



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA  
**PASCUAL BRAVO**

# **Cine scifi como inspiración en el sistema moda**

**Anlli Vanesa Cuervo Marín**

Anteproyecto de Grado

**Modalidad Trabajo de Grado**

Profesional en Diseño de Vestuario

**Docente:**

Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid

Institución Universitaria Pascual Bravo

Facultad de Producción y Diseño

Departamento de Diseño

Medellín, Colombia

2023-01

## Resumen

La ciencia ficción se ha convertido en auténticas referencias de moda, el vestuario ya no se considera un complemento, sino que se convierte en un personaje más, por lo que tiene cierta influencia de forma directa y potente en los hábitos de consumo del telespectador.

Es por eso que el presente proyecto tiene como propósito central averiguar como el cine de ciencia ficción es una fuente primordial para la creación de un nuevo estilo de vestimenta, creando una prenda femenina inspirado en el lenguaje visual de una serie de películas de ciencia ficción Avengers, Matrix y el Destino de Júpiter que permite visualizar nuevas expectativas de diseño en texturas, colores y teniendo en cuenta los intereses del género femenino de la ciudad de Medellín para la creación del vestuario perteneciente al universo casual.

**Palabras clave:** Cine scifi, casualwear, lenguaje visual, diseño, vestuario femenino

## **Abstract**

Science fiction has become authentic fashion references, attire is no longer considered an accessory, but rather one more character, which is why it has a certain direct and powerful influence on the viewer's consumption habits.

That is why the main purpose of this project is to find out how science fiction cinema is a primary source for the creation of a new style of attire, creating a feminine outfit inspired by the visual language of a series of Avengers science fiction films. , Matrix and Jupiter's Destination that allows to visualize new design expectations in textures, colors and taking into account the interests of the female gender of the city of Medellín for the creation of clothing belonging to the casualwear universe.

**Keywords:** Scifi cinema, casualwear, visual language, design, women's wardrobe

---

# Contenido

	<b>Pág.</b>
1. Descripción del proyecto.....	8
1.1 Planteamiento del Problema.....	8
1.2 Justificación .....	8
2. Referentes Teóricos.....	10
2.1 Marco Teórico.....	10
2.2 Estado del Arte.....	12
3. Hipótesis y Predicciones .....	23
3.1 Hipótesis.....	23
3.2 Predicciones .....	23
4. Objetivos .....	24
4.1 Objetivo General .....	24
4.2 Objetivos Específicos.....	24
5. Metodología .....	24
5.1 Enfoque y tipo de investigación.....	25

---

5.2	Rol.....	25
5.3	Estrategia.....	25
5.4	Unidad de análisis .....	25
5.5	Población o grupo focal de estudio .....	25
5.6	Lugar de estudio.....	26
5.7	Muestra.....	26
5.8	Categorías o variables .....	26
5.9	Materiales y/o Equipos.....	26
5.10	Métodos.....	26
5.11	Instrumento de recolección de datos .....	27
5.12	Análisis de datos .....	28
6.	Resultados Esperados.....	29
6.1	Resultados encuestas.....	30
6.2	Desarrollo de moodboard y análisis Resultados .....	31
6.3	Alfabeto visual y análisis .....	32
6.4	Propuestas de diseño .....	33
6.5	Ficha técnica .....	34
6.6	Fotografías y análisis de la prenda .....	35
7.	Conclusión .....	36
8.	Propiedad Intelectual.....	37

9. Consideraciones Éticas o Bioéticas.....	38
10. Conflicto de Intereses.....	39
11. Presupuesto .....	40
11 Bibliografía .....	41

## Tabla de ilustraciones

Ilustración 1"Manada de lobos / Pack of Wolves", 2015 .....	15
Ilustración 2"Guardianes, versión remasterizada / Guardians, Remastered Version". 2016.....	15
Ilustración 3"Serie del espacio 1, Castillo blanco / Space Series 1, White Castle", 2014.....	16
Ilustración 4 H. R. Giger Museum Bar 2016 .....	17
Ilustración 5 Fuente Giger Museum Bar 2016 .....	17
Ilustración 6 Replicator Fuente- revista Science 2019.....	18
Ilustración 7 Dolce & Gabbana colección otoño invierno 2021 (Milán) .....	19
Ilustración 8 Desfile Moschino verano 2016 con estampados inspirados en Bombón, Bellota y Burbuja.....	20
Ilustración 9 Modelo virtual de la campaña Louis Vuitton primavera/verano 2016.....	21
Ilustración 10 protagonista de Final Fantasy, Lightning en la campaña Louis Vuitton Primavera/Verano 2016 .....	21
Ilustración 11 Philipp Plein incorporando superhéroes a sus colecciones otoño/invierno 2016.....	22
Ilustración 12 Philipp Plein - Milán - Mujer - otoño-invierno 2016 Fuente: <a href="https://woman.elperiodico.com/galerias/philipp-plein-milan-mujer-otono-76703307#foto16">https://woman.elperiodico.com/galerias/philipp-plein-milan-mujer-otono-76703307#foto16</a> .....	22
Ilustración 13 moodboard el destino de júpiter .....	23
Ilustración 14 moodboard Matrix.....	24
Ilustración 15 moodboard Avengers endgame .....	25

---

## Lista de tablas

Tabla 1 Resultados esperados .....	30
Tabla 2 Propiedad Intelectual.....	32
Tabla 3 Presupuesto Global .....	36



# 1. Descripción del proyecto

## 1.1 Planteamiento del Problema

El cine de ciencia ficción ha logrado en cierta medida anticiparse al futuro planteando nuevas visiones de lo que podría crearse en tendencias modernas, además, ha inspirado a diseñar nueva tecnología que podría ser posible en los atuendos actuales como es la creación de nuevas texturas, cortes, colores, siluetas y materiales tecnológicos que generan vestuarios extraordinarios.

Debido a esto, el lenguaje visual del cine de ciencia ficción influye enormemente en los outfit del género femenino ya que se ha convertido en un nuevo referente de moda en el mundo moderno, en otros términos; el entorno y las características de los personajes del cine son la fuente de inspiración más directa para la creación de nuevas prendas de vestir.

Por ello se desea resolver ¿Cómo a partir del lenguaje visual de una serie de películas de ciencia ficción se puede contribuir al desarrollo de un vestuario exterior del género femenino en la ciudad de Medellín?

## 1.2 Justificación

Una de las novedades más destacables actualmente en el sistema moda es el cine de ciencia ficción, porque el lenguaje audiovisual de las películas son una canal principal para la creación de nuevas tendencias de moda (Naiare, 2022). Es por eso, que el cine de ciencia ficción ha servido de pasarela para la moda en el mundo actual.

El pionero que más contribuyó a que las ciencias ficción sea hoy en día una fuente de inspiración para diferentes marcas de moda, fue el diseñador Pierre Cardín, ya que aportó a la moda una estética futurista que iba más allá de la ropa, el diseñador creó vestuarios que se adornaban con cascos,

pantallas, pasamontañas o gafas de espejo, con el fin de imaginar que serviría de protección frente a otros mundos posibles (García, 2020).

De igual manera, el Diseñador Paco Rabanne, es otro pionero de la moda, porque creaba vestuarios innovadores y vanguardista, porque utilizaba materiales poco convencionales en los diseños, como metal, plástico y cuero en ropa, además tenía la capacidad de fusionar elementos tradicionales y modernos y convertirlos en un nuevo estilo (Moreno, Ramírez, Oliva, & Moreno, 2023).

Gracias a estos diseñadores, actualmente la ciencia ficción se ha convertido en una fuente directa para crear colecciones de prendas de vestir, un ejemplo esto, es la tendencia Matrix en la pasarela de Alexander Wang, en el desfile el cuero fue uno de los materiales protagonistas y las minúsculas gafas futuristas de Neo, (Santos, 2018). De igual forma la casa de moda australiana del diseñador Paolo Sebastian creó una colección de vestidos llamada Once Upon a Dream, que está inspirada en la esencia de las películas de Disney, por lo que los cuentos icónicos cobran vida en el vestuario a través de la alta costura, textura, flores en 3D y mucho color que planteó el diseñador (The fashion journalist, 2017).

Así mismo, muchas firmas de moda como Christian Dior, Dries Van Noten y Rick Owens se ha inspirado en cine de ciencia ficción relacionadas con el concepto de brujas, pero esto con el fin de dar también un mensaje de empoderamiento en las mujeres actuales (Camila, 2022).

Posterior a esto, otros diseñadores se inspiran en diferentes películas de ciencia ficción con un concepto de avances tecnológico, para apuntar más a un diseño de vestuario futurista que contribuya a mejorar la calidad de vida y vaya más allá de vestir a un cuerpo. Se puede decir que un ejemplo de esto, es la marca Levi's con la colaboración de Jacquard de Google ha creado una chaqueta inteligente, que permite a los usuarios programar cuatro gestos sobre la tela para llevar a cabo diversas acciones en su teléfono móvil, como controlar la reproducción de la música, comprobar si hay llamadas o mensajes, esto es posible porque posee un panel táctil con el que se puede interactuar con la chaqueta de Levi's el smartphone (Arteaga, 2019).

