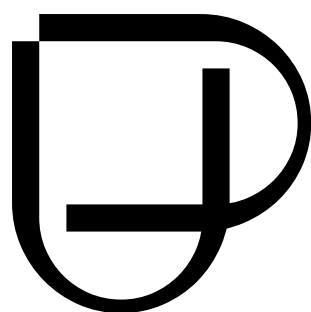




METAMORFOSIS



PUA

M

METAMORFOSIS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Paula Aparicio Casado
p.apariciocasado@gmail.com

Tutora: Carmen Baniandrés Gómez
carmen.baniandres@vfv.es

Curso 2024/2025
Convocatoria Extraordinaria

Grado en Diseño
Facultad de Comunicación
Universidad Francisco de Vitoria



AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no es solo el resultado de meses de trabajo, decisiones creativas, aprendizajes y desvelos. También es la suma de las personas que me han acompañado, apoyado y creído en mí, incluso en los momentos en los que yo no lo hacía del todo.

Quiero comenzar por agradecer profundamente a mis padres, por todo. Porque sin ellos esto no habría sido posible ni en lo técnico, ni en lo emocional, ni en lo vital. Gracias por confiar siempre en mí, por estar ahí sin condiciones, por enseñarme el valor del esfuerzo, de la dedicación y del amor. Por celebrar conmigo lo más pequeño.

Gracias a mi padre, por su dulzura serena, por el cariño constante con el que ha sabido guiarme a lo largo de los años. Porque su apoyo nunca ha dependido de mis logros, sino de su amor incondicional. Porque ha estado presente en cada paso, celebrando mis aciertos y sosteniéndome en los tropiezos, siempre con una sonrisa, siempre con palabras bonitas. Gracias por enseñarme que el verdadero valor está en la calma, en el respeto.

Y a mi madre, por ser el motor incansable de mi lado más creativo, por hacerme mirar más allá, por obligarme -con firmeza, pero siempre con amor- a exigirme más, a evolucionar, a superarme. Porque si hoy soy capaz de rozar la excelencia en lo que hago, es gracias a la dedicación con la que me ha mostrado el camino. Gracias por tu exigencia, por tu amor que no se conforma, por enseñarme lo que significa el esfuerzo real y por mostrarme que en los detalles también habita la grandeza.

Habéis sido apoyo, guía y motivación. Este proyecto también es vuestro, porque todo lo que soy y todo lo que hago nace de lo que me habéis enseñado.

Gracias infinitas a mi tutora, gracias por tu escucha, tu respeto por mis ideas, por tu acompañamiento constante, por dejarme espacio para explorar, por empujarme a dar un paso más allá, por tu paciencia y por confiar en esta idea incluso en sus momentos más difusos. Por confiar en el enfoque del proyecto desde el principio y permitirme llevarlo a un terreno tan personal. Ha sido un verdadero regalo tener una guía tan generosa, comprometida y atenta.

A prima Laura, porque ha sido mucho más que parte del equipo. Has sido motor, inspiración y energía constante. Porque has estado desde el principio, apoyándome en momentos clave, tanto dentro como fuera del proyecto, sabiendo cuándo decir lo justo y necesario. No sólo has trabajado conmigo, has creído en esto como si también fuese tuyo. Gracias por dar tanto sin pedir nada a cambio.

Gracias Noemí, por tu sensibilidad, tu criterio y tu implicación constante. Porque has estado en cada detalle, con un corazón enorme. Por ser apoyo emocional. Gracias por hacer que todo brillara un poco más.

A Rosa, porque ha sido luz, energía y compromiso en todo momento. Por estar siempre con una sonrisa, incluso cuando las cosas no eran fáciles. Tu apoyo ha sido constante, y profundamente generoso. Por tu capacidad de aportar soluciones y buenas vibras, y por estar dispuesta a ayudar incluso cuando el tiempo no sobraba. Ha sido un placer compartir esto contigo.

Gracias Pati, por tu sensibilidad, por tu creatividad, por esa forma tuya de entender el detalle, el cuidado, la estética. Gracias por tu cariño, por entender sin explicar, por acompañar con amor y por ser alguien con quien siempre se puede contar. Tenerte cerca ha hecho que el proceso fuese más bonito, completo y verdadero.

A Álex, porque hemos caminado juntos desde antes incluso de que empezara esta carrera. Estuviste ahí cuando aún estaba decidiendo mi futuro, cuando todo era incertidumbre. Y has seguido a mi lado durante todos estos años: en cada entrega, en cada crisis y en cada logro. Has sido parte de este proyecto, pero también de todos mis procesos: personales, creativos y emocionales. Gracias por tu paciencia, por tu compañía, por estar siempre. Sé que, incluso ahora que esto se acaba, seguirás siendo mi apoyo incondicional.

Por supuesto a Aurora, Emilia, Bea, Inés y Belén, mis mejores amigas dentro de este recorrido, por estos cuatro años compartidos que han sido mucho más que una carrera: habéis sido una historia de apoyo mutuo, de risas, de desahogos y de logros en equipo. Gracias por ser hogar en estos cuatro años de carrera. Os quiero muchísimo y os llevo conmigo, no sólo a un futuro profesional, sino a la vida entera.

También quiero agradecer de corazón a cada una de las personas que forman este equipo: A Carlos por su trabajo técnico, por cuidar los detalles que pocos ven y que tanto importan, a Álvaro por su ayuda en los fittings, por estar pendiente de cada caída de tela. A Nora y Nacho por las fotos, por saber captar no solo las prendas sino el alma de este proyecto, a todas las modelos que participaron, Irene, Pati, Ana, María, Rosa, Noemí y Olivia por prestar su cuerpo, su tiempo y su energía para dar vida a estas piezas y a quienes estuvieron detrás del vídeo, Merche y Paula.

Y finalmente Pilar Casas, porque sin ti esta producción editorial no habría sido la misma. Gracias por estar siempre pendiente, por tu acompañamiento, por ayudarme a dar cada paso con más detalle. Has sabido orientarme con cariño, con atención. Gracias por hacer que este proceso fuera más mío.

Este proyecto no sería lo que es sin vosotros.
Un recuerdo imborrable. Gracias por acompañarme en esta última costura.

PALABRAS CLAVE

METAMORFOSIS

UNIVERSO DISNEY

DISEÑO Y COLECCIÓN DE MODA

EDITORIAL

PASARELA

RESUMEN

La marca Pua es la combinación de una firma de moda y de un atelier o taller de costura. A partir de una primera colección que se inspira en el universo de las princesas de Disney, buscará combinar y fusionar dicho imaginario estético con las tendencias actuales a partir de los patrones y diseños emblemáticos de diseñadores de alta costura. A través de una colección de moda que posteriormente será fotografiada en una editorial y puesta en movimiento en una pasarela, se crearán unas piezas únicas, exclusivas y a medida, a partir de técnicas de costura enfocadas en lo tradicional pero también en la innovación, que fusionarán la simbología y las características estéticas propias de estas princesas con la visión de esos diseñadores, uniendo así el mundo del cine, de la moda y de la costura.

ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN

1.1 OBJETIVOS INICIALES

1.1.1 OBJETIVO GENERAL

1.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

20

1.2 PROPUESTA METODOLÓGICA

1.2.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN TEÓRICA

1.2.2 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN DE CAMPO

1.2.3 METODOLOGÍA CREATIVA

22

2 ESQUEMA DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1 INTRODUCCIÓN, CINE Y MODA A TRAVÉS DEL CASO DISNEY

2.1.1 ESTUDIO PREVIO WALT DISNEY

2.1.2 LA RELACIÓN ENTRE DISEÑO DE VESTUARIO Y NARRATIVAS CINEMATOGRAFICAS

2.1.3 CONEXIÓN ENTRE EL VESTUARIO DE CINE Y LA MODA COMO FORMAS DE STORYTELLING VISUAL

2.1.4 ELEMENTOS VISUALES DE VESTUARIOS DE DISNEY QUE REFUERZAN LA IDENTIDAD DE UN PERSONAJE Y SUS REINTERPRETACIONES

2.1.5 EL IMPACTO DE LOS VESTUARIOS DE DISNEY EN LA CULTURA POPULAR Y SU INFLUENCIA EN LA MODA CONTEMPORÁNEA

2.1.6 TENDENCIAS DE REINTERPRETACIÓN EN LA ACTUALIDAD: REVISIÓN Y ACTUALIZACIÓN DE LOS PERSONAJES DE DISNEY EN ADAPTACIONES LIVE-ACTION Y SU IMPACTO EN LA MODA

2.1.7 LA RELACIÓN DE DISNEY CON LA INDUSTRIA DE LA MODA

28

2.2 DISEÑADORES Y COLECCIONES QUE REINTERPRETAN NARRATIVAS CULTURALES O CINEMATOGRAFICAS Y CASOS DISNEY

2.2.1 DISEÑADORES QUE UTILIZAN EL IMAGINARIO DE WALT DISNEY

42

2.3 TEATRALIDAD, SOSTENIBILIDAD Y TECNOLOGÍA DENTRO DE LA INDUSTRIA DE LA MODA

2.3.1 MODA Y TECNOLOGÍA INMERSIVA: LA TRANSFORMACIÓN DEL DESFILE EN UNA EXPERIENCIA SENSORIAL

2.3.2 MATERIALES REICLADOS EN LA ALTA COSTURA

2.3.3 INNOVACIÓN TECNOLÓGICA: APLICACIONES DE IMPRESIÓN 3D Y BORDADOS EXPERIMENTALES EN LA CONFECCIÓN

2.3.4 MODA, TECNOLOGÍA Y EL UNIVERSO DE DISNEY

46

3 DESARROLLO

3.1 DIAGNÓSTICO FINAL DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN

58

3.2 PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN

60

3.3 FASES DE DESARROLLO

3.3.1 ETAPA CREATIVA

3.3.1.1 ANÁLISIS PERSONAJE "LA CENICIENTA": PELÍCULA "LA CENICIENTA", WALT DISNEY

- ESTUDIO PREVIO E HISTORIA
- ANÁLISIS DE VESTUARIO Y SIMBOLOGÍA
- FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA EL REDISEÑO
- MOODBOARD FINAL
- FIGURÍN
- MUESTRARIO MATERIAL / PALETA COLORES
- FICHAS TÉCNICAS / DESPIECE
- PROCESO CREATIVO
- CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES ESTUDIO
- CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES SHOOTING

3.3.1.2 ANÁLISIS PERSONAJE "LA MALÉFICA": PELÍCULA "LA BELLA DURMIENTE", WALT DISNEY

- ESTUDIO PREVIO E HISTORIA
- ANÁLISIS DE VESTUARIO Y SIMBOLOGÍA
- FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA EL REDISEÑO
- MOODBOARD FINAL
- FIGURÍN
- MUESTRARIO MATERIAL / PALETA COLORES
- FICHAS TÉCNICAS / DESPIECE
- PROCESO CREATIVO
- CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES ESTUDIO
- CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES SHOOTING

3.3.1.3 ANÁLISIS PERSONAJE "ARIEL": PELÍCULA "LA SIRENITA", WALT DISNEY

- ESTUDIO PREVIO E HISTORIA
- ANÁLISIS DE VESTUARIO Y SIMBOLOGÍA
- FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA EL REDISEÑO
- MOODBOARD FINAL
- FIGURÍN
- MUESTRARIO MATERIAL / PALETA COLORES
- FICHAS TÉCNICAS / DESPIECE
- PROCESO CREATIVO
- CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES ESTUDIO
- CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES SHOOTING

3.3.1.4 ANÁLISIS PERSONAJE "BLANCANIEVES": PELÍCULA "BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS", WALT DISNEY

- ESTUDIO PREVIO E HISTORIA
- ANÁLISIS DE VESTUARIO Y SIMBOLOGÍA
- FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA EL REDISEÑO
- MOODBOARD FINAL
- FIGURÍN
- MUESTRARIO MATERIAL / PALETA COLORES
- FICHAS TÉCNICAS / DESPIECE
- PROCESO CREATIVO
- CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES ESTUDIO
- CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES SHOOTING

3.3.1.5 ANÁLISIS PERSONAJE "CRUELLA DE VIL": PELÍCULA "101 DÁLMATAS", WALT DISNEY

- ESTUDIO PREVIO E HISTORIA
- ANÁLISIS DE VESTUARIO Y SIMBOLOGÍA
- FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA EL REDISEÑO
- MOODBOARD FINAL
- FIGURÍN
- MUESTRARIO MATERIAL / PALETA COLORES
- FICHAS TÉCNICAS / DESPIECE
- PROCESO CREATIVO
- CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES ESTUDIO
- CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES SHOOTING

3.3.2 ETAPA DESARROLLO

3.3.2.1 MANUAL DE MARCA

INTRODUCCIÓN MANUAL
FILOSOFÍA DE MARCA
TARGET (PÚBLICO OBJETIVO)
UNIVERSO VISUAL
LOGOTIPO
ISOTIPO
UBICACIÓN Y PROPORCIONES ENTRE SÍMBOLO Y LOGOTIPO
ZONA DE NEUTRALIDAD
REDUCCIÓN MÍNIMA Y ESCALABILIDAD
COLORES CORPORATIVOS
TIPOGRAFÍA PRINCIPAL Y SECUNDARIA
USOS INCORRECTOS DEL LOGOTIPO
APLICACIONES

182

3.3.2.2 MANUAL DE COLECCIÓN

INTRODUCCIÓN
LOGOTIPO
MOODBOARD
FIGURINES (PRESENTACIÓN VESTUARIO COLECCIÓN)

214

3.4 PROCESO CREACIÓN SESIÓN FOTOGRAFICA

3.4.1 SESIÓN FOTOGRAFICA INTERIOR (ESTUDIO)

3.4.2 SESIÓN FOTOGRAFICA EXTERIORES (SHOOTING)

3.4.2.1 SELECCIÓN EQUIPO SHOOTING
3.4.2.2 SELECCIÓN DE MODELOS
3.4.2.3 PRUEBA DE VESTUARIO
3.4.2.4 PRUEBA DE LOCALIZACIÓN

260

3.5 PROCESO CREACIÓN DESFILE

3.5.1 ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO Y PREPARACIÓN INICIAL

3.5.2 GESTIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL

3.5.3 PREPARATIVOS PREVIOS Y COORDINACIÓN FINAL

3.5.4 PASARELA QR

276

4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS

290

4.2 EQUIPOS Y PARTICIPANTES EN EL PROYECTO

292

4.3 PROPUESTA FINAL LOGOTIPO MARCA

294

4.4 PROPUESTA FINAL LOGOTIPO COLECCIÓN

296

ÍNDICE

4.5 PROPUESTA FINAL VESTUARIO (MODELO X VESTUARIO)

298

4.6 PROPUESTA FINAL PASARELA QR

398

5 CONCLUSIÓN

406

6 REFLEXIÓN PERSONAL FINAL

412

7 BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

418

1 INTRODUCCIÓN

1.1 OBJETIVOS INICIALES

1.1.1 OBJETIVO GENERAL

1.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

20

1.2 PROPUESTA METODOLÓGICA

1.2.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN TEÓRICA

1.2.2 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN DE CAMPO

1.2.3 METODOLOGÍA CREATIVA

22

La marca Pua será una que combine el concepto de una firma de moda y el de un *atelier* o taller de costura. Firma de moda porque busca ser parte de la industria de la moda y en cuanto que pone en valor la visión creativa de la diseñadora con, por ejemplo, colecciones anuales. De otro modo, también será *atelier*, pues las prendas de la colección buscarán la calidad y se harán a partir de técnicas de costura lo más próximas a la alta costura, alejadas de la producción en serie. Asimismo, también será taller porque buscará hacer piezas a medidas diseñadas para mujeres específicas, aunque bajo la dirección creativa de la diseñadora.

La primera colección que se presenta es una inspirada en el mundo Disney, en el cine de mi infancia. La colección parte de tres ideas que giran en torno al concepto de metamorfosis. Primero, la propia metamorfosis o evolución del mundo Disney que tanto ha inspirado a distintas generaciones, entre las que me incluyo. Segundo, por la evolución particular de las princesas, que siguen siendo simbólicamente ellas, pero han logrado adaptarse al mundo actual. Y, finalmente, reuniendo esos dos puntos anteriores, el tercer punto que es mi propia metamorfosis personal: lo que fui en mi infancia, marcada por ese mundo Disney, a lo que soy en la actualidad. Siendo aún una gran amante de este mundo, siento que he evolucionado con él.

A partir de esta colección, se ha indagado en el mundo Disney, en su evolución, enfocándose en el diseño de moda y la moda en su conjunto. Además, se ha querido proyectar esta colección en una pasarela en formato video con el fin de dar vida y movimiento a las propias prendas.

1.1.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una colección de moda que parte de los vestuarios icónicos de distintos personajes de Disney, revisionados a partir de los patrones y siluetas clásicos de diseñadores emblemáticos de la alta costura. Esta colección se plasmará en una editorial de moda y se presentará en una pasarela en formato video con el fin de continuar dando vida a las prendas.

Estos personajes serán: Cenicienta, reimagina a partir de Carolina Herrera, Maléfica, a partir de Thierry Mugler, Ariel desde Coco Chanel, Blancanieves partiendo de Óscar de la Renta y Cruella a partir de Elsa Schiaparelli.

Se buscará presentar un proyecto final completo que combine moda, narrativa y tecnología, mostrando un término medio entre creatividad y funcionalidad.

1.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar la conexión entre la moda y el cine, con el fin de profundizar en dicha relación a través del tiempo, con un enfoque en el mundo Disney, y así, poder lograr la fusión orgánica de la estética de los personajes Disney y las obras de diseñadores referentes dentro del ámbito de la moda y de la alta costura.
- Analizar la evolución del vestuario en las adaptaciones live-action de Disney para adaptarla a las tendencias actuales y reinterpretar así los valores simbólicos de los personajes en sus nuevas versiones.
- A partir de esos dos primeros puntos, se elaborarán figurines que muestren esa sintonía y así poder crear y confeccionar unos diseños a partir de técnicas de costura. Se buscará documentar el proceso.
- Para la creación de esos diseños, se explorarán técnicas y métodos sostenibles y tecnológicos en el ámbito de diseño de moda, buscando proponer soluciones innovadoras en la colección, así como se investigará técnicas de diseño experimentales como la silicona fundida. Asimismo, se experimentará con texturas, formas y volúmenes maximalistas en la confección de las piezas.
- Se planificará una pasarela, con el fin de mostrar las prendas en movimiento.
- Finalmente, se creará un manual de marca que irá acompañado de un manual de colección.

1.2.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN TEÓRICA

Estudio y análisis para fundamentar el marco conceptual y contextual del proyecto.

La investigación teórica se basará en estudiar y contextualizar el entorno Disney y la conexión de tendencias y storytelling en el cine, para posteriormente analizar la relación entre moda y cine como elementos narrativos conectados, localizando y profundizando en los referentes que integren la relación de Disney con la industria de la moda.

Se analizará también las adaptaciones live-action de Disney para comprender cómo han evolucionado los diseños y su recepción en la actualidad.

La selección de personajes se ha realizado en base a los marcados valores que caracterizan a cada uno de ellos y por otro lado los diseñadores desde el conocimiento de su estilo y biografía. Los personajes que van a servir como modelo son: Cenicienta, Maléfica, La Sirenita, Blancanieves y Cruella de Vil y los diseñadores en los que se inspira la colección son: Carolina Herrera, Thierry Mugler, Coco Chanel, Oscar de la Renta y Elsa Schiaparelli revisando la bibliografía sobre su biografía y estilo, así como documentando las exposiciones y desfiles más relevantes de cada uno.

1.2.2 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Procesos prácticos de observación, experimentación y análisis.

Previamente, se estudiará las obras y las técnicas de los diseñadores elegidos para extraer inspiración en términos de siluetas, materiales y conceptos; como también las características visuales, simbólicas y técnicas de los personajes Disney. A continuación, se realizará un análisis visual y material de las colecciones de moda relevantes para identificar técnicas aplicables, además se experimentará con diferentes materiales sostenibles.

En el proceso práctico se explorarán innovaciones tecnológicas aplicadas al diseño de moda, como la impresión 3D, observando ejemplos de pasarelas y tecnología inmersiva, experiencias como realidad virtual y pantallas digitales para crear momentos clave.

Se visitarán exposiciones y museos como objetivo de inspiración para entender su integración en los vestuarios, como la exposición de “Caprile Lorenzo” en la Sala Canal de Isabel II. Además, para profundizar en la figura de algunos de los diseñadores seleccionados, se tendrá en cuenta una visita previa a exposiciones como “Thierry Mugler: Couturissime” en el Museo de Artes decorativas de París. Esta experiencia permitirá comprender de forma más directa y sensorial la proyección estética y conceptual del diseñador, así como su impacto en el mundo de la moda, aportando referencias clave.

1.2.3 METODOLOGÍA CREATIVA

Procesos de creación, conceptualización y diseño del proyecto.

Será necesario la elaboración de prototipos, bocetos iniciales y figurines ilustrados como base conceptual para cada diseño, basándose en la narrativa y los valores del personaje y la simbología de los diseñadores. Se realizarán pruebas con materiales y técnicas para experimentar con texturas, formas y colores.

La modelación se llevará a cabo sobre un maniquí para después confeccionar, o tratar con diferentes patrones, acompañados de sus respectivas fichas técnicas que detallarán materiales, despiece, acabados y procesos. Además, se realizará la confección de algunas de las piezas, aplicando técnicas de costura tanto manuales como a máquina, entre las que se incluyen el hilván, el respunte y el punto de cruz, con el objetivo de explorar distintas formas de construcción textil y aportar valor artesanal y técnico al conjunto del proyecto. Se confeccionará y se trabajará en la producción de las piezas finales.

Se mostrará la colección en una pasarela que combine música y escenografía, con un diseño de puesta en escena. Para la identidad visual coherente, incluyendo un logotipo para la marca, se producirá un video que comunique el concepto del proyecto de manera creativa y atractiva. Además, aprovechando esas localizaciones se harán unas editoriales en exterior con el fin de tener una fotografía creativa de la colección.

Y por último, se creará un lookbook de la colección, con el que se pretende mostrar la prenda final de una manera detallada, enfocada a la marca.

2 ESTADO DE LA CUESTIÓN

Reinterpretación de Vestuarios Disney con inspiración en el patronaje de diseñadores emblemáticos.

2.1 INTRODUCCIÓN, CINE Y MODA A TRAVÉS DEL CASO DISNEY

2.1.1 ESTUDIO PREVIO WALT DISNEY

2.1.2 LA RELACIÓN ENTRE DISEÑO DE VESTUARIO Y NARRATIVAS CINEMATOGRAFICAS

2.1.3 CONEXIÓN ENTRE EL VESTUARIO DE CINE Y LA MODA COMO FORMAS DE STORYTELLING VISUAL

2.1.4 ELEMENTOS VISUALES DE VESTUARIOS DE DISNEY QUE REFUERZAN LA IDENTIDAD DE UN PERSONAJE Y SUS REINTERPRETACIONES

2.1.5 EL IMPACTO DE LOS VESTUARIOS DE DISNEY EN LA CULTURA POPULAR Y SU INFLUENCIA EN LA MODA CONTEMPORÁNEA

2.1.6 TENDENCIAS DE REINTERPRETACIÓN EN LA ACTUALIDAD: REVISIÓN Y ACTUALIZACIÓN DE LOS PERSONAJES DE DISNEY EN ADAPTACIONES LIVE-ACTION Y SU IMPACTO EN LA MODA

2.1.7 LA RELACIÓN DE DISNEY CON LA INDUSTRIA DE LA MODA

28

2.2 DISEÑADORES Y COLECCIONES QUE REINTERPRETAN NARRATIVAS CULTURALES O CINEMATOGRAFICAS Y CASOS DISNEY

2.2.1 DISEÑADORES QUE UTILIZAN EL IMAGINARIO DE WALT DISNEY

42

2.3 TEATRALIDAD, SOSTENIBILIDAD Y TECNOLOGÍA DENTRO DE LA INDUSTRIA DE LA MODA

2.3.1 MODA Y TECNOLOGÍA INMERSIVA, LA TRANSFORMACIÓN DEL DESFILE EN UNA EXPERIENCIA SENSORIAL

2.3.2 MATERIALES RECICLADOS EN LA ALTA COSTURA

2.3.3 INNOVACIÓN TECNOLÓGICA: APLICACIONES DE IMPRESIÓN 3D Y BORDADOS EXPERIMENTALES EN LA CONFECCIÓN

2.3.4 MODA, TECNOLOGÍA Y EL UNIVERSO DE DISNEY

46

2.1.1 ESTUDIO PREVIO: PRESENTACIÓN DE WALT DISNEY

“Si puedes soñarlo puedes hacerlo”

Walt Disney, un hombre lleno de sueños, ambicioso y muy perfeccionista, dibujante, visionario, fue un empresario, productor de cine y animador que fundó The Walt Disney Company.

Nació en 1901 en Chicago y desde joven mostró un gran interés por el dibujo y la animación. En 1923, junto con su hermano Roy, fundó su propia compañía de animación en Hollywood, California. Allí creó personajes icónicos como Mickey Mouse, Minnie Mouse, Goofy y Donald Duck, entre otros. Disney produjo películas animadas como *Blancanieves y los siete enanitos*, *La Cenicienta*, *La Bella Durmiente* y *El Rey León*.

También fue el creador de Disneyland, el primer parque temático moderno, que abrió sus puertas en 1955 en Anaheim, California. Disneyland fue un éxito y se convirtió en un modelo para otros parques temáticos en todo el mundo. Además de su trabajo en el cine y los parques temáticos, Disney dejó un legado en la televisión con series como “The Wonderful World of Disney” y “Mickey Mouse Club”.

Su visión era ofrecer entretenimiento familiar de alta calidad y su lema era *“Si puedes soñarlo, puedes hacerlo”* (Sadurní, 2024).

Disney creía en la importancia de la imaginación y la creatividad, y su trabajo reflejaba esa filosofía.

Murió en 1966, pero su legado continúa vivo en la actualidad, The Walt Disney Company es una de las compañías de entretenimiento más grandes del mundo, con una presencia en el cine, la televisión, los parques temáticos y los productos de consumo.

La marca Disney es reconocida en todo el mundo y sigue siendo sinónimo de entretenimiento familiar de alta calidad.



Fig 1.

The
WALT DISNEY
Company



Fig 2.



Fig 3.

Fig 1. Walt Disney.

Fig 2. Walt Disney en su estudio.

Fig 3. Walt Disney presentando el proyecto del Castillo Disney.

2.1.2 LA RELACIÓN ENTRE DISEÑO DE VESTUARIO Y NARRATIVAS CINEMATográfICAS

El vestuario en el cine contribuye a la narrativa al comunicar la psicología, estatus y emociones de los personajes. A través de colores, texturas y siluetas, refuerza la historia y ayuda a construir la parte visual de la película. El diseñador de vestuario crea la ropa de los personajes, investigando y gestionando recursos para garantizar una narrativa coherente.

La caracterización del personaje es clave en la narrativa cinematográfica, ya que define su identidad y evolución en la historia, el vestuario proporciona pistas visuales que contextualizan la trama, participando en la construcción del relato, transmitiendo información sin necesidad de diálogos, por lo que una buena gestión del vestuario coordina recursos y equipo para reforzar la historia.

Patrice Pavis explica que el vestuario es la “segunda piel del actor”. Desde la semiótica –estudio sistemático de los procesos de signos y la comunicación de significado–, (Ugo Volli 1989) argumenta que la vestimenta es un lenguaje visual que requiere de un observador para transmitir significado (Pavis.P, 1999). Este concepto se establece como la conexión entre el rol del actor y el vestuario para crear ayudar a desarrollar la interpretación del actor y la creación de un personaje.

Podemos ver los diferentes puntos de vista desde varios estudios, como la sociología, que indica que la ropa da identidad y sentido social al personaje dentro de la historia cinematográfica o como la antropología, donde resalta que el vestuario distingue culturas y contextos, contribuyendo a la ambientación de la película (Osorio, J, 2016).

Por lo que el diseño de vestuario y las narrativas cinematográficas están conectados.

Un vestuario bien diseñado no solo complementa la estética visual de la película, sino que también mejora la historia y profundiza en la comprensión de los personajes.



Fig 4.



Fig 5.



Fig 6.



Fig 7.



Fig 8.



Fig 10.



Fig 9.



Fig 11.



Fig 12.



Fig 13.

Fig 4. Personaje: Reina de corazones. Película: "Alicia en el país de las maravillas".

Fig 5. Personaje: Willy Wonka. Película: "Charlie y la fábrica de chocolate".

Fig 6. Personaje: Sombbrero loco. Película: "Alicia en el país de las maravillas".

Fig 7. Personajes: Jake Sully / Neytiri. Película: "Avatar".

Fig 8. Personaje: El Grinch. Película: "El Grinch".

Fig 9. Personaje: Cruella de Vil. Película: "101 Dálmatas".

Fig 10. Personaje: El Genio. Película: "Aladdin".

Fig 11. Personaje: Capitan Jack Sparrow. Película: "Piratas del Caribe".

Fig 12. Personaje: Chewbacca. Película: "La Guerra de las Galaxias".

Fig 13. Personaje: Maléfica. Película: "Maléfica".

2.1.3 CONEXIÓN ENTRE EL VESTUARIO DE CINE Y LA MODA COMO FORMAS DE STORYTELLING VISUAL

La moda y el cine comparten una relación donde el vestuario es fundamental para el storytelling visual, es decir, la historia tiene que conectar visualmente con el espectador. En el caso de Disney, el diseño de vestuario no solo refuerza la narrativa de sus películas, también influye directamente en la cultura popular y en la moda contemporánea (Osorio, J., 2016). Ha habido cierta evolución narrativa, muchos personajes siguen atrapados en una representación estereotipada, y su impacto en la construcción de la identidad femenina infantil es significativo (Vicens Poveda, 2019).

Por ejemplo, en la Semana de la Moda de París de 2025, diseñadores como Sarah Burton para Givenchy y Haider Ackermann para Tom Ford han presentado colecciones que dan importancia al proceso creativo y la narrativa detrás de cada prenda, destacando la importancia del storytelling en la moda (García et al., 2025).

El vestuario en el cine no sólo tiene como función vestir a los personajes, si no que sirve como una herramienta narrativa principal de la historia. Cada prenda que viste el personaje es un símbolo, ya sea para mostrar su estado emocional, su contexto social o su evolución a lo largo de la narración. A través de colores, estilos y texturas, el vestuario ayuda a los espectadores a entender mejor el entorno, la época y el contexto general en el que se desarrolla la historia (Sánchez, 2024). Se pueda comprender la historia o el significado que se quiere transmitir con solo observarlo, esto es algo que pasa en muchas películas galardonadas con premios Óscar, donde el vestuario no solo acompaña la narrativa, sino que se convierte en un elemento clave para entender la historia o destacar un mensaje, ya que el uso de ciertas prendas y tendencias ha permitido que algunos vestuarios trasciendan, convirtiéndose en icónicos dentro y fuera del cine.

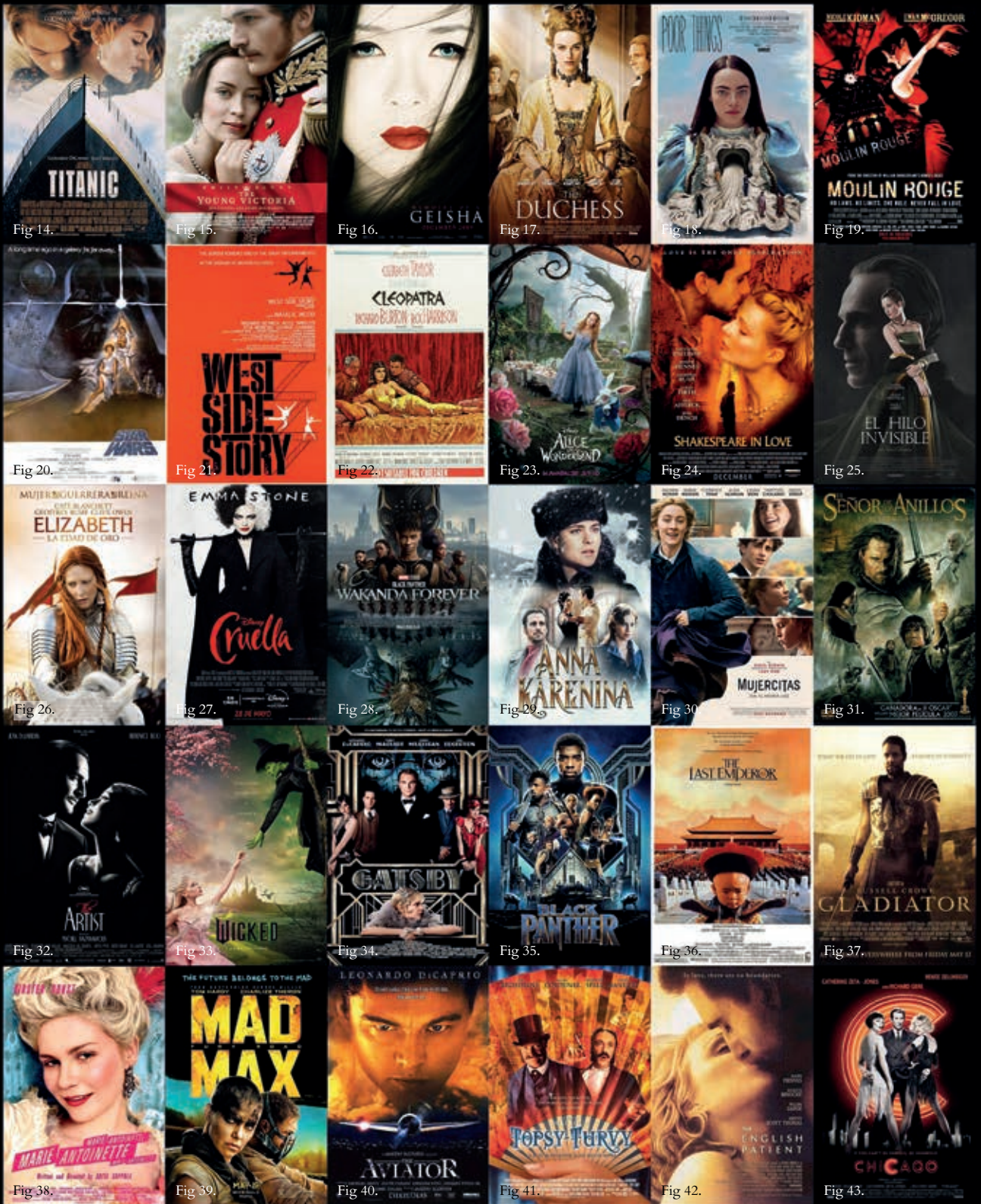
En *Cleopatra* (1963), los diseñadores Irene Sharaff, Vittorio Nino Novarese y Renie crearon trajes que reflejaban la majestuosidad del antiguo Egipto con un toque hollywoodense inolvidable. En la saga *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (1977), John Mollo diseñó vestuarios que mezclaban influencias futuristas, medievales y militares, dando vida a la galaxia ideada por George Lucas. Un clásico, *Titanic* (1997), Deborah Lynn Scott recreó a la perfección la moda eduardiana, reflejando la elegancia y distinción de principios del siglo XX.

Marie Antoinette (2006), Milena Canonero que dio una visión fresca y moderna al vestuario del siglo XVIII, resaltando elementos históricos con toques contemporáneos. La famosa *Cruella* (2021), Jenny Beavan creó diseños que reflejaban la rebeldía y creatividad del personaje principal, inspirándose en la moda punk de los años 70. Y algo más actualizado como por ejemplo, *Dune* (2021), Jacqueline West y Bob Morgan diseñaron trajes que combinaban funcionalidad y estética, reflejando la dureza del desierto y la riqueza de las distintas culturas del universo de *Dune* (De Imagen, 2025).

Un ejemplo que podemos ver de cómo el vestuario en las películas de Walt Disney sirve como una forma de narración visual es del personaje de la Reina Grimhilde en *Blancanieves y los siete enanitos* (21 de diciembre de 1937). El diseño de este vestuario no solo muestra su posición como reina, sino que también refleja su naturaleza siniestra. Su ropaje, compuesto por una capa larga y oscura con un cuello alto y una corona dorada, transmite una presencia autoritaria, los colores oscuros y las líneas elegantes enfatizan su maldad y sofisticación. Este diseño visual, llamado storytelling ayuda a los espectadores a entender y potenciar su rol como adversario en la historia.

Otro ejemplo es el personaje de Moana Waialiki en la película *Moana* (23 de noviembre de 2016). El vestuario de Moana fue diseñado para representar la cultura polinesia y reflejar su personalidad aventurera. Su vestuario, está compuesto por una parte superior de morera y una falda de pandanas, permitiendo la libertad de movimiento, simbolizando su espíritu libre y su conexión con el océano. El uso de colores y materiales naturales en su vestimenta hace destacar su relación con la naturaleza.

El vestuario en las películas de Disney no solo muestra la apariencia de un personaje, sino que también ayuda a entender la narrativa al reflejar su personalidad, motivaciones y evolución a lo largo de la historia.



Películas nominadas "Oscars" – Mejor vestuario: Diseñadores

- Fig 14. "Titanic". Deborah Scott.
 Fig 15. "La reina Victoria". Sandy Powell.
 Fig 16. "Memorias de una geisha". Colleen Atwood.
 Fig 17. "La Duquesa". Michael O'Connor.
 Fig 18. "Pobres criaturas". Holly Waddington.
 Fig 19. "Moulin Rouge". Catherine Martin, Angus Strathie.
 Fig 20. "Star Wars" Epi IV. John Mollo.
 Fig 21. "West side story". Irene Sharaff.
 Fig 22. "Cleopatra". Irene Sharaff, Vittorio Nino Novarese.
 Fig 23. "Alicia en el país de las maravillas". Colleen Atwood.
 Fig 24. "Shakespeare in love". Sandy Powell.
 Fig 25. "El hilo invisible". Mark Bridges.
 Fig 26. "Elizabeth". Colleen Atwood.
 Fig 27. "Cruella". Jenny Beavan.
 Fig 28. "Wakanda Forever". Ruth E. Carter.
 Fig 29. "Anna Karenina". Jacqueline Durran.
 Fig 30. "Mujercitas" Jacquelin Durran.
 Fig 31. "El Señor de los Anillos". Grant Major.
 Fig 32. "The Artist". Guillaume Schiffman.
 Fig 33. "Wicked". Paul Tazewell.
 Fig 34. "Gatsby". Catherine Martin.
 Fig 35. "Black Panther". Ruth E. Carter.
 Fig 36. "The Last Emperor". James Acheson.
 Fig 37. "Gladiator". Janty Yates.
 Fig 38. "Marie Antoinette". Milena Canonero.
 Fig 39. "Mad Max" Jenny Beavan.
 Fig 40. "The Aviator". Sandy Powell.
 Fig 41. "Topsy-Turvy".
 Fig 42. "The English Patient". Ann Roth.
 Fig 43. "Chicago". Colleen Atwood.

