. Barcelona: Gili.
- Riviere, M. (2013). *Historia informal de la moda*. España: Penguin Random House.
- Rodriguez, D. (2011). *Diseño de estampación digital y aplicaciones. Caso de aprendizaje y práctica proyectual en entorno digital*. Argentina: Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Rojo, G. (2012). *Iron Times: La Historia Completa de Iron Man, Volumen 1*. Buenos Aires: Dunken.
- Roster, P. (1992). *De la colonia a la posmodernidad. Teoría teatral y crítica sobre teatro latinoamericano*. Buenos Aires: Galerna.
- Russo, A., Russo, J. (2018). *Avengers: Infinity War*. [DVD]. Burbank: Walt Disney Pictures.
- Russo, A., Russo, J. (2018). *Captain America: The Winter Soldier*. [DVD]. Burbank: Walt Disney Pictures.
- Russo, E. (1998). *Diccionario de cine: estética, crítica, técnica, historia*. Buenos Aires: Paidós.
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Barcelona: Paidós.
- Sanchez, M. (2018). *Jean Paul Gaultier*. Disponible en <https://www.infobae.com/tendencias/lifestyle/2018/03/23/jean-paul-gaultier-un-traje-puede-dar-mensajes-se-puede-ser-mentiroso-o-se-puede-ser-honesto/>
- Santa, L. (2005). *Graphic Fashion: Design, Illustration & Trends*. Promopress; Bilingual edition
- Saulquin, S. (2006). *Historia de la Moda Argentina: del miriñaque al diseño de autor*. Buenos Aires: Emecé Editores S.A.
- Saulquin, S. (2010). *La muerte de la moda: el día después*, Buenos Aires: Paidós
- Schultz, T. (1981). *Hollywood Genres*. Boston: McGraw Hill.
- Seeling, C. (2000). *Moda: El siglo de los diseñadores*. Barcelona: Editorial Konemann.
- Soorger, R. (2006). *Principios básicos del diseño de moda*. Barcelona: Editorial Gilli.
- Sitio web Concepto. (2014). Definición de Moda. Disponible en <http://conceptodefinicion.de/moda/>
- Sitio web de Hot Topic. (s.f.). Disponible en <https://www.hottopic.com/>
- Sitio web oficial de Marvel. (s.f.). Disponible en <https://www.marvel.com/>

- Sitio web de Marvel Cinematic Universe. (s.f.). Disponible en [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Marvel\\_Cinematic\\_Universe\\_Wiki](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Marvel_Cinematic_Universe_Wiki)
- Sitio web de Torrid. (s.f.). Disponible en <https://www.torrid.com/>
- Sitio web de Ultimate Jackets. (s.f.). Disponible en <https://www.ujackets.com/>
- Steve Rogers*. (s.f.). Disponible en <https://www.marvel.com/characters/captain-america-steve-rogers/on-screen/profile>
- Surrel, J. (2012). *Avengers: The Art of Marvel's The Avengers*. Nueva York: Marvel Worldwide, Inc.
- Thanos*. (s.f.). Disponible en <https://www.marvel.com/characters/thanos/on-screen/profile>
- Thomas, R., Englehart, S. (2009). *Los vengadores en guerra con los dioses*. Barcelona: Panini.
- Tony Stark*. (s.f.). Disponible en <https://www.marvel.com/characters/iron-man-tony-stark/on-screen/profile>
- Toussaint-Samat, M. (1994). *Historia técnica y moral del vestido*. Francia: Alianza.
- Truffaut, F. (1966). *El cine según Hitchcock*. Francia: Simon & Schuster.
- T'challa*. (s.f.). Disponible en <https://www.marvel.com/characters/black-panther-t-challa/on-screen/profile>
- Valera, M. (s.f.). *Cómo llevar bien la tendencia 'oversize' (no, no se trata de comprarte dos tallas más)*. (2017). Disponible en <https://www.vogue.es/moda/tendencias/articulos/oversize-ropa-trucos/31723>
- Vazquez, E. (2010). *Empresa y administración*. Madrid: Paraninfo.
- Veblen, T. (1899). *Teoría de la clase ociosa*. Londres: Macmillan.
- Vera, C. (2003). *Como hacer cine 4: Éxtasis de Mariano Barroso*. Barcelona: Fundamentos.
- Vera, V. (2015). *Gamers y cosplayers, la "tribu" que crece entre los adolescentes argentinos*. Disponible en <http://www.lanacion.com.ar/1845520-gamers-cosplayers-generacion-zadolescentes-argentinos>
- Vicente, A. (2019). *Thierry Mugler*. Disponible en <https://smoda.elpais.com/moda/thierry-mugler-disenador/>
- Vibranio*. (s.f.). Disponible en <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Vibranio>
- VV. AA. (2010). *Marvel héroes: Busca y encuentra*. Barcelona: Beascoa.
- Wanda Maximoff*. (s.f.). Disponible en <https://www.marvel.com/characters/scarlet-witch-wanda-maximoff/on-screen/profile>
- Watts, J. (2017). *Spider-Man: Homecoming*. [DVD]. Culver City: Sony Pictures Entertainment.
- Weiner, R. (2009). *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Carolina del norte: Mcfarland & Company, Inc.



Whedon, J. (2012). *The Avengers*. [DVD]. Burbank: Walt Disney Pictures.

Wong, W. (1998). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gili.

Zamora, A. (s.f.). '*Black Panther*': Descubre a los personajes de la película con sus biografías. (2018). Disponible en <http://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18563188/?page=2>

Zimmermann, Y. (1998). *Del diseño*. Barcelona: Gili.