Asimismo, la firma española Beston ha lanzado cazadora de apariencia común para climas fríos posee una calefacción incorporada con hasta 3 niveles de temperatura que además cuentan con cinco

resistencias de fibra de carbono, dos en la parte delantera y tres en la trasera, que se alimentan a través de una batería (Morales, 2020).

En pocas palabras la ciencia ficción cumple un papel importante en la influencia de idear nuevas para las creaciones de tendencias, como por ejemplo el desarrollo de prendas virtuales que actualmente se está generando, plataformas como DressX y The Fabricant, tribute Brand, institute of digital fashion x Auroboros, oskmood by osk en la que varios diseñadores de moda y vestuarios pueden contribuir a crear moda virtual (Véliz, 2021).

Actualmente la moda se ve beneficiada por el cine de ciencia ficción porque se populariza y perpetúa en el tiempo, además se considera que el vestuario transmite un mensaje no verbal, porque observando cómo se viste el género femenino se puede determinar el rol que desempeña e incluso elementos de su personalidad (Viva la Moda, 2020).

Por lo tanto, el trabajo se centra en utilizar técnicas de innovación para generar nuevas perspectivas que contribuya al desarrollo de texturas, acabados y diseño en la creación de un vestuario femenino, esencialmente inspirado las películas de ciencia ficción como Avengers , Matrix y el Destino de Júpiter, porque el atuendo de esta serie de películas de ciencia ficción crean realidades alternativas que conectan el pasado, el presente y el futuro, dando origen a nuevas creaciones de vestuario futuristas que suelen relacionarse con la vestimenta de los roles actuales del género femenino.

## **2. Referentes Teóricos**

### **2.1 Marco Teórico**

Los conceptos que se desarrollan en los siguientes párrafos son los que permiten dar forma a la investigación del proyecto acerca de cómo el cine de ciencia ficción contribuye e inspira a la

sociedad por medio del lenguaje visual y como es un referente de creación de vestimenta. Estos conceptos son: Cine de ciencia ficción, lenguaje visual y diseño de vestuario.

El concepto del cine de ciencia ficción es un género cinematográfico que utiliza representaciones imaginativas basadas en la ciencia de fenómenos inexplicables como plantas alienígenas, viajes en el tiempo o futuros potenciales tecnológicos como naves espaciales y robots (González, 2022). de hecho este género busca sorprender y emocionar al espectador por la manera en que expone las imágenes y los elementos sonoros.

Además, el cine de ciencia ficción ha creado un instrumento de comunicación social y expresión artística que ha hecho que los espectadores se interioricen en la vida de los personajes y el lugar donde transcurre la historia, asimismo tiene la capacidad de influir en el desarrollo de la identidad, la imagen y las representaciones culturales de un país (Bardón, La industria del cine como impulsor del turismo en un destino. Caso de estudio: ciudad de Nueva York del año 2010 al año 2019, 2022).

Por otra parte, el concepto del lenguaje visual se puede definir como una habilidad perceptual que se caracteriza por ser un fenómeno amplio e integral en el que influyen de las necesidades, valores y deseos de las personas (Martínez, Rojas, & Suárez, 2012) es por ello que se considera una fuente de comunicación que expresa un significado de vivencia. Además, el lenguaje visual cuenta con su propio alfabeto de comunicación o expresión que es por medio de elementos o signos, como lo son las texturas, líneas, el color, las formas planas o volumétricas. De hecho, estos elementos del lenguaje visual también se compone de otros medios de interacción como la simetría, la tensión, equilibrio el ritmo y la relación con de la figura y el fondo esto permite tener una técnica de material expresivo que genera una comunicación audiovisual con los espectadores generando ideales convencionales y la imitación de la realidad por lo que permite a los espectadores buscar una cultura más amplia que cede un mayor conocimiento hacia lo nuevo, tecnológico y científico (Murcia, 2001).

Como último concepto importante se encuentra el diseño de vestuarios; el cual se encarga de diseñar a medida los trajes y los accesorios de los personajes de cine, teatro o televisión. Ya sea una película histórica, una serie de acción, una actuación musical o un programa televisivo, el creador del vestuario se ocupa de crear desde cero todos los detalles del estilismo que ocupa los personajes del cine (Blog & noticias, 2021) para generar la creación de un vestuario se toma como base una investigación a través de libros, revistas, por internet, museos o galerías de arte esto con el fin de

obtener ideales o creaciones de texturas cortas y colores para crear el vestuario acorde a la temática que se inspira para dar cuerpo al personaje (Ruiz, 2019).

Después de presentar estos conceptos se puede entender bajo que lineamientos se presenta la investigación, esto con el fin de brindar ideas de que aspectos se deben tener en cuenta en el momento de crear un vestuario inspirado en el cine de ciencia ficción.

## **2.2 Estado del Arte**

En busca del estado del arte, se tuvo en cuenta la revisión de una base de proyectos investigativos. Los resultados de la búsqueda se encuentran a continuación de manera ascendente dando a conocer diferentes referentes de percepciones sobre el lenguaje visual del cine de ciencia ficción y la influencia que tiene en los ámbitos y comportamientos de los espectadores.

El escritor Miquel Barceló García indica un análisis que el género de cine ciencia ficción además de ofrecer entretenimiento al ser humano, también ofrece la posibilidad de pensar, educar y reflexionar sobre los distintos futuros, además es un ideal de costumbre a nuevos cambios tecnocientíficos posibles y descubrimientos tecnológicos para aproximarlos a otras realidades (Barceló, 2008).

Por otra parte, (González, 2022) realizó un estudio transdisciplinar en un marco de los estudios visuales, donde se encuentran inmersos conceptos en cuanto a la filosofía, psicología, política y comunicación, lo cual viabiliza un objetivo colectivo de cómo la humanidad busca un conocimiento más allá del planeta Tierra y el universo. Este análisis lo realizó por medio de la obra *Europa Report*, del cineasta ecuatoriano Sebastián Cordero, esto con el fin de evidenciar cómo se construye la imagen evolutiva del ser humano y cómo ésta varía en función de la tecnociencia y la maquinización presente en la película.

Asimismo (Rivera B, 2004) Indicó que el cine de ciencia ficción ha estado generando ideas de posibles futuros que contribuyan a crear un hombre autónomo y autosuficiente. Los inventos tecnológicos como la televisión y el internet han permitido tener menos contacto con el mundo externo al punto de que actualmente se hacen transformaciones sobre una casa inteligente con el mismo objetivo que nos mostraba la película *Brazil* dirigida por Terry Gilliam.

Por otra parte, las películas suelen inspirarse en lugares del mundo real como en el caso de las películas de Disney que no solo transmiten un mundo de fantasía y ficción si no que comunican la cultura de los habitantes de dichos lugares. Un ejemplo de esta comunicación visual es la película Encanto que muestra escenarios que son familiares para los habitantes del país como el Valle del Cocora en Quindío, o también la película de una aventura de altura en el cual el personaje cumple el sueño de visitar las Cataratas del Paraíso inspiradas en el Salto Ángel de Venezuela, la cascada más grande del mundo (Docter & Peterson, Shock, 2021).

Asimismo, el director estadounidense James Cameron da a conocer el parque forestal nacional de Zhangjiajie que es uno de los lugares más especiales en China, ya que se inspiró en este lugar para crear las montañas colgantes de la película Avatar. Además, hizo que Zhangjiajie "sintiera" profundamente los enormes beneficios económicos generados por la combinación de la cultura cinematográfica, aumentando así el turismo en este lugar (XU, 2022).

Travelsat Tourism Competitive Index realizó un estudio en el año 2012 en el cual 40 millones de turistas eligieron su destino después de verlo en una película (Bardón, La industria del cine como impulsor del turismo en un destino. Caso de estudio: ciudad de Nueva York del año 2010 al año 2019, 2022).

Además, el cine se considera un medio de publicidad dado que proyecta en las pantallas imágenes de paisajes y monumentos que comunican la cultura e identidad de los lugares. Por eso, las personas suelen buscar esos rincones donde son firmadas las películas para vivir su propia experiencia con los elementos que utilizaron los personajes de las películas. De hecho, un ejemplo de esto es la película de Harry Potter, que permitió un gran aumento de visitantes en algunos lugares del Reino Unido como el caso del castillo Alnwick Castle, dónde Harry aprendió a volar en una escoba, o viajar Hogwarts Express (Bernardi, 2016). Esto afirma lo que el cine puede generar y la forma en la que influye sobre los espectadores.