2.1.4 ELEMENTOS VISUALES DE VESTUARIO DE DISNEY QUE REFUERZAN LA IDENTIDAD DE UN PERSONAJE Y SUS REINTERPRETACIONES

El vestuario de un personaje está compuesto por varios elementos visuales que refuerzan su identidad y refuerzan la narrativa. Los colores, por ejemplo, pueden simbolizar emociones, estados de ánimo o características específicas del personaje (Rojas, 2023). El uso de tonos oscuros puede indicar misterio o antagonismo, en el caso de Disney el color predominante en la villanía es el verde (Redacción, 2023), mientras que colores claros pueden representar inocencia o pureza que suelen llevar las princesas. La elección de telas y materiales puede mostrar la posición social, la profesión o la personalidad del personaje. Telas lujosas como la seda pueden denotar riqueza, mientras que materiales más toscos pueden indicar humildad o rusticidad, en *Cenicienta* se refleja cuando está de criada y cuando va al baile. Los accesorios, elementos como joyas, sombreros o cinturones intensifican la personalidad del personaje, mostrando los gustos o su desarrollo a lo largo de la trama.

Podemos ver varios ejemplos de reinterpretaciones de iconos clásicos Disney, donde a través de elementos visuales de vestuario refuerzan la identidad del personaje.

En *Maléfica* (2014), Angelina Jolie dio vida a la villana de *La Bella Durmiente* una reinterpretación que exploró la historia desde la perspectiva de Maléfica. El vestuario, se caracteriza por líneas oscuras y dramáticas, reflejando la complejidad del personaje y dejando un impacto en la moda, inspirando tendencias que incorporan elementos góticos y elegantes. La encargada del vestuario en dicha película fue la diseñadora Anna B. Sheppard, junto con su equipo creó más de dos mil trajes inspirados en el arte renacentista francés e italiano, buscaba reflejar la esencia propia de cada personaje y la ambientación de la historia. Para el vestuario de esta protagonista, se creó el llamado "Team Maleficent", un departamento de vestuario especializado únicamente en sus prendas (Monicaparga, 2014). Cabe destacar la nominación a Anna Premio de la Academia en la categoría de Mejor Diseño de vestuario por el magnífico trabajo que hizo con *Maléfica* (Dianafernandez, s. f.).

Y en *Cenicienta* (2015), una adaptación que destacó por su lujoso diseño de vestuario, que combinó elementos clásicos con toques contemporáneos. El vestido icónico de Cenicienta fue rediseñado para aportar una sensación de modernidad, pero al mismo tiempo mantenía la magia del original. Esta reinterpretación influyó en tendencias de moda, inspirando colecciones que mostraban la elegancia y el romanticismo del personaje. La diseñadora de vestuario fue Sandy Powell, ganadora de tres premios Óscar, diseñando dichas prendas que combinaban influencias del siglo XIX con detalles de 1940 y 1950 (Mercedes Álvarez, 2015). Para la elaboración de su trabajo más destacable, el vestido de baile azul de Cenicienta, empleó más de 500 horas de trabajo por parte de un equipo formado por 20 personas, buscaban crear un efecto acuarela, que consiguieron confeccionando múltiples capas de tela fina, cada una pintada a mano en diferentes tonos de azul, verde, lavanda, lila y blanco (The Columbian, 2015).



Fig 44.



Fig 45.



Fig 46.



Fig 47.



Fig 48.



Fig 49.



Fig 50.



Fig 51.



Fig 52.



Fig 53.

Fig 44. Rachel Zegler. Personaje: Blancanieves. Película: "Blancanieves y los siete enanitos".
Fig 45. Gal Gadot. Personaje: Reina Malvada. Película: "Blancanieves y los siete enanitos".
Fig 46. Naomi Scott. Personaje: Jasmín. Película: "Aladdin".
Fig 47. Melissa MCarthy. Personaje: Úrsula. Película: "La sirenita".
Fig 48. Emma Stone. Personaje: Cruella de Vil. Película: "Cruella".

Fig 49. Emma Watson y Dan Stevens. Personaje: Bella y Bestia. Película: "La Bella y la Bestia".
Fig 50. Lily James. Personaje: Cenicienta. Película: "La Cenicienta".
Fig 51. Halle Bailey. Personaje: Ariel. Película: "La Sirenita".
Fig 52. Mia Wasikowska. Personaje: Alicia. Película: "Alicia en el País de las Maravillas".
Fig 53. Angelina Jolie. Personaje: maléfica. Película: "Maléfica".

2.1.5 EL IMPACTO DE LOS VESTUARIOS DE DISNEY EN LA CULTURA POPULAR Y SU INFLUENCIA EN LA MODA CONTEMPORÁNEA.

La exposición de “Cine y Moda” de Jean-Paul Gaultier refleja las influencias que se producen entre el cine y la moda a lo largo de las décadas, como *La máscara del Zorro* (1998), con Antonio Banderas; explora cómo el vestuario en el cine ha reflejado cambios sociales y de género. Mostró piezas que reflejan la unión entre el cine y la moda, evidenciando cómo los vestuarios cinematográficos han inspirado tendencias y estilos en la moda contemporánea.

“El cine le mostró el camino a la moda y determinó su expresión creativa”, Rafa Rodríguez (Rodríguez, 2022).

El vestuario en el cine, actúa como un lenguaje visual comunicando la identidad de los personajes como hemos visto antes, y creando conexiones emocionales con el espectador (Sánchez, 2024). Las películas de princesas de Disney, desde *Blancanieves* hasta *Tiana*, han transmitido estereotipos de género a lo largo del tiempo, representando a las mujeres con roles sumisos, estéticamente idealizados. Aunque hay una evolución superficial en las protagonistas, el modelo femenino sigue siendo el de la mujer pasiva y bella cuyo objetivo vital es encontrar al “príncipe azul”. La autora “Carmen Canutillo Valero” comenta que, bajo la apariencia de inocencia y fantasía, Disney ha ejercido un fuerte poder cultural, influenciando en la construcción de identidad femenina infantil e implantando un modelo a través del cine y sus códigos estéticos, incluyendo el vestuario de las princesas (Cantillo Valero, 2010).

En el caso de Disney, personajes célebres como *Blancanieves* o *Cenicienta* se han convertido en referentes para nuevas generaciones. Los vestuarios de los personajes de Disney han dejado una huella muy importante en la cultura popular, influyendo en la moda contemporánea de varias maneras. Personajes elegidos, entre ellos *Blancanieves*, *Cenicienta* y *La Sirenita*, han establecido factores como colores, composiciones, texturas o temas que trascienden la pantalla y se integran en la moda diaria e incluso se ha llevado a las pasarelas, como es el caso de; Marc Jacobs, Moschino o Coperni, a través de sus colecciones para mujeres han sucumbido al encanto de los personajes animados, utilizando en numerosas ocasiones motivos de las populares películas de Disney, y captando tanto a aficionados de la moda como a amantes de Disney (Altaña, 2024). Marc Jacobs realizó una colección de moda de Disney llena de magia en honor a Mickey Mouse, Moschino llegó al gran público con Mickey en las tiendas de H&M; y para culminar, Coperni directamente se llevó el desfile a Disneyland Paris.



Fig 54.



Fig 55.



Fig 56.



Fig 57.



Fig 58.



Fig 59.



Fig 60.



Fig 61.



Fig 62.



Fig 63.



Fig 64.



Fig 65.



Fig 66.

Fig 54. Jean Paul Gaultier en su exposición de "Cine y moda" junto al vestido de su colección "La Parigiote" de alta costura SS202.

Fig 55. Cartel Exposición "Cine y moda" de Jean Paul Gaultier

Fig 56. Fotografía diseño. Exposición "Cine y moda" de Jean Paul Gaultier.

Fig 57 / Fig 59. Desfile: París Fashion Week. Coperni. Colección Primavera-Verano 2025. Show en Disneyland París.

Fig 58. Arnaud Vaillanr y Sebastián Meyer, el dúo creativo de Coperni. Fotógrafa: Gorka Postigo.

Fig 60 / Fig 61 / Fig 62 / Fig 63. Desfile con referencias en personajes Disney. Colaboración Moschino x H&M. Colección cápsula "Moschino [rv] H&M".

Fig 64 / Fig 66. Colección Disney x Marc Jacobs.

Fig 65. Fotografía Marc Jacobs.

2.1.6 TENDENCIAS DE REINTERPRETACIÓN EN LA ACTUALIDAD

Revisión y actualización de los personajes de Disney en adaptaciones live-action y su impacto en la moda.

Live-action son producciones cinematográficas o televisivas que utilizan actores y escenarios reales, en contraposición a la animación. En el contexto de Disney, las adaptaciones live-action que han salido en los últimos años son versiones de acción real de sus películas animadas clásicas, donde personajes y entornos animados son recreados por efectos visuales realistas (Díaz, 2024).

A través de estas producciones han descubierto técnicas como el rotoscopio y el rodaje con actores reales, donde los animadores estudiaron cómo se comportaban las telas al moverse, la caída, el peso y la luz sobre los trajes. Esto influyó directamente en cómo se diseñaban los vestidos animados. Además, se usaban inspiraciones históricas y artísticas para definir siluetas, colores y estilos, lo que muestra una visión integral del diseño de moda aplicada a la animación (Kalmakurki, 2018).

En las adaptaciones *live-action* de los clásicos de Disney se han actualizado los vestuarios de personajes icónicos, impactando en la moda contemporánea. Pero también al contrario, cuando Lily James representó a la Cenicienta en el 2015 para tener la peculiar “cintura avispa” de la protagonista de dibujos animados para vestir el corsé, se sometía a dietas de líquidos (Gimeno, 2015), y tan solo dos años después en el 2017, Emma Watson estuvo muy presente en el vestuario de Bella junto con Jacqueline Durran, la directora de vestuario del film, eligiendo los detalles de este como cambiando los zapatos de tacón con los que recorre las calles empedradas por la comodidad, con unas botas o el delantal se presenta como un cinturón de herramientas. La actriz no quería que Bella representara una idea que se alejara de la belleza femenina e influyó para eliminar el corsé del vestido de noche amarillo y lo reemplazó con un corpiño flexible y sin canchán para que Bella se moviera con facilidad en escena. Además, Watson es consciente de todos los problemas con el medio ambiente y por esa precisa razón Durran pidió que la capa roja que lleva Bella mientras pasea por el bosque estuviera confeccionada con tejido sostenible y orgánicos (Chance, 2014).

Cruella (2021), fue una película que presentó una versión joven de Cruella de Vil, ambientada en el Londres de los años 70, en plena era del punk. El vestuario, tuvo un papel importantísimo en la construcción del personaje, ya que reflejaba su evolución y su identidad como diseñadora de moda transgresora. Una mezcla de influencias punk, haute couture y estilos dramáticos, Cruella influyó en la moda contemporánea al revivir tendencias como los estampados en blanco y negro, los volúmenes exagerados y el uso de accesorios llamativos. La película también inspiró colecciones de marcas de lujo y fast fashion, mostrando una conexión entre Disney y la moda.

Estas reinterpretaciones no solo buscan modernizar la apariencia de los personajes, también la evolución para ser más inclusivas, resaltando temas como la diversidad de género, el feminismo, la representación racial y la visibilización de enfermedades y discapacidades. Por ejemplo; en *La sirenita* (2023), con la representación racial y empoderamiento femenino, con la actriz afroamericana Halle Bailey, como Ariel que generó un gran debate sobre la alteración considerable de los personajes, pues se supone que La Sirenita de dibujos es de rasgos nórdicos (Destape, 2022). Otro ejemplo es el caso de *Maléfica*, con abuso donde muestran a una mujer que sufre una agresión simbólica cuando le cortan las alas (Flores, 2020).

La moda en las películas de princesas Disney influye en la percepción de las chicas sobre el género, la feminidad, la masculinidad y su identidad. Las princesas se representan con una estética exageradamente femenina, cinturas pequeñas, vestidos, maquillaje, mientras que las villanas visten de forma oscura y llamativa. Estas representaciones refuerzan estereotipos de género y excluyen cualquier expresión andrógina o que cuestione la norma femenina tradicional. Las mujeres aprenden, de forma inconsciente, que deben aspirar a este ideal femenino. Además, la evolución del vestuario simboliza el crecimiento personal de las princesas, enseñando a las chicas, a través de cuentos de hadas dramatizados, cómo resolver problemas personales mediante la moda y la magia, moldeando así sus identidades (van Dam, 2014).

Disney abordaba el diseño de vestuario como una disciplina completa del diseño de moda, aunque integrada dentro del desarrollo del personaje, anticipándose a muchos métodos actuales del diseño escénico y animado.



Fig 66.



Fig 67.



Fig 68.



Fig 69.



Fig 70.



Fig 71.



Fig 72.



Fig 73.



Fig 74.



Fig 75.



Fig 76.



Fig 77.

Fig 66. Película Live-Action: "Little Mermaid".

Fig 67. Película Live-Action: "Snow White".

Fig 68. Película Live-Action: "Malefica".

Fig 69. Película Live-Action: "Pinocho".

Fig 70. Película Live-Action: "Cenicienta".

Fig 71. Película Live-Action: "Cruella".

Fig 72. Película Live-Action: "The Jungle Book".

Fig 73. Película Live-Action: "Aladdin".

Fig 74. Película Live-Action: "Lady and the Tramp".

Fig 75. Película Live-Action: "Beauty and the Beast".

Fig 76. Película Live-Action: "Mulan".

Fig 77. Película Live-Action: "Alicia a través del Espejo".

2.1.7 LA RELACIÓN DE DISNEY CON LA INDUSTRIA DE LA MODA

Disney ha hecho colaboraciones estratégicas con la industria de la moda creando colecciones y productos que unen la trama de sus historias con el diseño contemporáneo. Esto ha dado lugar a líneas de ropa, accesorios y calzado que llevan la esencia de los personajes a la vida cotidiana.

El Universo Disney entendía la moda como un instrumento de transformación social y visual, en un contexto donde la ropa simbolizaba estatus y deseo. Por ejemplo en la película de *La Cenicienta* se critica la cultura de la moda de posguerra, mostrando cómo un simple vestido puede determinar el valor de una persona y su destino. A través de la destrucción y creación del vestido de Cenicienta, Disney denuncia la superficialidad de la alta sociedad a través de la apariencia, mostrando tensión entre autenticidad y artificio en la moda.

Por lo que de esta manera se demuestra que Disney usa el vestuario no solo como herramienta estética o narrativa, sino como crítica social hacia una cultura que vende la idea de que “vestirte bien” es suficiente para cambiar tu vida. Así, Disney demuestra estar conectado con los movimientos culturales y económicos que atraviesan la moda, trata los códigos, discursos y valores del sistema, participando y posicionándose frente a ellos (Lugli, 2018).

A día de hoy Disney sigue reflejando estos valores en sus proyectos, un claro ejemplo de esto es Peris Costumes, una empresa española especializada en vestuario para producciones audiovisuales. Fue fundada en 1856 y ha participado en la confección de vestuarios para grandes producciones, también en proyectos relacionados con Disney. Por ejemplo, la empresa participó en el vestuario de la adaptación live-action de *Mulan* (2020), aportando prendas que reflejaban la riqueza cultural de la historia.

Peris es hoy en día uno de los talleres de ropa para cine más grandes del mundo (Fernández, 2022). Además, Peris Costumes ha colaborado en la serie *Balenciaga* estrenada en 2024 en Disney plus, cuenta la vida del icónico diseñador de moda Cristóbal Balenciaga. La historia se desarrolla durante seis episodios, en el periodo clave de la moda desde la primera colección de Balenciaga en 1937 hasta su despedida en 1972, es una evolución del diseñador y del impacto que ha dejado en el mundo de la alta costura (Costumes, 2024).

La empresa Costumes participó en la creación de vestuarios que capturan la esencia de la moda de la época, destacando la conexión entre Disney y la industria de la moda. Buscaban mostrar la esencia de las creaciones de Balenciaga, desde sus inicios hasta sus obras más icónicas, Bina Daigeler reconocida por ser la diseñadora en el vestuario de *Mulan*, y Pepo Ruiz Dorado por ser el creador del vestuario de *La Templanza*, se unieron para lograrlo. Cabe destacar que todas las réplicas auténticas que seguían a la perfección la fidelidad de los diseños, fueron confeccionadas por Peris.

Como complemento a esta serie se creó una gran exposición en el Real Jardín Botánico de Madrid (Costumes, 2024). Esta serie no solo trata de la vida de Balenciaga, sino que lo posiciona como un símbolo cultural dentro del mundo de la marca, al igual gracias a la colaboración con Peris, que refuerza el compromiso de Disney con la moda como parte principal de su narrativa.

Otro ejemplo muy significativo de la relación entre Disney y la industria de la moda es la colaboración con Tommy Hilfiger en 2023 con motivo del aniversario de los 100 años de Disney, esta marca lanzó una colección cápsula para homenajear a Mickey Mouse. Es una colección que incluye 50 estilos para hombres y mujeres, así como 10 estilos para niños, inspirada en un estilo preppy chic que homenajea al personaje original de dibujos animado Mickey y sus amigos como, Pluto, Minnie Mouse, Goofy, Donald Duck y Daisy Duck que cobraron vida en un estilo manga, inspirado en los dibujos animados japoneses, combinando nostalgia y modernidad (CromMagazine, 2023).

En esta colaboración podemos encontrar desde divertidas versiones de camisetas de rugby, pantalones chinos, sudaderas, blazers, faldas acampanadas a rayas hasta accesorios y camisas abotonadas, con colores rojo, blanco y azul característicos de Tommy Hilfiger (Shahid, 2023).

Por lo que Disney y Tommy Hilfiger son dos marcas que han dejado una huella en la cultura a nivel global, se han unido para mostrar la creatividad y la narración por las que tanto son reconocidos



Fig 78.



Fig 79.



Fig 80.



Fig 81.



Fig 82.



Fig 83.

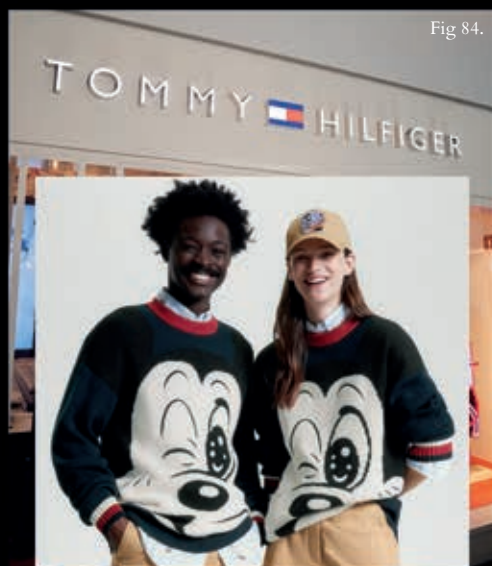


Fig 84.



Fig 85.

Fig 78. Fotografía Peris Costumes.

Fig 79 / Fig 80 / Fig 82. Exposición en el Real Jardín Boránico. Reproducción del atelier de Balenciaga en la sala "Cristóbal Balenciaga, Soy yo".

Fig 81. "Cristóbal Balenciaga". Serie original de Disney +.

Fig 83 / Fig 84 / Fig 85. Colección Disney x Tommy Hilfiger.

2.2.1 DISEÑADORES QUE UTILIZAN EL IMAGINARIO DE WALT DISNEY

En el contexto de Disney, varios diseñadores han utilizado figuras representativas en colecciones contemporáneas. Disney, con su gran repertorio de personajes y relatos, ha sido una fuente muy importante de inspiración para muchos diseñadores que buscan conectar la fantasía con la moda contemporánea.

Coperni, por ejemplo, es una firma de moda francesa fundada por Sébastien Meyer y Arnaud Vaillant, reconocida por fusionar tecnología y diseño contemporáneo. En su desfile Primavera/Verano 2025, la marca hizo historia al presentar su colección en Disneyland París, siendo la primera vez que el parque acogía un evento así. El espectáculo se inspiró en el universo Disney, con temáticas que evocaban princesas y villanos. La pasarela, situada frente al icónico castillo de la Bella Durmiente, contó con la participación destacada de Kylie Jenner, quien cerró el desfile luciendo un gran vestido negro de estilo princesa (Hermoso, 2024). En este espectacular desfile presentó una variedad de materiales innovadores y vanguardistas. Se destacaron tejidos técnicos y satinados, combinando transparencias con estructuras rígidas para conseguir un contraste entre delicadeza y fuerza. El uso de látex, cuero sintético y mallas metálicas dio un toque futurista, mientras que los tules vaporosos y sedas resaltaron la elegancia de los cuentos de hadas. Además, incorporaron cristales y brillos para reflejar la magia de Disney (Chanel, 2024).

Las prendas incorporan símbolos icónicos de este universo, reinterpretados desde un enfoque contemporáneo, por ejemplo, la manzana de Blancanieves, representada en accesorios y estampados, rosas integradas en vestidos de tul transparentes inspiradas en *La Bella y la Bestia*, algunos tejidos evocaban escamas y tonalidades marinas que referencian al mundo acuático de *La Sirenita* o incluso vestidos con siluetas inspiradas en la tiara de la Bella Durmiente. Y por supuesto, los accesorios, como el bolso de cristales de Swarovski o los tacones inspirados en Mickey Mouse.

Podemos destacar los primeros looks del desfile como la esencia de la infancia, donde las prendas estaban adornadas con delicadas mariposas, o incluso camisetas con los personajes como Mickey y el Pato Donald que vestían junto a vestidos con volantes y camisas con estampados con cuellos levantados. También hubo una sección centrada en las villanas de Disney, destacando prendas que resaltaban la estética de Maléfica, como la sudadera con capucha adornada con cuernos, mostrando una dualidad entre la inocencia de las princesas y la oscuridad de los antagonistas. Tras esta sección, las princesas comenzaron a destacar con siluetas más clásicas, looks con bodices con mangas abullonadas, vestidos cortos en tonos pasteles y piezas con detalles de mariposas simbolizando el renacimiento (Charis, 2024).



Fig 86.

Sin duda, este gran suceso ha creado, la unión de Coperni con Disneyland París ha sido la mejor para ofrecer un sorprendente espectáculo, dejando a todo el mundo asombrado en la Semana de la Moda de París.



Fig 87.



Fig 88.



Fig 89.



Fig 90.



Fig 91.



Fig 92.



Fig 93.



Fig 94.



Fig 95.



Fig 96.

Fig 86 / Fig 87 / Fig 88 / Fig 89 / Fig 90 / Fig 91 / Fig 92 / Fig 93 / Fig 96. Desfile: París Fashion Week. Coperni. Colección Primavera-Verano 2025. Show en Disneyland París.

Fig 94. Zapatos de tacón grueso con orejas de Mickey de la Colección Disney x Coperni. Desfile Disneyland París.

Fig 95. Bolso de Swarovski x Coperni de la Colección Disney x Coperni. Desfile Disneyland París.

Otro gran ejemplo es Balmain es una casa de moda francesa fundada en 1945 por Pierre Balmain, reconocida por su elegancia y diseños sofisticados. En conmemoración del 30 aniversario de *El Rey León*, Balmain, bajo la dirección creativa de Olivier Rousteing, colaborando con Disney para lanzar una colección cápsula inspirada en la icónica película. Esta colección destaca por la incorporación de motivos y símbolos conectados directamente con la película, fusionando la estética de Balmain con la narrativa de *El Rey León* (Martínez, 2024). Por ejemplo, las piezas incluyen prendas con estampados y detalles que recuerdan ciertas escenas y personajes, utilizando materiales de alta calidad que reflejan la artesanía y el lujo característicos de la marca, y representando esa cultura africana (Balmain, 2024).

Las prendas como camisetas y vestidos con dichos estampados recrean la silueta de Simba en la sabana al amanecer, también accesorios como bolsos y chaquetas con detalles de ilustraciones de personajes principales, aportando un toque nostálgico y simbólico a estos. Esta colección destaca por el uso de paletas de colores cálidos y terrosos, para mostrar esos paisajes africanos, al igual que para destacar la autenticidad cultural, se colaboró con artistas africanos emergentes, como Nika Mtwana, Enfant Précoce y Cassius Khumalo (Localish, 2024).

Para que esta colección se diera a conocer organizaron un cortometraje grabado en África donde se presentaba cada una de las piezas junto a su modelo africano, en escenarios naturales, paisajes majestuosos y con el acompañamiento de una banda sonora reinterpretada de *El Rey León*, que transmitía el sentimiento de nostalgia de la famosa película. Un espectáculo completamente memorable, mezclando música, imágenes y emociones (Promostyl, 2024).

Además, durante la celebración del centenario de Disney, varios diseñadores mexicanos presentaron vestidos inspirados en personajes y películas icónicas de Disney. Por ejemplo; Armando Takeda y Yuki Hase son diseñadores de moda mexicanos-japoneses conocidos por su enfoque ético y sostenible en la alta costura. En colaboración con Disney, presentaron una colección inspirada en Blancanieves durante el Mercedes Benz Fashion Week México 2023 (Morgan, 2024). Entre las piezas destacaron, vestidos voluminosos con capas que exhibían estampados de escenas icónicas de la película, utilizando materiales como tul y otros tejidos delicados (Volvo, 2023).

También tenemos a Benito Santos, otro diseñador mexicano reconocido por su enfoque en la alta costura y su habilidad para unir elementos culturales en sus creaciones. En celebración de los 100 años de Disney, presentó una colección inspirada en *Frozen* que se exhibió en el Museo Soumaya (García, 2023). La línea consistió en vestidos de gala en tonos azules pastel, adornados con lazos románticos, transparencias y cristales que evocaban la esencia mágica de la película (Volvo, 2023).



Fig 97.



Fig 98.



Fig 99.



Fig 100.



Fig 101. Fig 102.



Fig 103.



Fig 104.

Fig 97. Desfile: Mercedes Benz Fashion Week México 2023. Armando Takeda y Yuki. Colaboración con Disney, inspirada en Blancanieves.
 Fig 98. Celebración 100 años de Disney. Colección Benito Santos, inspirada en Frozen.
 Fig 99 / Fig 100 / Fig 101 / Fig 102 / Fig 103 / Fig 104. Colección Disney x Balmain. Colección exclusiva de Prêt-à-porter, celebración 30.º aniversario de El Rey León. Diseñador: Olivier Rousteing.

2.3.1 MODA Y TECNOLOGÍA INMERSIVA, LA TRANSFORMACIÓN DEL DESFILE EN UNA EXPERIENCIA SENSORIAL

Hoy en día podemos destacar como la industria está transformando el desfile tradicional en un espectáculo sensorial que mezcla teatralidad y tecnología (Salomó, 2025).

Louis Vuitton por ejemplo, ha integrado tecnología en sus presentaciones, crea entornos envolventes que combinan proyecciones digitales y efectos sensoriales (Apigna, 2024). En la presentación en la Cour Carrée del Louvre, de la colección Primavera-Verano de 2023, el director creativo, Nicolas Guesquière colaboró con el artista Philippe Parreno y el diseñador de producción James Chinlund, para crear una escenografía impresionante, presentaba una “flor monstruosa” de color rojo con detalles dorados, rodeada de rejillas metálicas, espejos y muchas bombillas que simbolizaban una atracción de feria. Esto hacía que el público se sumergiera en un ambiente sensorial, apreciando como las prendas expuestas jugaban con las proporciones y los detalles sobredimensionadas, como cremalleras y botones de grandes tamaños, que reflejaban la perspectiva de la pasarela (Madsen, 2022). Otra gran espectáculo de Louis Vuitton, fue el desfile en la Cour Carrée del Louvre con una pasarela de baúles icónicos. Nicolas Ghesquière presentó una colección futurista con volúmenes exagerados, fiel a su estilo innovador, presentando su colección Primavera-Verano 2025. (Vila, 2024).

Por otro lado tenemos a la firma Dior que juega con la realidad virtual para ofrecer experiencias de lujo personalizadas, permitiendo que los clientes interactúen con las colecciones de manera innovadora (Redacción, 2022). Un claro ejemplo es “*Designer of Dreams*”, una exposición presentada en el Musée des Arts Décoratifs de París, y más tarde en el Victoria and Albert Museum de Londres, es una colección que recorre más de setenta años de la historia de la casa de Dior, muestra desde sus diseños originales hasta las creaciones de sus sucesores. Con esto Dior dio un paso adelante, destacó por integrar tecnología y moda, ofreciendo una visita virtual que permitía conocer la exposición de manera inmersiva desde cualquier lugar, esto reflejó la evolución de la marca (Salido, 2020).

Principalmente cabe destacar a la pionera en la integración de moda y tecnología inmersiva, Iris van Herpen transforma sus desfiles en experiencias sensoriales. Sus presentaciones combinan impresión 3D, tejidos inteligentes y estructuras cinéticas que reaccionan al movimiento (Vogue, 2020). A través de la realidad aumentada y efectos visuales, sus colecciones muestran una visión futurista donde la moda se convierte en arte en movimiento. Un ejemplo de esto es su desfile Hypnosis (2019), donde usó técnicas de corte láser y materiales fluidos para simular patrones hipnóticos en el aire. Su trabajo redefine la pasarela como un espectáculo multisensorial (Fashion Channel, 2019).

Estas experiencias no solo destacan la teatralidad de la moda, sino que también reflejan la digitalización y la sostenibilidad en la industria de hoy en día. En el caso de Disney, también se ha explorado avances tecnológicos en sus desfiles, creando experiencias inmersivas que combinan moda y tecnología audiovisual.



Fig 105.



Fig 106.



Fig 107.



Fig 108.



Fig 109.



Fig 110.

Fig 105 / Fig 107 / Fig 108. Desfile París Fashion Week en el centro de Cour Carrée Louvre de París. Louis Vuitton. Colección Primavera-Verano 2023. Nicolás Ghesquière.

Fig 106. Exposición "Designer of Dreams". Victoria and Albert Museum de Londres. Colección sobre la casa de Dior.

Fig 109. Desfile Mujer en la Cour Carrée del Louvre de París. Louis Vuitton. Colección Primavera-Verano 2025. Nicolás Ghesquière.

Fig 110. Desfile "Hypnosis" 2019. Iris van Herpen. Colección espectáculo multisensorial.

2.3.2 MATERIALES RECICLADOS EN LA ALTA COSTURA

La moda contemporánea cada vez integra más materiales reciclados y tecnología para conseguir sostenibilidad e innovación. En la alta costura, los diseñadores han comenzado a utilizar estos materiales como parte de sus colecciones.

Algunos de los más utilizados son el poliéster reciclado, que es un material extraído de botellas de plástico y redes de pesca y se ha convertido en un textil muy importante en la moda sostenible. Stella McCartney lo usa en sus colecciones para reducir el impacto ambiental. Econyl®, es un nylon regenerado hecho de residuos como redes de pesca y alfombras desechadas que Marine Serre ha incorporado en sus diseños Vanguardistas (Antunes, 2019). El algodón reciclado, se consigue de los restos de producción o prendas desechadas, Balenciaga ha explorado este material en colecciones con un enfoque eco-friendly (Luis, 2022). El cuero reciclado son alternativas como Piñatex®, hecho de hojas de piña y Mylo™, basado en hongos (Guest, 2021) han sido usados por Hermès y Gucci en accesorios y prendas (Rodríguez, 2022). El famoso denim reciclado cuyo firmas como Diesel y Ganni han desarrollado técnicas para reutilizar mezclilla, reduciendo el uso de agua en su producción (Gallart, 2024). También Ganni ha colaborado con marcas como Levi's® para crear una colección cápsula, llamada "Love Letter", dirigida solamente al alquiler y confeccionada a partir de denim procedente del upcycling de antiguos vaqueros Levi's 50 (Bobb, 2020).

Y, por supuesto, cabe destacar la famosa Iris van Herpen, diseñadora que ha trabajado con plásticos reciclados en sus colecciones de alta costura, aplicando técnicas de corte láser y modelado en 3D. Como por ejemplo su colección "Roots of rebirth", incluyendo la tela Ocean Plastic (Escudero, 2021).

Todos estos materiales reciclados se han empezado a incorporar en respuesta a la creciente demanda de sostenibilidad.

Esta tendencia hacia la sostenibilidad también se ve reflejada en colaboraciones con Disney, donde se han creado colecciones que combinan moda y conciencia ecológica, por ejemplo el uso de prendas de Vinted en el desfile de Coperni de Primavera-Verano 2025 en Disneyland París, al presentar a una de las modelos que vestía una camiseta de Mickey Mouse (Sánchez, 2024). Además, la impresión digital directa sobre tejido ha surgido como una solución innovadora para reducir el consumo de agua y productos químicos en la producción textil, replicando diseños complejos sin teñir el tejido.



Fig 111.



Fig 112.



Fig 113.



Fig 114.



Fig 115.



Fig 116.

Fig 111. Cara Dalevingne en un centro de reciclaje. Campaña de moda sostenible y veganismo presentada por Stella McCartney.

Fig 112. Desfile más sostenible de la Semana de la moda de París. Colección "upcycled" Primavera-Verano 2022. Cortesía de Marine Serre.

Fig 113. Pasarela de Coperni. Colección Primavera-Verano 2023. Sébastien Meyer y Arnaud Vaillant rociando sobre el cuerpo de Bella Hadid el spray que se convertirá en vestido.

Fig 114 / Fig 115 / 116. Desfile Semana de la moda de París. Iris van Herpen. Colección "Roots of Rebirth". Colaboración con la organización Parley for the Oceans.

2.3.3 INNOVACIÓN TECNOLÓGICA.

Aplicaciones de impresión 3D y bordados experimentales en la confección.

La tecnología ha revolucionado la moda a través de la impresión 3D y los bordados experimentales. Lo que se conoce como la “*wearable technology*” o tecnología posible que hasta ahora era la integración diseño de dispositivos electrónicos, como relojes inteligentes con correas cambiables para cada *outfit*, está cambiando a diseños aún más futuristas.

Diseñadoras como Iris van Herpen, que no solo ha trabajado con plásticos reciclados en sus colecciones sino que ha integrado estas tecnologías para crear piezas escultóricas que desafían las técnicas tradicionales. Sus colecciones, como “*Sensory Seas*”, combinan estructuras impresas en 3D con tejidos fluidos, creando una estética futurista.

También tenemos un claro ejemplo de innovación con Anouk Wipprecht (Wipprecht, 2017), una diseñadora centrada en exponer moda interactiva y tecnología vestible, es experta en moda tecnológica y conocida por sus creaciones que combinan sensores, robótica e impresión 3D para crear prendas interactivas. Se encarga de fusionar la moda con la tecnología, creando piezas que reaccionan al entorno o a las emociones del usuario, llamado “*FashionTech*”, una combinación de diseño de moda con ingeniería, ciencia y diseño de interacción/experiencia de usuario. Entre sus diseños se encuentra Synapse (2014), un vestido inteligente con forma de corpiño que utiliza el chip Edison de Intel (prestigiosa marca tecnológica), combina el chip con una variedad de sensores y luces LEDs cuya iluminación varía según los estímulos corporales de la persona que lo viste. Su creación más admirada es Spider Dress (2015) (Wipprecht, s.f.), un vestido con sensores y extremidades de robot que se mueven como defensa si alguien invade el espacio personal del usuario, está creado con impresión 3D e integra hardware de Intel para procesar datos en tiempo real.

Alexander McQueen otro gran diseñador se centró en bordados y texturas experimentales, su gran descubrimiento de la innovación textil sigue presente en la marca. Su colección Plato’s Atlantis (Primavera/Verano 2010) está inspirada en un mundo postapocalíptico donde los humanos evolucionan en el océano. Presentó vestidos creados con estampados digitales avanzados y técnicas de bordado experimental para texturas biomórficas (El planeta Alexander McQueen, s.f.).

Por último, hay que destacar que en el contexto de Disney, la impresión 3D ha sido utilizada para diseñar vestuarios detallados en producciones teatrales y cinematográficas, permitiendo una mayor precisión y creatividad en la representación de personajes icónicos. También se ha utilizado para crear versiones a tamaño real de los personajes de la película, mostrando cada detalle y dando vida a los personajes principales (Aditiva 3d, 2023).

Por ejemplo en *Black Panther* en 2018, crearon accesorios distintivos para el personaje de la Reina Ramonda, utilizando impresión 3D, desarrollaron una corona y una capa de hombros inspiradas en la cultura zulú, las piezas fueron fabricadas mediante sinterización selectiva por láser con polvo de poliamida 12, lo que proporcionaba flexibilidad y una mayor precisión para el detalle (Maria Jose, 2022).



Fig 117.

Otro ejemplo es el de *Guardianes de la Galaxia* en 2014, gracias a la empresa FBFX Ltd. se creó el traje completo del personaje Korath. Utilizando impresoras Stratasys Objet 500 Connex, crearon una armadura detallada que mejoraba por completo la calidad del vestuario (Lucía. C, 2023).



Fig 118.



Fig 119.



Fig 120.



Fig 121.



Fig 122.



Fig 123.



Fig 124.



Fig 125.



Fig 126.

Fig 117. Personaje: Reina Ramonda. Película: "Black Panther" 2018. Accesorios impresión 3D (láser con polvo de poliamida 12).

Fig 118. Personaje: korath. Película: "Guardianes de la Galaxia" 2014. Armadura vestuario impresión 3D (empresa FBFX Ltd).

Fig 119 / Fig 120 / Fig 121. Desfile Semana de la Moda de París. Alexander McQueen. Colección Primavera-Verano 2020.

Fig 122 / Fig 124. Anouk Wipprecht. Vestido "Sensoric Smoke Dress" 2012 / Tangible Couture "smoke screen".

Fig 123. Anouk Wipprecht. Vestido "Spider Dress" 2015 FashionTech.

Fig 125 / Fig 126. Desfile Alta Costura. Iris van Herpen. Colección Primavera-Verano 2020.

2.3.4 MODA, TECNOLOGÍA Y EL UNIVERSO DE DISNEY

Disney ha sido un gran referente a la hora de unir la moda y la tecnología. Colaboraciones con diseñadores de renombre han dado lugar a colecciones que reinterpretan personajes e historias de estos clásicos. Podemos ver varios casos, que no solo celebran la herencia de Disney, sino que también introducen materiales sostenibles y técnicas innovadoras en las colaboraciones, reflejando el compromiso con la responsabilidad ambiental y la innovación.

Marcas como Coperni en su colección Primavera-Verano 2025 presentada en Disneyland París, donde introdujo el Ariel Swipe Bag, un bolso creado mediante impresión 3D en gel, inspirado en *La Sirenita*, que combina innovación tecnológica y diseño sostenible (Coperni, 2024). Otro caso es el de Alexander McQueen, en su colección Otoño-Invierno 2002, titulada “*Supercalifragilisticexpialidocious*”, donde presentó diseños teatrales y oscuros que reflejaban una reinterpretación vanguardista de la fantasía y la magia, fusionaba elementos de cuentos de hadas con una estética gótica (Vogue, 2021).

Podemos ver también a la marca Gucci, en la Colección Disney x Gucci en 2020, esta marca lanzó una colección inspirada en Mickey Mouse, en honor al Año Nuevo Chino. La marca utilizó técnicas de impresión digital en textiles sostenibles, integrando bordados en 3D en chaquetas y bolsos. También experimentó con tejidos reciclados y estampados ecológicos en sus piezas (Valcárcel, 2020).

Otra gran colaboración es Marc Jacobs, Disney x Marc Jacobs en 2019, el diseñador creó una colección inspirada en Blancanieves, con referencias a la Reina Malvada y los envenenados manzanos del cuento. Utilizó bordados experimentales, terciopelos degradados y aplicaciones metálicas, combinando moda urbana con elementos teatrales (SueMissIndie, 2015).

Una de las marcas reconocidas mundialmente como es, Tommy Hilfiger, Disney x Tommy (2023), que reinterpretó los personajes de Disney en una colección que mezclaba bordados con efectos 3D, parches en relieve y estampados holográficos. La marca utilizó técnicas avanzadas de sublimación y materiales ecológicos en la producción de sus piezas (Gutiérrez, 2023).

Estos son ejemplos que han reinterpretado el universo Disney con un enfoque innovador y fusionando la magia de sus historias con la alta costura, la tecnología y la sostenibilidad.



Fig 127.



Fig 128.



Fig 129.



Fig 130.



Fig 131.



Fig 132.



Fig 133.



Fig 135.



Fig 136.



Fig 134.



Fig 137.



Fig 138.



Fig 139.



Fig 140.



Fig 141.



Fig 142.

Fig 127. Swipe Bag de la Colección Disney x Coperni. Desfile Disneyland París. Bolsa de Gel impresa en 3D (tecnología RLP).

Fig 128. Colección Disney x Tommy Hilfger 2023. Bordados con efectos 3D.

Fig 129 / Fig 130 / Fig 131 / Fig 132. Alexander McQueen. Colección Otoño 2002 "Supercalifragilisticexpialidocious".

Fig 133 / Fig 134 / Fig 135 / Fig 136 / Fig 137. Desfile Semana de la Moda de París. Alexander McQueen. Colección Primavera-Verano 2020.

Fig 138 / Fig 139 / Fig 140 / Fig 141 / Fig 142. Fotos desfile en la Biblioteca Pública de Nueva York. Disney x Marc Jacobs. Colección Otoño-Invierno 2024/2025.

3 DESARROLLO

3.1 DIAGNÓSTICO FINAL DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN

58

3.2 PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN

60

3.3 FASES DE DESARROLLO

3.3.1 ETAPA CREATIVA

3.3.1.1 ANÁLISIS PERSONAJE "LA CENICIENTA": PELÍCULA "LA CENICIENTA", WALT DISNEY

3.3.1.2 ANÁLISIS PERSONAJE "LA MALÉFICA": PELÍCULA "LA BELLA DURMIENTE", WALT DISNEY

3.3.1.3 ANÁLISIS PERSONAJE "ARIEL": PELÍCULA "LA SIRENITA", WALT DISNEY

3.3.1.4 ANÁLISIS PERSONAJE "BLANCANIEVES": PELÍCULA "BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS", WALT DISNEY

3.3.1.5 ANÁLISIS PERSONAJE "CRUELLA DE VIL": PELÍCULA "101 DÁLMATAS", WALT DISNEY

62

3.3.2 ETAPA DESARROLLO

3.3.2.1 MANUAL DE MARCA

3.3.2.2 MANUAL DE COLECCIÓN

182

3.4 PROCESO CREACIÓN SESIÓN FOTOGRÁFICA

3.4.1 SESIÓN FOTOGRÁFICA INTERIOR (STUDIO)

3.4.2 SESIÓN FOTOGRÁFICA EXTERIORES (SHOOTING)

3.4.2.1 SELECCIÓN DE MODELOS

3.4.2.2 PRUEBA DE VESTUARIO

3.4.2.3 PRUEBA DE LOCALIZACIÓN

3.4.2.3 SELECCIÓN MAQUILLADOR Y FOTÓGRAFO

260

3.5 PROCESO CREACIÓN DESFILE

3.5.1 ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO Y PREPARACIÓN INICIAL

3.5.2 GESTIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL

3.5.3 PREPARATIVOS PREVIOS Y COORDINACIÓN FINAL

3.5.4 PASARELA QR

276

Tras el análisis de los diseñadores en el cine y en concreto en Disney, se observa una relación bidireccional, es decir, la tendencia es creer que las películas Disney se inspiran en el mundo real y en la actualidad del momento, pero tras examinar la trayectoria de varios diseñadores se comprueba que también hay influencia de Disney en desfiles, en colecciones, en diseños específicos, etc.

El cine siempre ha querido ofrecer al espectador una transmisión de emociones a través del vestuario y la caracterización. Unido a Disney se juntan dos fuentes de creatividad que abarcan un gran número de posibilidades; son múltiples los sectores que están exprimiendo esta industria: colección de objetos, disfraces o colecciones de ropa.

A ello se une la popularidad que han ganado los live-action recientemente y que son la unión de dibujos animados a la realidad y que reflejan la nostalgia llegando a todos los públicos, desde los más pequeños a los padres que han crecido con los personajes. En el caso de las princesas siempre lo más esperado es cómo van a salir en la gran pantalla esos vestidos que han configurado un imaginario icónico, verlo proyectado por grandes diseñadores es arte, en lo que se pueden apreciar desde el corte hasta los cristales de Swarovski para que brillen cual magia representa todo Disney.

Esta fusión entre influencias estéticas, esencia narrativa, moda y cine es el punto de partida de la propuesta creativa que se presenta a continuación. La colección nace con una mirada innovadora: no se trata de reinterpretar la magia de Disney desde una adaptación del diseñador al personaje —como suele hacerse—, sino de invertir el enfoque habitual. En este caso, es el personaje quien se transforma para adaptarse al universo creativo, estilístico y conceptual del diseñador, dando lugar a una colección única, donde cada pieza refleja esta inversión de papeles como ejercicio de metamorfosis estética y simbólica.

En la propuesta creativa que sigue, se desarrollará todo el proceso desde su origen. Partiremos del análisis narrativo y visual del personaje dentro de la película, seguido del estudio profundo del diseñador escogido, entendiendo su estilo, valores estéticos y técnicas. A partir de este diálogo entre personaje y diseñador, se mostrarán imágenes de inspiración, figurines conceptuales, selección de materiales y texturas, paletas de color, accesorios propuestos, así como fichas técnicas, el proceso de confección y, finalmente, las piezas terminadas acompañadas de fotografías editoriales que encapsulan la visión final del proyecto.

Tras haber realizado una investigación teórica, en la que se expone la conexión que existe entre vestuario y personaje y cómo el vestuario en muchas ocasiones ayuda a la perfecta creación del personaje, se desarrollará una colección única y exclusiva, fusionando diseñadores de alta costura referentes en el mundo de la moda y personajes Disney, en concreto una selección de princesas que han marcado mi infancia.

La colección busca, a través de esta unión, confeccionar diseños que rescaten la singularidad del personaje con la personalidad, patrones, siluetas y tejidos de los modelos icónicos de los diseñadores seleccionados. Esos diseños formarán la primera colección de la marca Pua, una firma de moda con alma de atelier que busca crear colecciones con un sentido narrativo potente. Además, con el fin de proyectar la marca, se hará un lookbook, una editorial de moda y una pasarela de moda que será grabada. Tanto en la confección y presentación en pasarela se buscará aproximarse al modo de hacer y de presentarse de la alta costura. Aún siendo conscientes de las posibles limitaciones actuales (al no disponer de tejidos o medios propios de la alta costura), si que se prevé ese acercamiento en el futuro. Por ello, todas las prendas están confeccionadas de manera artesanal y diseñadas a medida.

Esta será la primera colección de muchas, que se inicia con el universo Disney pero que no busca limitarse a él. Este ejercicio de crear una colección en torno a este imaginario, es una manera de iniciar la marca con un proyecto personal. A futuro, se prevé que esta investigación, profundización, creación y visualización en torno a un universo sirva para trasladarlo a cualquier otra colección.

3.3.1 ETAPA CREATIVA

Este proyecto final es una fusión entre el mundo de la moda y el universo Disney. El proceso creativo consistirá en unir esos mundos para dar vida a las historias y personajes que tanto he admirado del fascinante e increíble Walt Disney. Este proyecto está enfocado en los clásicos personajes que dejaron una huella en mi infancia. Estos serán preparados para una emocionante transformación en su vestuario.

En este proyecto final, nos introducimos en los mundos de *La Cenicienta*, Maléfica (de la película *La Bella Durmiente*), Ariel (de la película de *La Sirenita*), Blancanieves (de la película *Blancanieves y los siete enanitos*) y Cruella de Vil (de la película *101 Dálmatas*), para realizar una transformación de vestuario, centrados en el estudio de la esencia, influencia, estética, técnicas, producción y mundos creativos de grandes diseñadores: Carolina Herrera, Thierry Mugler, Coco Chanel, Oscar de la Renta y Elsa Schiaparelli.

La propuesta creativa consiste en un trabajo innovador que busca transformar, reinterpretar y actualizar los vestuarios de mis personajes favoritos de Disney, fusionando su esencia clásica con técnicas modernas para conectar con las nuevas generaciones y con la innovación como eje central, así como homenajear a grandes diseñadores como Mugler o Chanel, todos ellos grandes iconos en la industria de la moda. Ambos mundos creativos comparten diseños vanguardistas y la combinación de la feminidad con elementos de fantasía.

Cada personaje se analizará individualmente, estudiando su historia, con el contexto en el que se creó su película. Se partirá del vestuario original para extraer sus elementos principales, por ejemplo, sus colores y silueta. Posteriormente, será necesario explicar la inspiración en la selección del diseñador de cada personaje con el fin de fusionar su patrón icónico y así, finalmente, crear una pieza única.

ESTUDIO PREVIO E HISTORIA

Walt Disney desempeñó un papel fundamental en la creación y producción de la película Cenicienta en 1950, uno de los clásicos animados más queridos de Disney. Después de la Segunda Guerra Mundial la compañía Disney se encontraba en una situación financiera difícil, necesitaba un gran éxito para recuperarse. Walt Disney creó un cuento de hadas y le dio al proyecto un enfoque personal y minucioso.

Clyde Geronimi fue el director de la película y se rodeó de un equipo de animadores y guionistas. La película fue un éxito y ayudó a revitalizar la compañía Disney. Cenicienta se convirtió en un referente para futuras películas de princesas y estableció un estándar para el estilo y la narrativa de los clásicos animados de Disney. En cuanto al enfoque de Disney, en la película Cenicienta se reflejaba su creencia en la importancia de las historias atemporales y la magia de la animación. Su visión y dedicación dejaron una marca en la película que ha perdurado a lo largo de las décadas y ha encantado a generaciones de espectadores (Disney, 1950).

Es uno de los personajes más icónicos de Disney. Se convirtió en el segundo largometraje animado de la compañía. La película es estadounidense y transcurre en otoño, lo que se puede ver en los colores de las hojas, las manzanas y las calabazas. Esta estación es un símbolo que se asocia con el cambio, la renovación y la reflexión. También representa belleza natural y grandes festividades.

La historia de la Cenicienta cuenta la historia de una joven de 19 años de estatus social bajo, llamada Cenicienta. El padre de esta era viudo y se casó con una mujer con dos hijas. Al morir él, llenas de envidia por su dulzura y belleza, le trataron con gran desprecio y le obligaron a hacer las tareas más sucias, como una sirvienta en su propia casa. Sufrió constantes abusos y humillaciones, pero ella siguió manteniéndose serena. El príncipe del reino organizó un baile para buscar una esposa pero, a pesar de ser su mayor ilusión, la madrastra impidió a Cenicienta asistir. Mientras lloraba en casa por no poder asistir, apareció su hada madrina que le concedería un deseo; transformarle en una princesa para ir al baile real, pero el hechizo se deshacería a medianoche.

Cenicienta y el príncipe se enamoraron a primera vista, pero al dar la medianoche Cenicienta salió corriendo puesto que el hechizo se rompería. Al huir del palacio, con ayuda de sus amigos los ratones Gus y Jaq, perdió uno de los zapatos de cristal en las escaleras. El príncipe utilizó el zapato como una pista para encontrar a la joven de la que se había enamorado. El príncipe decide probárselo a todas las jóvenes y casarse con aquella a quien le sirviese. Y a pesar de las malvadas de la madrastra y sus hijas, el zapato le sirvió a Cenicienta, que se casó con el príncipe y vivieron felices para siempre.

La cenicienta es un personaje amado por su espíritu y su capacidad de superar la adversidad. Su historia ha inspirado a generaciones de niños y adultos.

WALT DISNEY

LOS CLASICOS

La Cenicienta

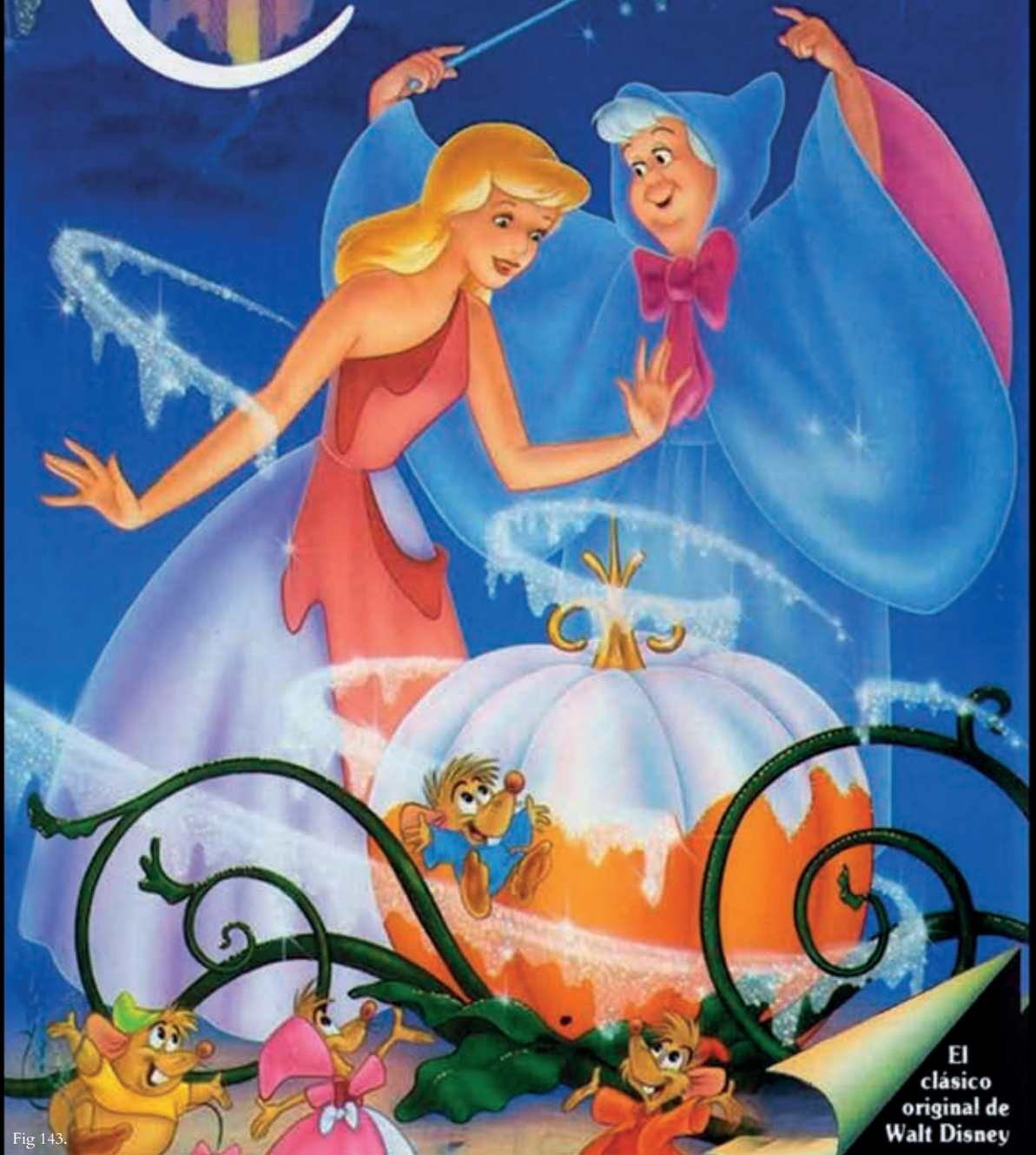


Fig 143.

El
clásico
original de
Walt Disney

ANÁLISIS DE VESTUARIO Y SIMBOLOGÍA

Mary Blair, artista e ilustradora americana, creó los conceptos artísticos de la película de la Cenicienta y es considerada una de las creativas más relevantes en los inicios de Walt Disney. Esta diseñadora nació en 1911 en McAlester, Oklahoma, Estados Unidos y falleció en 1978.

Es reconocida mundialmente por su trabajo en el ámbito de la animación y la ilustración. Comenzó su carrera como ilustradora y diseñadora de moda en la década de 1940 (Córdoba, 2024). Su estilo distintivo y su uso audaz del color llamaron la atención de Walt Disney, quien le contrató para trabajar en su estudio (Madrid, 2023).

Blair fue la responsable de establecer el estilo visual y el diseño de color de la película, su estilo se caracteriza por el uso de colores vibrantes, formas simplificadas y un sentido de la fantasía y la imaginación. Su enfoque único y su habilidad para capturar la magia en sus ilustraciones le convirtieron en una figura destacada en la historia de la animación (Gráfica, 2022).

Para el personaje de Cenicienta se inspiró en la moda de la década de 1860 para crear el vestido de Cenicienta, utilizando la forma y la silueta de los vestidos de esa época como referencia para el diseño final. Es un vestido de ensueño con una falda amplia y voluminosa. Presenta varias capas de tela y encaje. En la parte superior se encuentra un corpiño ajustado con mangas abullonadas y un escote elegante.

Utiliza una paleta de colores suaves y tonos pastel, Blair ayudó a establecer la iconografía del personaje, incluido su icónico vestido azul. Este color azul pálido y suave con un tono pastel refleja la delicadeza y elegancia del personaje. El vestido tiene una serie de detalles que lo hacen especial y elegante, como la cintura ajustada con un lazo, mangas largas y ajustadas con detalles de encaje, también presenta una capa transparente de organza que cubre la falda y le da al conjunto un toque delicado y sofisticado.

Todo esto hace que el vestido de Cenicienta, diseñado por Mary Blair, sea reconocible, memorable y emblemático de la historia de la animación, es un ejemplo clásico del estilo de vestuario de Disney.

Una gran inspiración para Blair fue Helene Stanley, actriz y modelo estadounidense, su papel en Cenicienta fue proporcionar movimientos y gestos realistas que luego se utilizaron para animar a la Cenicienta.

Respecto al símbolo más icónico de la película de la Cenicienta y de dicho personaje, es el zapato de cristal perdido. Este zapato de tacón simboliza la elegancia y la belleza, representa la transformación de Cenicienta de una chica pobre y común a una princesa maravillosa y deslumbrante. También simboliza el amor y el destino, es una representación de obstáculos y esperanza.

Es un objeto mágico que realza su imagen y la distingue de los demás personajes, se convierte en el elemento clave de la trama de la historia, puesto que era único y se adapta perfectamente al pie de Cenicienta. Era una forma de identificarla y distinguirla de las demás aspirantes a ser la chica misteriosa del baile. Representaba la conexión especial entre cenicienta y el príncipe y se convirtió en una oportunidad para la Cenicienta para cambiar su destino y encontrar la felicidad.

Como indica el psicoanalista Bruno Bettelheim en su obra "Psicoanálisis de los cuentos de hadas", el hecho de que el pie de Cenicienta sea introducido en el zapato de cristal es un simbolismo para representar su paso de niña a mujer, a través de la pérdida de la inocencia (Paparazzo 2022).

En general, simboliza la elegancia, la belleza, la singularidad, la búsqueda del amor y la superación de obstáculos. Es un elemento emblemático que representa la magia y la transformación en la historia y ha dejado una impresión duradera en la cultura popular.

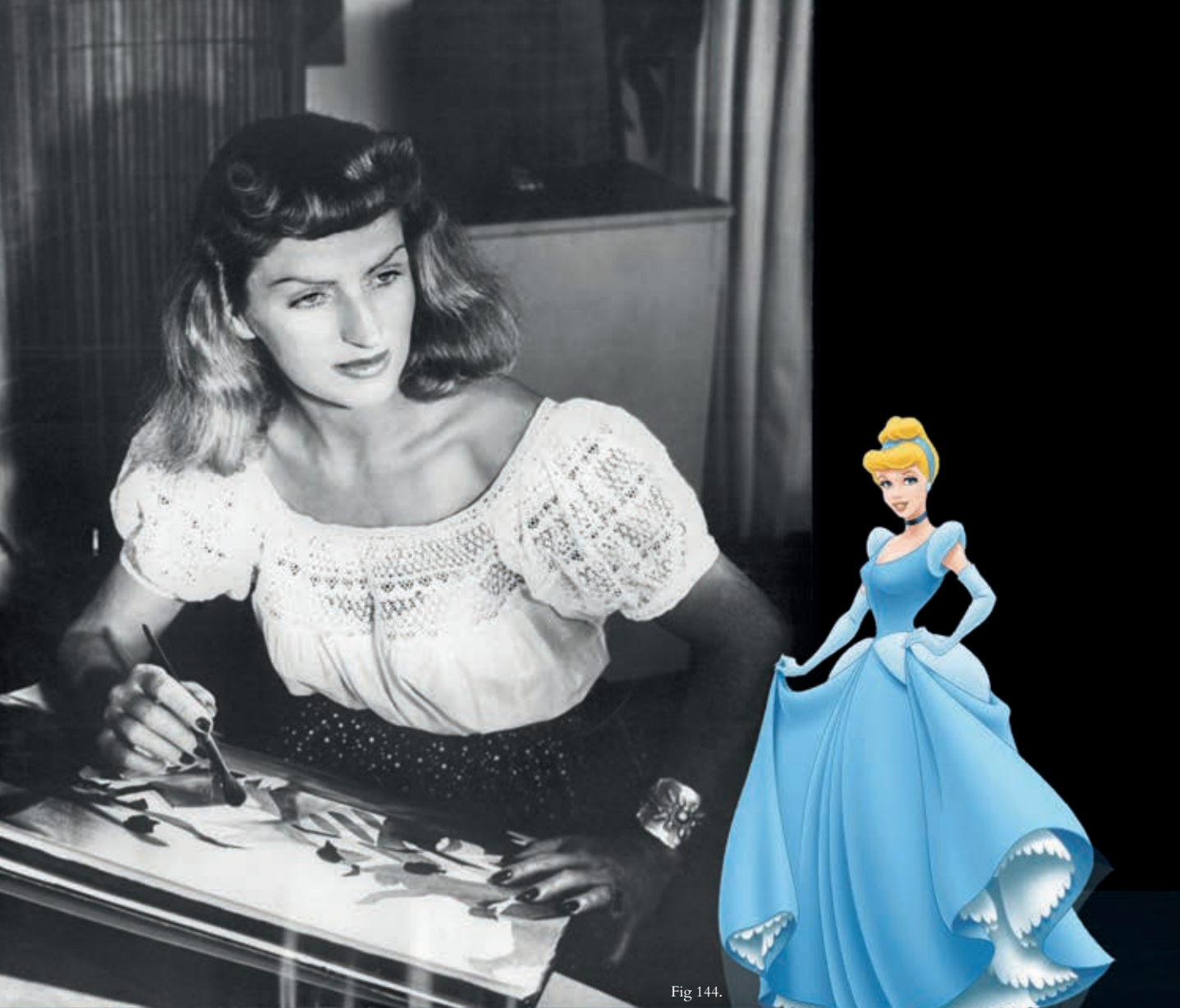


Fig 144.



Fig 144. Mary Blair creando ilustraciones.

FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA EL REDISEÑO

Carolina Herrera: Elegancia atemporal y su influencia en la feminidad clásica. Integración de elementos tradicionales con enfoques modernos.

Carolina Herrera, nacida en Caracas en 1939, es una diseñadora venezolana que fundó su marca en 1980. Proviene de una familia acomodada y su exposición al mundo de la moda y la alta sociedad influyó en su estilo distintivo. Carolina es reconocida por su elegancia atemporal y su habilidad para combinar elementos tradicionales con toques modernos. Su estilo se caracteriza por la sofisticación, simplicidad y una estética impecable (Vogue, 2021).

Por ejemplo, la camisa blanca se ha convertido en un símbolo de su marca, reflejando su enfoque en la feminidad clásica y elegante.

Su influencia en el cine es admirable ya que sus diseños han sido utilizados para vestir a personajes femeninos y elegantes. Por ejemplo, la actriz Aitana Sánchez-Gijón lució un vestido de Carolina Herrera durante una de las ediciones de los premios de la Academia del Cine en Granada, destacando la marca en eventos cinematográficos (Abad & García, 2025).

Desde 2018, Wes Gordon continuó con la dirección creativa de la marca, manteniendo la visión de Carolina y aportando una nueva perspectiva más fresca. Por ejemplo, la nueva colección de otoño presentada durante la Semana de la Moda de Nueva York en este 2025 en lo alto de un rascacielos destacó por su variedad, manteniendo la esencia de la feminidad clásica.

Esta gran colección, del actual director de la firma, se inspira en un concepto de dicotomía (contraste de estilos o tendencias), en homenaje a la emperatriz Isabel de Austria. Se basa en la transformación de las mujeres que llevan la marca en emperatrices modernas, unificando la libertad y el romanticismo. Presenta vestidos con escotes, pliegues románticos, texturas de terciopelo, prendas de punto y drapeados para realzar el empoderamiento de la mujer. Destaca el elemento más importante, que serían los cristales de Swarovski que acompañan los conjuntos de la marca (Abdy, 2025).

La relación entre Carolina Herrera y el diseño de un vestuario inspirado en Cenicienta se encuentra en la combinación de la elegancia clásica con una evolución estilística que refleja el crecimiento del propio personaje. Desde sus inicios, Carolina ha trabajado con siluetas atemporales que resaltan la feminidad y la sofisticación, junto a elementos tradicionales con un enfoque moderno, como sucede con la transformación de Cenicienta a lo largo de la historia.

En la primera parte del cuento, cuando Cenicienta es presentada como sirvienta, su vestuario es sencillo y práctico, reflejando humildad (Primaria, 2025). Herrera, en sus colecciones, ha sabido reinterpretar la sencillez con refinamiento, utilizando líneas limpias y tejidos ligeros que no pierden la elegancia a pesar de su minimalismo. El uso del algodón, las faldas midi y las blusas de corte clásico recuerdan a la estética inicial del personaje. Pero a medida que Cenicienta se transforma en princesa, su vestuario adopta una sofisticación que se relaciona con el glamour característico de Carolina Herrera. La diseñadora ha sido una de las principales representantes de la moda de gala, con vestidos voluminosos, faldas estructuradas y tejidos como la seda o el tul que transmiten lujo y feminidad (De la Calzada, 2018).

Este cambio de vestuario en la historia de Cenicienta es un reflejo del concepto de Carolina de modernizar la tradición; el personaje conserva su esencia pura y elegante, pero ahora con una presencia más majestuosa que la distingue como un personaje con humildad y estilo.

Para mi producción me he inspirado en esta impresionante pasarela centrada en la moda actual ya que esta firma mantiene una conexión estilística y temática que puede apreciarse a través de la elegancia que presentan ambas.

Fig 145.



Fig 147.



Fig 146.



Fig 148.



Fig 149.



Fig 150.



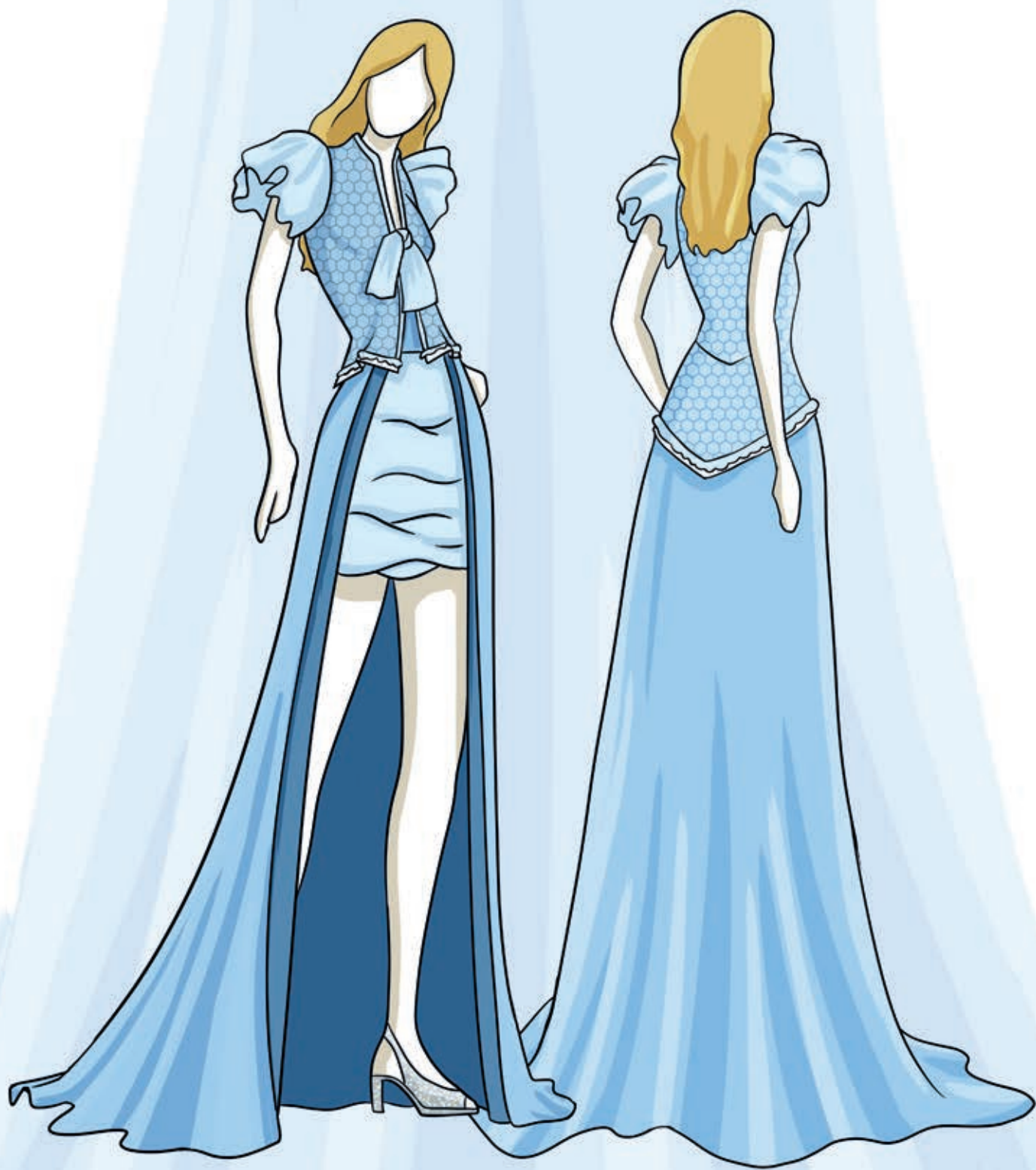


FIGURÍN

Este diseño es una de las piezas clave de la colección, compuesto por una construcción compleja y teatral. La sobrefalda semicircular en satén duquesa azul acero presenta una abertura frontal pronunciada que hace resaltar la minifalda interior. La caída es fluida pero con cuerpo, gracias a la estructura interna de tul rígido que controla el volumen desde la cintura hasta el suelo, generando una silueta poderosa. La minifalda, en organza azul hielo, está fruncida con técnica "pick-up" para crear volumen localizado y una textura casi escultórica y se ajusta mediante goma elástica con un forro interior azul para controlar la transparencia.

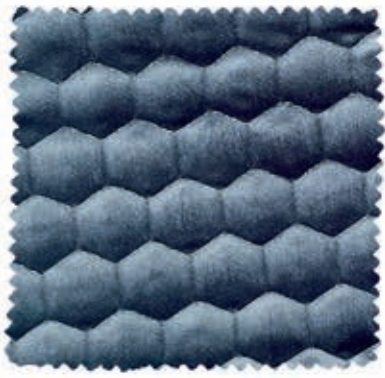
El cuerpo, realizado en moulage con terciopelo acolchado azul hielo, se ajusta al torso como un corsé blando, cerrando al frente con corchetes y rematado con una lazada central en organza. Las mangas globo, también de organza, se muestran con la misma ligereza que la minifalda y aportan contraste al cuerpo más estructurado. Es una propuesta sofisticada, con aires de alta costura contemporánea.

Desde la espalda, la sobrefalda despliega todo su dramatismo en una cola que nace con naturalidad desde la cintura, sin cortes visibles. El satén duquesa en azul acero potencia los reflejos del tejido en movimiento, y el volumen se mantiene gracias al soporte de tul rígido. La minifalda se oculta parcialmente bajo esta estructura, revelándose sólo con el paso. El cuerpo mantiene su forma gracias al acolchado del terciopelo. Es un diseño que equilibra técnica, volumen y feminidad, pensado para crear un impacto en la pasarela.