Por otra parte, el Cyberpunk que es un subgénero de la ciencia ficción caracterizado por una visión única de la tecnología, el desarrollo económico y el orden social el cual se le suele denominar la "cultura digital" (Villaplana, 2022). inspiró al videojuego "Cyberpunk 2077" de CD Projekt el cual mezcla elementos de fantasía urbana con cyberpunk creando escenarios de ciencia ficción (MB, 2020).

De igual modo, la herramienta 3D Unreal Engine 5 crea humanos digitales de alta fidelidad e imágenes fotorrealistas, por lo que ha implantado el juego de The Matrix Awakens que hace pensar que estás en la película (Río, 2021).

## **2.3 Estado de la Técnica**

En la búsqueda del estado de la técnica, se tuvo en cuenta la revisión de diferentes trabajos investigativos, páginas web, blogs y campañas de revistas de moda, donde dan a conocer diferentes proyectos inspirados en los futuros posible que trae el cine de ciencia ficción en la actualidad. Se evidencia a continuación de manera ascendente.

La artista digital Yuri Shwedoff tiene una fuerte influencia de la ciencia ficción, esta artista ha logrado por medio de la ilustración un equilibrio entre el futurismo y lo clásico. Crea por medio del dibujo un mundo apocalíptico y oscuro, donde los personajes se enfrentan al fin del mundo en diferentes escenas ilustradas de la artista (Domestika, 2016).



Ilustración 1 "Manada de lobos / Pack of Wolves", 2015



Ilustración 2 "Guardianes, versión remasterizada / Guardians, Remastered Version". 2016





Ilustración 3 "Serie del espacio 1, Castillo blanco / Space Series 1, White Castle", 2014

Hay lugares inspirados en el cine de ciencia ficción, como en el caso del restaurante y museo Giger, que está inspirado en la película "Alien" el creador del espacio es el pintor y escultor Hans Rudolf Giger, el cual ha tomado como fuente de inspiración los diseños de los personajes de la película para generar un entorno escalofriante en el techo, las paredes, los suelos, los accesorios, las mesas y las sillas tiene una estructura cavernosa y esquelética cuyos arcos simulan la forma de vértebras al igual que el interior de una criatura similar a la película ( Zona Bogotá DC, 2021).



Ilustración 4 H. R. Giger Museum Bar 2016



Ilustración 5 Fuente Giger Museum Bar 2016

Star Trek es una serie en la que aparecía una máquina ficticia replicadora de objetos, la cual sirvió como fuente de inspiración para la creación real de una impresión 3D que permite convertir archivos digitales en prototipos reales, como accesorios de moda, miembros prostéticos, instrumentos musicales entre otros (Rodríguez, 2016).

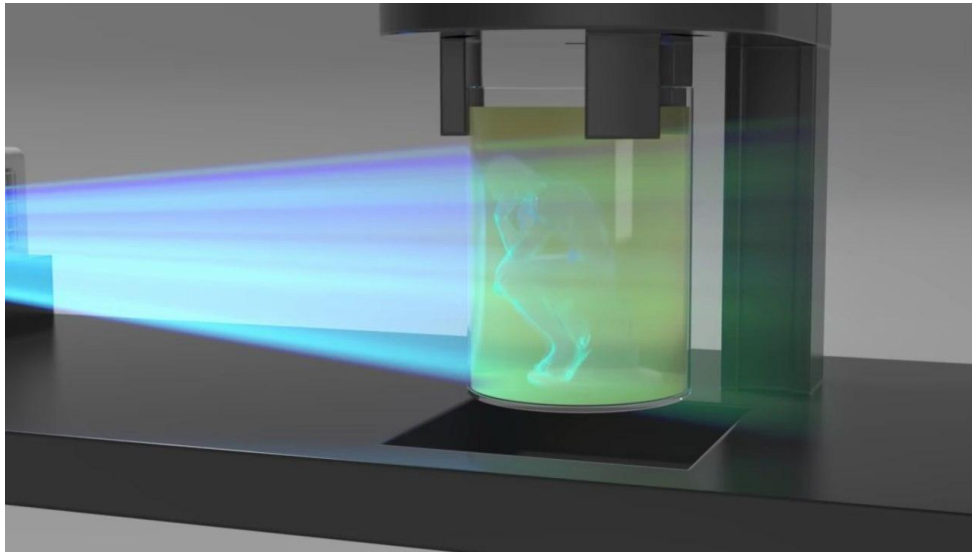


Ilustración 6 Replicator Fuente- revista Science 2019

Por otra parte, en el género de la moda la marca Dolce & Gabbana se inspiró por el término de ciencia ficción en el cual expone una colección en la semana de la moda en Milán una creación de siluetas de los supermodelos de los 90 diseñadas por robots; se puede apreciar el neón, zapatillas deportivas, trajes de falda cruzados, estampados de graffiti, eslabones de cadena, abrigos acolchados holográficos y botas de nieve (Woman time, 2021).





Ilustración 7 Dolce & Gabbana colección otoño invierno 2021 (Milán)

El director creativo de Moschino Jeremy Scott realiza una colaboración con Cartoon Network para presentar una colección llamada Supernenas. En la pasarela se visualiza los estampados inspirados en Bombón, Bellota y Burbuja, incluyendo medias estampadas, un traje de baño, jerseys y una línea de bolsos con los rostros característicos de la serie (Moda en calle , 2015).



Ilustración 8 Desfile Moschino verano 2016 con estampados inspirados en Bombón, Bellota y Burbuja

De igual modo, Louis Vuitton se apunta al mundo de los videojuegos ya que ha utilizado el personaje de Final Fantasy XIII Lightning que es un videojuego de fantasía y ciencia ficción como modelo de la campaña de la marca. Además, el director Nicolas Ghesquiere de Luis Vuitton resalta que Lightning es el avatar perfecto de una mujer heroica en un mundo donde las redes sociales y las comunicaciones se han integrado en nuestras vidas (álamo, 2016).



Ilustración 9 Modelo virtual de la campaña Louis Vuitton primavera/verano 2016

Fuente: <https://trendy-u.blogspot.com/2016/02/modelo-virtual-en-la-campana-louis.html>

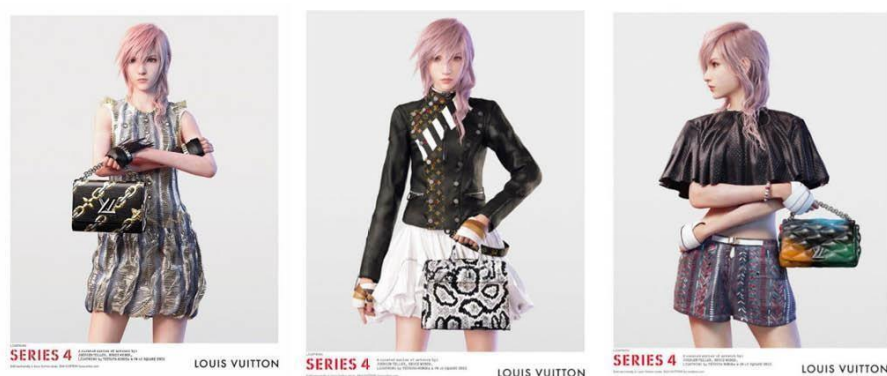


Ilustración 10 protagonista de Final Fantasy, Lightning en la campaña Louis Vuitton Primavera/Verano 2016

Asimismo, el Diseñador alemán Philipp Pleinn, se inspiró en los personajes de superhéroes como Superman, Spiderman, Captain América entre otros del cine de ciencia ficción para la creación de una colección (Briones, 2016).





Ilustración 11 Philipp Plein incorporando superhéroes a sus colecciones otoño/invierno 2016



Ilustración 12 Philipp Plein - Milán - Mujer - otoño-invierno 2016

Fuente:<https://woman.elperiodico.com/galerias/philipp-plein-milan-mujer-otono-76703307#foto16>

## **3. Hipótesis y Predicciones**

### **3.1 Hipótesis**

Sí actualmente el cine de ciencia ficción se ha convertido en un auténtico referente de moda, entonces, se generará una alternativa de diseño en un vestuario exterior del universo casual para la creación de un estilo exclusivo en la ciudad de Medellín.

### **3.2 Predicciones**

- El género femenino se identificará con un vestuario único y multifuncional.
- Se creará una identidad a partir de la creación de un vestuario del cine de ciencia ficción de la ciudad de Medellín.
- Las marcas incluirán el nuevo diseño creado por las películas de ciencia ficción Avengers, Matrix y el Destino de Júpiter convirtiéndose en una nueva tendencia.
- Se generará nuevas perspectivas en cortes, texturas y acabados en las prendas en la ciudad de Medellín
- El vestuario comunicará y equilibrará un toque artístico.



## **4. Objetivos**

### **4.1 Objetivo General**

Proponer una prenda de diseño que exprese de manera visual un vestuario del universo casual inspirado en las películas de ciencia ficción Avengers, Matrix y el Destino de Júpiter para el género femenino en un rango de edades de 18 a 26 años en la ciudad de Medellín.