MUESTRARIO MATERIAL / PALETA COLORES





TELA TERICOPELO
ACOLCHADO-HEXÁGONO



TELA ORGANZA



TELA SATÉN DUQUESA



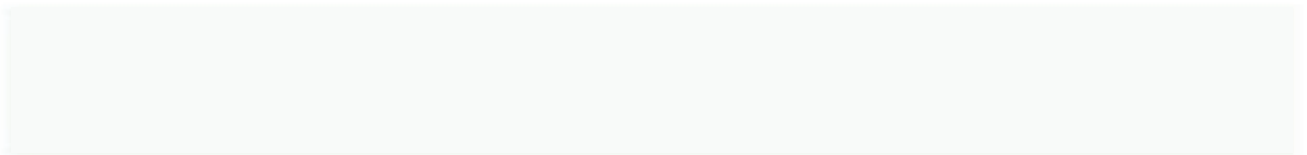
TELA TUL RÍGIDO



TELA FORRO



TELA MIKADO DE SEDA



PANTONE 7541 C



PANTONE 5435 C

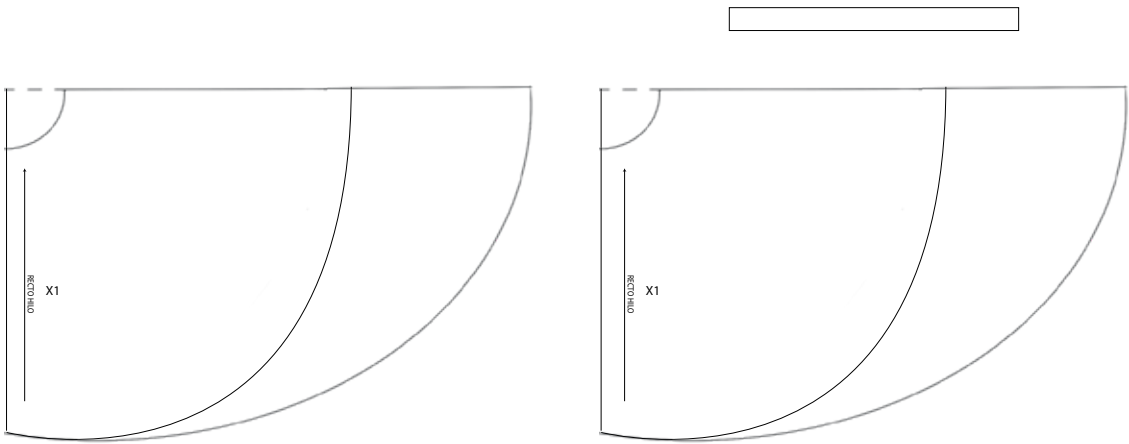


PANTONE 5425 C



PANTONE 5405 C





DESPIECE SOBREFALDA SEMICIRCULAR CON COLA Y ABERTURA FRONTAL



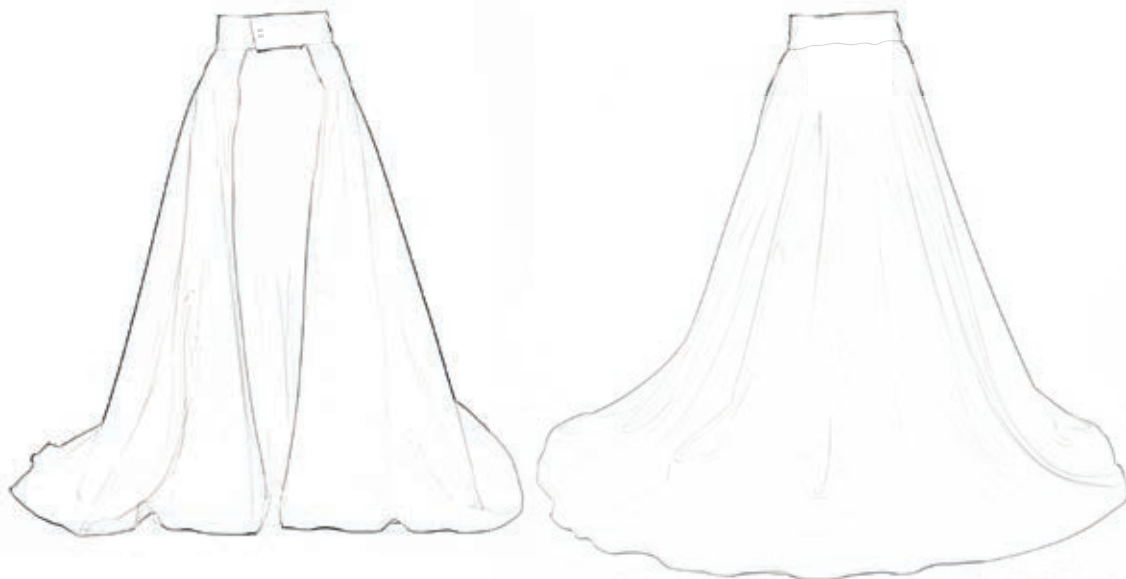
TELA TUL

TELA SATÉN DUQUESA

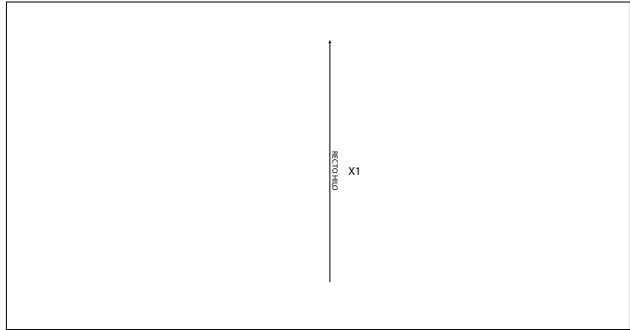
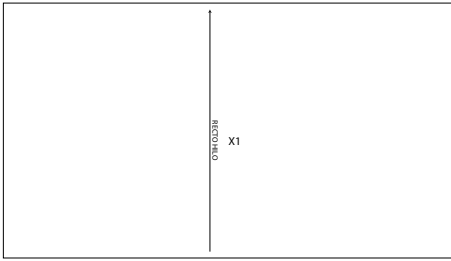
FICHA TÉCNICA SOBREFALDA SEMICIRCULAR CON COLA Y ABERTURA FRONTAL

NOMBRE COLECCIÓN: METAMORFOSIS		FECHA: 2025-2026	
TIPOLOGÍA: SOBREFALDA SEMICIRCULAR CON COLA Y ABERTURA FRONTAL		USUARIO: FEMENINO	
TEMPORADA: PRIMAVERA-VERANO		MEDIDA DISPONIBLE: T.36	
DESCRIPCIÓN CONSTRUCTIVA: SOBREFALDA SEMICIRCULAR CON COLA Y ABERTURA FRONTAL EN SATÉN DUQUESA CON MUCHA CAÍDA, CON VOLUMEN CONTROLADO DESDE CINTURA HASTA EL SUELO POR TUL RÍGIDO INTERIOR		Nº DE MUESTRAS: 1	
DESCRIPCIÓN MATERIALES (PRINCIPALES)		DESCRIPCIÓN MATERIALES (SECUNDARIOS)	
TIPO DE TEJIDO: TELA SATÉN DUQUESA Y TUL RÍGIDO 		FORROS: -	
		ENTRETELAS: -	
COMPOSICIÓN: SATÉN DUQUESA (100% SEDA), TUL RÍGIDO (100% POLIESTER)		HILOS: HILO DE COSER SINTÉTICO GÜTERMANN (100% POLIESTER) (AZUL)	
		BOTONES: 4 CORCHETES 	
ANCHO/GRAMAJE: SATÉN DUQUESA 150cm 180g/m², TUL RÍGIDO 150cm 25g/m²		CREMALLERAS: -	
COLOR: AZUL ACERO		VELCROS: -	
TERMINACIONES: PUNTADAS OCULTAS		OJALES: -	
OPCIONES DE COLOR: 		MATERIAL: 4,50m X 1,50m ANCHO EN SATÉN DUQUESA, 4,80m x 1,50m ANCHO EN TUL, 2 CORCHETES, HILO DE COSER	
DATOS DE CONFECCIÓN			
TIPO DE PUNTADA Y COSTURA: PUNTADA RECTA Y OCULTA		AGUJA DE COSTURA: AGUJA ESTANDAR DE DISTINTOS GROSORES	
PATRÓN DELANTERO: CORTADO AL BIES	PATRÓN TRASERO: CORTADO AL BIES	CUELLO: -	
DATOS DE EMBALAJE			
PRESENTACIÓN COLECCIÓN: EN MANIQUÍ		ETIQUETA DE MARCA Y TALLA: SI	

DIBUJO TÉCNICO



DESPIECE MINIFALDA AJUSTADA "PICK-UP"






TELA TUL

TELA ORGANZA

FICHA TÉCNICA MINIFALDA AJUSTADA EFECTO "PICK-UP"



NOMBRE COLECCIÓN: METAMORFOSIS		FECHA: 2025-2026
TIPOLOGÍA: MINI FALDA AJUSTADA CON EFECTO "PICK-UP"		USUARIO: FEMENINO
TEMPORADA: PRIMAVERA-VERANO		MEDIDA DISPONIBLE: T.36
DESCRIPCIÓN CONSTRUCTIVA: MINIFALDA AJUSTADA EN ORGANZA CON FRUNCIDOS EFECTO "PICK-UP", CON TRANSPARENCIA CONTROLADA POR UN FORRO Y GOMA ELÁSTICA		Nº DE MUESTRAS: 1
DESCRIPCIÓN MATERIALES (PRINCIPALES)		DESCRIPCIÓN MATERIALES (SECUNDARIOS)
TIPO DE TEJIDO: ORGANZA		FORROS: FORRO NYLON (AZUL) 
		ENTRETELAS: -
COMPOSICIÓN: 100% POLIÉSTER		HILOS: HILO DE COSER SINTÉTICO GÜTERMANN (100% POLIESTER) (AZUL)
		BOTONES: -
ANCHO/GRAMAJE: 150cm 40g/m ²		CREMALLERAS: -
COLOR: AZUL HIELO		VELCROS: -
TERMINACIONES: PUNTADAS OCULTAS		OJALES: -
OPCIONES DE COLOR: 		MATERIAL: 0,70 m X 1,50m ANCHO EN ORGANZA, 0,60m x 1,50m ANCHO EN FORRO, CINTA ELÁSTICA, HILO DE COSER
DATOS DE CONFECCIÓN		
TIPO DE PUNTADA Y COSTURA: PUNTADA RECTA Y OCULTA		AGUJA DE COSTURA: AGUJA FINA
PATRÓN DELANTERO: CORTADO AL HILO	PATRÓN TRASERO: CORTADO AL HILO	CUELLO: -
DATOS DE EMBALAJE		
PRESENTACIÓN COLECCIÓN: EN MANIQUÍ		ETIQUETA DE MARCA Y TALLA: SI

DIBUJO TÉCNICO



FICHA TÉCNICA CUERPO

MOULAGE

El moulage es una técnica de confección que consiste en modelar directamente sobre el maniquí, sin el uso previo de patrones. Esta técnica permite un diseño más artesanal, adaptando la prenda al volumen real del cuerpo para conseguir un ajuste preciso y detallado.

Este método, cuyo origen proviene del término francés moule (molde), ha sido empleado en la creación de esta chaqueta para priorizar el trabajo manual, el contacto directo con el tejido y la experimentación tridimensional. Al trabajar directamente sobre el maniquí, se ha podido controlar mejor el volumen del acolchado, así como la caída y proporción de las mangas de organza.

Gracias al moulage, el diseño se ha ido construyendo paso a paso: ajustando la estructura del cuerpo central con el terciopelo acolchado, colocando cuidadosamente el lazo central y dando forma a las mangas abullonadas para lograr un equilibrio visual. Este proceso ha permitido crear una prenda única, pensada para encajar perfectamente sobre el busto, ofreciendo tanto estructura como comodidad.

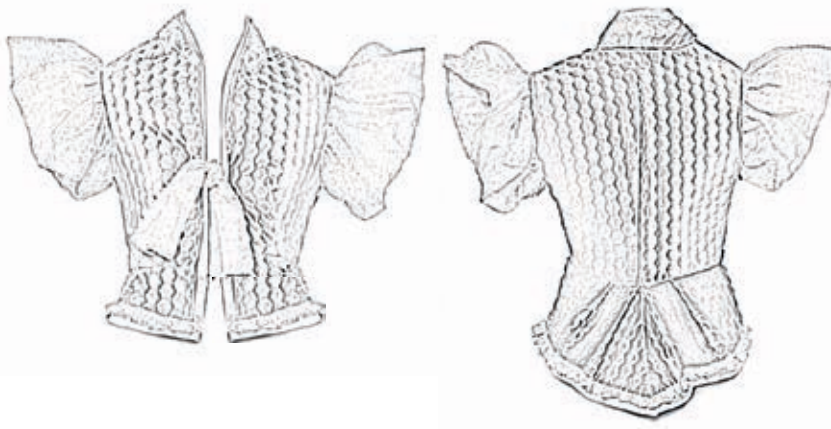
Además, la versatilidad de esta técnica ha permitido adaptar fácilmente la prenda a diferentes cuerpos, ajustando detalles directamente sobre las modelos en pruebas posteriores, garantizando así que el diseño no sólo funcione estéticamente, sino también en movimiento.

FICHA TÉCNICA CHAQUETA ACOLCHADA



NOMBRE COLECCIÓN: METAMORFOSIS		FECHA: 2025-2026
TIPOLOGÍA: CHAQUETA ACOLCHADA		USUARIO: FEMENINO
TEMPORADA: PRIMAVERA-VERANO		MEDIDA DISPONIBLE: T.36
DESCRIPCIÓN CONSTRUCTIVA: CHAQUETA TERCIOPELO ACOLCHADO CON PATRÓN HEXAGONAL, CIERRE FRONTAL MEDIANTE LAZADA EN TEJIDO DE ORGANZA, MANGAS CORTAS ABULLONADAS MISMA TELA Y ACABADOS CON VOLANTE INFERIOR EN MIKADO DE SEDA		Nº DE MUESTRAS: 1
DESCRIPCIÓN MATERIALES (PRINCIPALES)		DESCRIPCIÓN MATERIALES (SECUNDARIOS)
TIPO DE TEJIDO: TERCIOPELO ACOLCHADO -HEXÁGONO, ORGANZA, MIKADO DE SEDA		FORROS: FORRO NYLON (AZUL)
		ENTRETELAS: -
COMPOSICIÓN: TERCIOPELO (100% POLIÉSTER), ORGANZA (100% POLIÉSTER), MIKADO DE SEDA (80% SEDA, 20% POLIÉSTER)		HILOS: HILO DE COSER SINTÉTICO GÜTERMANN (100% POLIESTER) (AZUL)
		BOTONES: -
ANCHO/GRAMAJE: TERCIOPELO ACOLCHADO 150cm 390g/m², ORGANZA 150cm 40g/m², MIKADO DE SEDA 150cm 300g/m²		CREMALLERAS: -
COLOR: AZUL HIELO, BLANCO CRUDO		VELCROS: -
TERMINACIONES: PUNTADAS OCULTAS		OJALES: -
OPCIONES DE COLOR: 		MATERIAL: 1m X 1,50m ANCHO EN TERCIOPELO ACOLCHADO, 0,20m x 1,50m ANCHO EN ORGANZA, 0,30m x 1,50m ANCHO EN MIKADO DE SEDA, 0,70m X 1,50m ANCHO EN FORRO, HILO DE COSER
DATOS DE CONFECCIÓN		
TIPO DE PUNTADA Y COSTURA: PUNTADA RECTA Y OCULTA		AGUJA DE COSTURA: AGUJA GRUESA
PATRÓN DELANTERO: -	PATRÓN TRASERO: -	CUELLO: -
DATOS DE EMBALAJE		
PRESENTACIÓN COLECCIÓN: EN MANIQUÍ		ETIQUETA DE MARCA Y TALLA: SI

DIBUJO TÉCNICO



PROCESO CREATIVO

Este look está inspirado en el universo de Carolina Herrera, reinterpretando el personaje clásico de La Cenicienta bajo una mirada emotiva, femenina y contemporánea. La finalidad era transformar la estética de princesa tradicional en una figura empoderada y elegante, actualizando sus códigos visuales y dándole fuerza a través del diseño y la silueta, aunque creando un conjunto sofisticado y atemporal que perdure en el tiempo.

El proceso arrancó con la creación de una serie de figurines y bocetos en los que se definieron forma, proporción y color. La gama cromática partía del azul icónico del personaje, pero fue variando con diferentes tonalidades de azul.

En cuanto a los materiales, tenía una idea clara desde el inicio: tejidos con cuerpo y otros con mucha caída, que aportaran volumen sin perder movimiento. Se seleccionaron forros azules suaves para las capas internas y se utilizó tul rígido en la sobrefalda para conseguir una estructura volumétrica sin apelmazar el conjunto. Respecto a la planificación de producción, el look está formado por una chaqueta, una minifalda y una sobrefalda con cola. Para la confección se emplearon aproximadamente 35 días de trabajo y se empezó por la minifalda, seguida de la chaqueta y terminando con la sobrefalda, con un coste aproximado de 170€.

Para la selección de los tejidos se recorrieron varias tiendas de Madrid y finalmente las telas fueron adquiridas en Tejidos Paredes, mientras que los ganchos, corchetes y goma se compraron en Mercería Alonso. En cuanto a la elección técnica, se escogió un terciopelo acolchado para la chaqueta por su rigidez visual y elegancia, una organza semitransparente, que aporta ligereza, para la minifalda y las mangas y un satén duquesa estructurado para la sobrefalda que mantuviera el volumen sin perder fluidez. Todos los materiales fueron seleccionados pensando en el contraste entre fortaleza y delicadeza.

Los métodos de patronaje utilizados fueron dos. La chaqueta se realizó mediante moulage sobre maniquí buscando el ajuste perfecto, al igual que con la minifalda, cuya tela fue abullonándose sobre maniquí para crear un efecto visual llamativo. En cambio para la sobrefalda se utilizó un patrón de falda semicircular con cola y abertura delantera. Las medidas se tomaron a la modelo para ajustar las prendas sobre un maniquí compatible y posteriormente, se hicieron pruebas presenciales. Los materiales auxiliares que se utilizaron fueron numerosos, desde láminas de plástico transparente para copiar patrones, a bolígrafos textiles, alfileres, canillas, hilos, descosedor, tijeras de modista, cortahilos, cúter rotativo, mini cúter, máquina de coser y plancha. Los tejidos fueron cortados al hilo, excepto en la sobrefalda con cola que fue cortada al bias para optimizar la caída de la tela.

Se dejaron márgenes de costura de 1 cm en general y 2 cm en la chaqueta, para asegurar una mejor sujeción y acabado interior. Las piezas se marcaron cuidadosamente con ayuda de plantillas y referencias visuales.

El orden de confección fue el siguiente: comencé con la minifalda de organza, seguido de la chaqueta de terciopelo acolchado y terminando con la sobrefalda de satén duquesa. Se realizaron pruebas en maniquí durante todo el proceso y más adelante correcciones sobre la modelo.

Los problemas detectados fueron principalmente debido al gran peso de la tela de satén y fueron solucionados añadiendo más corchetes a la cintura de la sobrefalda para afianzar la sujeción y añadiendo el tul rígido en el interior para aportar volumen, estructura y contraste de tejidos. Para los detalles y acabados se realizaron sobrehilados en todas las costuras visibles, se colocó forro en la chaqueta y la minifalda para mejorar la comodidad y el acabado. Todo el conjunto fue expuesto sobre maniquí en el pase técnico y sobre modelo en la sesión fotográfica.

En cuanto al coste total del look, el diseño se mantuvo dentro del presupuesto previsto desde el inicio del proceso, lo cual permitió una ejecución eficiente sin comprometer la calidad de los materiales. El total invertido rondó los 170€, ajustándose de manera precisa a la estimación inicial gracias a encontrar alguna de las telas en el departamento de oportunidades.

El gasto se distribuyó entre los diferentes componentes esenciales para la realización del vestuario; el satén duquesa junto con el tul utilizado en zonas de refuerzo y detalle, supuso la mayor parte del coste, unos 100€, el terciopelo acolchado necesario para estructurar la chaqueta supuso aproximadamente 40€, a ello se sumaron 20 € destinados a la organza y los forros, que aportaron volumen, transparencia y un acabado limpio en el interior de las prendas, mientras que los elementos de sujeción como goma, corchetes y otros materiales de costura ascendieron a 10 €.

El desarrollo de este look se extendió a lo largo de varias fases. La etapa de diseño y pruebas conceptuales ocupó 5 días, tiempo en el que se definió el enfoque visual del personaje. El patronaje y corte de los tejidos requirieron un total de 7 días, dada la precisión que exigía la estructura y el patrón experimental de la capa. La confección fue la fase más extensa, con 18 días dedicados a la costura, ensamblaje y primeras pruebas sobre maniquí. Finalmente, los ajustes finales y las últimas pruebas con la modelo se realizaron en un período de 5 días adicionales.

Este vestuario ha sido uno de los más equilibrados y satisfactorios del proyecto. Todo funcionó según lo planificado, y los materiales se comportaron como se esperaba. Durante el proceso se aprendió a gestionar los tiempos, a adaptar las decisiones técnicas al comportamiento real del tejido y a trabajar con estructuras volumétricas sin perder movimiento.



CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES ESTUDIO









ESTUDIO PREVIO E HISTORIA

Walt Disney tuvo un papel destacado en la producción de la película *La Bella Durmiente* en 1959, distribuida por Buena Vista. La película se basa en el popular cuento de hadas.

Walt fue muy selectivo a la hora de elegir a los directores y animadores para la película. El director designado fue Clyde Geronimo. La producción fue un desafío para Disney debido a su ambición artística y técnica. Fue el decimosexto largometraje animado. En cuanto al proceso de producción, duró varios años y requirió una gran cantidad de trabajo manual y meticoloso para lograr los detalles visuales y la animación fluida.

Cuando la película fue lanzada en 1959, la más taquillera del año, fue todo un éxito, pero debido a su alto costo de producción fue considerada un gran fracaso. Fue posteriormente cuando ha sido apreciada por su belleza visual y su música, destacando la partitura compuesta y adaptada por Tchaikovsky, que ayudó a darle a la película una sensación de encanto y elegancia.

La Bella Durmiente se ha convertido en una de las obras maestras en la animación de Disney y ha dejado una huella duradera en la cultura popular. La visión y el enfoque artístico de Walt Disney fueron fundamentales para la creación de esta película y su legado continúa inspirando artistas y cineastas hasta el día de hoy.

La película de *La Bella Durmiente* transcurre en invierno, en los días más cortos y las noches más largas, lo que invita a una mayor introspección y reflexión, simboliza el ciclo de vida y muerte. Es una historia clásica de Disney que ha encantado a generaciones con su cuento de hadas, el amor verdadero y la lucha entre el bien y el mal.

La historia cuyo villano es Maléfica cuenta la historia de dos reyes que esperaban con alegría el nacimiento de su primera hija, a la que llamarían Aurora. Para celebrarlo, organizaron una fiesta a la que invitaron a todos los habitantes del reino. Pero olvidaron invitar a la malvada hada Maléfica que, enfurecida, lanzó un terrible hechizo sobre la princesa: "el día de su decimosexto cumpleaños se pinchará con el uso de una rueda y morirá". Pese a los intentos del rey por evitarlo, la joven se pincha y el castillo entero cae en un profundo sueño. Pero sus tres divertidas hadas madrinas descubren una forma de romper el maleficio, "no morirá, permanecerá dormida hasta que un valiente príncipe la bese". A medida que transcurre la historia y finalmente, un príncipe la encuentra y la despierta, se casan y tienen dos hijos (Geronimi, 1959).

Maléfica era una poderosa hechicera con una amplia gama de habilidades mágicas. Puede lanzar maldiciones, transformarse en diferentes formas, lanzar rayos y manipular la oscuridad. También tiene la capacidad de controlar seres mágicos, como los cuervos y otros animales. Maléfica es uno de los más famosos personajes de Disney, (villana más querida), creada por los estudios de animación de Disney, no menciona exactamente la edad. Al ser un personaje mágico y poderoso, su edad no se especifica ni se considera relevante en la trama. Este personaje al ser una criatura inmortal, no envejece como los humanos.

Ella es una malvada hechicera con poderes mágicos y oscuros, es la dueña del mal y es reconocida por su apariencia distintiva, lo que le ha convertido en un icono de la cultura popular. Viste una túnica larga y negra con una capucha, destacan sus grandes cuernos de color negro sobre su cabeza. Tiene una forma de rostro angular y una piel pálida. Su diseño visual transmite una naturaleza malvada y siniestra. Es conocida por ser cruel, vengativa y resentida. Es una bellísima joven con un corazón puro y unas asombrosas alas negras. Crece en un entorno idílico, un apacible reino en el bosque.

La historia de Maléfica ha tenido numerosas adaptaciones a lo largo de los años. Disney ha lanzado películas de acción en vivo basadas en este personaje.



Fig 151.

ANÁLISIS VESTUARIO Y SIMBOLOGÍA

Marc Davis, diseñador nacido en 1913, en Bakersfield, California, Estados Unidos, murió en el 2000. Fue referenciado por su conocimiento de la estética visual. Fue uno de los Nine Old Men, (Nueve Ancianos de Disney), los famosos animadores principales del estudio de animación de Walt Disney, y uno de los artistas con más talento durante la era dorada Disney (Stelladia, 2012). Su dominio del dibujo y la pintura le encaminó a la animación, seguida de personajes tridimensionales y narraciones. Davis cumple con este compromiso, como se ve a través de su trabajo involucrado con imágenes de referencia, actores de voz y actores en vivo, se convirtió en un maestro de la observación y captura de la vida.

El vestuario de Maléfica en *La Bella Durmiente* está diseñado para resaltar su estatus como villana icónica. El uso del color sombrío, la silueta angular y los detalles distintivos resaltan su presencia como villana en la película. Este está compuesto por un vestido que refleja la personalidad de esta malévola, es un diseño oscuro y elegante con detalles que realzan su aspecto siniestro (cuervo). Presenta un color negro para destacar el poder que tiene sobre el resto de personajes y la oscuridad que le abunda, se utiliza para transmitir miedo. La silueta afilada crea una sensación de peligro, junto a los hombros puntiagudos. El personaje está inspirado en reptiles y en el cuervo, por ello el vestuario principal presenta detalles de reptiles como escamas. Esto hace que el traje tenga una apariencia reptiliana, recalcando su naturaleza maligna. La prenda que lleva es una capa larga y dramática, de color púrpura oscura y está adornada con un forro rojo brillante, el diseño de la capa le da un aspecto monstruoso para provocar miedo.

Respecto al símbolo principal, los cuernos, simbolizan su naturaleza malvada y su conexión con lo sobrenatural representando su poder oscuro y su identidad como una bruja perversa.

Los cuernos son un elemento icónico de su apariencia y se destacan como una característica distintiva, tienen forma puntiaguda y afilada que evoca una imagen de amenaza. Pueden ser interpretados como una metáfora ya que su posición como villana principal de la historia le otorga un estatus de autoridad y poder en el mundo de la magia y la fantasía. También pueden simbolizar su conexión con la naturaleza y el reino de los seres sobrenaturales, es un vínculo con el mundo de las criaturas oscuras y su habilidad para canalizar y controlar fuerzas malignas (Soportepmkesiv, 2023).

Fig 152.



Fig 152. Marc Davis bocetando.

FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA EL REDISEÑO

Thierry Mugler: Estética vanguardista y poder visual. Enfoque de la silueta femenina con toques teatrales y oscuros.

Thierry Mugler (1948-2022) fue un diseñador francés reconocido por su enfoque vanguardista y teatral en la moda. Comenzó su carrera como bailarín clásico, lo que influyó en su comprensión del movimiento y la forma humana. Más tarde se formó en diseño de interiores en la Escuela de Artes Decorativas de Estrasburgo, lo que le aportó una visión arquitectónica en la moda. Mugler destacó por crear siluetas arquitectónicas que reafirmaban una figura femenina poderosa y sensual. Sus diseños incorporan materiales innovadores como vidrio, plexiglás, vinilo, látex y cromo, desafiando a la moda tradicional. Su estética fusionaba elementos de ciencia ficción y fantasía, transformando cada desfile en una experiencia teatral única (Vogue, 2022).

La elección de Thierry Mugler como inspiración para la representación de la gran villana Maléfica ha sido por la relación que tienen del enfoque teatral, el uso de siluetas arquitectónicas y su experimentación con materiales innovadores.

Mugler era conocido por diseñar piezas que resaltaban la figura femenina con una estética poderosa, casi sobrehumana, lo que me encaja perfectamente con la imagen imponente de Maléfica y el desarrollo de su personalidad a lo largo de la trama. Además, su fascinación por la ciencia ficción y lo fantástico lo llevó a crear vestuarios que parecían sacados de un cuento de hadas oscuro y futurista, cualidades que definen la personalidad de Maléfica a través de la pantalla. Sus colecciones incluyen estructuras exageradas, hombreras marcadas, corsés, volúmenes dramáticos y una línea entre lo opaco y lo translúcido, lo que me recuerda a la dualidad entre la elegancia y el peligro que muestra el personaje.

Por otro lado, el uso de materiales poco convencionales en sus diseños, como vinilo, látex o cuero sintético, refuerza la estética de Maléfica, ya que estos elementos transmiten un aire de poder, misterio y sofisticación.

Apoyaba la moda rápida y decía que era la encarnación de la imaginación de alguien, el resultado de la imaginación elaborada, el poder de fabricación y la disposición de materiales valiosos y recursos limitados.

Se inspiró en la arquitectura, el cine, la ciencia, el arte y en la naturaleza, pero su mayor inspiración es el animal más bello de la tierra, “el ser humano”. Mugler no distinguía entre humanos y animales, eran lo mismo para él.

Sumado a esto, la teatralidad de las colecciones de Mugler de la que hablamos, conecta con la forma en la que Maléfica es representada en el cine, una figura femenina majestuosa. Es algo destacable puesto que maléfica no solo es un personaje humano de ficción, sino la reencarnación en animales, como es el cuervo.

En homenaje a la muerte de Thierry Mugler, se abrió al público una exposición llamada “Thierry Mugler, Couturissime”, que se celebró en 2022 en París, en el Musée des Arts Décoratifs de París y que pasó por Nueva York más tarde. Brindó la oportunidad de repasar la carrera y la creatividad desenfadada del modisto francés, mostrando cómo integró estos elementos de ciencia ficción y teatralidad, transformando la moda en arte narrativo (Martíns, 2022).

La exposición también presentó múltiples ejemplos de fotografías hechas por Mugler. Además de su diseño para una versión oscuramente surrealista de Macbeth, presentada con media docena de trajes y una fantástica serie de hologramas.

“Thierry Mugler, Couturissime” es una exposición que presenta más de 150 conjuntos de alta costura, se centra en la obra y el legado que dejó el diseñador. La exposición presenta una panorámica completa de la carrera del diseñador destacando la gran influencia que ha tenido en la industria (Deeny, 2022).

Esta recorre los distintos aspectos del trabajo de Mugler, incluyendo sus icónicos diseños de alta costura, su trabajo en la moda prêt-à-porter, sus colaboraciones en el teatro y el cine, y su incursión en la perfumería. Se caracteriza por su enfoque vanguardista, hombros pronunciados y atención meticulosa a los detalles.

Esta conmemoración explora la inspiración detrás de las creaciones de Mugler. A través de ella podemos apreciar el talento innovador de este gran diseñador y su impacto duradero en la moda, por lo que este gran homenaje que reunía la base principal de Thierry Mugler ha sido mi principal centro de inspiración.



Fig 153.



Fig 154.



Fig 155.



Fig 156.



Fig 157.

Fig 153. Thierry Mugler.

Fig 154 / Fig 155 / Fig 156 / Fig 157. Exposición "Thierry Mugler, Couturissime".





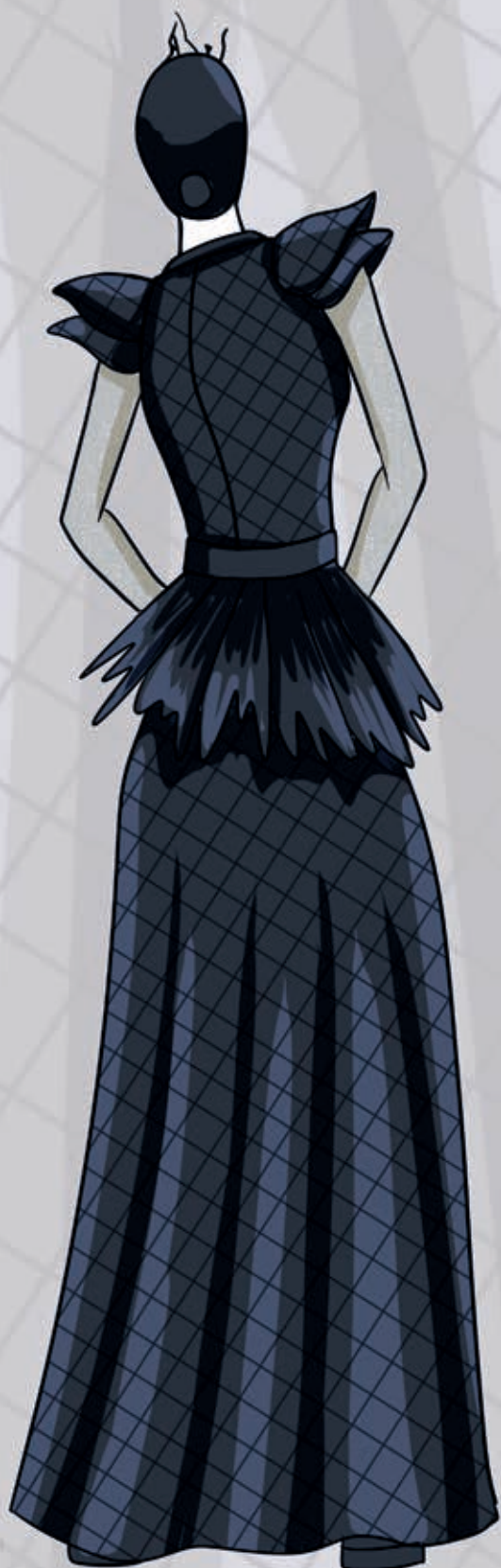
FIGURÍN

El look es otra pieza clave dentro de la colección, se construye en tres capas que se superponen con precisión: una camiseta de tul elástico con micro brillos integrados que cubre completamente el torso y los brazos hasta los dedos, simulando guantes integrados, funciona como segunda piel translúcida con destellos sutiles.

Aunque no son visibles a simple vista, el look se completa con unos pantalones tipo malla confeccionados en tul elástico negro, el mismo tejido que la camiseta base. Esta prenda interior se ajusta al cuerpo con precisión y permite la libertad de movimiento sin romper la línea estética del conjunto. Su inclusión asegura cobertura total bajo la apertura central del abrigo, manteniendo el equilibrio entre sensualidad y funcionalidad. Además, aportan coherencia material al estilismo, uniendo las texturas translúcidas del look sin romper visualmente con las capas exteriores más estructuradas y voluminosas. Refuerza el carácter escénico del diseño. Sobre esta base se eleva un abrigo sin mangas de polipiel sintética negra con textura geométrica acolchada, cerrado en la cintura con un único broche invisible que permite que la línea evasé se abra con majestuosidad hasta el suelo. La silueta cobra presencia gracias a unas hombreras decorativas sobredimensionadas que aportan estructura escultórica a la parte superior y evocan alas o armaduras. El corte central deja entrever la camiseta ceñida, generando un juego de volúmenes y brillos. El conjunto se completa con un cinturón decorativo enmarcado por una franja de plumas negras naturales que añade movimiento y dramatismo justo en el punto principal.

Desde atrás, el abrigo sigue la línea evasé con elegancia pero también con peso visual. La espalda se mantiene limpia, permitiendo que la textura geométrica en acolchado tenga protagonismo por sí sola. Las hombreras, vistas desde este ángulo, enmarcan el cuello como una extensión arquitectónica del diseño. El cinturón decorativo vuelve a asomar con las plumas que sobresalen sutilmente, creando dinamismo. La camiseta de tul elástico se percibe en la parte inferior de los brazos, donde el abrigo no cubre, manteniendo la coherencia de brillo y transparencia con la vista delantera. Además, se incorpora un componente teatral que refuerza la imponentia de la figura a través de la creación de una máscara elaborada con silicona fundida y posteriormente pintada con spray negro líquido. Esta pieza no solo acentúa la presencia escénica del diseño, sino que también representa un guiño a la innovación y a la experimentación con materiales no convencionales dentro del ámbito de la moda.

Esta combinación de materiales y estructuras convierte a este diseño en la máxima expresión de poder y sofisticación, una auténtica narrativa visual.