### **4.2 Objetivos Específicos**

- Analizar los puntos críticos de los usuarios para determinar los resultados de satisfacción o gustos con respecto al lenguaje audiovisual que generan las películas de ciencia ficción.
- Analizar las tres películas en el cual se observará los elementos más predominantes de las escenas, en cuanto a formas, estéticas, simbólicas y métodos funcionales.
- Diseñar tres alternativas de vestimenta de acuerdo a la metodología de diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo, se tendrá en cuenta las texturas, colores y elementos provenientes de las películas de ciencia ficción y los gustos de la comunidad dentro de 18 a 26 años de la ciudad de Medellín.
- Fabricar un prototipo de una prenda para el género femenino a partir de los escenarios y personajes de las películas Avengers, Matrix y el Destino de Júpiter.

## **5. Metodología**

Esta investigación presenta diferentes ítems, que brinda la información adecuada para el desarrollo de la creación del proyecto.

## **5.1 Enfoque y tipo de investigación**

En este trabajo el enfoque del diseño de investigación se describe como uno de tipo cualitativo, ya que este depende de la percepción social, cultural o subjetiva de un objeto. Se plantea una investigación experimental que permite analizar la creación de una prenda inspirada en las películas de ciencia ficción para un grupo femenino de la ciudad de Medellín.

## **5.2 Rol**

Para esta investigación se utiliza un rol inductivo, debido a que se extrae una conclusión a partir de una determinada observación que se obtienen de los criterios de la comunidad femenina y los elementos de las películas de ciencia ficción para la creación de una prenda del universo casual.

## **5.3 Estrategia**

El trabajo de investigación tiene como estrategia un proceso experimental, con el fin de analizar los diferentes diseños en formas, color, textura y cortes que se deben implementar en la prenda para la comunidad del género femenino

## **5.4 Unidad de análisis**

Un nuevo estilo de vestimenta en el universo casual para el género femenino a partir del lenguaje visual de una serie de películas de ciencia ficción.

## **5.5 Población o grupo focal de estudio**

La investigación se realizará a diferentes mujeres de la ciudad de Medellín de 18 a 26 años de edad.

## **5.6 Lugar de estudio**

Se tomará como estudio diferentes lugares de la ciudad de Medellín.

## **5.7 Muestra**

En la presente investigación se tomará en cuenta los gustos y criterios de mujeres de diferentes barrios de la ciudad de Medellín.

## **5.8 Categorías o variables**

Cine scifi, casual, lenguaje visual, Diseño

## **5.9 Materiales y/o Equipos**

los materiales que se empleará para el desarrollo de la investigación son las herramientas como: Google forms, adobe illustrator, photoshop, optitex, excel, insumos textiles, bases textiles, máquinas de confección, gabarit de moda, bitácora, insumos de papelería.

## **5.10 Métodos**

El método de la investigación es inductivo-cualitativo, ambos permiten crear estrategias que se dividen en etapas, las cuales permiten obtener conclusiones generales que parten de la observación, análisis y clasificaciones que proporcionan la información sobre intereses, motivaciones y expectativas de un grupo focal para así llegar a formular premisas generales en el desarrollo de la investigación. Además, se tendrá en cuenta pautas de creación de diseño el cual rige de cómo es la investigación del tema de inspiración, creación de moodboard, paleta de color, propuestas de posibles diseño, dibujo técnico y prototipo.

## 5.11 Instrumento de recolección de datos

- Encuesta con preguntas abiertas y cerradas a grupos focales: analizar opiniones

Preguntas.

¿Cuál es tu edad?

¿En qué factor se basa para elegir una película?

¿Cuál de estas películas se ha visto?: Avengers, Matrix y el Destino de Júpiter, todas las anteriores, ninguna.

¿Cuál es tu película favorita?

¿Qué es lo que más te gusta de la película que seleccionaste como favorita?

¿Cuál es tu personaje favorito? ¿Por qué?

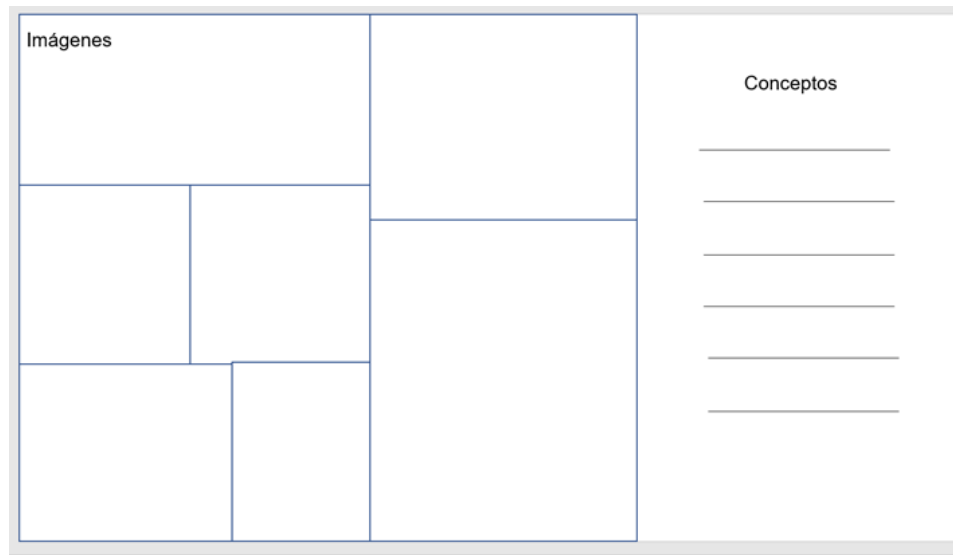
¿Qué es lo que más te gusta del vestuario de los personajes de la película?: siluetas o aspecto de la prenda, colores, diseño y textura, otra...

¿Cuál de estos colores le mañana más la atención?: negro, vino tinto, color metalizado, otra...

¿En una palabra, cómo defines lo que sientes cuando ves alguna de las tres películas?: emoción, miedo al futuro, nostalgia, otra...

Encuesta para determinar los criterios de los usuarios con respecto las tres películas de ciencia ficción:<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScWgTwB2gADSXQaZOgJf8ttjftS8nQbx3SpaTaWjrzuWm0wQ/viewform>

- Observación directa: analizar las posibles texturas y color de las películas para la creación del vestuario del universo casual, se realizará por medio de tres moodboard tamaño tabloide que permite visualizar por medio de imágenes los elementos estéticos, los símbolos, formas geométricas u orgánicas, gamas cromáticas de las escenas de cada película y también sacar un listado de posibles conceptos más predominantes de algunas escenas. A demás se incluirá los resultados de la encuesta.



- Fotografías: alfabeto visual para la creación de la prenda.

Se tendrá en cuenta los tres moodboard para llegar a la conclusión de los posibles materiales e insumos, esto se realiza por medio de imágenes que especifica la clase y tipo de acabados, texturas, siluetas, cortes, colores que más destacaron en los tres moodboard y referentes visuales que se utilizaran para la creación de las tres alternativas de diseño del universo casual.

- Selección de prenda: Se diseñará por medio del programa illustrator el cual permite visualizar el plano de la prenda con su respectivo color.
- Realizar ficha técnica del vestuario escogido.
- Elaboración de prototipo: el cual tendrá como anexo unas fotografías que permita visualizar la relación de las películas con el diseño de la prenda.

## 5.12 Análisis de datos

Realizar preguntas por medio de la herramienta Google forms a diferentes grupos focales para analizar los criterios que tienen de acuerdo a la serie de películas de ciencia ficción.

Observar la comunicación visual de la serie de películas para llegar a una conclusión de los posibles materiales y acabados textiles y colores que se puede implementar en la prenda del universo casual.

Recopilar diferentes fotografías e imágenes de las escenas o momentos destacables de la serie de películas de ciencia ficción para la creación de un moodboard o alfabeto visual por medio de las herramientas illustrator y photoshop, que sirva como referente en la creación del vestuario.