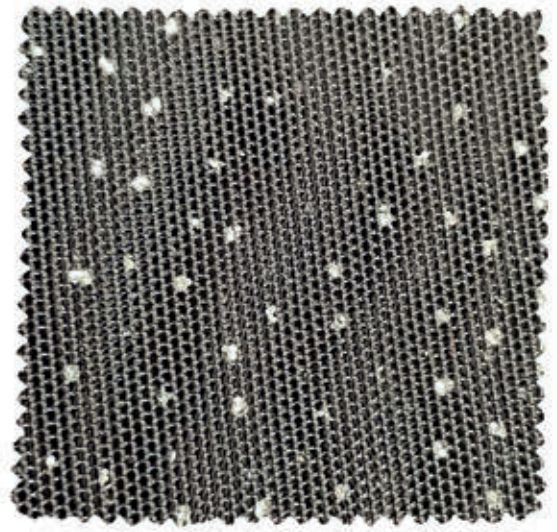


MUESTRARIO MATERIAL / PALETA COLORES





TELA DE POLIPIEL SINTÉTICA



TELA TUL ELÁSTICO CON APLICACIÓN DE MICRO BRILLOS EN LA TRAMA



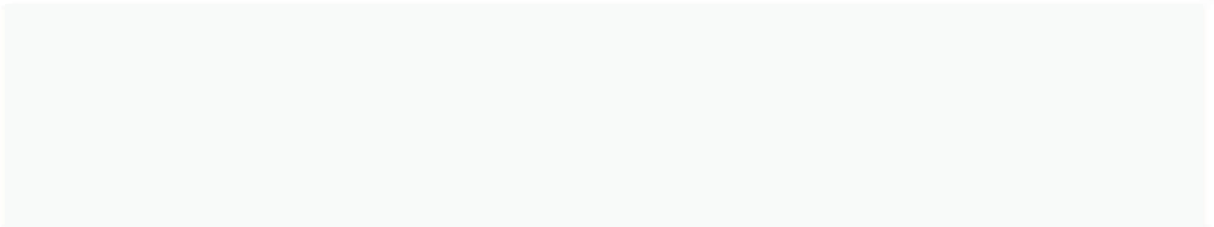
PLUMAS NATURALES



TELA FORRO



SILICONA

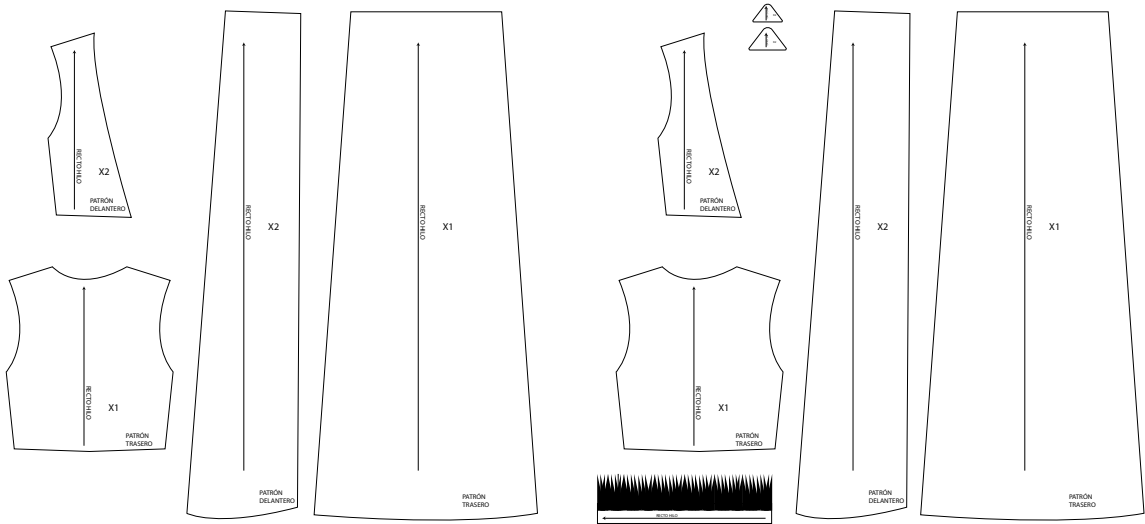


PANTONE 7541 C



PANTONE HEXACHROME BLACK C

DESPIECE ABRIGO SIN MANGAS EFECTO ACOLCHADO CON CINTURÓN







TELA FORRO

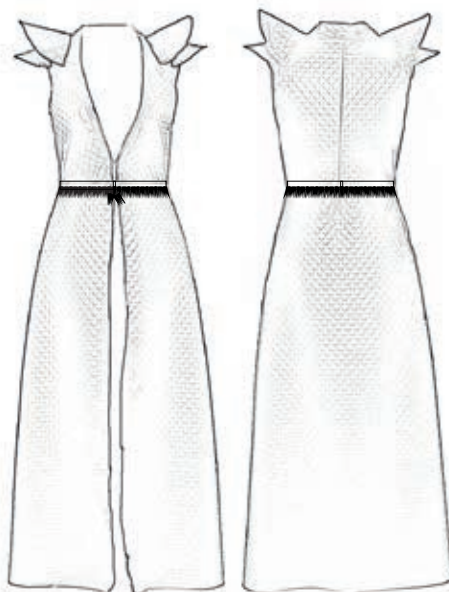
TELA DE POLIPIEL SINTÉTICA

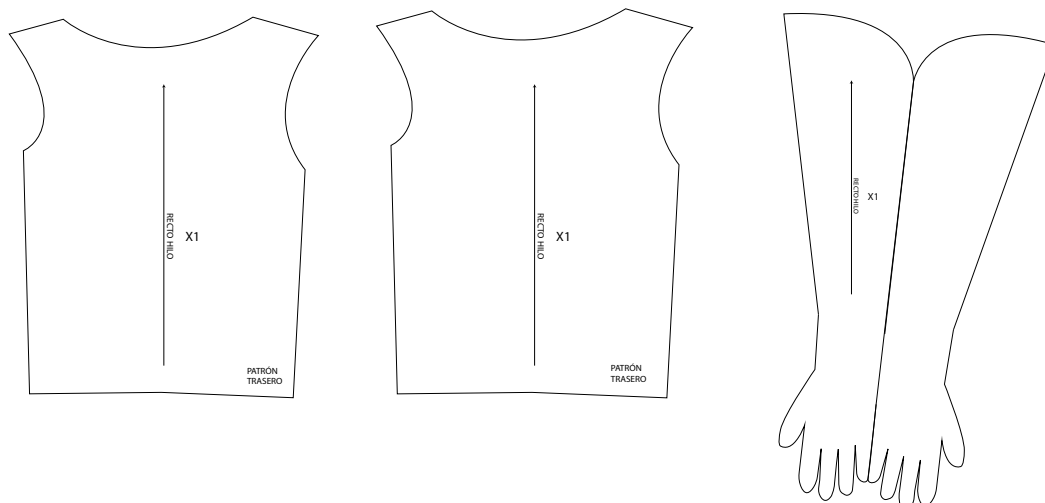
FICHA TÉCNICA ABRIGO SIN MANGAS EFECTO ACOLCHADO CON CINTURÓN




NOMBRE COLECCIÓN: METAMORFOSIS		FECHA: 2025-2026
TIPOLOGÍA: ABRIGO SIN MANGAS EFECTO ACOLCHADO CON CINTURÓN		USUARIO: FEMENINO
TEMPORADA: OTOÑO-INVIERNO		MEDIDA DISPONIBLE: T.36
DESCRIPCIÓN CONSTRUCTIVA: ABRIGO SIN MANGAS, EFECTO ACOLCHADO CON TEXTURA GEOMÉTRICA Y CIERRE ÚNICO EN CINTURA, LÍNEA EVASÉ, HOMBREERAS DECORATIVAS SOBREDIMENSIONADAS, CINTURÓN ACABADO EN PLUMAS DECORATIVAS		Nº DE MUESTRAS: 1
DESCRIPCIÓN MATERIALES (PRINCIPALES)		DESCRIPCIÓN MATERIALES (SECUNDARIOS)
TIPO DE TEJIDO: TELA DE POLIPIEL SINTÉTICA		FORROS: FORRO ALGODÓN (NEGRO) 
		ENTRETELAS: -
COMPOSICIÓN: (CAPA BASE-45% PUNTO DE ALGODÓN), (CAPA SUPERIOR-55% POLIURETANO)		HILOS: HILO DE COSER SINTÉTICO GÜTERMANN (100% POLIESTER) (NEGRO)
		BOTONES: 2 CORCHETES DE GANCHO 
ANCHO/GRAMAJE: 140cm 550g/m²		CREMALLERAS: -
COLOR: NEGRO		VELCROS: -
TERMINACIONES: PUNTADAS OCULTAS		OJALES: -
OPCIONES DE COLOR: 		MATERIAL: 2m X 1,40m ANCHO EN TELA GRANO DE CUERO MATERIAL TEXTURIZADO POR POLIPIEL, 2m x 1,50m ANCHO EN FORRO, 2 CORCHETES DE GANCHO, HILO DE COSER
DATOS DE CONFECCIÓN		
TIPO DE PUNTADA Y COSTURA: PUNTADA RECTA Y OCULTA		AGUJA DE COSTURA: AGUJA ESTANDAR DE DISTINTOS GROSORES
PATRÓN DELANTERO: CORTADO AL HILO	PATRÓN TRASERO: CORTADO AL HILO	CUELLO: -
DATOS DE EMBALAJE		
PRESENTACIÓN COLECCIÓN: EN MANIQUÍ		ETIQUETA DE MARCA Y TALLA: SI

DIBUJO PLANO TÉCNICO



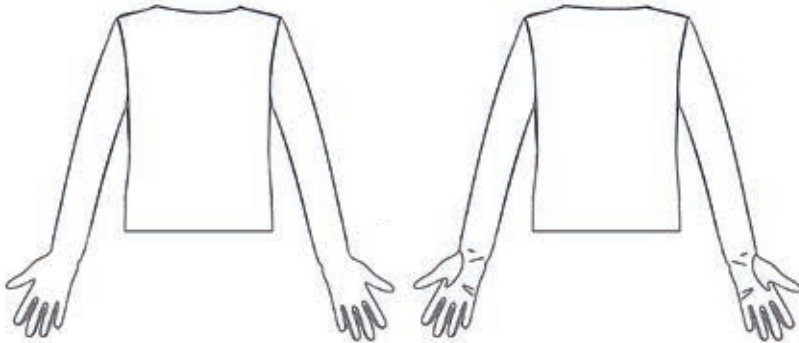
DESPIECE CAMISETA CEÑIDA**TELA TUL ELÁSTICO**

FICHA TÉCNICA CAMISETA CEÑIDA

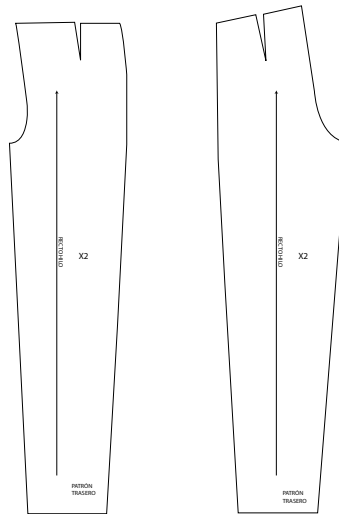
NOMBRE COLECCIÓN: METAMORFOSIS	FECHA: 2025-2026	
TIPOLOGÍA: CAMISETA CEÑIDA	USUARIO: FEMENINO	
TEMPORADA: OTOÑO-INVIERNO	MEDIDA DISPONIBLE: T.36	
DESCRIPCIÓN CONSTRUCTIVA: CAMISETA CEÑIDA DE TUL ELÁSTICO TRANSPARENTE CON APLICACIÓN DE MICRO BRILLOS INTEGRADOS EN LA TRAMA, DISEÑO AJUSTADO AL CUERPO, MANGAS LARGAS HASTA LOS DEDOS, SIMULANDO GUANTES INTEGRADOS	Nº DE MUESTRAS: 1	
DESCRIPCIÓN MATERIALES (PRINCIPALES)		
TIPO DE TEJIDO: TUL ELÁSTICO CON APLICACIÓN DE MICRO BRILLOS INTEGRADOS EN LA TRAMA 	FORROS: -	
COMPOSICIÓN: 95% POLIÉSTER (NYLON), 10% ELASTANO (LYCRA)	ENTRETELAS: -	
ANCHO/GRAMAJE: 150cm 40g/m²	HILOS: HILO DE COSER SINTÉTICO GÜTERMANN (100% POLIESTER) (NEGRO)	
COLOR: NEGRO	BOTONES: -	
TERMINACIONES: PUNTADAS OCULTAS	CREMALLERAS: -	
OPCIONES DE COLOR: 	VELCROS: -	
DESCRIPCIÓN MATERIALES (SECUNDARIOS)		
OJALES: -		
MATERIAL: 1,50 m X 1,50m ANCHO EN TUL ELÁSTICO, HILO DE COSER		
DATOS DE CONFECCIÓN		
TIPO DE PUNTADA Y COSTURA: PUNTADA RECTA, OCULTA Y ZIGZAG	AGUJA DE COSTURA: AGUJA FINA PARA TEJIDO ELÁSTICO	
PATRÓN DELANTERO: CORTADO AL HILO	PATRÓN TRASERO: CORTADO AL HILO	CUELLO: -
DATOS DE EMBALAJE		
PRESENTACIÓN COLECCIÓN: EN MANIQUÍ	ETIQUETA DE MARCA Y TALLA: SI	



DIBUJO PLANO TÉCNICO



DESPIECE PANTALÓN CEÑIDO

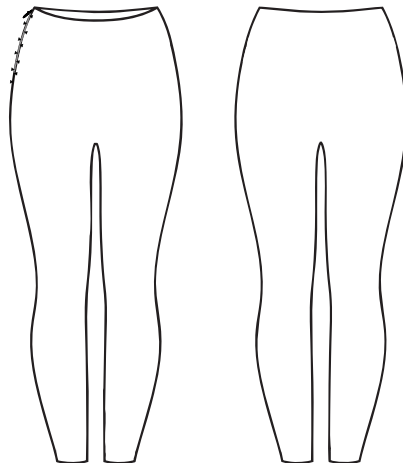


TELA TUL ELÁSTICO

FICHA TÉCNICA PANTALÓN CEÑIDO

NOMBRE COLECCIÓN: METAMORFOSIS	FECHA: 2025-2026	
TIPOLOGÍA: PANTALÓN CEÑIDO	USUARIO: FEMENINO	
TEMPORADA: OTOÑO-INVIERNO	MEDIDA DISPONIBLE: T.36	
DESCRIPCIÓN CONSTRUCTIVA: PANTALÓN CEÑIDO DE TUL ELÁSTICO TRANSPARENTE CON APLICACIÓN DE MICRO BRILLOS INTEGRADOS EN LA TRAMA, DISEÑO AJUSTADO AL CUERPO	Nº DE MUESTRAS: 1	
		
DESCRIPCIÓN MATERIALES (PRINCIPALES)	DESCRIPCIÓN MATERIALES (SECUNDARIOS)	
TIPO DE TEJIDO: TUL ELÁSTICO CON APLICACIÓN DE MICRO BRILLOS INTEGRADOS EN LA TRAMA 	FORROS: - ENTRETELAS: -	
COMPOSICIÓN: 95% POLIÉSTER (NYLON), 10% ELASTANO (LYCRA)	HILOS: HILO DE COSER SINTÉTICO GÜTERMANN (100% POLIESTER) (NEGRO) BOTONES: -	
ANCHO/GRAMAJE: 150cm 40g/m ²	CREMALLERAS: CREMALLERA INVISIBLE COSTADO IZQUIERDO 	
COLOR: NEGRO	VELCROS: -	
TERMINACIONES: PUNTADAS OCULTAS	OJALES: - MATERIAL: 1m X 1,50m ANCHO EN TUL ELÁSTICO, CREMALLERA INVISIBLE NEGRA, HILO DE COSER	
OPCIONES DE COLOR: 		
DATOS DE CONFECCIÓN		
TIPO DE PUNTADA Y COSTURA: PUNTADA RECTA, OCULTA Y ZIGZAG	AGUJA DE COSTURA: AGUJA FINA PARA TEJIDO ELÁSTICO	
PATRÓN DELANTERO: CORTADO AL HILO	PATRÓN TRASERO: CORTADO AL HILO	CUELLO: -
DATOS DE EMBALAJE		
PRESENTACIÓN COLECCIÓN: EN MANIQUÍ	ETIQUETA DE MARCA Y TALLA: SI	

DIBUJO PLANO TÉCNICO



PROCESO CREATIVO

En el vestuario de Maléfica, la principal fuente de inspiración fue el diseñador Thierry Mugler, conocido por sus formas esculturales, su estética poderosa y su capacidad para fusionar sensualidad y teatralidad.

Desde el principio se quiso transmitir conceptos como la magia, la oscuridad, la feminidad y la sensualidad a través de una silueta muy definida, jugando con diferentes materiales, tejidos y texturas.

El proceso comenzó dibujando bocetos y figurines iniciales. El color elegido para el total look fue el negro, con matices brillantes y mates que aportaran contraste. Se seleccionaron tejidos transparentes y otros con efectos geométricos en 3D que añadían dimensión visual, junto a un forro negro, liso y suave que ofrecía un toque elegante y confortable. Para las partes más estructuradas del look investigué el uso de tul elástico y experimenté con silicona fundida que posteriormente teñí con pintura en spray para conseguir acabados atrevidos.

Se incluyeron plumas negras naturales que fueron colocándose cuidadosamente para así crear un accesorio versátil que pudiera utilizarse tanto de cuello como de cinturón para así acentuar la silueta y aportar volumen en las distintas partes del abrigo.

El conjunto está compuesto por una camiseta ajustada que se prolonga hasta los dedos en forma de guante, un pantalón del mismo tejido ceñido al cuerpo, un abrigo sin mangas con hombreras volumétricas y textura geométrica, un cinturón de plumas naturales y una máscara como accesorio final.

Se decidió empezar por la camiseta, ya que era la prenda que más trabajo técnico implicaba, seguida por el pantalón y el abrigo que exigía una construcción más voluminosa. Una vez finalizado el look se continuó ideando los accesorios que lo elevarían, creando tanto el cinturón como la máscara y escogiendo la ropa interior.

Todo el proceso de confección duró aproximadamente 20 días, con un presupuesto real de 45 euros. Adquirí la mayoría de los tejidos en Tejidos Paredes, los accesorios como cremalleras y ganchos en la Mercería Alonso y las plumas en Amazon.

Escogí específicamente el tul elástico por su capacidad para moldearse al cuerpo sin perder elasticidad y el tejido de polipiel sintética con formas geométricas porque reflejaba la luz de una forma espectacular, evocando la teatralidad de Mugler.

Para el patronaje utilicé patrones base, los cuales modifiqué, según las necesidades de cada prenda, y adapté a las medidas de la modelo, necesitando ciertas pruebas intermedias para asegurar el ajuste perfecto.

Usar láminas de plástico transparente me ayudó a colocar bien las líneas del patrón sobre los tejidos antes de realizar el corte, especialmente en la tela del abrigo para así poder casar adecuadamente las figuras geométricas.

Otros materiales utilizados fueron bolígrafos textiles, alfileres, varias canillas, máquina de coser, hilo, descosedor, tijeras profesionales, cutter rotativo, pistola de silicona y pintura en spray entre otras herramientas fundamentales.

El corte de las piezas se realizó siguiendo el hilo del tejido, dejando márgenes de costura de un centímetro. Se señaló cada pieza con precisión para facilitar la confección posterior.

Se presentaron diferentes dificultades al coser los distintos tejidos. Por ejemplo, el tul elástico tendía a engancharse en el prensatelas y a desgarrarse debido al uso de la aguja inadecuada. Así mismo, la tela de polipiel se dañaba y no se conseguía la puntada perfecta. Esto obligó a coser algunas partes a mano o usar distintos prensatelas y agujas específicas para cada tejido.

El acabado final tampoco pudo efectuarse con la plancha, ya que esta era incompatible con los tejidos .

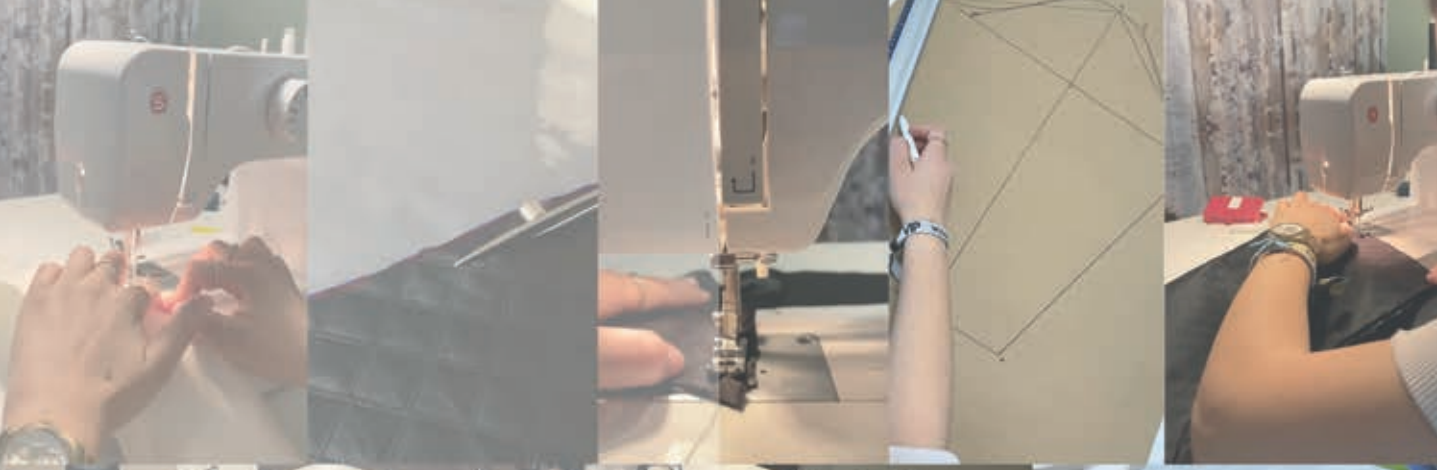
En cuanto a los acabados, se sobrehilaron todas las costuras, se añadieron forros en las zonas que lo requerían y se incorporaron detalles decorativos como las plumas del cinturón.

También durante el proceso creativo se exploraron distintas formas de dar volumen y dramatismo al diseño, con la intención de aportar un carácter imponente y teatral a la figura. Para ello, se experimentó con diversos materiales y técnicas, desde la combinación de hilo y cola blanca hasta pruebas de impresión y modelado en tres dimensiones. Tras varios ensayos, la opción más acertada resultó ser la creación de una máscara a partir de silicona fundida, posteriormente pintada con spray negro líquido. Esta elección reflejaba una clara apuesta por la innovación y la experimentación material.

El vestuario se presentó primeramente sobre maniquí y más tarde en la modelo para la sesión de fotos definitiva.

El coste total del look fue coherente con el presupuesto inicial gracias a la localización del tejido del abrigo en la zona de destockaje, manteniéndose en torno a los 45 euros. El tiempo invertido se repartió entre diseño, patronaje, corte, confección y acabados, en un proceso meticuloso.

En general, se obtuvo un gran resultado. El concepto se trasladó con claridad a la prenda final y se consiguió representar una figura moderna, poderosa y sensual. Se aprendió mucho sobre cómo tratar tejidos complicados y materiales difíciles, así como sobre la importancia de la planificación en un proyecto tan técnico. Si se hubiese contado con más tiempo o recursos, se habrían explorado aún más posibilidades estructurales para el tocado o incorporado técnicas de costura más avanzadas en ciertas zonas. Aun así, el proceso fue exitoso y resultó ser una gran experiencia de aprendizaje.



CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES ESTUDIO











ESTUDIO PREVIO E HISTORIA

La Sirenita de Walt Disney, fue estrenada en 1989 en Estados Unidos y distribuida por Walt Disney Pictures. La película está basada en el cuento de hadas escrito por Hans Christian Andersen en 1837, aunque con adaptaciones para hacerla más atractiva al público infantil.

Dirigida por Ron Clements y John Musker, *La Sirenita* marcó el inicio de la era conocida como el Renacimiento de Disney, una etapa en la que el estudio recuperó su éxito en la animación con películas impulsadas por la crítica. La producción de la película duró varios años y requirió técnicas innovadoras, incluyendo el uso del sistema CAPS (Computer Animation Production System) para mejorar la animación y la integración del color. Su animación se caracterizó por el uso del color y un detallado diseño de personajes y escenarios submarinos. Se realizó completamente a mano y usando cámaras analógicas, incluyendo los títulos de créditos, se calcula que se utilizaron más de un millón de dibujos.

Al estrenarse en 1989, *La Sirenita* se convirtió en una de las películas animadas más icónicas de Disney. Su banda sonora, compuesta por Alan Menken con letras de Howard Ashman, fue un elemento clave en su éxito, con canciones memorables como “Bajo el mar” y “Parte de tu mundo” (Mullor, 2020). La música ayudó a darle una visión melancólica a la película, estableciendo un estándar para futuras producciones musicales animadas de Disney.

En cuanto a la trama, Ariel, es una joven sirena y princesa del reino submarino, que desea vivir en la superficie. En cambio, su padre, el rey Tritón, se opone a su fascinación por los humanos, pero la joven desafía su autoridad y hace un trato con la malvada bruja del mar, Úrsula. A cambio de su voz, Úrsula le concede piernas humanas durante tres días, con la condición de que debe recibir un beso de amor verdadero del príncipe Eric para permanecer humana. Úrsula interfiere para impedir que Ariel logre su objetivo. Al final, con la ayuda de sus amigos Sebastián, Flounder y Scuttle, Ariel y Eric derrotan a Úrsula y logran estar juntos, con la bendición del rey Tritón (Clements & Musker, 1989).

Úrsula es una de las villanas más emblemáticas de Disney. Inspirada en la drag queen Divine, su diseño y personalidad destacan por su astucia. Como una poderosa bruja del mar, puede conceder deseos, transformar seres y controlar a las criaturas marinas. Su icónica apariencia, con tentáculos de pulpo y su actitud manipuladora, la convierten en un personaje inolvidable.

La película ha tenido numerosas adaptaciones y continuaciones; una serie animada, una secuela directa y una versión live-action estrenada en 2023.

La Sirenita sigue siendo una de las películas más queridas de Disney, gracias a su historia, su música y Ariel, quien ha inspirado a generaciones con su valentía.



Fig 158.

ANÁLISIS DE VESTUARIO Y SIMBOLOGÍA

El encargado de diseñar y dar vida al personaje de Ariel en la película fue Glen Keane, uno de los animadores más influyentes y que resucitó Disney al crear esta película (Efe, 2011). Nació en Filadelfia, Pensilvania, en 1954. Desde muy joven se interesó por el dibujo y el arte, y acabó formándose en Institute of the Arts (CalArts) en California, donde comenzó su camino en la animación. A lo largo de su carrera en Disney, Keane trabajó en la creación de algunos de los personajes más emblemáticos, como la Bestia en *La Bella y la Bestia* o *Aladdin*. Su estilo se caracteriza por prestar especial atención a los detalles expresivos y por una sensibilidad para transmitir emociones a través del movimiento.

La figura de Ariel se inspira en el ideal de belleza clásico combinado con un enfoque moderno. Su rostro, expresivo y lleno de vida, fue diseñado teniendo como referencia a modelos reales como a la actriz Sherri Stoner, que sirvió como referencia de movimiento para las escenas más emotivas del personaje. Esto marcó una gestualidad humana, como referencia al personaje.

En *La Sirenita*, Keane estableció una nueva estética visual para Disney, combinando técnicas clásicas con un enfoque más dinámico. Su diseño de Ariel refleja una fuerte personalidad juvenil, soñadora y rebelde, lo que se muestra directamente en su vestuario. Quiso romper con la imagen de princesa pasiva y crear un personaje con vida propia, con gestos y expresiones.

El vestuario principal de Ariel se compone de un sujetador en forma de conchas marinas de color lila y una cola de sirena de escamas en tonos verdes brillantes. La parte superior está compuesta por dos conchas de mar, marcando la estética marina y a la vez transmite la inocencia y frescura del personaje. Este sujetador no solo es funcional sino simbólico, ya que representa la conexión de Ariel con el océano y su naturaleza como criatura marina. Por otro lado, la cola de sirena con un degradado de verdes y turquesas está inspirada en los movimientos fluidos del agua y las criaturas submarinas, especialmente los peces tropicales. Las escamas tienen una textura brillante que refleja la luz para aportar dinamismo visual.

La gama cromática utilizada para Ariel fue seleccionada para contrastar con los entornos submarinos y también con los otros personajes. Su cabello rojo intenso fue una decisión muy importante de diseño, no solo para diferenciarla visualmente de otras princesas como Aurora o Cenicienta, sino también para que destacara frente al fondo azul del océano. Este rojo simboliza energía, juventud y sensación de individualidad. Su piel blanquita y ojos azules transmiten una imagen fresca, abierta y expresiva (Zoe, 2023).

El símbolo más icónico de *La Sirenita* y del personaje de Ariel, es sin lugar a dudas su voz. En la narrativa de la película, la voz representa mucho más que su capacidad de cantar o hablar, es su esencia, su identidad y su libertad. Cuando Ariel decide entregar su voz a Úrsula a cambio de convertirse en humana, está renunciando simbólicamente a su poder, a su voluntad y a su independencia. Su voz se convierte en un símbolo de transformación, sacrificio y deseo por descubrir el mundo humano. Además, la voz de Ariel es también lo que enamora al príncipe Eric, lo que demuestra que su identidad no está basada únicamente en su apariencia, sino en su alma y su expresión interior, representando el anhelo por cambiar el destino y salir de los límites establecidos y la búsqueda de la libertad personal. Simboliza el empoderamiento, al que se le da más importancia al final de la película cuando Ariel la recupera y se reconcilia consigo misma y con su entorno.

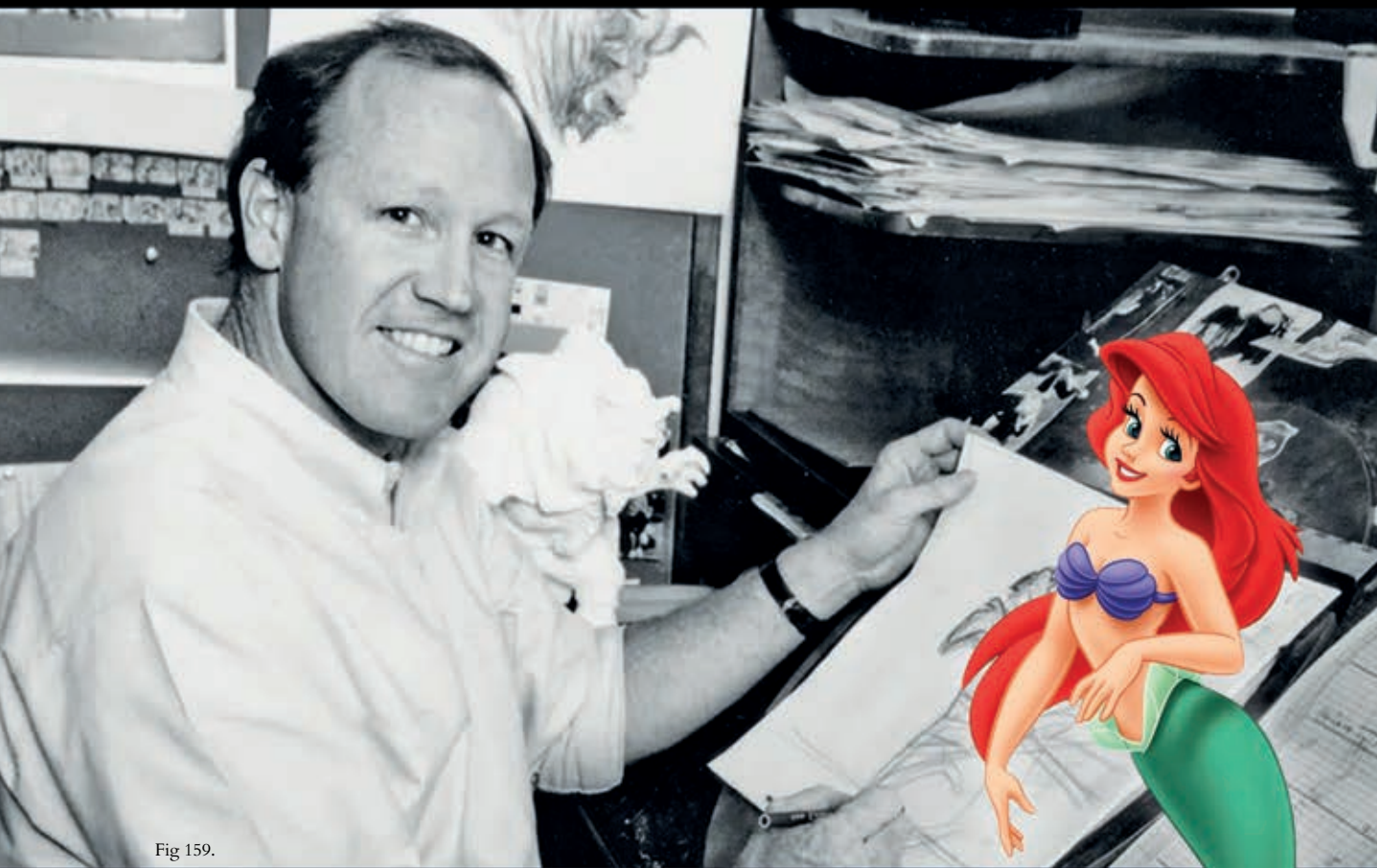


Fig 159.

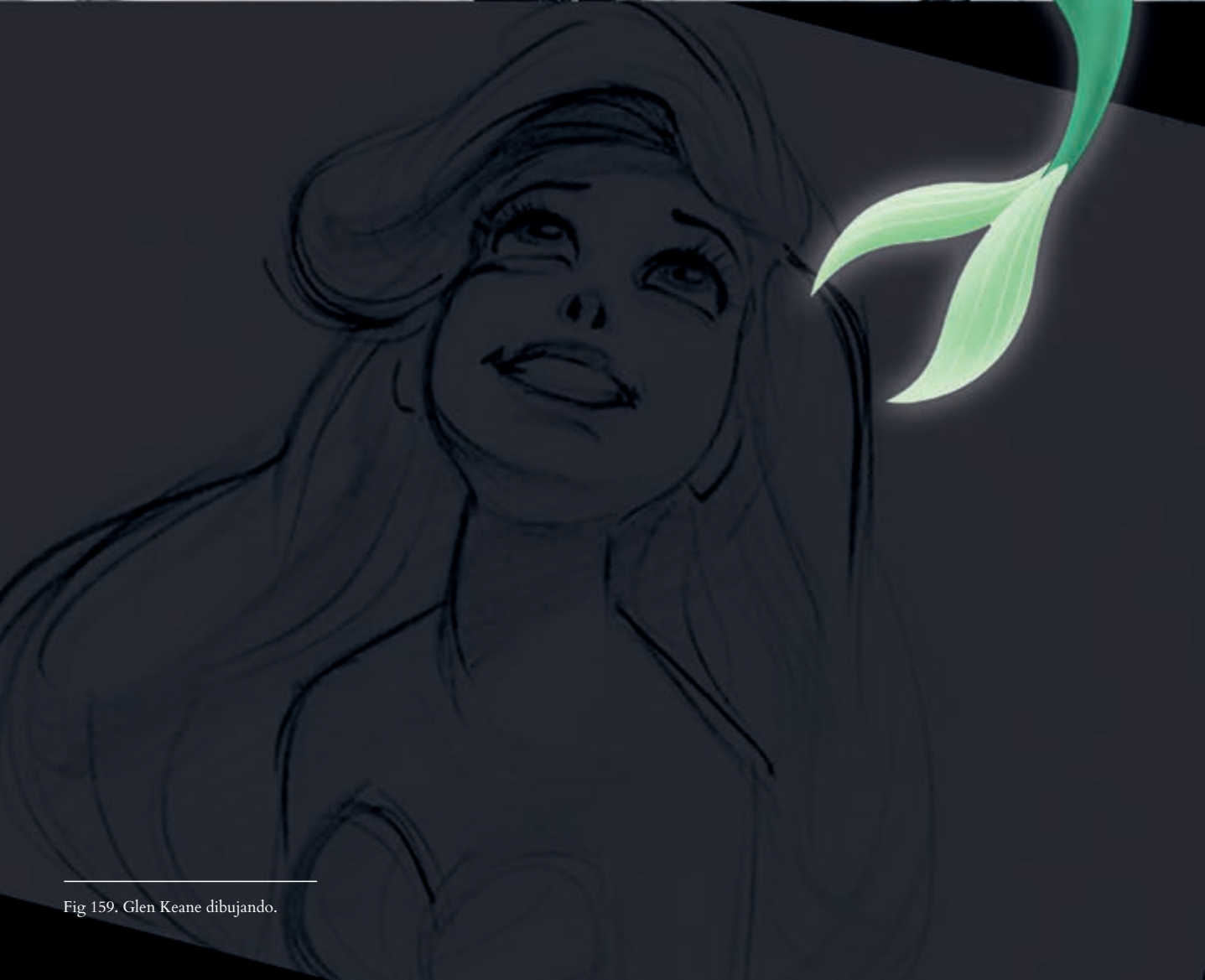


Fig 159. Glen Keane dibujando.

FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA EL REDISEÑO

Coco Chanel: Refinamiento atemporal, y combinación de elegancia clásica con visión romántica.

Chanel es una marca fundada por Gabrielle Coco Chanel en 1910, es una casa de moda francesa reconocida por revolucionar la vestimenta femenina al introducir prendas cómodas y elegantes que desafiaron las normas de su época.

A Coco Chanel se le reconoce, entre muchas otras cosas por ser la persona que liberó a las mujeres de los corsés, dando a conocer siluetas más fluidas y prácticas y materiales como el tweed (un tejido compuesto por hilos tejidos tradicionalmente) en la alta costura. Su enfoque se centraba en la simplicidad y funcionalidad sin dejar de lado la sofisticación (Cabrices, 2022). El tweed es uno de los materiales más emblemáticos de Chanel. Inspirada por la moda masculina y sus viajes a Escocia, Coco Chanel optó por este tejido tradicionalmente asociado a la ropa de hombre y lo transformó en un símbolo de la elegancia femenina. El traje de tweed de Chanel, compuesto por una chaqueta y una falda, se convirtió en un icono de la moda, destacando por una comodidad que le dio un estilo atemporal.

Las perlas también son un elemento distintivo en las creaciones de Chanel. Coco solía combinar perlas falsas y auténticas en collares de muchas vueltas, desafiando la joyería de su época y aportando un toque de lujo accesible a sus diseños. Esta incorporación de perlas aportaba luminosidad a sus conjuntos, convirtiéndose en una firma de la marca.

La relación entre Chanel y el mar es evidente en varias de sus colecciones. Coco Chanel se inspiró en la vestimenta marinera, introduciendo las rayas navy y los colores blanco y azul en sus diseños, reflejando una estética náutica que resalta la frescura y libertad del océano. Esta conexión con el mundo marino cuadra perfectamente con la temática de *La Sirenita*, donde el mar es el escenario principal (Cabrices, 2022). Podemos verlo en la pasarela Primavera-Verano 2025, presentada en el Grand Palais de París, que fue un homenaje a la libertad, donde la tradición y la innovación se unen para formar un ciclo infinito de elegancia. Esta colección ha sido el núcleo de inspiración para este rediseño. Los modelos desfilaron con prendas etéreas como capas de gasa, faldas con aberturas y pantalones fluidos, destacando el uso del tweed en tonos pastel y detalles como plumas y lentejuelas. La pasarela en forma de "C" entrelazadas, simbolizaba el infinito y la renovación.

El libro *Chanel Catwalk* nos da una visión completa de las colecciones presentadas por la casa de moda en sus desfiles. Este conjunto, que abarca desde las creaciones de Karl Lagerfeld hasta las más recientes de Virginie Viard, muestra la evolución de la estética de Chanel a lo largo de los años. A través de fotografías de pasarela, el libro destaca la reinterpretación constante de elementos clásicos como el tweed y las perlas, reafirmando su relevancia en la moda contemporánea (Mauriès & Sabatini, 2020).

Por lo que la fusión de materiales icónicos de Chanel, como el tweed y las perlas, con referencias al mundo marino, establece una conexión estilística y temática con la narrativa de *La Sirenita*. Esta combinación refleja la capacidad de Chanel para reinterpretar elementos clásicos en contextos modernos, manteniendo su legado de elegancia mostrando sofisticación.



Fig 160.



Fig 161.



Fig 162.



Fig 163.



Fig 164.



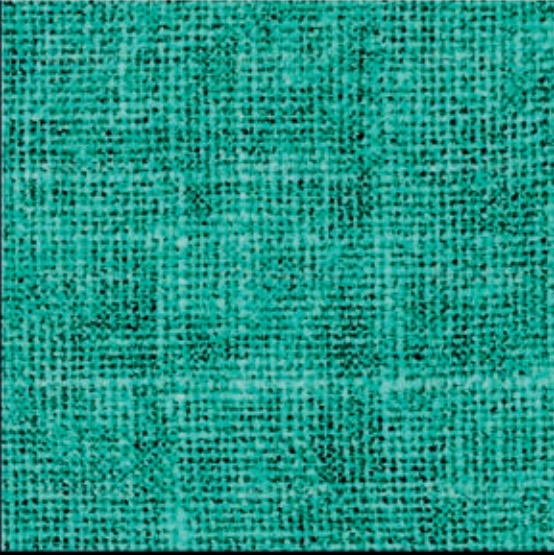
Fig 165.



Fig 166.



Fig 167.





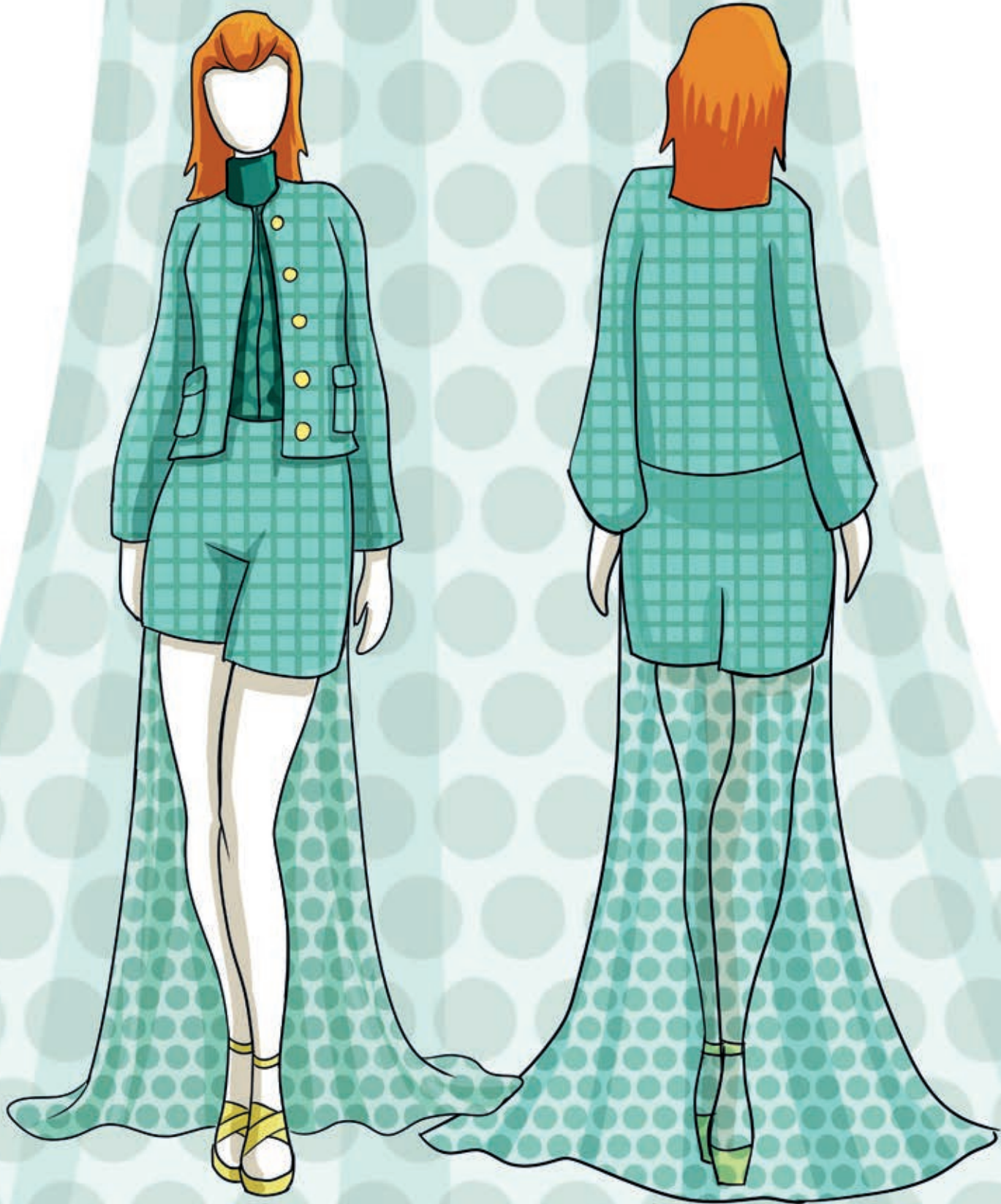
FIGURÍN

Otra pieza fundamental dentro de la colección, un look que fusiona la fuerza visual con la representación del mundo marino.

Se compone de una chaqueta de tweed azul aguamarina, ajustada al cuerpo, con mangas sastre tres cuartos y acabado de deshilachado artesanal en contornos que aporta textura y pulcritud de las líneas. La estructura interna se refuerza con entretela tejida termo adhesiva y un forro de acetato en tono aguamarina, mientras que siete botones dorados de 20mm rematan la pieza con un guiño clásico de alta costura.

Bajo la chaqueta, se esconde un short de tweed a tono, con pinzas posteriores que entallan la prenda y falsas solapas delanteras decoradas con botones dorados, acompañado de una cremallera invisible lateral para un acabado pulido. El conjunto se equilibra con una sobrefalda de gasa, fluida y transparente, que aporta movimiento escultural al caminar, evocando el fluir del agua.

Como base interior, una blusa semitransparente de gasa con lunares, cuello alto cerrado en la espalda y un pliegue central encarado, añade una capa de delicadeza. Las sisas pulidas con bias cosido y vuelto muestran el cuidado por el detalle y elevan la prenda a un nivel técnico más alto. En conjunto, este figurín recoge lo mejor de cada material, volumen y silueta de la colección, y lo convierte en el centro narrativo y visual de este universo, empoderado, elegante y en constante movimiento.



MUESTRARIO MATERIAL / PALETA COLORES





TEJIDO TWEED



TELA GASA



BOTÓN DORADO 20mm



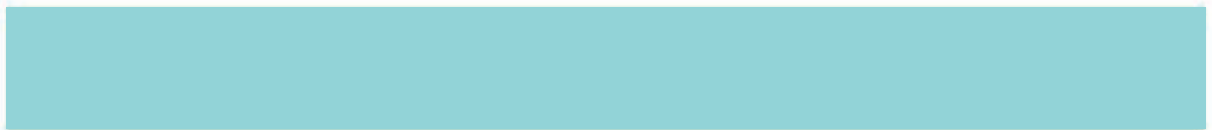
TELA FORRO



ENTRETELA TEJIDA
TERMOADHESIVA



PANTONE 721 C



PANTONE 318 C

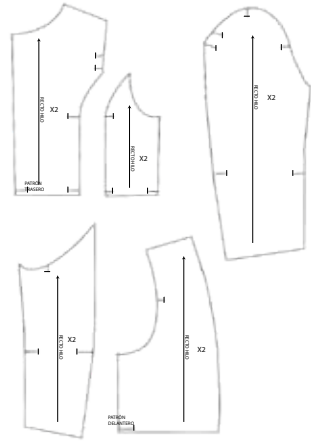
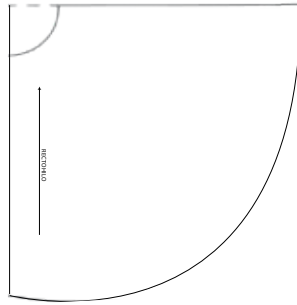
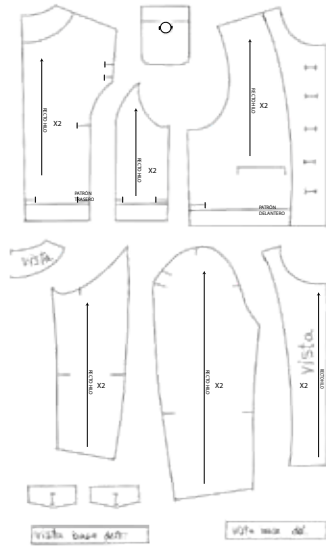


PANTONE 3255 C



PANTONE 327 C

DESPIECE CHAQUETA TWEED CON SOBREFALDA







TELA TWEED

TELA GASA

TELA FORRO

FICHA TÉCNICA CHAQUETA TWEED CON SOBREFALDA

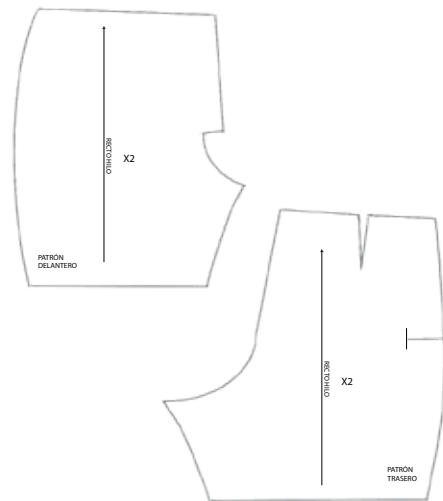
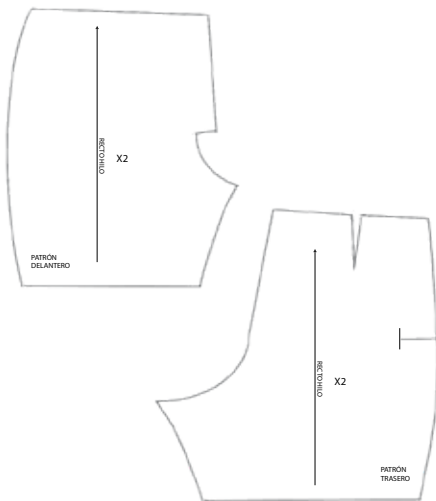
NOMBRE COLECCIÓN: METAMORFOSIS	FECHA: 2025-2026	
TIPOLOGÍA: CHAQUETA TWEED CON SOBREFALDA	USUARIO: FEMENINO	
TEMPORADA: PRIMAVERA-VERANO	MEDIDA DISPONIBLE: T.38	
DESCRIPCIÓN CONSTRUCTIVA: CHAQUETA EN TWEED CON SOBREFALDA, MANGAS SASTRE TRES CUARTOS Y DESHILACHADO EN CONTORNO	Nº DE MUESTRAS: 1	
DESCRIPCIÓN MATERIALES (PRINCIPALES)	DESCRIPCIÓN MATERIALES (SECUNDARIOS)	
TIPO DE TEJIDO: TEJIDO TWEED, TEJIDO GASA 	FORROS: FORRO ACETATO (AGUA MARINA) 	
	ENTRETELAS: ENTRETELA TEJIDA TERMOADHESIVA	
COMPOSICIÓN: TEJIDO TWEED (LANA, CON HILOS DE DIFERENTES COLORES (FIBRAS DE POLIESTER), TEJIDO GASA (RAYÓN/VISCOZA)	HILOS: HILO DE COSER SINTÉTICO GÜTERMANN (100% POLIESTER) (AGUA MARINA)	
	BOTONES: 7 BOTONES DORADOS 20mm 	
ANCHO/GRAMAJE: TEJIDO TWEED 150cm 370g/m², TEJIDO GASA 140cm 40g/m²	CREMALLERAS: -	
COLOR: AGUA MARINA	VELCROS: -	
TERMINACIONES: PUNTADAS OCULTAS EN EXTREMOS Y PESPUNTE POR ENCIMA A 5mm DEL COSIDO, PUNTADA ZIGZAG PARA REMATE DESHILACHADO	OJALES: 7	
OPCIONES DE COLOR: 	MATERIAL: 1,30m x 1,50m ANCHO EN TWEED, 1,10m x 1,50m ANCHO EN FORRO, 3,5m x 1,50m ANCHO EN GASA, 7 BOTONES DORADOS 20mm, UN PAR DE HOMBRERAS, ENTRETELA TEJIDA TERMOADHESIVA, HILO DE COSER	
DATOS DE CONFECCIÓN		
TIPO DE PUNTADA Y COSTURA: PUNTADA RECTA, OCULTA Y ZIGZAG	AGUJA DE COSTURA: AGUJA ESTANDAR DE DISTINTOS GROSORES	
PATRÓN DELANTERO: CORTADO AL HILO	PATRÓN TRASERO: CORTADO AL HILO	PATRÓN SOBREFALDA: CORTADA AL BIES
DATOS DE EMBALAJE		
PRESENTACIÓN COLECCIÓN: EN MANIQUÍ	ETIQUETA DE MARCA Y TALLA: SI	



DIBUJO PLANO TÉCNICO








DESPIECE SHORT TWEED



TELA TWEED

TELA FORRO

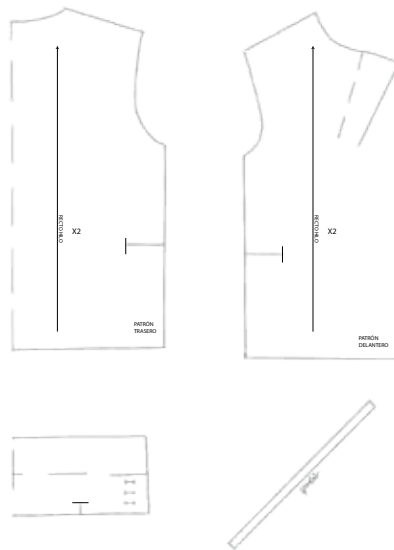
FICHA TÉCNICA SHORT TWEED

NOMBRE COLECCIÓN: METAMORFOSIS	FECHA: 2025-2026	
TIPOLOGÍA: SHORT TWEED	USUARIO: FEMENINO	
TEMPORADA: PRIMAVERA-VERANO	MEDIDA DISPONIBLE: T.36	
DESCRIPCIÓN CONSTRUCTIVA: SHORT EN TWEED, AZUL AGUA MARINA, CON PINZAS POSTERIORES, CREMALLERA INVISIBLE EN LATERAL Y FALSAS SOLAPAS DELANTERAS CON BOTONES	Nº DE MUESTRAS: 1	
DESCRIPCIÓN MATERIALES (PRINCIPALES)	DESCRIPCIÓN MATERIALES (SECUNDARIOS)	
TIPO DE TEJIDO: TEJIDO TWEED 	FORROS: FORRO ACETATO (AGUA MARINA) 	
	ENTRETELAS: ENTRETELA TEJIDA TERMOADHESIVA	
COMPOSICIÓN: LANA, CON HILOS DE DIFERENTES COLORES (FIBRAS DE POLIESTER)	HILOS: HILO DE COSER SINTÉTICO GÜTERMANN (100% POLIESTER) (AGUA MARINA)	
	BOTONES: 2 BOTONES DORADOS 20mm 	
ANCHO/GRAMAJE: 150cm 370g/m²	CREMALLERAS: CREMALLERA INVISIBLE COSTADO DERECHO 	
COLOR: AGUA MARINA	VELCROS: -	
TERMINACIONES: PUNTADAS OCULTAS EN EXTREMOS	OJALES: -	
OPCIONES DE COLOR: 	MATERIAL: 1m x 1,40m ANCHO EN TWEED, 1m x 1,40m ANCHO EN FORRO, 2 BOTONES DORADOS 20mm, CREMALLERA INVISIBLE, ENTRETELA FINA ADHESIVA, HILO DE COSER	
DATOS DE CONFECCIÓN		
TIPO DE PUNTADA Y COSTURA: PUNTADA RECTA Y OCULTA	AGUJA DE COSTURA: AGUJA ESTANDAR DE DISTINTOS GROSORES	
PATRÓN DELANTERO: CORTADO AL HILO	PATRÓN TRASERO: CORTADO AL HILO	CUELLO: -
DATOS DE EMBALAJE		
PRESENTACIÓN COLECCIÓN: EN MANIQUÍ	ETIQUETA DE MARCA Y TALLA: SI	






DIBUJO PLANO TÉCNICO



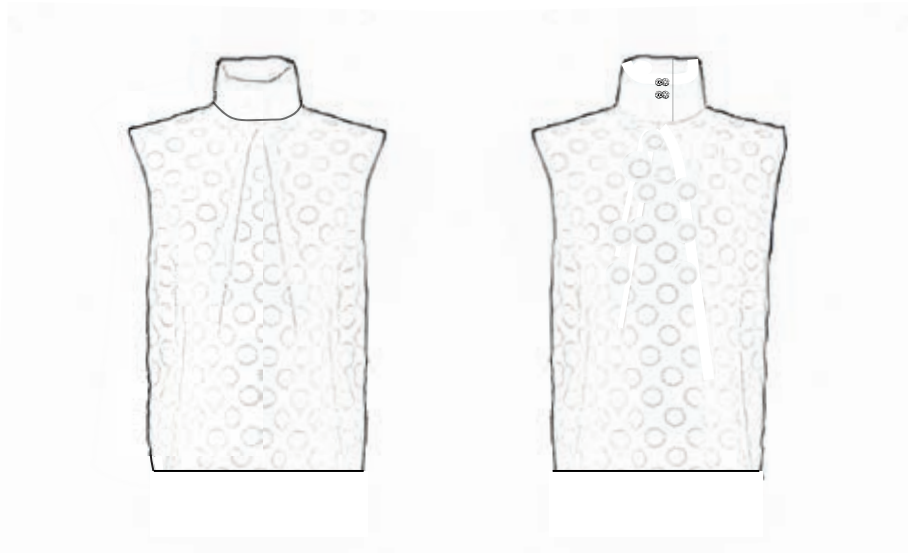
DESPIECE BLUSA SIN MANGAS CUELLO ALTO Y PAÑUELO**TELA GASA**

FICHA TÉCNICA BLUSA SIN MANGAS CUELLO ALTO Y PAÑUELO



NOMBRE COLECCIÓN: METAMORFOSIS		FECHA: 2025-2026
TIPOLOGÍA: BLUSA SIN MANGAS CUELLO ALTO Y PAÑUELO		USUARIO: FEMENINO
TEMPORADA: PRIMAVERA-VERANO		MEDIDA DISPONIBLE: T.38
DESCRIPCIÓN CONSTRUCTIVA: BLUSA LUNARES GASA, CON PLIEGUE ENCARADO, SISAS PULIDAS CON BIES COSIDO Y VUELTO, CUELLO ALTO CON CIERRE POSTERIOR		Nº DE MUESTRAS: 1
DESCRIPCIÓN MATERIALES (PRINCIPALES)		DESCRIPCIÓN MATERIALES (SECUNDARIOS)
TIPO DE TEJIDO: TEJIDO GASA		FORROS: -
		ENTRETELAS: ENTRETELA TEJIDA TERMOADHESIVA EN CUELLO
COMPOSICIÓN: RAYÓN/VISCOSA		HILOS: HILO DE COSER SINTÉTICO GÜTERMANN (100% POLIESTER) (VERDE)
		BOTONES: CORCHETES 
ANCHO/GRAMAJE: 140cm 40g/m²		CREMALLERAS: -
COLOR: VERDE		VELCROS: -
TERMINACIONES: PUNTADAS OCULTAS		OJALES: -
OPCIONES DE COLOR: 		MATERIAL: 1,10m x 1,50m ANCHO DE GASA, 4 CORCHETES 5mm ENTRETELA TEJIDA TERMOADHESIVA EN CUELLO, HILO DE COSER
DATOS DE CONFECCIÓN		
TIPO DE PUNTADA Y COSTURA: PUNTADA RECTA Y OCULTA		AGUJA DE COSTURA: AGUJA ESTANDAR DE DISTINTOS GROSORES
PATRÓN DELANTERO: CORTADO AL HILO	PATRÓN TRASERO: CORTADO AL HILO	CUELLO: CORTADO AL HILO
DATOS DE EMBALAJE		
PRESENTACIÓN COLECCIÓN: EN MANIQUÍ		ETIQUETA DE MARCA Y TALLA: SI

DIBUJO PLANO TÉCNICO



PROCESO CREATIVO

El vestuario inspirado en La Sirenita (Ariel), fusiona la esencia fantástica del cuento original con los códigos estéticos de una figura clave de la moda, como es Coco Chanel. Se quiso transmitir una visión elegante y actualizada de este personaje, alejándose de los tópicos de infantilización y presentándola como un ícono de feminidad consciente y actual.

Se buscó evocar la feminidad singular y el refinamiento clásico de la firma pero dándole un giro de modernidad.

Se comenzó diseñando distintos bocetos que ayudaron en la experimentación con diferentes estilos, proporciones y detalles de las prendas. La gama cromática giró en torno a verdes azulados con matices marinos, que evocaban el universo acuático de las sirenas. En cuanto a la elección de materiales, se recurrió a tejidos icónicos de la casa Chanel, como el tweed, que aporta textura y peso visual, combinado con gasas de gran caída y fluidez de movimiento, forros en tonos verdosos suaves y entretelas termoadhesivas que reforzaban la estructura de las piezas sin perder su característica ligereza.

El conjunto se compuso de tres prendas principales: una chaqueta de tweed con sobrefalda de gasa, unida a esta, un short estructurado y una blusa de gasa acompañada de un pañuelo al cuello. Se comenzó la confección por la chaqueta, que exigía un arduo trabajo técnico, seguido de la sobrefalda, el short y finalmente, la blusa complementada con el pañuelo. Todo el proceso de producción se llevó a cabo durante aproximadamente 30 días, con un presupuesto real de 80 euros. Los tejidos fueron adquiridos en diferentes establecimientos: el tweed y el forro son de Tejidos Paredes, mientras que la gasa se encontró en un puesto de un mercadillo, los botones son piezas recicladas de otras prendas y los demás accesorios, como la cremallera e hilos, se compraron en la Mercería Botones El Club de Labores. La elección del tweed respondió tanto a su simbolismo dentro de la estética Chanel como a su capacidad de generar textura, la gasa se escogió por su fluidez, perfecta para simular el movimiento del agua y los forros aportaron limpieza interior y comodidad.

Para la confección se utilizaron los patrones base adaptándolos a cada prenda, realizando transformaciones mínimas. Se modificó tanto el largo de las mangas como el del short. La modificación más relevante fue el cambio de ubicación de la cremallera en el patrón del pantalón, pasando de estar en la zona central delantera a trasladarse al costado, consiguiendo un frente más despejado y acabado óptimo para implementar las falsas tapetas del delantero del short. Se tomaron las medidas directamente a la modelo.

Fueron necesarios diferentes materiales técnicos como las láminas plásticas transparentes, utilizadas para calcar los patrones. Su nitidez facilitó la colocación precisa de estos sobre las telas, consiguiendo el encaje perfecto de los cuadros y los círculos entre las diferentes piezas que conformaban cada prenda.

Los bolígrafos textiles borrables con calor fueron un gran aliado, así como las pinzas y alfileres que, junto a las planchas antiguas de hierro, lograron afianzar las telas entre sí para que no se descuadraran en el proceso de corte.

Otros elementos fueron los hilos de gran calidad, tijeras de modista, descosedor, cutter rotativo, máquina de coser, canillas.

Y sobre todo, la plancha, imprescindible tanto para adherir la entretela al tweed en el proceso que se realizó antes del corte, como en el transcurso de cada fase y siendo imprescindible en el acabado final de las prendas.

El corte de las telas se realizó respetando el sentido del hilo de cada tejido, a excepción de la sobrefalda adherida a la chaqueta, la cual fue cortada al bias o también denominado sesgo. Se dejaron los márgenes de costura habituales en la tela de gasa y se hizo imprescindible aumentarlos especialmente en tejidos como el tweed, para permitir acabados seguros que evitaran el deshilachado y así mismo, para la posterior confección del desflecado de la chaqueta y las tapetas del pantalón.

Las piezas fueron pautadas y señalizadas claramente mediante piquetes, con especial atención en las mangas de la chaqueta y en la blusa, más delicada por su estructura fluida.

La confección empezó con la chaqueta y resultó ser un reto técnico importante. El tweed se deshilachaba con facilidad, por lo que se reforzó con entretela semirrígida adhesiva antes de proceder al corte de cada pieza. La mayor dificultad se presentaba al unir cada pieza de corte, teniendo que hilvanarlas todas a mano previamente, ya que había que lograr el casado correcto y preciso de los dibujos del estampado. Para el cosido a máquina era muy importante elegir la tensión adecuada de la puntada, para así lograr costuras duraderas y de calidad, evitando el riesgo del deshilachado. Todas las costuras fueron rematas en zigzag para evitar su deterioro. Una vez confeccionada la prenda y su forro, se unió la sobrefalda realizada en una gasa ligera que contrastaba con la solidez de la chaqueta. Dado que el short era del mismo tejido, se confeccionó igual que la chaqueta. Por último la blusa, también en gasa, con el cuello reforzado con entretela para aportar rigidez. Se añadió un pañuelo que complementaba el estilismo, el cual fue realizado con las telas sobrantes. Las pruebas se realizaron tanto sobre maniquí, como directamente sobre la modelo. En cuanto a los acabados, se sobrehiló cada pieza y se aplicaron forros en la chaqueta y el short. Las costuras de la sisa de la blusa se remataron con ribetes cortados al bias y las de los laterales se realizaron mediante la técnica de costura francesa. Los botones decorativos enfatizaban la estética Chanel.

El coste total del vestuario fue de unos 80 euros, distribuidos entre los tejidos principales de las prendas, el forro, la entretela y los elementos de mercería. Encontrar la gasa en un mercadillo de telas con taras a tan buen precio (apenas 2 euros el metro), resultó ser un gran desahogo para el presupuesto y, aunque hubo que desechar algunas zonas del tejido, se logró un gran ahorro ya que se necesitaban muchos metros de esta tela para la confección de las diferentes prendas. Utilizando telas provenientes de residuos de pre consumo y reciclando los botones que pertenecían a prendas usadas, se logró abaratar el costo final y, lo que es más importante, contribuir tanto a la economía circular como a la sostenibilidad y al cuidado del medio ambiente, algo primordial para nuestro planeta. El tiempo invertido se dividió entre diseño (4 días), patronaje y corte (4 días), confección (17 días), pruebas y acabados (5 días). Uno de los mayores aprendizajes fue enfrentarse al comportamiento del tweed, un tejido complejo pero muy rico visualmente, que exigió técnica y precisión para evitar errores.



CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES ESTUDIO









ESTUDIO PREVIO E HISTORIA

La primera película animada de largometraje producida por Walt Disney fue *Blancanieves y los siete enanitos*, estrenada en 1937.

Basada en el cuento de hadas de los hermanos Grimm, esta película marcó un acontecimiento en la historia del cine, siendo el primer largometraje animado en color y con sonido sincronizado. Blancanieves fue un gran riesgo para Disney ya que se invirtió una enorme cantidad de recursos en su producción y gracias a su éxito Walt Disney Studios se posicionó como líder en la industria de la animación.

Dirigida por David Hand con la supervisión directa de Walt Disney y con un equipo de más de 750 artistas y animadores, quienes trabajaron durante aproximadamente tres años en su creación, la producción de *Blancanieves* fue un proceso difícil que requirió el desarrollo de técnicas innovadoras. Entre ellas, destacó el uso de la cámara multiplano, que permitía generar profundidad en los escenarios y un detallado trabajo en la animación de los personajes.

La película se estrenó en 1937 y fue un éxito de taquilla, convirtiéndose en la película más taquillera de su época. Su banda sonora, con canciones como "Heigh-Ho" y "Some Day My Prince Will Come", fue otro de sus grandes éxitos. La combinación de música, animación y narrativa llamó la atención del público y estableció un modelo para futuras películas de princesas de Disney.

La historia comienza con Blancanieves, una joven princesa cuya madrastra, la Reina Malvada, la envidia por su belleza. Al descubrir que Blancanieves ha superado su belleza, la Reina ordena a un cazador que la mate, pero este no puede hacerlo y la deja escapar al bosque. Allí, Blancanieves encuentra refugio en la cabaña de siete enanitos: Sabio, Gruñón, Feliz, Dormilón, Mocosito, Tímido y Tontín. Pero la Reina descubre su paradero y, disfrazada de anciana, le entrega una manzana envenenada. Blancanieves cae en un profundo sueño del que solo puede despertar con el beso del amor verdadero. Finalmente, el Príncipe la encuentra y rompe el hechizo con un beso, permitiéndole vivir felizmente (Cottrell et al., 1937).

La película enfrenta dos modelos de mujer opuestos: la sumisa, Blancanieves, y la poderosa, la madrastra. Se omite casi por completo la figura masculina, y se muestra a la mujer con poder como malvada. Esta dualidad responde a estereotipos clásicos del cine y refuerza valores tradicionales, especialmente los ligados a la familia y la moral cristiana. La imagen negativa de la madrastra influye en cómo se perciben estas figuras en la vida real, por romper con el ideal de familia perfecta (González, 2013).

Blancanieves y los siete enanitos ha sido reconocida a lo largo de los años como una de las películas más importantes de la historia del cine y ha recibido muchos premios y reconocimientos, como en la décima edición de los Óscar en 1938, a mejor banda sonora (Leigh Harline, Frank Churchill y Paul J. Smith), o en la undécima edición de los Óscar en 1939, ganadora a premio honorífico (Walt Disney) (FilmAffinity, s.f.). Su impacto en la animación y el cine es evidente y su legado sigue a través de nuevas versiones, adaptaciones y referencias en la cultura popular.

Blancanieves continúa siendo un símbolo de la magia de Disney y una de las princesas más queridas de la historia del cine.

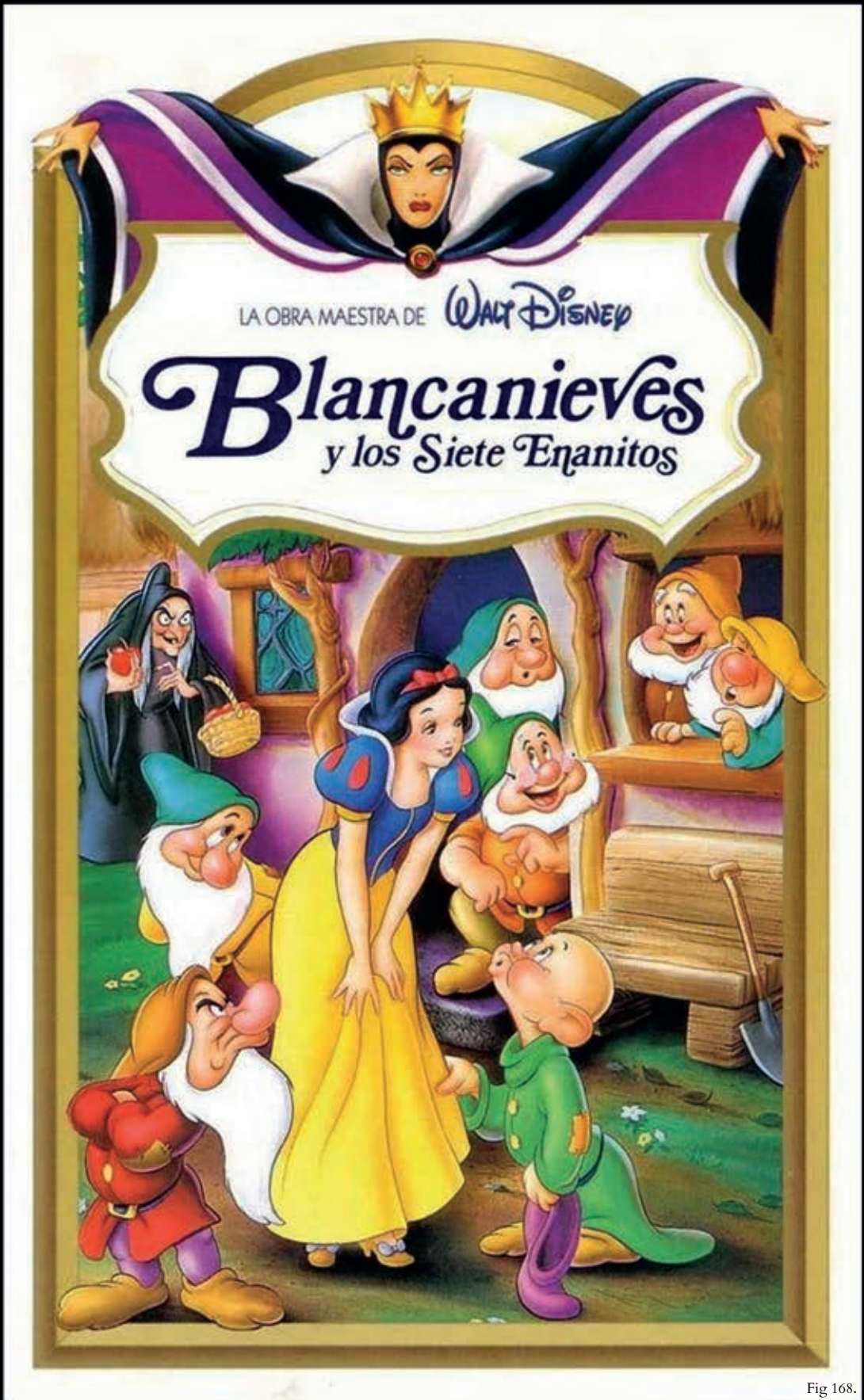


Fig 168.

ANÁLISIS DE VESTUARIO Y SIMBOLOGÍA

El personaje de Blancanieves fue diseñado principalmente por Grim Natwick, uno de los principales animadores del estudio en esa época.

Natwick, nacido en 1890, había trabajado previamente en estudios como Fleischer y tenía una gran habilidad para el diseño de figuras femeninas, siendo uno de los creadores de Betty Boop (McClane, 2009). Su experiencia en animación tradicional ayudó a crear a una heroína que se enfrenta a la adversidad de luchar por sus sueños.

Es una mujer blanca con rasgos delicados, movimientos suaves y un rostro expresivo que muestra inocencia, transmitiendo dulzura. El vestuario de esta, está compuesto por un vestido de dos piezas: una blusa azul con mangas abullonadas rojas y una falda larga de color amarillo dorado. Esta combinación primaria de colores (azul, rojo y amarillo) no solo fue elegida para reforzar visualmente la animación en el proceso de filmación en color, sino también por el simbolismo que transmite. El azul refleja pureza, el rojo representa la pasión y vitalidad de la juventud, y el amarillo expresa alegría y esperanza (Mercedes, 2012). El cuello blanco y los detalles suaves enfatizan su inocencia.

La apariencia de Blancanieves se inspira en el estilo de las actrices de cine mudo de los años 20 y 30, con referencias claras a figuras como Janet Gaynor. La actriz Marge Champion sirvió de modelo en vivo para las animaciones, aportando una gestualidad realista que reforzaba su naturaleza femenina encantadora (Redacción, 2023). Su peinado corto con lazo rojo y su piel blanca como la nieve reforzaban el contraste con la Reina Malvada y su estética oscura.

El símbolo más icónico de la película y del personaje es la manzana envenenada. Este objeto es una representación clara de la dualidad entre la belleza exterior y la intención maligna. La manzana, roja y brillante, simboliza la tentación y el peligro disimulado. A través del acto de comer la manzana, la protagonista pierde su inocencia, atraviesa una muerte simbólica y luego renace gracias al amor verdadero, siguiendo la estructura clásica de cuento de hadas.

Fig 169.



Fig 169. Grim Natwick bocetando.

FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA EL REDISEÑO

Óscar de la Renta: Romanticismo sofisticado y delicadeza femenina. Siluetas clásicas acompañadas de paletas de cuento.

Óscar de la Renta (1932–2014) fue un diseñador dominicano que se convirtió en uno de los grandes referentes de la alta costura internacional. A los 18 años se mudó a Madrid para estudiar en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. Durante este tiempo trabajó con Cristóbal Balenciaga. Posteriormente se trasladó a París, donde trabajó con Antonio del Castillo en la casa de moda Lanvin, antes de fundar su propia firma en 1965 en Nueva York, y de vestir a grandes celebridades y primeras damas estadounidenses como Jacqueline Kennedy, Nancy Reagan, Hillary Clinton y Laura Bush.

Se distinguió por su enfoque en la feminidad elegante con el uso de tejidos lujosos, proponiendo volúmenes, brocados, adornos y construcciones dramáticas a partir de colores vivos. A la vez que creaba vestidos majestuosos, también era capaz de hacer sentir bella a la mujer sólo con vestirla con el conjunto más sencillo. El estilo romántico y glamuroso era su seña de identidad (Vogue, 2021).

La elección de Óscar de la Renta como fuente de inspiración para el rediseño del vestuario de Blancanieves se basa en su capacidad para capturar la esencia del romanticismo y la feminidad en sus diseños.

Blancanieves, como figura simbólica de los cuentos de hadas, transmite inocencia, dulzura y belleza atemporal. De la Renta, por su parte, plasma un estilo caracterizado por siluetas clásicas, volúmenes elegantes y una paleta de colores que recuerdan a esos cuentos. Esto conecta a Blancanieves, mostrándola como una figura inocente pero también fuerte y decidida.

Para este rediseño me he centrado en la colección Otoño-Invierno 2020–21, presentada en la Biblioteca Pública de Nueva York, durante la Fashion Week. Esta colección, bajo la dirección creativa de Laura Kim y Fernando García, se define en la feminidad y la sensualidad, la espectacularidad y la elegancia de siluetas minimalistas. Se caracteriza por el uso de volúmenes y una amplia paleta de colores que van desde el fucsia hasta los tonos metalizados, dibujando a una mujer moderna, contemporánea y a la última (Talentiam, 2020). Destacan vestidos de gala confeccionados en satén con volumen en formato XXL tanto en mangas, como en faldas, escotes corazón y corte sirena, también destacar, diseños cortos con brillo o en terciopelo con asimetrías. La colección plantea innovaciones de patrón destacando el tul, las plumas y los volantes (Sobas, 2020).

Estos elementos refuerzan la idea de una Blancanieves moderna, que mantiene su esencia mágica pero con una estética renovada. Esta colección sirve como inspiración, ya que combina elementos clásicos con toques modernos, reflejando la dualidad del personaje, su inocencia y su fortaleza. Los volúmenes y detalles ornamentales aportan un aire de cuento mágico, mientras que las innovaciones en los escotes y la paleta de colores actualizan su imagen para una apariencia más contemporánea.



Fig 171.

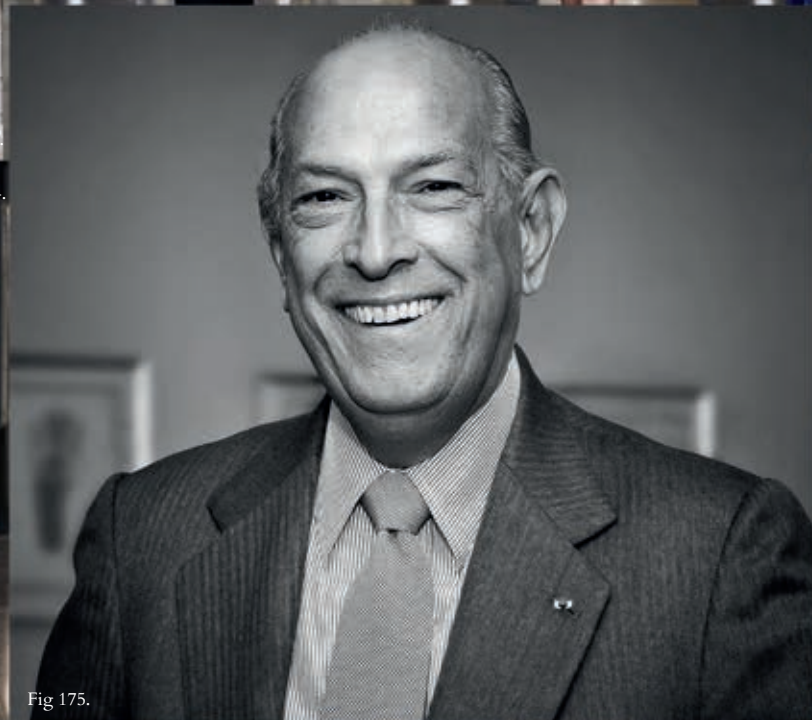


Fig 175.



Fig 174.



Fig 177. Fig 178.



Fig 179. Fig 180.



Fig 176.



Fig 177.



Fig 172.



Fig 173.





FIGURÍN

Este diseño juega con el volumen extremo. El vestido se compone de dos partes. En primer lugar, un cuerpo bandeau en popelín de algodón azul completamente entretelado con tejido rígido termoadhesivo, que aporta estructura y firmeza al busto. La parte inferior de esta prenda se caracteriza por un elaborado trabajo de drapeado en la zona de la cintura, realizado cuidadosamente a mano. Esta técnica artesanal no solo aporta volumen y movimiento, sino que también realza la silueta de forma elegante y sofisticada. El drapeado, al ser ejecutado de manera manual, se convierte en un elemento distintivo del diseño, evidenciando la dedicación y el valor del proceso hecho a medida dentro del conjunto de la colección. El cuerpo incorpora varillas integradas en las costuras traseras, moldeando la silueta.

Unido a este, se despliega una falda globo abullonada en mikado de seda amarillo, que adquiere forma gracias al fruncido y el refuerzo interior de tarlatana, logrando una silueta escultórica. La construcción high-low, más corta por delante y con un vuelo más amplio en la espalda, aporta dinamismo.

Cierra con una cremallera invisible azul en el lateral izquierdo, que permite una apertura limpia. El resultado es una pieza que combina teatralidad, técnica y sofisticación.