## 6. Resultados Esperados

Objetivo Específico	Actividades	Productos Esperados	Indicadores	Medios de Verificación
<b>Objetivo específico 1:</b> Analizar los puntos críticos de los usuarios para determinar los resultados de satisfacción o gustos con respecto al lenguaje audiovisual que generan las películas de ciencia ficción.	Analizar las preferencias de los usuarios con respecto al lenguaje audiovisual de las películas de scifi	Distinción de las preferencias de los usuarios frente al lenguaje audiovisual de las películas scifi	Número de encuesta realizada sobre las preferencias que tienen los usuarios frente a las películas de scifi	Encuestas realizada por medio de la plataforma Google forms
	Determinar los resultados de satisfacción de los usuarios que les genera las películas de scifi	Conclusión de las diferentes percepciones de los usuarios con respecto a las películas de scifi	Número de encuesta realizada sobre las preferencias que tienen los usuarios frente a las películas de scifi	Encuestas realizada por medio de la plataforma Google forms
<b>Objetivo específico 2:</b> Analizar las tres películas en el cual se observará los elementos más predominantes de las escenas, en cuanto a formas, estéticas, simbólicas y métodos funcionales.	Identificar las imágenes de las escenografías de las tres películas de ciencia ficción	Creación de moodboard para definir colores y texturas y siluetas	Moodboards con la interpretación de la información sobre las tres películas del genero de scifi	Tres moodboards con el análisis de las tres películas

<b>Objetivo específico 3:</b> Diseñar tres alternativas de vestuario de acuerdo a las texturas, colores y elementos provenientes de las películas de ciencia ficción y los gustos de la comunidad dentro de 18 a 26 años de la ciudad de Medellín	Diseñar alternativas de vestuario provenientes de las películas Scifi y las preferencias de los usuarios	Análisis de texturas y colores para implementar en la prenda del universo casual	Cantidad de prendas válidas inspiradas en las películas scifi para el universo casual	moodboard que permita visualizar los referentes e imágenes de los conceptos
	Identificar los materiales para la creación de la prenda del universo casual	Combinación de los gustos e intereses de los usuarios y frente a las películas de scifi	Número de conceptos abordados para la creación de una prenda del género femenino	Lista de conceptos que permita la creación de una prenda del universo casual
<b>Objetivo específico 4:</b> Fabricar un prototipo de vestuarios para el género femenino a partir de los escenarios y personajes de las películas Avengers, Matrix y el destino de jupiter	Creación de un prototipo inspirado en una serie de películas de scifi	Generar diferentes alternativas de diseño	Probabilidad de uso de nuevas prendas inspiradas en una serie de películas de scifi	Registro fotográfico de las texturas y cortes de las prendas
	Análisis de expectativas de diseño para el género femenino	Distinción de materiales para la creación del vestuario inspirado en el cine de scifi	Cantidad de imágenes que permitan la creación de la prenda casual	Alfabeto visual del usuario e insumos para la creación del vestuario

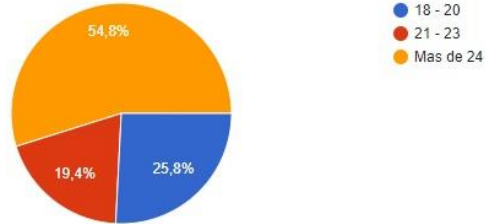
Tabla 1 Resultados esperados

## 6.1 Resultados de encuesta

A continuación, se aprecia las gráficas de las respuestas de la encuesta

¿Cuál es tu edad?

31 respuestas



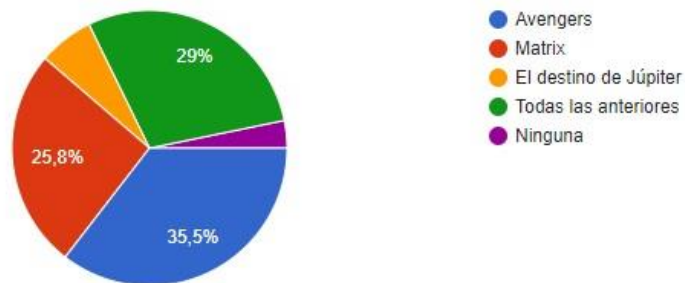
¿En qué factor se basa para elegir una película?

31 respuestas



¿Cuál de estás películas te has visto?

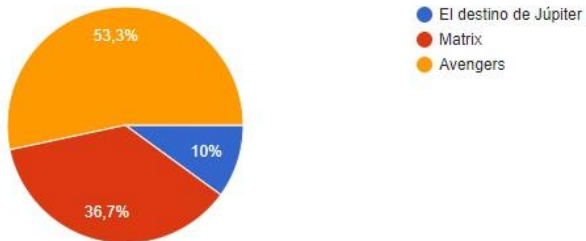
31 respuestas





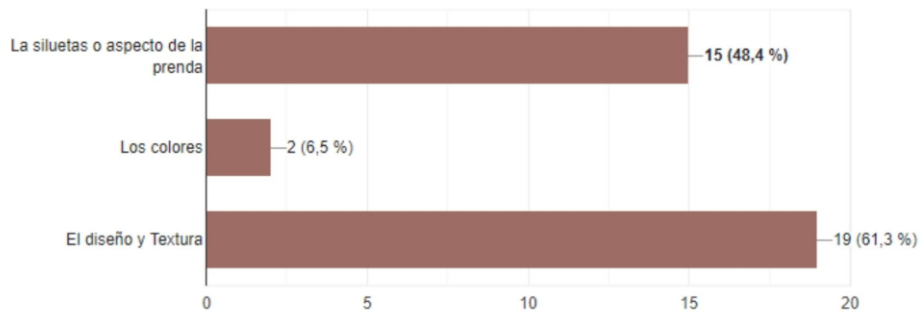
¿Cuál es tu película favorita?

30 respuestas



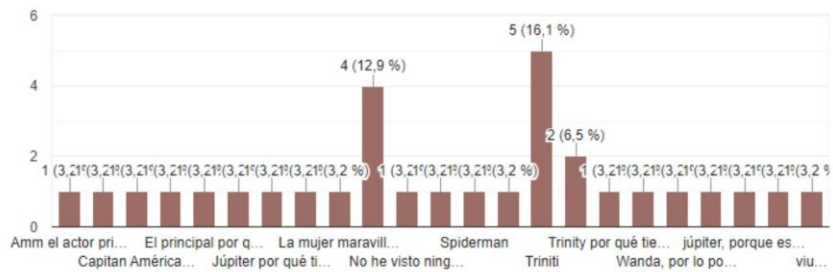
¿Qué es lo que más te gusta del vestuario de los personajes de la película?

31 respuestas



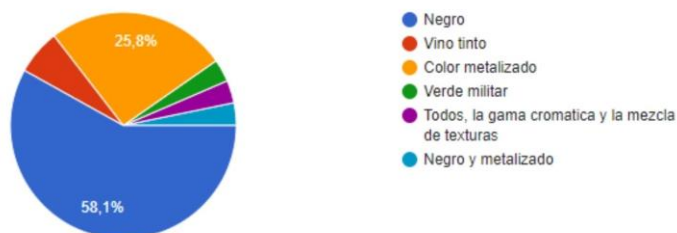
¿Cuál es tu personaje favorito? ¿Por qué?

31 respuestas



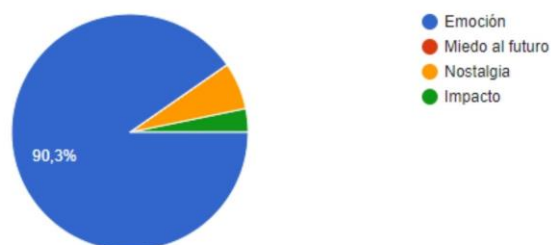
¿Cuál de estos colores te llama más la atención?

31 respuestas



¿En una palabra, cómo defines lo que sientes cuando ves alguna de las tres películas?

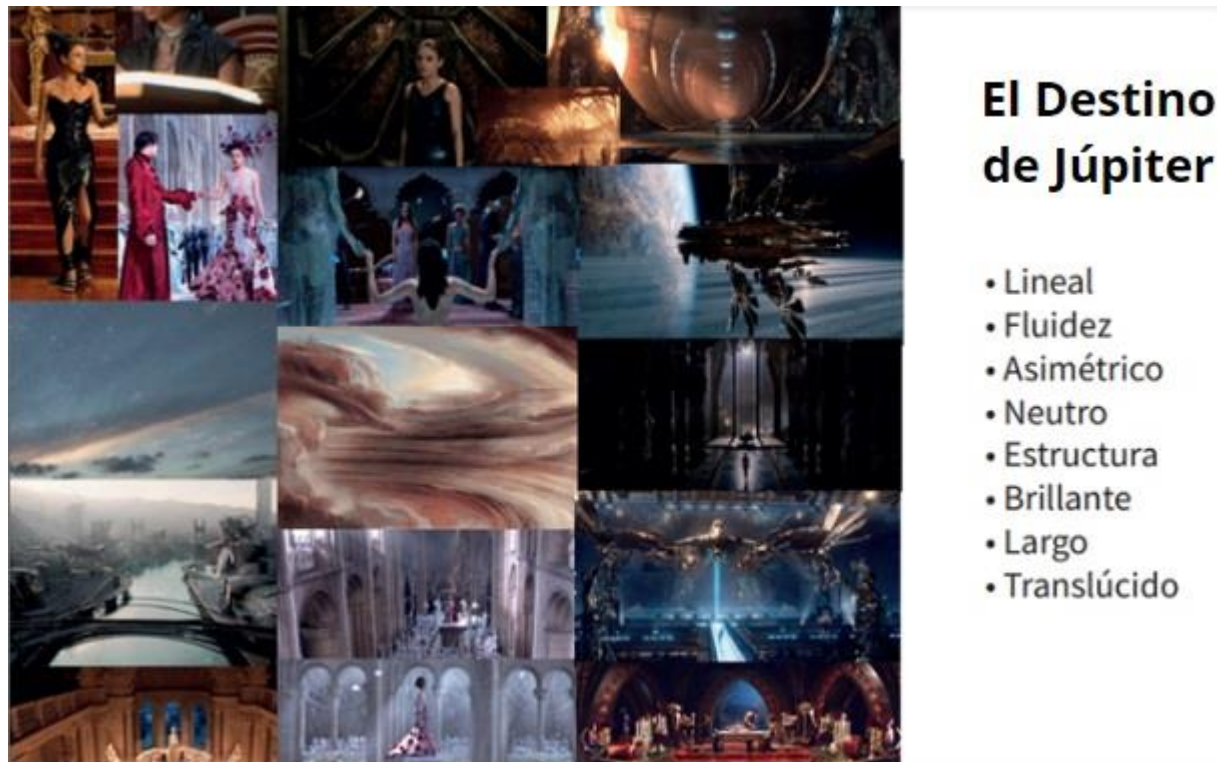
31 respuestas



Se puede concluir en las gráficas que la mayoría de los usuarios de edad de 24 en adelante optaron que lo que más les gusta de las tres películas seleccionadas son el vestuario de las personajes, la escenografías y los efectos que se visualizan en la trama de las películas, además se concluye que el color que influye más en las decisión de los usuarios es el negro, por otra parte, una de las películas que más predomino en los gustos de los encuestados fue la película Avengers por la escenografía y personajes con un porcentaje de 53,3%, al igual que predomino el personaje de Trinity con un porcentaje de 5(16,1)% y el que le sigue es la viuda negra con un porcentaje de 4(12,9%) destacaron por su actitud fuerte y su forma de vestir en la película.

## 6.2 Desarrollo de moodboard y el análisis

Objetivo específico 2



Paleta de color moodboard 1



Ilustración 13 Moodboard de la película del destino de jupiter

Análisis: En el presente moodboard se analizó las respuestas de la encuesta y la observación directa de las películas del destino de júpiter; por medio de esto se destaca diferentes imágenes en las cuales se aprecian al fondo de cada escena estructuras lineales al igual que una arquitectura con formas asimétricas, con paisajes translucidos del espacio y colores metalizados y brillantes de cada escenografía de la película.

Por otra parte, los vestuarios de los personajes dan una percepción de una silueta fluida y larga, y finalmente se analiza cada imagen y se obtiene una paleta de color de colores neutros ya que es lo que más predominan en cada una de las escenas.



## Matrix resurrection

- **Funcionalidad de la prenda**
- **Ajustado**
- **Oscuro**
- **Combinación**
- **Fuerte**
- **Metalizado**
- **Cruzado**
- **Circular**

Paleta de color moodboard 2

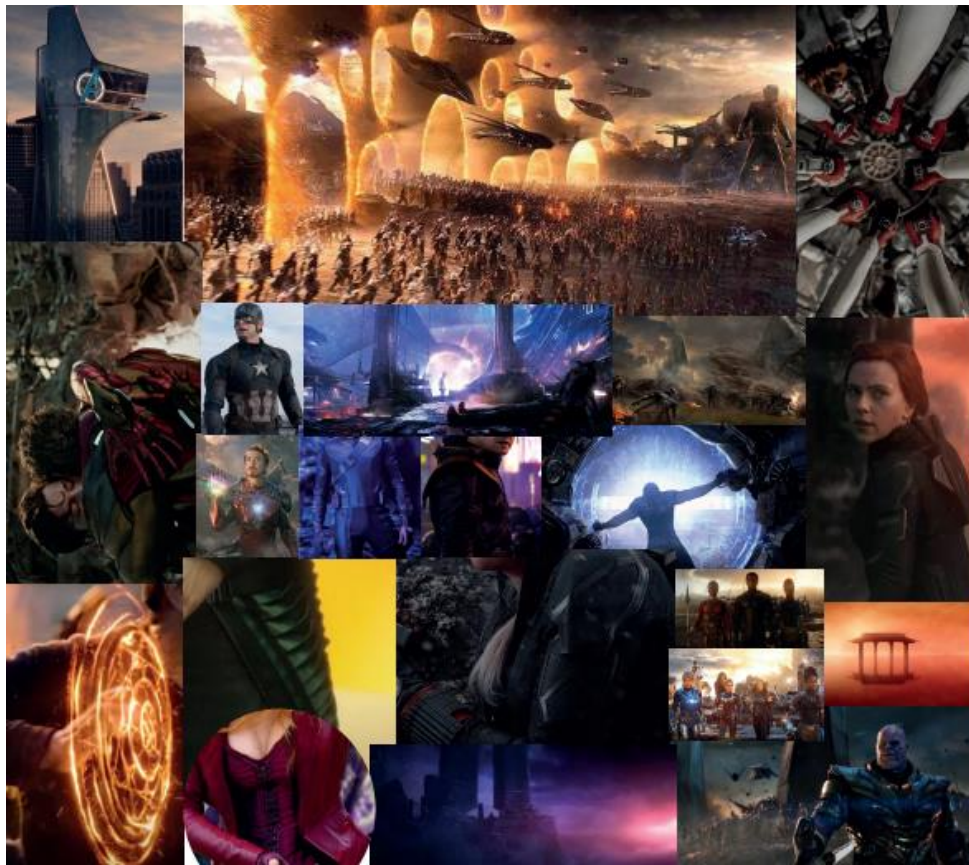


Ilustración 14 Moodboard de la Película Matrix resurrection

Análisis: En el presente moodboard se analizó las respuestas de la encuesta y la observación directa de la película Matrix, esto permitió seleccionar las imágenes que más predominan en la película, es por ello que se tiene también una lista de concepto los cuales resurgen de las imágenes de la película.

En las imágenes seleccionadas se puede visualizar formas geométricas como los círculos, cuadrados, colores metalizados y oscuros en el fondo donde se desenvuelve cada escena, al igual que se observa líneas y entrelazados ocultos en los trajes, siluetas ajustadas al cuerpo con materiales aparentemente fuertes y la funcionalidad de la prenda es en cuanto a la elasticidad, la impermeabilidad y los bolsillos ocultos que brindan la prenda de los personajes de la película.





## Avengers endgame

- Textura
- Metalizado
- Cortes
- Brillo
- Simétrico
- Craquelado
- Tecnología
- Entrelazado

Paleta de color moodboard 3



Ilustración 15 Moodboard de la película Avengers endgame

Análisis: En el presente moodboard se analiza las respuestas de la encuesta y la observación directa que se obtuvo en la película Avengers endgame esto permitió destacar las escenas que más predominan en la película, es por ello, que las imágenes permitieron sacar diferentes conceptos en cuanto a las texturas que se aprecian en los trajes de los personajes y el fondo de cada escenografía la simetría de los cortes y los trajes y el entrelazado que se visualiza en sus siluetas, también el concepto de entrelazado sale de la unión que tienen los personajes.

Por otra parte, en diferentes escenas se puede visualizar una evolución tecnológica tanto en las estructuras de las naves y mundos como en los trajes de los personajes, además se aprecia mucho en las imágenes de la película colores metalizados y con brillo, así mismo en algunas imágenes muestran formas simétricas y terrosos que pueden brindar un efecto craquelado.

### 6.3 Alfabeto visual y análisis

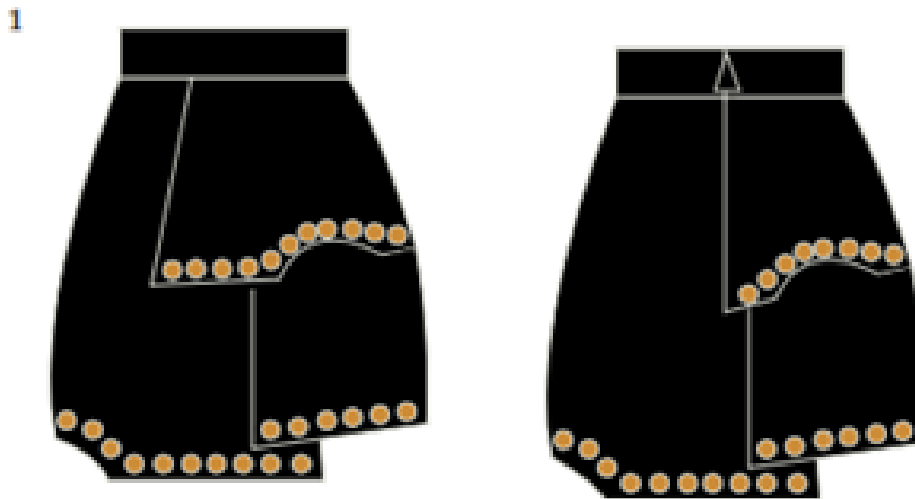


El presente alfabeto visual cuenta con diferentes referentes visuales que describen los posibles insumos, materiales acabados y texturas y los posibles métodos de cierre que se van a utilizar en el momento de diseñar las tres alternativas de la prenda inspirada en el cine de ciencia ficción, también se encuentran referentes y siluetas que permiten ser objetivo de inspiración, todo estas imágenes salieron de la conclusión de los conceptos de los moodboard ya que en los tres predominaban más algunos conceptos como el entrelazado y los colores y la simetría entre otros.