MUESTRARIO MATERIAL / PALETA COLORES





TELA MIKADO DE SEDA



TELA POPELÍN DE ALGODÓN



TARLATANA



ENTRETELA TEJIDA
TERMOADHESIVA

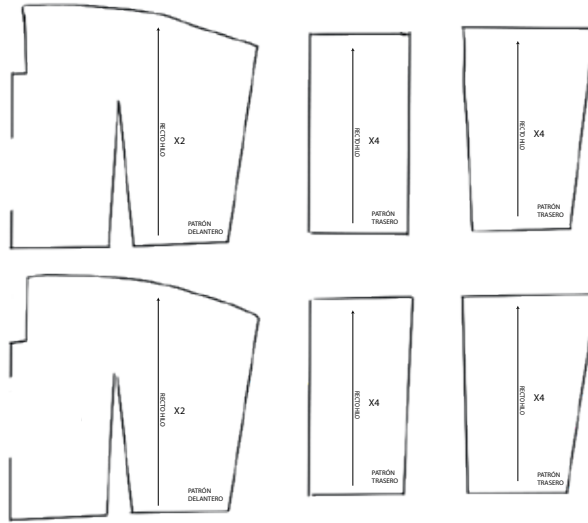


PANTONE 110 C



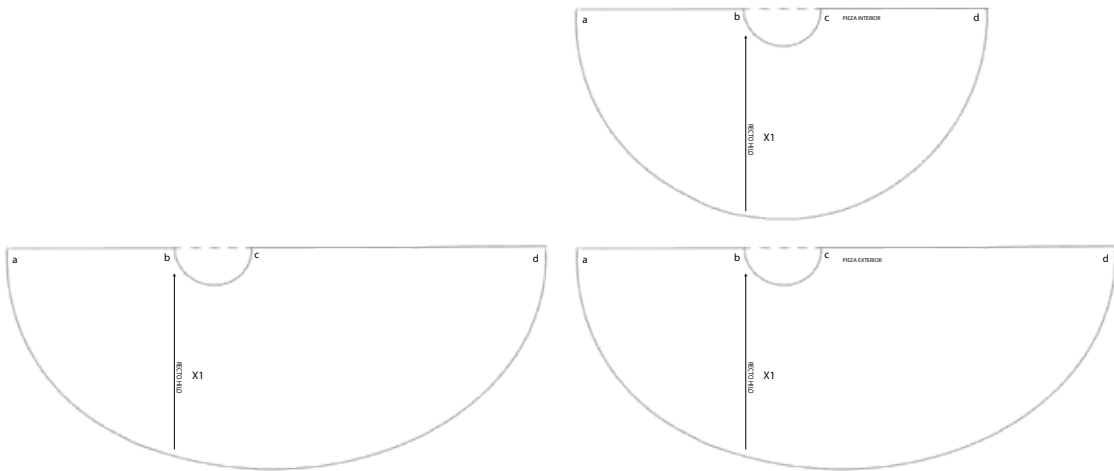
PANTONE 2767 C

DESPIECE CUERPO BADEAU



TELA POPELÍN DE ALGODÓN

DESPIECE FALDA GLOBO ABULLANADA POR DRAPEADO



TELA TARLATANA **TELA MIKADO DE SEDA**

FICHA TÉCNICA VESTIDO BANDEAU CON FALDA GLOBO ABULLONADA



NOMBRE COLECCIÓN: METAMORFOSIS		FECHA: 2025-2026
TIPOLOGÍA: VESTIDO BANDEAU CON FALDA GLOBO ABULLONADA		USUARIO: FEMENINO
TEMPORADA: PRIMAVERA-VERANO		MEDIDA DISPONIBLE: T.38
DESCRIPCIÓN CONSTRUCTIVA: CUERPO BADEAU EN POPELÍN DE ALGODÓN ENTRETELADO Y CON VARILLAS EN COSTURAS POSTERIORES UNIDO A FALDA GLOBO ABULLONADA POR DRAPEADO, (+ CORTA X DELANTE Q X DETRÁS) "HIGH-LOW"		Nº DE MUESTRAS: 1
DESCRIPCIÓN MATERIALES (PRINCIPALES)		DESCRIPCIÓN MATERIALES (SECUNDARIOS)
TIPO DE TEJIDO: POPELÍN DE ALGODÓN, MIKADO SEDA Y TARLATANA AMARILLA		FORROS: FORRO POPELÍN DE ALGODÓN AZUL
COMPOSICIÓN: POPELÍN DE ALGODÓN (100% ALGODÓN), MIKADO SEDA (80% SEDA, 20% POLIÉSTER)		ENTRETELAS: ENTRETERA TEJIDA TERMOADHESIVA RÍGIDA
ANCHO/GRAMAJE: POPELÍN (150cm 130g/m ²), MIKADO (150cm 300g/m ²)		HILOS: HILO DE COSER SINTÉTICO GÜTERMANN (100% POLIÉSTER) (AZUL Y AMARILLO)
COLOR: AZUL Y AMARILLO MOSTAZA		BOTONES: -
TERMINACIONES: PUNTADAS OCULTAS Y EFECTO DRAPEADO "PICK-UP"		C)REMALLERAS: CREMALLERA INVISIBLE AZUL LADO IZQUIERDO 
OPCIONES DE COLOR: 		VELCROS: -
		OJALES: -
		MATERIAL: 0,60m X 0,70m POPELÍN DE ALGODÓN AZUL (Forro de la misma tela), 1m VARILLA DE PLÁSTICO, ENTRETELA TEJIDA TERMOADHESIVA RÍGIDA, 4,70m X 1,50m ANCHO EN MIKADO, 3m x 1,50m ANCHO EN TARLATANA, CREMALLERA INVISIBLE, HILO DE COSER
DATOS DE CONFECCIÓN		
TIPO DE PUNTADA Y COSTURA: PUNTADA RECTA Y OCULTA		AGUJA DE COSTURA: AGUJA ESTANDAR DE DISTINTOS GROSORES
PATRÓN DELANTERO: CORTADO AL HILO	PATRÓN TRASERO: CORTADO AL HILO	PATRÓN FALDA GLOBO: CORTADO AL BIES
DATOS DE EMBALAJE		
PRESENTACIÓN COLECCIÓN: EN MANIQUÍ		ETIQUETA DE MARCA Y TALLA: SI

DIBUJO PLANO TÉCNICO



PROCESO CREATIVO

Este diseño se inspiró en el universo estético de Óscar de la Renta. El objetivo fue fusionar el estilo clásico y moderno junto a una estética refinada que ensalzara la figura femenina gracias a los volúmenes experimentales.

Los colores vibrantes, icono de la marca, son en sí mismo una característica intrínseca al personaje de Blancanieves. La prenda tenía que reflejar la dulzura, la delicadeza y la elegancia tanto de la firma como del personaje.

El resultado es una propuesta de alta costura que actualiza el mito desde la sofisticación.

El proceso creativo comenzó con varios bocetos y figurines, donde se definieron las formas y estructura del conjunto.

Del espectro de color se eligió un tono azul y un amarillo intenso, en clara alusión a la herencia visual de Blancanieves.

Para este proyecto se precisaban telas nobles con cuerpo, eligiendo un mikado para la falda. Sin embargo, para confeccionar la parte superior del vestido se seleccionó un popelín de algodón por su idoneidad en el color y su acabado elegante, pero hubo que solventar la ligereza del tejido usando una entretela rígida que aportaría la estabilidad necesaria a la estructura de la prenda.

La falda se dramatizó reforzando su volumen, mediante el uso de tarlatana en la zona interior.

El vestido está formado por un cuerpo bandeau unido a una falda globo abullonada tipo “high-low”.

Las costuras de unión quedaron ocultas tras un fajín del mismo popelín confeccionado mediante la técnica de drapeado.

Primeramente se creó la falda dada la necesidad de estructurar el volumen desde la base.

Se continuó con la confección del cuerpo, donde fue necesario cortar la tela doble, ya que a una de las capas había que aplicarle la entretela rígida para aportar estabilidad, la cual se reforzó con el uso de ballenas en la zona posterior. La otra capa se utilizó como forro para dar continuidad y acabado de lujo al conjunto.

Uní las dos piezas y, tras confeccionar el drapeado del fajín de forma artesanal, procedí a su aplicación quedando las costuras de unión ocultas tras él.

El proceso completo se extendió a lo largo de 28 días. El presupuesto inicial fue ajustado, estimándose en torno a 90 €, cifra que se mantuvo fiel en la ejecución final.

La localización de los tejidos idóneos resultó ser un complicado reto, debido a las características y colores de los mismos.

Finalmente se adquirieron en distintas tiendas especializadas: el mikado y la tarlatana de la falda en Tejidos Paredes y el popelín de algodón en la zona outlet de Julian López. Las ballenas, la cremallera y los hilos, fueron adquiridos en la Mercería Botones El Club de Labores.

Para ambas piezas se utilizó un patrón base personalizado. En la parte inferior, el de una falda semicircular con corte “high-low” y forro de las mismas características pero de menor medida, y en la parte superior utilicé un patrón de cuerpo bandeau con ballenas en la espalda que fue transformado para ajustarse a la silueta del diseño.

Por cuestiones imprevistas fue necesario cambiar a la modelo al final del proceso, lo que implicó una leve adaptación de la parte superior del vestido debido a la diferencia de tallaje.

Las medidas fueron tomadas inicialmente con el maniquí de referencia, y posteriormente directamente a la modelo.

Para los patrones se utilizaron láminas de plástico transparente, papel especial, bolígrafos textiles borrables con calor, alfileres, tijeras de modista, cutter rotativo y plancha, entre otros materiales técnicos.

La tela del cuerpo fue cortada al hilo y la de la falda al sesgo, dejando en ambas márgenes de costura de 1,5 cm para asegurar remates sólidos. Cada pieza fue señalizada y pautaada minuciosamente, garantizando precisión durante la confección.

La falda globo se realizó primero en el mikado amarillo y se estructuró posteriormente con doble tarlatana interior para proporcionar más volumen. A continuación, se confeccionó el cuerpo bandeau en popelín azul, entretelado y reforzado con varillas para asegurar su firmeza y forma. Se realizaron pruebas intermedias tanto en maniquí como en la modelo. El principal desafío surgió durante la construcción del drapeado de la cintura, siendo necesario reajustarlo y reforzarlo para conseguir el abullonado simétrico deseado.

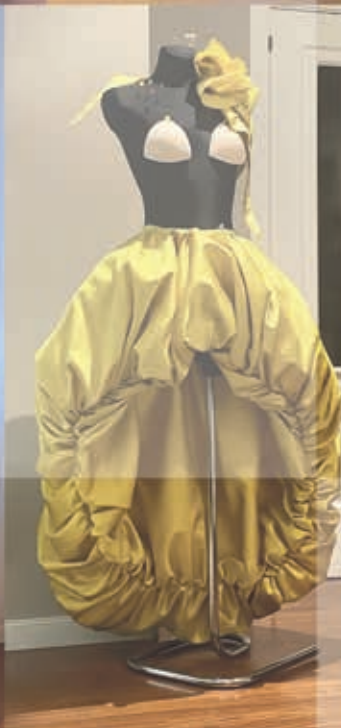
Se cuidaron todos los remates interiores, las costuras fueron sobre hiladas y la prenda fue planchada minuciosamente antes de su presentación, la cual se realizó sobre maniquí para una visualización completa del volumen y los detalles estructurales.

Para mostrar el movimiento, se presentó sobre el cuerpo de la modelo.

El coste total fue de aproximadamente 90€, fiel al presupuesto inicial. En términos de tiempo, el diseño se desarrolló a lo largo de 28 días, distribuidos entre las fases de diseño, patronaje, confección y acabados.

En este diseño cabe destacar la gran satisfacción con el resultado final, todo encajó como estaba previsto y el diseño cumplió tanto estética como técnicamente con sus objetivos.

Durante el proceso, se aprendió a manejar los diferentes tejidos, a resolver cambios imprevistos como el relevo de modelo y a equilibrar la estructura con ligereza visual.



CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES ESTUDIO









ESTUDIO PREVIO E HISTORIA

En 1961 se estrenó la película *101 Dálmatas* por Walt Disney Productions y está basada en la novela *Los ciento y un dálmatas* de Dodie Smith, publicada en 1956. Esta película se aleja del cuento de hadas tradicional de Disney y narra una historia moderna ambientada en Londres de mediados del siglo XX.

Su producción fue un cambio importante en la animación de Disney, ya que se utilizó la técnica de xerografía, un método de impresión que usa la electricidad estática para copiar documentos e imágenes en seco. Esto permitía copiar directamente los dibujos de los animadores a los acetatos sin necesidad de un trazado manual, lo que reducía los costes y el tiempo de producción (Irina, 2024).

Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wolfgang Reitherman, dirigieron *101 Dálmatas*. Fue un éxito que revitalizó a Disney tras el costoso fracaso de *La Bella Durmiente* (1959). La animación y su narrativa dinámica hicieron que la película destacara entre las producciones de la época (Benítez, 2022). La idea de una historia contemporánea con personajes humanos y animales creó una conexión especial con el público.

La historia se desarrolla entre Pongo y Perdita, dos dálmatas que viven con sus dueños, Roger y Anita, en Londres. Cuando Cruella de Vil, una mujer extravagante y despiadada diseñadora obsesionada con las pieles, descubre que Perdita ha tenido una camada de cachorros, trama un plan para secuestrarlos con el objetivo de hacerse un abrigo de piel con ellos. Con la ayuda de sus torpes secuaces, Jasper y Horace, logra robar los cachorros, pero los padres, junto con otros perros de la ciudad, inician un rescate para salvar a los pequeños dálmatas. Al final, los cachorros son rescatados y Cruella es derrotada, destacando el mensaje contra la crueldad hacia los animales (Geronimi, Luske, Reitherman, 1961).

Cruella de Vil, sin lugar a duda, es una de las villanas más destacadas de Disney. Su personalidad excéntrica la convierte en un personaje inolvidable e irremplazable. El enfoque visual de esta, está inspirado en la moda de alta costura de los años 50 y 60, con su característico abrigo de piel, su delgada figura y su impactante cabello de dos colores. No solo por su físico, si no también por su histórico comportamiento, acompañado de su risa maligna y su obsesión con las pieles, lo que le hacen destacar entre los antagonistas de Disney.

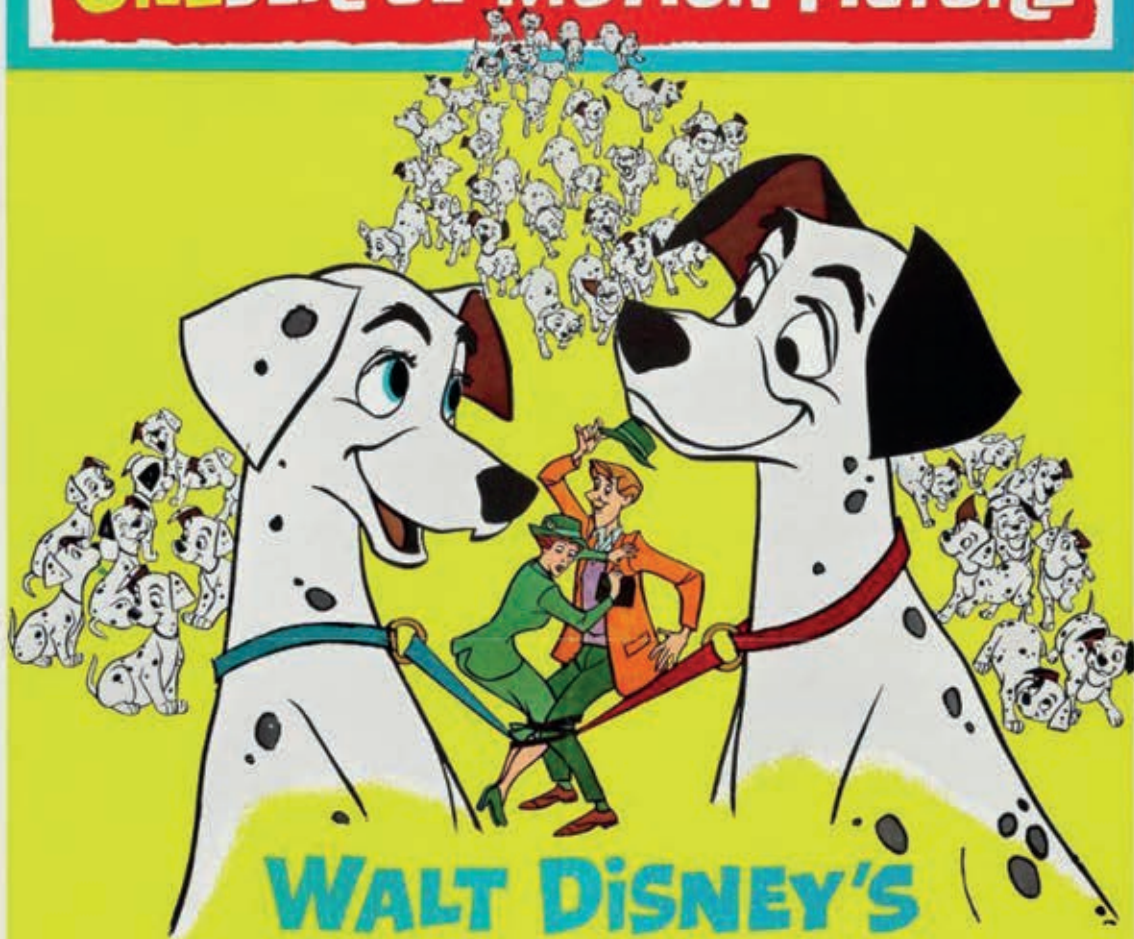
A diferencia de otras villanas, Cruella no tiene poderes mágicos, sino que representa de la manera más exagerada la superficialidad y la codicia humana.

Desde su estreno en 1961, Cruella ha sido reinterpretada varias veces. Apareció en adaptaciones live-action como *101 Dálmatas* (1996), que no sólo fue todo un éxito, sino que no tuvo ningún tipo de polémica. Era una propuesta que, a parte de seguir con los sucesos de la cinta original, le daba mayor trasfondo a los personajes. Esta protagonista era representada como un amante de las pieles, fumadora y mala conductora, en esta nueva adaptación, no se trataba de disfrazar al personaje, todos los niños sabían que Cruella era mala solo con verla. Fue interpretada por Glenn Close, quien dio una versión aún más extravagante y teatral del personaje (Cervantes, 2024). En 2021, Disney volvió a lanzar la película *Cruella*, protagonizada por Emma Stone, que la presentó como una anti heroína en lugar de una villana tradicional.

Su imagen, su actitud, la rabia y la incomprensión que acompaña a la locura femenina y que tradicionalmente se nos ha enseñado a temer o a reprimir, son las mismas emociones que activan la rebeldía de esta mujer revolucionaria que no está dispuesta a callarse para agradar a nadie (Blanco 2021), convirtiéndola en una de las antagonistas más recordadas a la vez que temidas del cine animado.

La película *101 Dálmatas* sigue siendo una de las películas más queridas de Disney y su protagonista Cruella de Vil continúa siendo un ícono de la moda y la maldad en la cultura popular.

ONE GREAT BIG
ONEDERFUL MOTION PICTURE



WALT DISNEY'S

NEW ALL-CARTOON FEATURE

One Hundred and One Dalmatians



technicolor®

Released by BUENA VISTA Distribution Co., Inc. © Walt Disney Productions

Fig 181.

ANÁLISIS DE VESTUARIO Y SIMBOLOGÍA

La película *101 Dálmatas* (1961) marcó un cambio visual y estilístico importante en la animación de Disney.

El icónico personaje fue creado en 1956 por la escritora británica Dodie Smith en la novela *101 dálmatas*. En una entrevista realizada a la dramaturga en 1979, esta confirma que la historia está basada en su propia experiencia, ella tenía un cachorro llamado Pongo, y que a través de la experiencia de haber ayudado a dar a luz a cachorros, dos años después escribió esta famosa novela Disney convirtió esta obra en una película.

El diseñador de dicho personaje, fue Marc Davis, un legendario animador de Disney que formaba parte de los “Nine Old Men” del estudio. Davis, nacido en 1913, fue el creador del diseño de la villana Cruella de Vil, creaba personajes exagerados y teatrales.

Su enfoque en la gestualidad y la silueta fue muy importante para construir a una antagonista visualmente impactante. En el diario *Los Angeles Times* Davis dijo que para crearla se inspiró en una mujer que era “un monstruo” y que nunca reveló el nombre por respeto. “Tenía varios modelos parciales en mente cuando dibujé a Cruella, incluida una mujer que conocí que era simplemente un monstruo: era alta y delgada y hablaba constantemente. Quería que el personaje se moviera como alguien que no te gustaría. Cruella es mala pero ridícula, loca y egoísta”, explicó (Salomon, 2019).

Este se inspira en figuras de la moda y del cine clásico, en mujeres glamourosas y de carácter frío y fuerte como Tallulah Bankhead. También evoca el mundo de la alta costura, con movimientos exagerados y un cuerpo anguloso y escuálido característico de modelos de pasarela, como la actriz Viveca Lindfors (Belategui, 2022). Su animación fue realizada con líneas duras y nerviosas, destacando su carácter inestable junto a su energía frenética. Nos da a entender que Cruella es un personaje despistado, que nunca se detiene a pensar.

El vestuario de Cruella está diseñado para reflejar su extravagancia y su obsesión por el lujo y el estatus. El abrigo de piel largo y voluminoso es el símbolo de su deseo de poder. Tras este, viste un ceñido vestido negro de corte elegante, con guantes rojos y un cigarro largo, lo que refuerza su imagen sofisticada pero siniestra. La paleta de colores en blanco, negro y rojo establece un mensaje muy claro; blanco y negro como reflejo del bien y el mal (y de los propios dálmatas), y el rojo como símbolo de peligro y violencia.

El símbolo más icónico de la película y de la villana más glamourosa del universo Disney es este abrigo de piel, objeto que representa tanto su obsesión como su maldad, va más allá de un simple accesorio de moda.

Tan brillantemente glamourosa como despiadadamente cruel, el abrigo se convierte en un símbolo de codicia y desprecio por la vida. Cruella no ve a los cachorros como seres vivos, sino como materia prima para su vanidad. En términos simbólicos el abrigo representa el poder destructivo del ego, hablando metafóricamente, de jugar con el sufrimiento de otros.



Fig 182.

Fig 182. Marc Davis creando ilustraciones.

FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA EL REDISEÑO

Elsa Schiaparelli: Excentricidad elegante y provocación artística. Juego de contrastes, dramatismo y surrealismo.

Una de las diseñadoras más revolucionarias e influyentes del siglo XX, Elsa Schiaparelli (1890–1973). Nació en Roma y a los veinte años se instaló en Londres, donde creó una firma de alta costura marcada por la provocación artística y el surrealismo. Fue contemporánea y rival de Coco Chanel, pero se distinguió por su espíritu vanguardista, tuvo colaboraciones con artistas como Salvador Dalí, Jean Cocteau y Picasso, y tenía la gran capacidad de transformar la moda en una forma de arte. Su trabajo se centra en una sociedad sexista e intolerante en época de entreguerras. Schiaparelli tuvo una gran importancia social, llegando a ser comparada con Dalí.

Elsa Schiaparelli se casó joven y viajó a Estados Unidos, más tarde su matrimonio fracasó, por lo que puso rumbo a París, donde fundó su firma de moda y se convirtió en un icono de lo moderno. Durante la II Guerra Mundial se exilió en Nueva York, y tras volver a la capital francesa, su carrera sufrió los cambios de la industria, obligándola a cerrar su casa de moda en 1954. Falleció en 1973 a los 83 años (Vogue, 2022).

Entre sus creaciones más icónicas se encuentran el sombrero-zapato, el vestido langosta o el uso del rosa shocking, color que ella misma creó y convirtió en su sello personal. La casa Schiaparelli siempre ha estado vinculada a lo teatral, lo excéntrico y lo inesperado, elementos que rompen con lo convencional sin perder elegancia ni sofisticación.

La elección de Schiaparelli como inspiración para rediseñar el vestuario de Cruella de Vil se debe a la profunda conexión estética y conceptual entre ambas. Cruella es un personaje que representa la extravagancia, la rebeldía, el deseo de destacar y la obsesión por la moda como herramienta de poder. Esta villana se expresa a través del dramatismo visual y el atrevimiento en sus decisiones estilísticas, además del uso de la moda como acto de provocación. Por su parte, Schiaparelli también construyó una narrativa en la que el vestuario no solo adorna el cuerpo, sino que transmite una declaración de arte y emociones.

Su estética se centra en el volumen y la estructura, lo masculino y lo femenino, lo humorístico y lo elegante, lo visible y lo oculto. Este juego de contrarios es ideal para interpretar la dualidad de Cruella, un personaje que se mueve entre el lujo y la locura. Sus siluetas imponentes, los detalles inesperados y su forma de romper las reglas encajan con la imagen moderna y empoderada de esta villana. Elsa convierte a la mujer en centro escénico, tal y como ocurre con Cruella, que no solo viste, sino que actúa con su vestuario.

En este rediseño he tomado como referencia la colección de Alta Costura Primavera/Verano 2020 de Schiaparelli, dirigida por Daniel Roseberry, actual director creativo de la firma. En ella, Roseberry presenta un surrealismo controlado, que conserva la esencia provocadora de la casa pero con una ejecución contemporánea y refinada. Juega con transparencias, estructuras oversize y elementos de pedrería, logrando una feminidad poderosa y teatral. El diseñador aporta a la colección toques masculinos, como trajes sastre de inspiración ochentera, sin dejar de lado el dramatismo icónico de la marca, vestidos con volúmenes XXL que transforman a la mujer en una flor en movimiento, grandes pendientes esculturales y siluetas que destacan en la alfombra roja (Ávarez, 2020).



Fig 183.



Fig 184.



Fig 185.



Fig 186.



Fig 187.



Fig 188.

Fig 184. Elsa Schiaparelli.

Fig 183 / Fig 185 / Fig 186 / Fig 187 / Fig 188. Desfile colección Alta Costura Primavera/Verano 2020. Schiaparelli.





FIGURÍN

Este diseño se centra en un vestido largo ajustado en brocatel negro con reflejos plateados, de cuello halter alto, que potencia la elegancia de la figura.

La espalda se libera para crear un efecto de sensualidad velada. La pieza protagonista es la capa tipo estola oversize en mikado blanco de seda con aplicaciones de plumas naturales negras, que generan una silueta volumétrica y dramática. Este contraste entre la fluidez del vestido y el dramatismo de la capa abullonada con mangas refuerza un carácter provocador.

Es un diseño que muestra el lujo silencioso de Cruella, en una pieza impactante y versátil.



MUESTRARIO MATERIAL / PALETA COLORES





TELA MIKADO DE SEDA



TELA BROCADEL NEGRO



PLUMAS NATURALES



BOTONES 3mm
FORRADOS EN MIKADO
DE SEDA



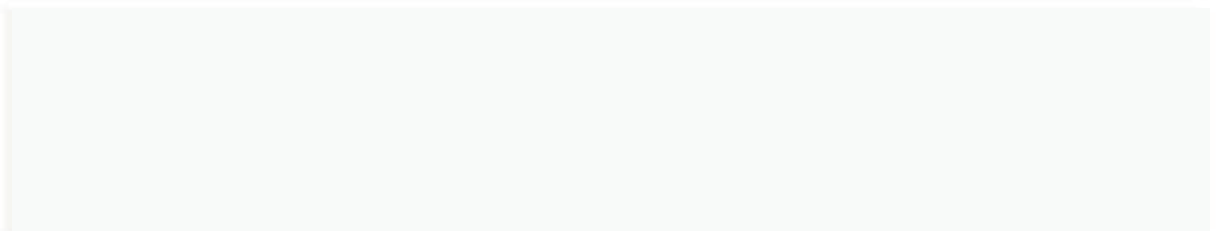
BOTONES 10mm
(ORNAMENTALES)
FORRADOS



ENTRETELA TEJIDA
TERMOADHESIVA



TELA FORRO

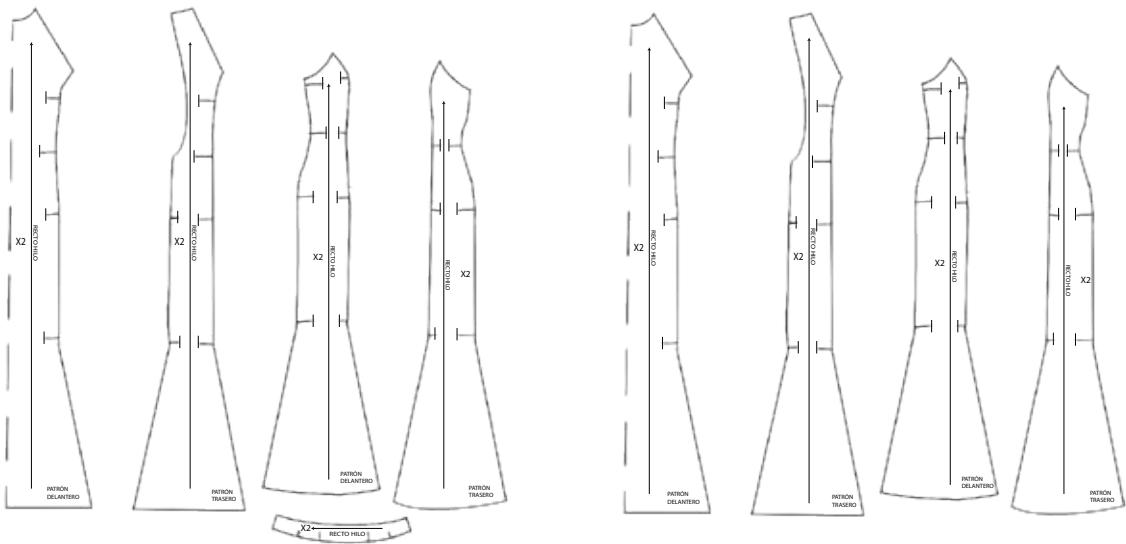


PANTONE 7541 C



PANTONE HEXACHROME BLACK C

DESPIECE VESTIDO ENTALLADO DE NOCHE



TELA BROCADO

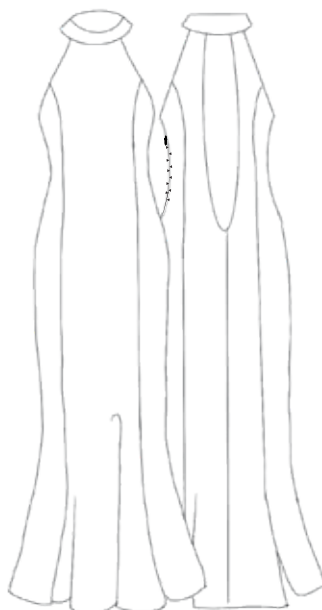
TELA FORRO

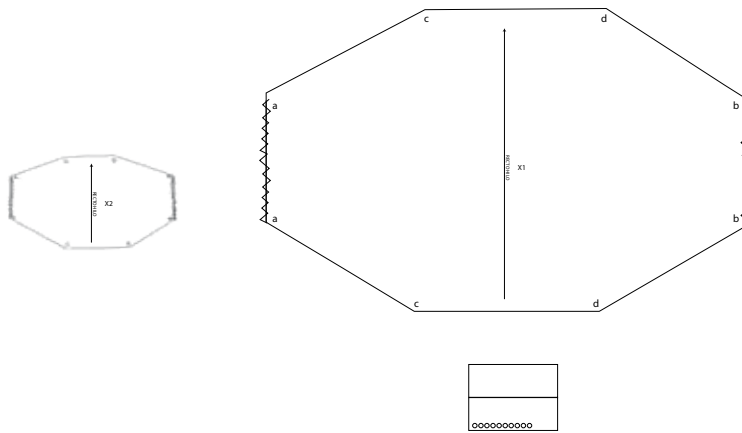
FICHA TÉCNICA VESTIDO ENTALLADO DE NOCHE



NOMBRE COLECCIÓN: METAMORFOSIS	FECHA: 2025-2026
TIPOLOGÍA: VESTIDO ENTALLADO DE NOCHE	USUARIO: FEMENINO
TEMPORADA: OTOÑO-INVIERNO	MEDIDA DISPONIBLE: T.38
DESCRIPCIÓN CONSTRUCTIVA: VESTIDO DE NOCHE CON EL CUERPO ENTALLADO VUELO EN BASE FALDA, ESCOTE HALTER, LÁGRIMA CENTRO DETRÁS Y COSTADILLOS	Nº DE MUESTRAS: 1
DESCRIPCIÓN MATERIALES (PRINCIPALES)	DESCRIPCIÓN MATERIALES (SECUNDARIOS)
TIPO DE TEJIDO: BROCA TEL NEGRO 	FORROS: FORRO NYLON (NEGRO) 
	ENTRETELAS: ENTRETELA TEJIDA TERMOADHESIVA EN CUELLO
COMPOSICIÓN: 18% POLIÉSTER, 45% METALOPLÁSTICO, 37% RAYÓN VISCOZA	HILOS: HILO DE COSER SINTÉTICO GÜTERMANN (100% POLIESTER) (NEGRO)
	BOTONES: 2 BOTONES NEGROS (ORNAMENTALES) 10mm   FORRADOS, 2 CORCHETES DE GANCHO 
ANCHO/GRAMAJE: 150cm 172g/m²	CREMALLERAS: CREMALLERA INVISIBLE COSTADO DERECHO 
COLOR: NEGRO CON TONOS PLATEADOS	VELCROS: -
TERMINACIONES: PUNTADAS OCULTAS CON COSTURA ABIERTA	OJALES: -
OPCIONES DE COLOR: 	MATERIAL: 3m X 1,50m ANCHO EN BROCA DO, 3m x 1,50m ANCHO EN FORRO, 2 BOTONES NEGROS 10 mm, CREMALLERA INVISIBLE, ENTRETELA TEJIDA TERMOADHESIVA EN CUELLO, HILO DE COSER
DATOS DE CONFECCIÓN	
TIPO DE PUNTADA Y COSTURA: PUNTADA RECTA Y OCULTA	AGUJA DE COSTURA: AGUJA ESTANDAR DE DISTINTOS GROSORES
PATRÓN DELANTERO: CENTRAL DEL DELANTERO, CORTADO A LOMO	PATRÓN TRASERO: CORTADO AL HILO
	CUELLO: CORTADO AL HILO
DATOS DE EMBALAJE	
PRESENTACIÓN COLECCIÓN: EN MANIQUÍ	ETIQUETA DE MARCA Y TALLA: SI

DIBUJO PLANO TÉCNICO



DESPIECE CAPA ETÉREA CON ESTRUCTURA Y MANGAS ABULLONADAS**TELA MIKADO DE SEDA**

FICHA TÉCNICA CAPA ETÉREA CON ESTRUCTURA Y MANGAS ABULLONADAS

NOMBRE COLECCIÓN: METAMORFOSIS		FECHA: 2025-2026	
TIPOLOGÍA: CAPA ETÉREA CON ESTRUCTURA Y MANGAS ABULLONADAS		USUARIO: FEMENINO	
TEMPORADA: OTOÑO-INVIERNO		MEDIDA DISPONIBLE: T.ÚNICA	
DESCRIPCIÓN CONSTRUCTIVA: CAPA ETÉREA CON ESTRUCTURA Y MANGAS ABULLONADAS, EFECTO "PICK-UP" CON PUÑOS ANCHOS Y AJUSTADOS CON FALSA BOTONADURA, TERMINADA CON PLUMAS NATURALES QUE LE APORTAN MOVIMIENTO		Nº DE MUESTRAS: 1	
DESCRIPCIÓN MATERIALES (PRINCIPALES)		DESCRIPCIÓN MATERIALES (SECUNDARIOS)	
TIPO DE TEJIDO: MIKADO DE SEDA, PLUMAS NATURALES Y SILICONA 		FORROS: -	
		ENTRETELAS: -	
COMPOSICIÓN: MIKADO DE SEDA (80% SEDA, 20% POLIÉSTER)		HILOS: HILO DE COSER SINTÉTICO GÜTERMANN (100% POLIÉSTER) (BLANCO)	
		BOTONES: 20 BOTONES 3mm, FORRADOS 	
ANCHO/GRAMAJE: MIKADO DE SEDA 150cm 300g/m²		CREMALLERAS: -	
COLOR: BLANCO CRUDO		VELCROS: -	
TERMINACIONES: PUNTADAS OCULTAS Y EFECTOS DE DRAPEADO "PICK-UP" EN ESTRUCTURA		OJALES: -	
OPCIONES DE COLOR:  		MATERIAL: 3m X 1,50m ANCHO EN MIKADO DE SEDA, 20 BOTONES FORRADOS 3mm, 100 PLUMAS NATURALES	
DATOS DE CONFECCIÓN			
TIPO DE PUNTADA Y COSTURA: PUNTADA RECTA Y OCULTA, FRUNCIDO		AGUJA DE COSTURA: AGUJA ESTANDAR DE DISTINTOS GROSORES	
PATRÓN DELANTERO: CORTADO AL HILO	PATRÓN TRASERO: CORTADO AL HILO	CUELLO: -	
DATOS DE EMBALAJE			
PRESENTACIÓN COLECCIÓN: EN MANIQUÍ		ETIQUETA DE MARCA Y TALLA: SI	

DIBUJO PLANO TÉCNICO



PROCESO CREATIVO

Esta propuesta, se inspiró en la casa Schiaparelli para reinterpretar la figura de Cruella de Vil desde una mirada de alta costura. El objetivo fue reflejar la unión de arte y moda a través de un conjunto audaz y profundamente egocéntrico, confeccionado artesanalmente y sin perder nunca de vista la elegancia clásica del personaje.

El contraste entre blanco y negro, icono visual de Cruella, se usó no solo como guiño estético, sino también como símbolo de dualidad y poder.

Se trazaron un conjunto de bocetos y figurines donde se estudiaron las proporciones y estructuras más favorecedoras.

Se optó por un vestido con cuello halter y corte tipo sirena, que esculpía la silueta femenina al máximo, acompañándolo de una capa etérea de gran volumen y acabado sorprendente.

Los colores elegidos fueron los icónicos de Cruella, el blanco roto y el negro.

Para los tejidos se seleccionaron telas de gran calidad.

Un brocado cuyos patrones en relieve otorgan un lujo y sofisticación ideal en los modelos de alta costura y un peso dramático, ideal para capturar la esencia del personaje.

El vestido tubo un acabado impecable gracias al forro liso y sedoso que aporta calidez y comodidad.

La elección del mikado de seda, en cambio, respondió a su rigidez y elegancia, que permitía mantener el volumen deseado en la imponente capa con puños.

Las plumas negras naturales añadidas a la capa, crean un efecto visual de manchas desde la distancia, aludiendo al icónico estampado dálmata.