## 6.4 Propuestas de Diseño

Las propuestas de diseño nacen de acuerdo al análisis de los conceptos que se sacaron en los tres moodboards anteriores, luego de ello se tuvo en cuenta el alfabeto visual que permite escoger la siluetas, materiales colores acabados y métodos de cierre para la creación de las tres alternativas de vestimenta en el universo casual inspiradas en el cine scifi.

Objetivo específico 3



En el presente diseño se analizo el afabeto visual y se tuvo encuentra los conceptos de asimetría, el brillo, la silueta y el color negro, por otra parte, los insumos son brillantes y circulares que permite resaltar los cortes asimétricos de la prenda inspirada en el cine scifi.

2



La segunda propuesta de diseño se tiene en cuenta las siluetas alargada que aparecen en los referentes, las texturas y los materiales que se visualizan en el alfabeto visual, también se tiene en cuenta el concepto de lineal que se aplica en la parte delantera de la gabardina, el entrelazado se aprecia ambos lados de los hombros y finalmente se escoge una tela con una textura brillante e impermeable para la creación de la prenda inspirada en el cine de scifi



3



En la tercera propuesta diseño se analizó el alfabeto visual que permitió sacar una la textura lineal plisada en el contorno de cintura, se selecciona un color neutro y el método de cierre se opta por una cremallera invisible en la parte delantera y se escoge una silueta ajustada, también se tuvo en cuenta los conceptos como simétrico, cortes para dar forma a la prenda inspirada en el cine de scifi.

## 6.5 Ficha técnica.

Después de realizar las tres propuestas de diseño para el universo casual a partir de unos criterios de selección se determina que la propuesta número 2 que es la gabardina es el diseño escogido para la materialización, es por eso que a continuación se encuentra la ficha técnica que describe los conceptos que se implementaran para la materialización de la prenda inspirada en el cine de scifi.

<b>FICHA TÉCNICA DE DISEÑO</b>		LINEA			REFERENCIA:	
		FEMENINA	MASCULINA	INFANTIL	<b>2</b>	
		<b>X</b>				
DISEÑADOR:	Anlli Vanesa Cuervo Marín	TIPO DE PRENDA:		GABARDINA	FECHA:	
MARCA.MARCA.	Anlli Vanesa Cuervo Marín	UNIVERSO:		CASUAL	18/11/2023	

TALLAS:	SMALL / 8	MEDIUM / 10	LARGE / 12	TALLA BASE:	<b>M</b>
		<b>X</b>			

OPCIONES DE COLOR			HILO	MEDIDAS:	
				CONTORNO DE PECHO	<b>87</b>
				CONTORNO DE CINTURA	<b>68</b>
				CONTORNO DE CADERA	<b>92</b>
BASE TEXTIL	CUERINA	SEDA FORRO	CALIBRE 120 TONO A TONO	ANCHO DE PECHO	<b>32</b>
				ANCHO DE ESPALADA	<b>34</b>
				LARGA DE TALLE	<b>44</b>
				LARGO DE HOMBRO	<b>12</b>

## MATERIALES E INSUMOS

REFERENCIA/ NOMBRE DEL INSUMO	DESCRIPCIÓN DEL INSUMO	COLOR	UNIDAD DE MEDIDA	ANCHO	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
Tela	Cuerina	Negro	Metros	1.50	2	21	42
Tela	Poliester	Negro	Metros	1.50	2	5	10
Hilo	Calibre 120	Negro	Yardas	N/A	1	2	2
						<b>COSTO TOTAL</b>	<b>54</b>

## PROCESOS Y ACABADOS

TIPO DE PROCESO	PROVEEDOR	DESCRIPCION	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
Corte	Anlli C.M	Corte manual	11	2
Confección	Anlli C.M	Ensamble de piezas	11	5
Terminación de prenda	Anlli C.M	Terminación	1	60
			<b>COSTO TOTAL</b>	<b>67</b>

## ESPECIFICACIONES DE CONFECCIÓN

TIPO DE OPERACIÓN	MÁQUINA	FOLDERS O GUIAS	PUNTADES /	TIPO HILO /	CLASE DE AGUJA	NÚMERO DE AGUJA
Ensamble de piezas	Fileteadora	N/A	18 PPP	Nylon	Cabo delgado	80/12
Ensamble de piezas	plana	N/A	8-10 PPP	Hilo 120	Cabo delgado	80/13

## 6.6 Fotografías y análisis de la prenda inspirada en scifi para el universo casual

A continuación, se aprecian la materialización de la prenda inspirada en el cine de scifi.



- Análisis de cada parte que constituye la prenda



En el diseño de utilizo una silueta suelta y alargada realizada con una tela llamada cuerina y de insumos se utiliza botones con un efecto brillante y metalizado.

Esto está relacionado con las películas ya que en las tres películas de ciencia ficción se visualizaron con estructuras fuertes y colores neutros tanto en las escenas como en el vestuario del personaje.



Se tuvo en cuenta cortes lineales ya que en las escenas de las películas predomina mucho las formas lineales en las escenografías



Los conceptos del entrelazado predominan en las tres películas por medio de la unión de los personajes y las estructuras y formas que se presenta en sus trajes y en la arquitectura en donde se desenvuelve las películas, por lo cual se realiza un efecto de entrelazado en los hombros de a gabardina con tela cuerina.

## **7 Conclusión**

En el presente trabajo de investigación se analizó como el cine de ciencia ficción influye de forma directa y potente en los hábitos de consumo del telespectador. por lo que se considera un auténtico referente de moda, es por eso que se optó crear una prenda inspirada en el lenguaje visual de una serie de películas de ciencia ficción Avengers, Matrix y el Destino de Júpiter, esto dio como resultado en las encuestas, la vestimenta de los personajes tanto como la escenografía se puede concluir que el cine de scifi es un referente de moda en el mundo actual, en otros términos; el entorno y las características de los personajes del cine son la fuente de inspiración más directa en la creación de la prenda gabardina.

## 8 Propiedad Intelectual

<b>Producto esperado</b>	<b>Autores/Inventores</b>	<b>Entidades financiadoras</b>	<b>Recursos aportados por las entidades financiadoras</b>	<b>Datos de contacto de la entidad cofinanciadora</b>
Distinción de las preferencias de los usuarios frente al lenguaje audiovisual de las películas scifi	Anlli Vanesa Cuervo Marín	Institución Universitaria Pascual Bravo/ Recursos propios	Recursos de laboratorios, docencia y asesoría especializada	<a href="https://pascualbravo.edu.co/">https://pascualbravo.edu.co/</a>
Conclusión de los diferentes percepciones de los usuarios con respecto a las películas de scifi	Anlli Vanesa Cuervo Marín	Institución Universitaria Pascual Bravo/ Recursos propios	Recursos de laboratorios, docencia y asesoría especializada	<a href="https://pascualbravo.edu.co/">https://pascualbravo.edu.co/</a>
Análisis de texturas y colores para implementar en la prenda del universo casual	Anlli Vanesa Cuervo Marín	Institución Universitaria Pascual Bravo/ Recursos propios	Recursos de laboratorios, docencia y asesoría especializada	<a href="https://pascualbravo.edu.co/">https://pascualbravo.edu.co/</a>

Combinación de los gustos e intereses de los usuarios y frente a las películas de scifi	Anlli Vanesa Cuervo Marín	Institución Universitaria Pascual Bravo/ Recursos propios	Recursos de laboratorios, docencia y asesoría especializada	<a href="https://pascualbravo.edu.co/">https://pascualbravo.edu.co/</a>
Generar diferentes alternativas de diseño	Anlli Vanesa Cuervo Marín	Institución Universitaria Pascual Bravo/ Recursos propios	Recursos de laboratorios, docencia y asesoría especializada	<a href="https://pascualbravo.edu.co/">https://pascualbravo.edu.co/</a>
Distinción de materiales para la creación del vestuario inspirado en el cine de scifi	Anlli Vanesa Cuervo Marín	Institución Universitaria Pascual Bravo/ Recursos propios	Recursos de laboratorios, docencia y asesoría especializada	<a href="https://pascualbravo.edu.co/">https://pascualbravo.edu.co/</a>

Tabla 2 Propiedad Intelectual

## **9 Consideraciones Éticas o Bioéticas**

Este proyecto de investigación no presenta consideraciones éticas ni bioéticas.



## **10 Conflicto de Intereses**

Este proyecto no genera conflicto de interés para ninguno de los participantes.

# 11 Presupuesto

Presupuesto Global				
Rubro		Fuentes		
		Financiación	Contrapartida	
			Especie	Efectivo
Actividades	Recursos			
Recursos humanos:	Diseñadora	3.000.000	-	X
Servicios Técnicos:	Máquinas de confección	4.500.000	X	-
	Gabarit de modas	1.500.000	X	-
Equipos y Software:	Computador	1.600.000	X	-
	Programas de diseño	15.000.000	X	-
	Licencia (optitex, illustrator, photoshop)	35.000.000	X	-
Gastos de viaje (desplazamiento y viáticos)	Transporte	50.000	-	X

---

Bases textiles	Cuerina, seda forro	70.000	-	X
Insumos textiles	botones	1.000	-	X
<b>TOTAL</b>		60.721.000		

Tabla 3 Presupuesto Global

## 11 Bibliografía

Zona Bogotá DC. (9 de septiembre de 2021). *Zona Bogotá DC*. Obtenido de <https://www.zonabogotadc.com/2021/07/hr-giger-bar-y-museo-gran-especial-suiza.html>

álamo, J. (5 de enero de 2016). *Koi-nya*. Obtenido de Koi-nya: <https://www.koi-nya.net/2016/01/05/lightning-protagonizara-anuncios-de-la-campana-primavera-verano-de-louis-vuitton/>

Arteaga, S. (30 de septiembre de 2019). *Computer hoy*. Obtenido de Computer hoy: <https://computerhoy.com/noticias/life/levis-google-lanzan-dos-nuevas-chaquetas-inteligentes-502003>

Bardón, C. D. (10 de junio de 2022). La industria del cine como impulsor del turismo en un destino. Caso de estudio: ciudad de Nueva York del año 2010 al año 2019. *Facultad de Ciencias Económicas*, pág. 16.

Bardón, C. D. (10 de junio de 2022). La industria del cine como impulsor del turismo en un destino. Caso de estudio: ciudad de Nueva York del año 2010 al año 2019. *Facultad de Ciencias Económicas*, pág. 16.

Bernardi, M. (2016). *Turismo Cinematográfico La influencia del cine como motivador turístico*. Santa Fe.

Blog & noticias. (24 de mayo de 2021). *Kohl school*. Obtenido de Kohl school: <https://escuelademaquillajemadrid.com/blog/diseño-de-vestuario/>

Briones, E. (10 de marzo de 2016). *Horse mag*. Obtenido de Horse mag: <https://www.magazinehorse.com/los-personajes-de-ciencia-ficcion-se-suben-a-las-pasarelas/>

- Camila, G. (30 de noviembre de 2022). *VOGUE*. Obtenido de VOGUE: <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/la-generacion-milenial-resignifica-el-concepto-de-brujeria>
- Docter, P., & Peterson, B. (11 de Julio de 2021). *Salto Ángel en Venezuela y otros lugares de Latinoamérica en películas animadas*. Recuperado el 12 de Abril de 2023, de Shock.co: <https://www.shock.co/cine-tv/salto-angel-en-venezuela-y-otros-lugares-de-latinoamerica-en-peliculas-animadas>
- Docter, P., & Peterson, B. (10 de octubre de 2021). *Shock*. Obtenido de Shock: <https://www.shock.co/cine-tv/salto-angel-en-venezuela-y-otros-lugares-de-latinoamerica-en-peliculas-animadas>
- Domestika*. (20 de septiembre de 2016). Obtenido de Domestika: <https://www.domestika.org/es/blog/365-las-ilustraciones-de-ciencia-ficcion-de-yuri-shwedoff>
- García, L. (29 de diciembre de 2020). *Muere Pierre Cardin, el pionero del pret porter que vaticinó en los años 60 la estética de 2020*. Obtenido de Smoda: <https://smoda.elpais.com/moda/pierre-cardin-predijo-como-nos-vestiriamos-en-un-futuro-repleto-de-amenazas/>
- González, C. P. (2022). *Cine de ciencia ficción como constructor de la imagen evolutiva del ser humano en función de la tecnociencia y la maquinización*. Quito.
- Martínez, H., Rojas, D., & Suárez, F. (2012). Influencia de la información visual durante la percepción de la prosodia de las emociones atuadas. *Universidad de los Andes*, 3.
- MB, F. (7 de diciembre de 2020). *Vida extra*. Obtenido de Vida extra: <https://www.vidaextra.com/rpg/cyberpunk-2077-asi-universo-que-esta-basado-juego>
- Moda en calle. (21 de octubre de 2015). *Moda en calle*. Obtenido de Moda en calle: <https://www.modaencalle.com/las-supernenas-al-poder-en-moschino/>

- 
- Morales, E. G. (20 de enero de 2020). *Fashion network*. Obtenido de <https://es.fashionnetwork.com/news/Beston-y-las-chaquetas-calefactables-un-paso-mas-alla-en-los-wereables,1171480.html>
- Moreno, V., Ramírez, M., Oliva, C., & Moreno, E. (4 de febrero de 2023). *Buscabiografias.com*. Obtenido de [Buscabiografias.com: https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/6576/Paco%2520Rabanne](https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/6576/Paco%2520Rabanne)
- Murcia, N. A. (2001). El lenguaje visual elemento básico en el desarrollo de los procesos de pensamiento. *Universidad de la sabana facultad de educacion lingüística y literatura Chia*, 18.
- Naiare, R. P. (12 de Enero de 2022). *elDiario.es*. Obtenido de [elDiario.es: https://www.eldiario.es/aragon/cultura/moda-cine-rupturas-establecido-nutren-libertad-anos-80-cuestionan-convivencia\\_1\\_8646184.html](https://www.eldiario.es/aragon/cultura/moda-cine-rupturas-establecido-nutren-libertad-anos-80-cuestionan-convivencia_1_8646184.html)
- Río, R. d. (13 de diciembre de 2021). *XGN*. Obtenido de [XGN: https://www.xgn.es/trucos/the-matrix-awakens-es-un-juego-real-todos-los-secretos-y-como-jugar-a-la-demo-de-unreal-engine-5](https://www.xgn.es/trucos/the-matrix-awakens-es-un-juego-real-todos-los-secretos-y-como-jugar-a-la-demo-de-unreal-engine-5)
- Rodríguez, Á. (3 de febrero de 2016). *COF*. Obtenido de [COF: https://cienciaoficcion.com/la-tecnologia-de-star-trek-50-anos-despues/](https://cienciaoficcion.com/la-tecnologia-de-star-trek-50-anos-despues/)
- Ruiz, N. (30 de enero de 2019). *Blog dsigno*. Obtenido de [Blog dsigno: https://www.dsigno.es/blog/diseno-de-moda/que-hace-disenador-de-vestuario](https://www.dsigno.es/blog/diseno-de-moda/que-hace-disenador-de-vestuario)
- Santos, P. (15 de febrero de 2018). *Mujer Hoy*. Obtenido de [Mujer Hoy: https://www.mujerhoy.com/moda/tendencias/201802/15/tendencia-matrix-lleva-pasarela-famosas-50979347782-ga.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.mujerhoy.com%2Fmoda%2Ftendencias%2F201802%2F15%2Ftendencia-matrix-lleva-pasarela-famosas-50979347782-ga.html](https://www.mujerhoy.com/moda/tendencias/201802/15/tendencia-matrix-lleva-pasarela-famosas-50979347782-ga.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.mujerhoy.com%2Fmoda%2Ftendencias%2F201802%2F15%2Ftendencia-matrix-lleva-pasarela-famosas-50979347782-ga.html)
- The fashion journalist*. (17 de noviembre de 2017). Obtenido de [The fashion journalist: https://www.thefashionjournalist.com/2017/11/coleccion-vestidos-](https://www.thefashionjournalist.com/2017/11/coleccion-vestidos-)

disney.html#:~:text=Est%C3%A1%20inspirada%20en%20los%20vestidos,de%20I  
a%20firma%20Paolo%20Sebastian.

Véliz, D. (30 de septiembre de 2021). *Marketing4ecommerce*. Obtenido de <https://marketing4ecommerce.net/como-las-prendas-virtuales-estan-revolucionando-el-sector-de-la-moda-en-el-mundo/>

Villaplana, Á. C. (2022). El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática. *Revista Comunicación*, 7.

*Viva la Moda*. (27 de mayo de 2020). Obtenido de *Viva la Moda*: <https://www.vivalamoda.com.ar/secciones/blog/moda-y-cine-una-simbiosis-perfecta-3032>

*Woman time*. (3 de marzo de 2021). Obtenido de *Woman time*: <https://womantime.com.ar/de-ciencia-ficcion-dolce-gabbana-uso-robots-para-crear-la-coleccion-que-cerro-la-semana-de-la-moda-de-milan-mira-el-video/>

XU, Y. (2022). *La influencia del cine en la imagen de los destinos turísticos: el caso del Zhangjiajie*. ZARAGOZA.