El conjunto se compuso de dos piezas imponentes: el vestido de corte sirena y la capa voluminosa.

La confección comenzó por el vestido, que requería mayor precisión, y continuó con la capa, cuya construcción más libre permitía una mayor experimentación.

El tiempo total de producción fue de 25 días y el presupuesto real rondó los 115€.

Los materiales fueron seleccionados cuidadosamente.

El brocado fue adquirido en un mercadillo a un precio sorprendente, dada su calidad y el mikado de seda se compró en Tejidos Paredes, los cierres, corchetes, cremallera y botones forrados de los puños, en la Mercería Alonso y las plumas naturales en Amazon.

Para el vestido se utilizó un patrón seleccionado de una revista especializada, mientras que la capa se desarrolló a partir de un patrón inédito, diseñado tras un proceso de investigación sobre estructuras ligeras y etéreas y afianzando los volúmenes con fruncidos en mangas y abullonados interiores. Las plumas fueron colocadas de forma artesanal y aleatoria, creando una serie de contrastes visuales, fueron fijadas a la tela mediante silicona.

La modelo encajó perfectamente con el diseño, lo que permitió un trabajo fluido en las pruebas. Las medidas fueron tomadas desde el inicio y se mantuvieron constantes.

En cuanto a los materiales técnicos, se emplearon láminas de plástico, papel de patronaje, bolígrafos textiles, alfileres, múltiples canillas, máquina de coser, hilos, tijeras profesionales, cutter rotativo, pistola de silicona, barras de silicona termofusible y no podía faltar la plancha.

El corte de los patrones se realizó siguiendo el recto hilo de la tela y respetando un margen de costura de 1,5 cm en todas ellas.

Las piezas fueron debidamente señalizadas con piquetes y pautadas antes del montaje para asegurar precisión durante la confección, así como sobre hiladas para evitar su deterioro.

El vestido se confeccionó primero, estructurando cuidadosamente su caída tipo sirena y siendo terminado con la unión al forro.

A continuación se desarrolló la capa, rematada con las plumas negras que aportan textura.

El proceso fue fluido, sin incidentes técnicos, y se realizaron pruebas sobre maniquí y modelo.

Todas las costuras interiores fueron sobre hiladas para garantizar durabilidad y limpieza visual. El vestido fue forrado para asegurar el confort de la modelo y el acabado de lujo.

Se incorporaron elementos decorativos como frunces en las mangas de la capa y en los puños extra largos se colocaron botones forrados del mismo mikado que aportan elegancia, lujo y ayudaban a lograr una silueta muy estilizada del antebrazo.

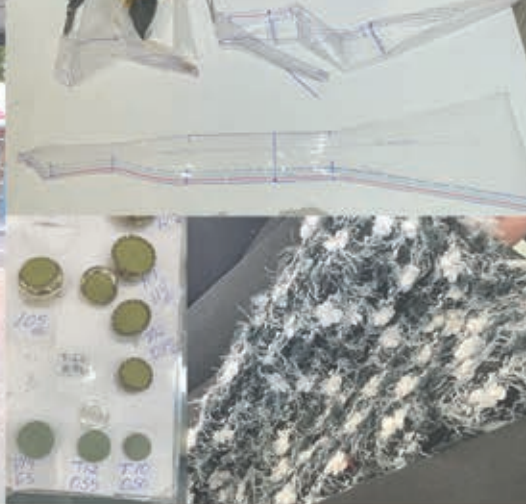
El look fue planchado cuidadosamente antes de su presentación final sobre maniquí.

El presupuesto se mantuvo, gracias a la localización del tejido principal a tan buen precio (6 euros el metro) en el mercadillo y pudo ajustarse en torno a los 115€, cubriendo tejidos, forros, plumas y mercería. El tiempo de producción se distribuyó entre diseño 5 días, patronaje 3 días, corte 2 días, confección 13 días y acabados 2 días, totalizando 25 días. La comparación entre presupuesto inicial y final mostró una buena gestión de recursos.

Todo encajó como estaba previsto, sin contratiempos ni ajustes inesperados.

Este proyecto permitió reforzar un dominio sobre el uso de tejidos pesados y de lujo y contribuyó en el aprendizaje del equilibrio de volúmenes con delicadeza visual.

El uso de telas descatalogadas adquiridas en puestos itinerantes supone un gran beneficio para el presupuesto, además claro está, de ayudar a la economía circular y al cuidado de nuestro planeta.



CONFECCIÓN FINAL LOOK IMÁGENES ESTUDIO









3.3.2 ETAPA DESARROLLO

INTRODUCCIÓN MANUAL DE MARCA

Este manual recoge las normas visuales y conceptuales que definen la identidad de la marca PUA.

Su objetivo es asegurar una aplicación coherente del logotipo, los colores, las tipografías y demás elementos gráficos en cualquier soporte. Es una guía esencial para preservar la personalidad, profesionalidad y elegancia de lo que quiere representar la marca en todas sus comunicaciones.

FILOSOFÍA DE MARCA

La marca nace como proyecto de un taller de diseño y confección creativa con una clara proyección hacia el mundo de la alta costura. Este espacio no solo se plantea como un lugar donde se elaboran prendas a medida, sino como una firma que abraza la creatividad, la técnica y el arte del vestuario como lenguajes expresivos. Su propósito es claro: dar forma a ideas complejas, emocionales o visuales a través de la moda, ofreciendo soluciones únicas y personalizadas para artistas, producciones audiovisuales y figuras públicas.

A medio y largo plazo, el taller aspira a posicionarse como una referencia en el sector de la confección de piezas únicas a medida para eventos de alto nivel, diseño escénico o incluso asesoría de vestuario.

Esta filosofía se construye a través de tres pilares clave: misión, visión y valores.

MISIÓN, VISIÓN Y VALORES

Misión

La misión de la marca es ofrecer servicios de diseño y confección a medida que fusionen técnica, creatividad y expresión personal. Se especializa en la creación de piezas únicas que potencian la imagen de quienes las visten, desde artistas escénicos hasta personalidades del cine y la música. El estudio busca ser un espacio donde la moda se entienda como una herramienta narrativa, conceptual y visual para públicos exigentes, desde una perspectiva creativa, tecnológica y artesanal.

Visión

Su visión es convertirse en un taller de diseño de referencia en el mundo de la alta costura creativa, con capacidad para trabajar en la confección de vestuario para proyectos artísticos de alto impacto, como galas de relevancia, eventos internacionales, videoclips o películas. También busca convertirse en colaborador clave dentro del entorno de la dirección de arte, asesorando estilísticamente desde una perspectiva de autor. En definitiva, es una marca que pretende vestir a quienes buscan una identidad visual única.

Valores

Creatividad: Todas las piezas nacen desde una idea, un concepto o una emoción. El taller se define por su capacidad de dar forma a lo abstracto desde lo textil.

Exclusividad: Cada diseño se concibe como único, respondiendo al cuerpo, la identidad y el contexto del cliente.

Calidad y técnica: Se apuesta por un acabado impecable, con atención al detalle y dominio de técnicas tradicionales y contemporáneas de confección.

Pasión narrativa: Se entiende la moda como una forma de contar historias, expresar ideas o potenciar identidades.

Innovación constante: Incorporación de nuevos materiales, procesos o ideas para dar respuesta a un sector cambiante.

El resultado sería una colección exclusiva donde la cuestión principal se plantea si en un mundo real de estos personajes, qué diseñadores serían los adecuados para desfilan en una alfombra roja; y viceversa, si tenemos ciertos artistas de la tela disponibles, qué personajes de Disney serían sus modelos adecuados para un nuevo diseño.

En cualquier caso, se traduce en una fusión icónica y entrañable.

TARGET (PÚBLICO OBJETIVO)

El público al que se dirige esta marca está compuesto principalmente por perfiles vinculados a la industria de la moda y el espectáculo: actrices, cantantes, estilistas, directores de arte y diseñadores de vestuario. Personas que buscan piezas únicas, de alta calidad, con una historia detrás y con fuerte carga simbólica.

También se dirige a un público joven-adulto con sensibilidad artística, gusto por lo narrativo y visión estética vanguardista. Por último, la marca tiene potencial para colaborar con producciones cinematográficas o teatrales que requieran propuestas de diseño exclusivas y memorables.

Destacan perfiles como Ester Expósito, actriz joven con fuerte presencia estética en alfombras rojas y redes sociales, afín a propuestas vanguardistas de autor; Rosalía, artista internacional que apuesta por la moda como medio narrativo, colaborando con diseñadores emergentes; y Samantha Hudson, performer con un enfoque simbólico y teatral, perfecta para piezas conceptuales.

También forman parte, Tilda Swinton, ícono de la moda experimental y narrativa con estilo andrógino; Zendaya, versátil y futurista, cuya presencia en la moda combina lo vintage con lo vanguardista; y Anya Taylor-Joy, con una estética de cuento oscuro y gusto por la alta costura. Cate Blanchett, con una elegancia clásica cargada de teatralidad, y Florence Pugh, defensora de jóvenes diseñadores y estilos audaces, refuerzan este universo estético.

Emma Stone y Juliette Binoche representan la sofisticación cinematográfica con sensibilidad visual, mientras que Lady Gaga y Rina Sawayama encarnan lo escénico, lo artístico y lo *queer* desde una perspectiva profundamente visual.

Finalmente, figuras icónicas como Sarah Jessica Parker -símbolo cultural de la moda narrativa gracias a su personaje Carrie Bradshaw- y Blake Lively, con un estilo ecléctico y cinematográfico que trasciende la pantalla, consolidan el espíritu aspiracional y referencial al que aspira la marca.



Fig 189. Nieves Álvarez (Modelo y presentadora televisión).

Fig 190. Rosalía (Cantautora y actriz).

Fig 191. Ester Expósito (Actriz y modelo).

Fig 192. Chiara Ferragni (Empresaria y creadora de contenido).

Fig 193. Cate Blanchett (Actriz).

Fig 194. Emma Stone (Actriz)

Fig 195. Blake Lively (Actriz y modelo).

Fig 196. Juliette Binoche (Actriz y artista).

Fig 197. Rina Sawayama (Compositora).

Fig 198. Beyoncé (Cantante y compositora).

Fig 199. Lady Gaga (Cantante y compositora).

Fig 200. Zendaya (Actriz y cantante).

Fig 201. Anya Taylor-Joy (Actriz y modelo).

Fig 202. Tamara Falcó (Conductora de televisión).

Fig 203. Florence Pugh (Actriz).

Fig 204. Samantha Hudson (Artista y cantante).

Fig 205. Sarah Jessica Parker (Actriz y productora).

Fig 206. Tilda Swinton (Actriz).

UNIVERSO VISUAL

LOGOTIPO

El logotipo de esta marca toma como base la palabra púa, que según el diccionario, define un cuerpo delgado y rígido que termina en punta aguda. Este concepto conecta simbólicamente con la escena icónica de “La Bella Durmiente”, en la que la princesa Aurora se pincha con el huso de una rueca, profetizado por la villana Maléfica. La “púa” se transforma así en metáfora visual de destino, transformación y símbolo de costura, siendo también la herramienta con la que se materializan las prendas: la aguja.

Además, el nombre PUA reúne las tres letras iniciales del logotipo, las cuales, al reordenar, forman el nombre propio del autor del proyecto, forman un anagrama, Pau, esto genera un seudónimo, un nombre para el autor, para ocultar su identidad.

Esta relación personal y simbólica con el proceso creativo da forma a un logotipo directo, con una raíz profunda y minimalista. Se ha utilizado la tipografía Boowie, la cual ha sido modificada para adaptarse a la identidad visual de la marca, en las formas y proporciones que presenta la ilusión.

En el contexto del taller, el logotipo funciona como nombre, como herramienta y como metáfora del acto de crear a través del hilo y la aguja.

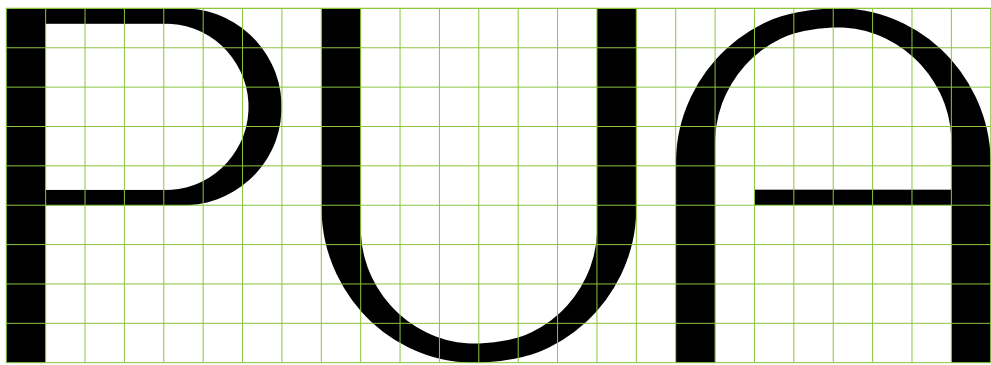
A continuación, se presentan las versiones del logotipo:

Versión principal (imagetipo o logo-símbolo).

Versión principal en blanco y negro (positivo y negativo).

Versión principal en color (positivo y negativo).

Versión principal monocroma.



UNIVERSO VISUAL

SÍMBOLO / ISOTIPO

En este apartado se presenta tanto la construcción geométrica del isotipo como la justificación conceptual y simbólica del mismo.

El isotipo de la marca es un zigzag en forma de corazón, en el que se integran visualmente las letras P, U y A. Este símbolo nace directamente del mundo de la confección, haciendo referencia a una de las técnicas más utilizadas en costura: el sobrehilado.

El zigzag es la puntada que se aplica en los bordes de las telas para evitar que se deshilachen. Técnicamente, representa la protección, el acabado y el cuidado de los detalles. Como concepto, es símbolo de conexión y permanencia.

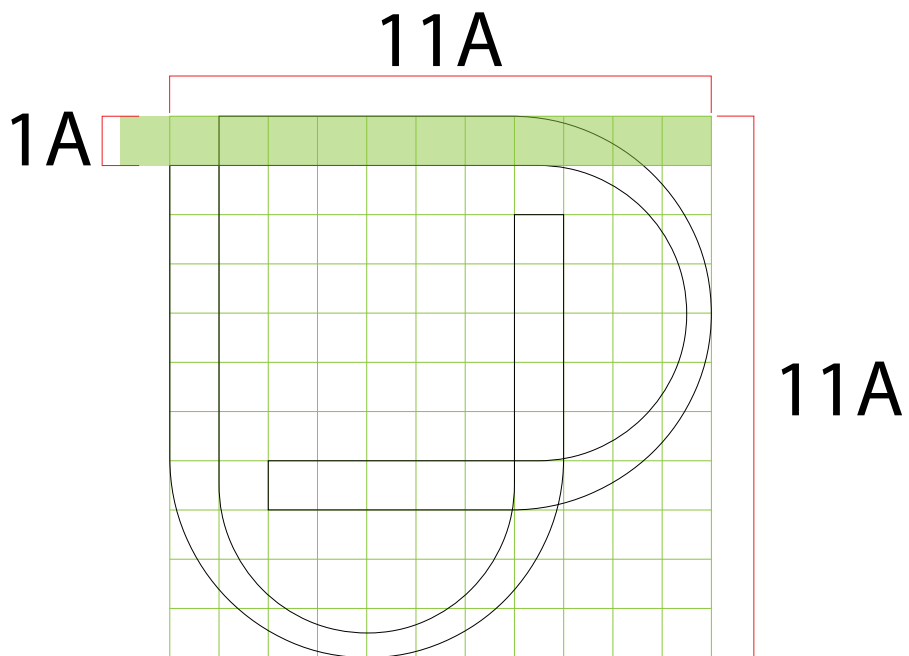
El hecho de que a partir de esta forma nazca un corazón añade un componente emocional que muestra la pasión por crear con las manos. Así, el símbolo representa tanto la base técnica de la marca como su propósito emocional y artístico.

El isotipo tiene una proporción de 11x11, tomando como referencia de unidad el grosor del trazo más grueso.

Como norma general, el isotipo debe reproducirse a partir de los originales digitales.

Se indican las proporciones de construcción para los casos que no pueda utilizarse un fichero digital (grandes tamaños).

A continuación, se presenta la construcción geométrica del Isotipo.



UNIVERSO VISUAL

UBICACIÓN Y PROPORCIONES ENTRE SÍMBOLO Y LOGOTIPO

El sistema visual de la marca PUA se compone de un símbolo geométrico (isotipo) y un logotipo tipográfico, reflejando el equilibrio entre función y técnica, elementos que definen el taller de PUA.

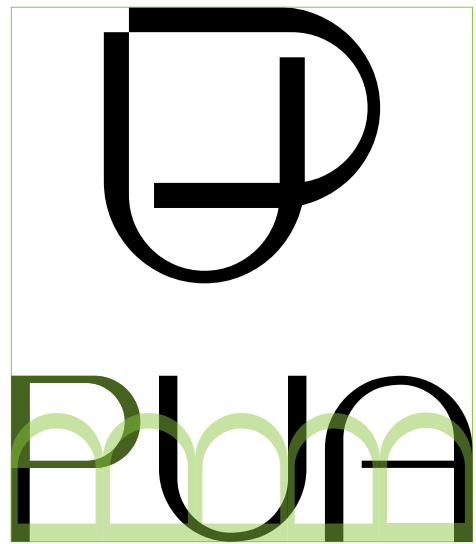
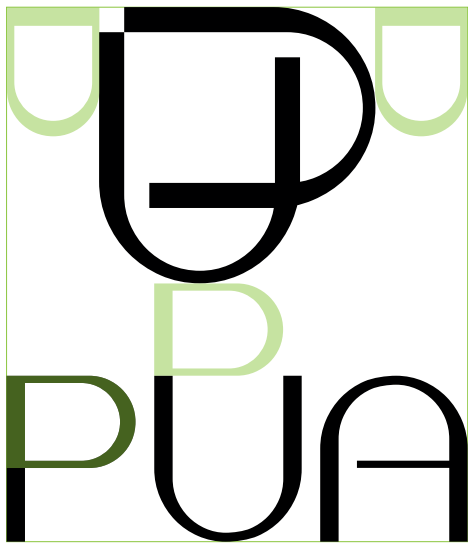
El símbolo, que representa de forma abstracta las letras P, U y A, sintetiza la esencia del taller. Su estructura, basada en líneas limpias y curvas cerradas, recuerda a una aguja o púa de costura, herramienta fundamental en el trabajo artesanal de confección. Esta forma no solo transmite detalle y técnica, sino también exclusividad y resalta la identidad del taller.

Debajo de este se encuentra el logotipo, con las letras “PUA” construidas con una tipografía que replica trazos del símbolo, esas líneas limpias y redondeadas de las que hablamos. La relación entre ambos elementos refuerza el sistema visual. Cada trazo cumple una función técnica y estética, como ocurre en una prenda de alta costura. La disposición vertical refleja la estructura jerárquica de la marca, el símbolo actúa como emblema o sello gráfico, perfecto para aplicaciones reducidas o icónicas, mientras que el logotipo sostiene el peso del nombre y garantizar su legibilidad.

Se basa en la tipografía Boowie, la cual ha sido modificada para adaptarse a la identidad visual de la marca, en las proporciones que presenta la ilustración.

Ambos elementos comparten el mismo eje central y están alineados con una separación justa que permite mantener claridad visual sin romper la cohesión del conjunto. Esta proporción permite un uso versátil, diferentes formatos y escalas, desde etiquetas textiles hasta soportes editoriales o digitales.

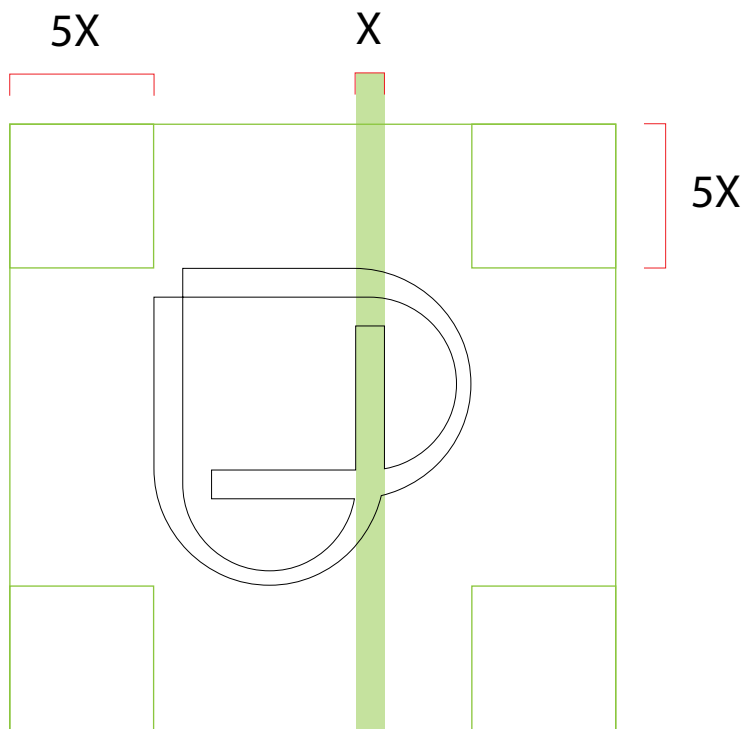
A continuación, se presenta la relación entre símbolo y logotipo.



UNIVERSO VISUAL**ZONA DE NEUTRALIDAD O ÁREA DE
SEGURIDAD DEL ISOTIPO**

El área de seguridad es un espacio mínimo que debe mantenerse libre de cualquier texto, imagen u otro elemento gráfico alrededor del isotipo. Esta zona garantiza que el isotipo no compita visualmente con otros elementos, preservando así su legibilidad, visibilidad y fuerza comunicativa en cualquier aplicación o soporte.

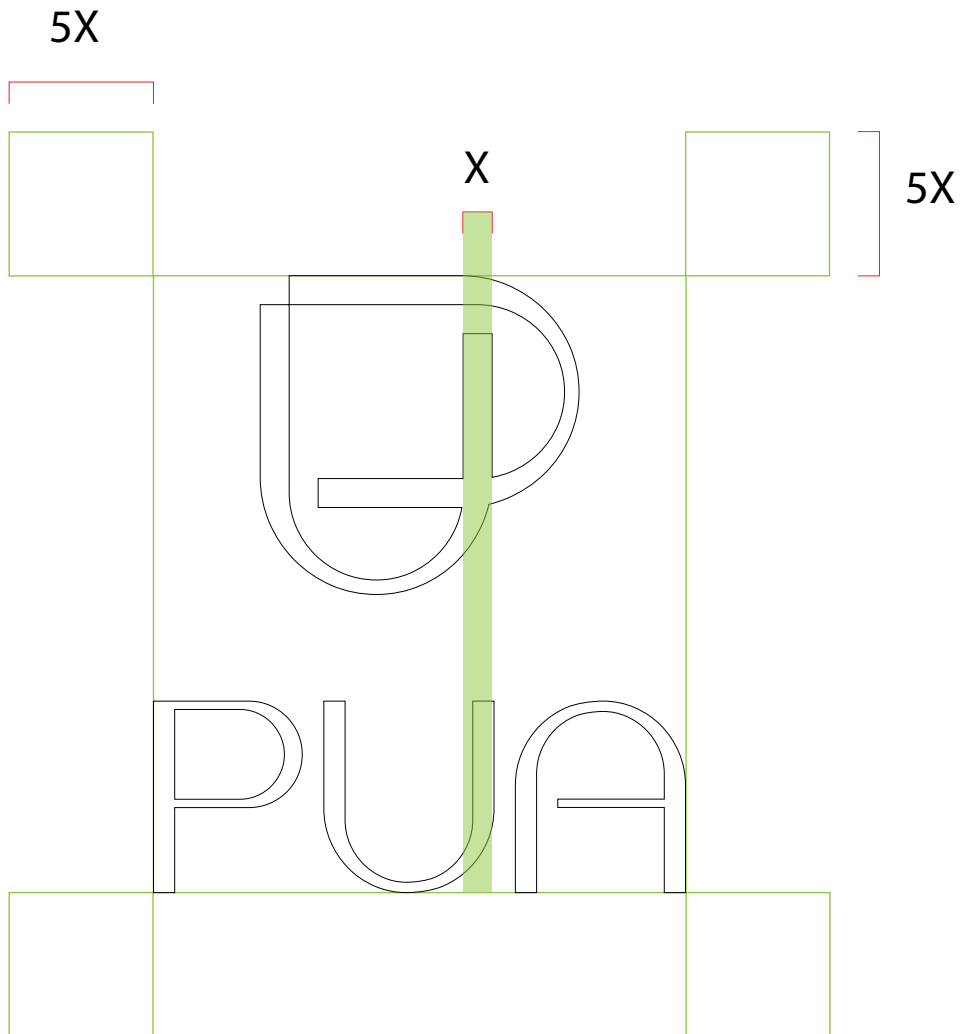
A continuación, se presenta el área mínima alrededor del isotipo.



UNIVERSO VISUAL**ZONA DE NEUTRALIDAD O ÁREA DE
SEGURIDAD DEL LOGOTIPO**

El área de seguridad es un espacio mínimo que debe mantenerse libre de cualquier texto, imagen u otro elemento gráfico alrededor del logotipo. Esta zona garantiza que el logotipo compita visualmente con otros elementos, preservando así su legibilidad, visibilidad y fuerza comunicativa en cualquier aplicación o soporte.

A continuación, se presenta el área mínima alrededor del logotipo.



UNIVERSO VISUAL

REDUCCIÓN MÍNIMA Y ESCALABILIDAD DEL ISOTIPO

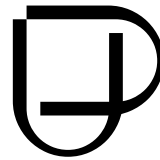
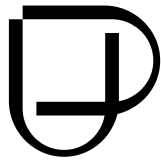
El tamaño mínimo para la reproducción del isotipo en impresión es de 5mm y 20 píxeles para el medio digital, según indica la ilustración.

En impresión, es esencial verificar en cada caso (según el sistema de impresión, el tipo de papel y otros factores), que la reproducción conserve una calidad mínima aceptable y permita un reconocimiento adecuado.

A continuación, se presenta el tamaño mínimo recomendable del isotipo para impresión y digital.

IMPRESIÓN

DIGITAL



5 mm



20 px

UNIVERSO VISUAL

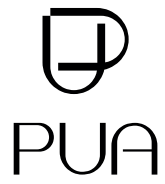
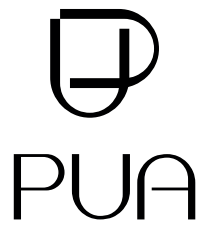
REDUCCIÓN MÍNIMA Y ESCALABILIDAD DEL LOGOTIPO

El tamaño mínimo para la reproducción del logotipo en impresión es de 9mm y 36 píxeles para el medio digital, según indica la ilustración.

En impresión, es esencial verificar en cada caso (según el sistema de impresión, el tipo de papel y otros factores), que la reproducción conserve una calidad mínima aceptable y permita un reconocimiento adecuado.

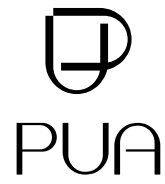
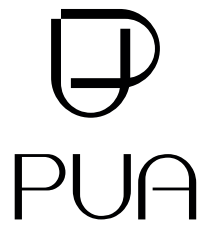
A continuación, se presenta el tamaño mínimo recomendable del logotipo para impresión y digital.

IMPRESIÓN



9 mm

DIGITAL



36 px

UNIVERSO VISUAL

COLORES CORPORATIVOS SÍMBOLO

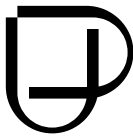
Como tono principal de la marca, ha sido elegido el color negro, por su fuerte carga simbólica. Representa elegancia, sofisticación, poder y atemporalidad, cualidades clave en el mundo de la alta costura. Su presencia transmite profesionalidad y precisión, reforzando la identidad técnica y visual del taller.

El isotipo podrá utilizarse en negro corporativo o blanco en su versión en negativo.

Utilizar por defecto el “negro corporativo”. El “negro digital” se puede utilizar como alternativa de forma puntual para documentos que serán publicados o presentados en el entorno digital.

A continuación, se presenta la paleta cromática del isotipo en RGB, CMYK, HEX y Pantone.

NEGRO CORPORATIVO



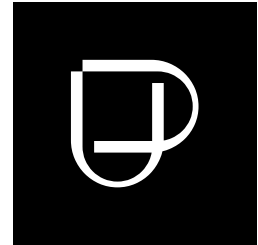
Pantone Black
CMYK 70 50 30 100
RAL 9005

NEGRO DIGITAL



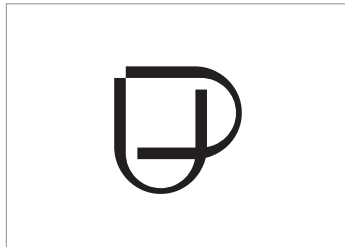
RGB 0 0 0
HTML ##000000

BLANCO



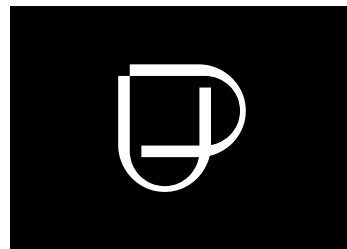
CMYK 0 0 0
RGB 255 255 255
HTML #FFFFFF

POSITIVO



El isotipo debe utilizarse en positivo siempre que el fondo tenga una luminosidad superior al 50% de gris

NEGATIVO



El isotipo debe utilizarse en positivo siempre que el fondo tenga una luminosidad inferior al 50% de gris

UNIVERSO VISUAL

COLORES CORPORATIVOS LOGOTIPO

Como tono principal de la marca, ha sido elegido el color negro, por su fuerte carga simbólica. Representa elegancia, sofisticación, poder y atemporalidad, cualidades clave en el mundo de la alta costura. Su presencia transmite profesionalidad y precisión, reforzando la identidad técnica y visual del taller.

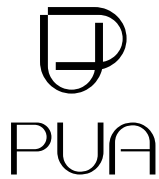
Este color evoca el carácter de herramientas como la aguja o la púa y aporta versatilidad visual, siendo claro y con mucha fuerza en cualquier formato. Esta elección hace que esta PUA, funcione como una marca sólida, refinada.

El logotipo podrá utilizarse en negro corporativo o blanco en su versión en negativo.

Utilizar por defecto el “negro corporativo”. El “negro digital” se puede utilizar como alternativa de forma puntual para documentos que serán publicados o presentados en el entorno digital.

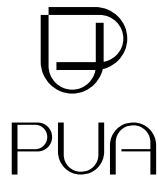
A continuación, se presenta la paleta cromática del logotipo en RGB, CMYK, HEX y Pantone.

NEGRO CORPORATIVO



Pantone Black
 CMYK 70 50 30 100
 RAL 9005

NEGRO DIGITAL



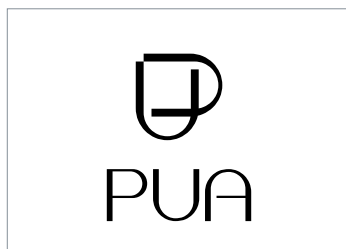
RGB 0 0 0
 HTML ##000000

BLANCO



CMYK 0 0 0
 RGB 255 255 255
 HTML #FFFFFF

POSITIVO



El logotipo debe utilizarse
 en positivo siempre que el
 fondo tenga una luminosidad
 superior al 50% de gris

NEGATIVO



El logotipo debe utilizarse
 en positivo siempre que el
 fondo tenga una luminosidad
 inferior al 50% de gris

UNIVERSO VISUAL

USOS INCORRECTOS DEL ISOTIPO

Los usos incorrectos del logotipo son todas aquellas modificaciones o aplicaciones que alteran su diseño original y comprometen su legibilidad, equilibrio visual o coherencia de marca. Para mantener su orden visual, es fundamental respetar el diseño original del logotipo y símbolo. Por lo tanto, si la marca es editada no podrá ser utilizada como marca principal. Es importante seguir las normas de uso para una correcta reproducción del isotipo y logotipo. Estos deben reproducirse a partir de los originales digitales.

A continuación se explica qué no se debe hacer para proteger la estabilidad visual de la marca en cualquier soporte o formato, usos incorrectos que deben evitarse, errores que pueden alterar la estética, el mensaje o la identidad del taller, especialmente en una marca como PUA, donde el diseño es detallado, minimalista y simbólico.

NO distorsionar las proporciones.

Estirar o comprimir el logotipo o símbolo de forma horizontal o vertical rompe la armonía geométrica del diseño y altera su carácter técnico.

NO cambiar el orden o la disposición.

Separar el símbolo del logotipo cuando están diseñados para funcionar en conjunto, o invertir el orden jerárquico entre ellos, debilita la identidad visual.

No modificar el color.

Aplicar colores que no formen parte de la identidad (por ejemplo, tonos neón, degradados o efectos metalizados) desvirtúa la elegancia y sobriedad del negro como color corporativo.

NO usar el símbolo como fondo decorativo.

Repetir o colocar el isotipo en tamaño grande como fondo o textura visual puede hacer que pierda su función distintiva y se vuelva ruido visual.

NO aplicar sombras, relieves o efectos 3D.

El uso de efectos como sombra paralela, biselado o brillo interfiere con la estética minimalista y limpia del logotipo, haciéndolo parecer amateur.

NO alterar el espacio entre símbolo y logotipo.

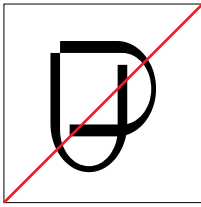
Reducir o aumentar en exceso el espacio entre el símbolo y el logotipo rompe la proporción establecida y afecta la legibilidad y equilibrio.

NO girar el símbolo o las letras.

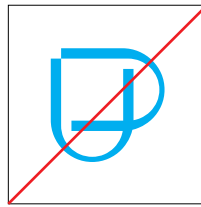
Rotar los elementos del logotipo modifica su lectura y pierde el rigor gráfico que representa la marca.

NO colocarlo sobre fondos inadecuados.

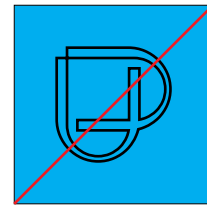
Usar el logotipo sobre fondos con mucho contraste visual, texturas, estampados o imágenes sin el debido espacio de seguridad puede afectar su legibilidad y visibilidad.



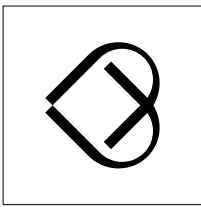
No deformar



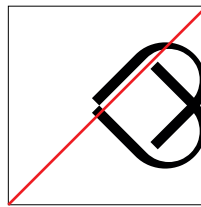
Utilizar únicamente colores corporativos



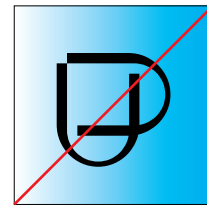
No reproducir en líneas



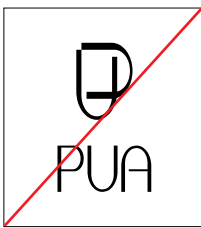
No rotar



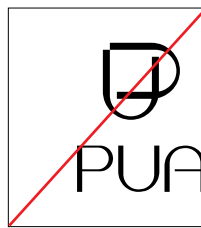
Respetar área de seguridad



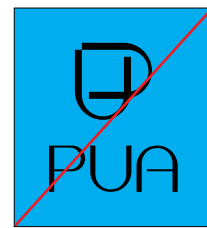
No reproducir sobre fondos degradados



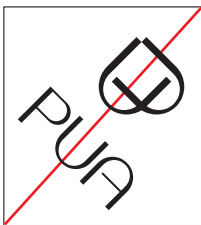
No deformar



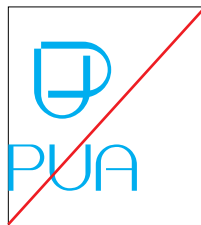
Utilizar únicamente colores corporativos



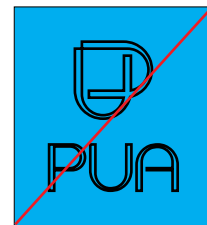
No reproducir en líneas



No rotar



Respetar área de seguridad



No reproducir sobre fondos degradados

UNIVERSO VISUAL

TIPOGRAFÍAS CORPORATIVA

Tipografía principal y secundaria

La familia tipográfica elegida como base de la identidad visual es “Boowie”, una tipografía contemporánea de gran contraste, carácter sofisticado y personalidad única.

“Boowie” se establece como la tipografía principal de la marca, es una fuente minimalista sans serif con versión regular, italic y bold. Es perfecta para logotipos, impresiones, texto principal y mucho más, utilizando para títulos, textiles, papelerías, aplicaciones digitales y elementos corporativos. Tiene un aspecto minimalista y moderno.

El diseño de esta tipografía se caracteriza por sus trazos finos, combinados con cortes precisos, lo que hace recordar el trabajo artesanal de corte y confección que cumple la marca. Predominan las curvas limpias y abiertas, para aportar legibilidad con detalles geométricos sutiles que marcan la elegancia y refuerzan la estructura visual del conjunto del logotipo.

Para cuerpos de texto o usos secundarios se complementa con una tipografía serifa de estilo antiguo como es “Cardo”, que mantenga legibilidad en tamaños pequeños.

Por lo que esta tipografía es perfecta para la marca PUA, ya que transmite modernidad y distinción, valores fundamentales del taller, encaja a la perfección con el mundo de la alta costura, donde el diseño se convierte en símbolo de estilo.

Para el logotipo final, la tipografía ha sido modificada y transformada para reforzar su singularidad visual y adaptarse al lenguaje gráfico del isotipo. Las letras han sido intervenidas con ajustes geométricos, para equilibrar los trazos, consiguiendo unificar visualmente el conjunto con el símbolo de la marca, formado por las letras P, U y A entrelazadas. Esto genera un orden con una limpieza formal.

Mantiene una coherencia clara entre el nombre, el símbolo y la identidad gráfica global.

Esta tipografía incluye letras mayúsculas, números y signos de puntuación, y soporte multilingüe.

TIPOGRAFÍA PRINCIPAL, BOOWIE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 ¡ ! @ \$ % & / () = ¿ ? ^ * Ç \ | # ` ´ ≠ , [] } { - ...

TIPOGRAFÍA SECUNDARIA, CARDO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 ¡ ! @ \$ % & / () = ¿ ? ^ * Ç \ | # “ ” ≠ , [] } { - ...

UNIVERSO VISUAL

APLICACIONES



PUA

PUA

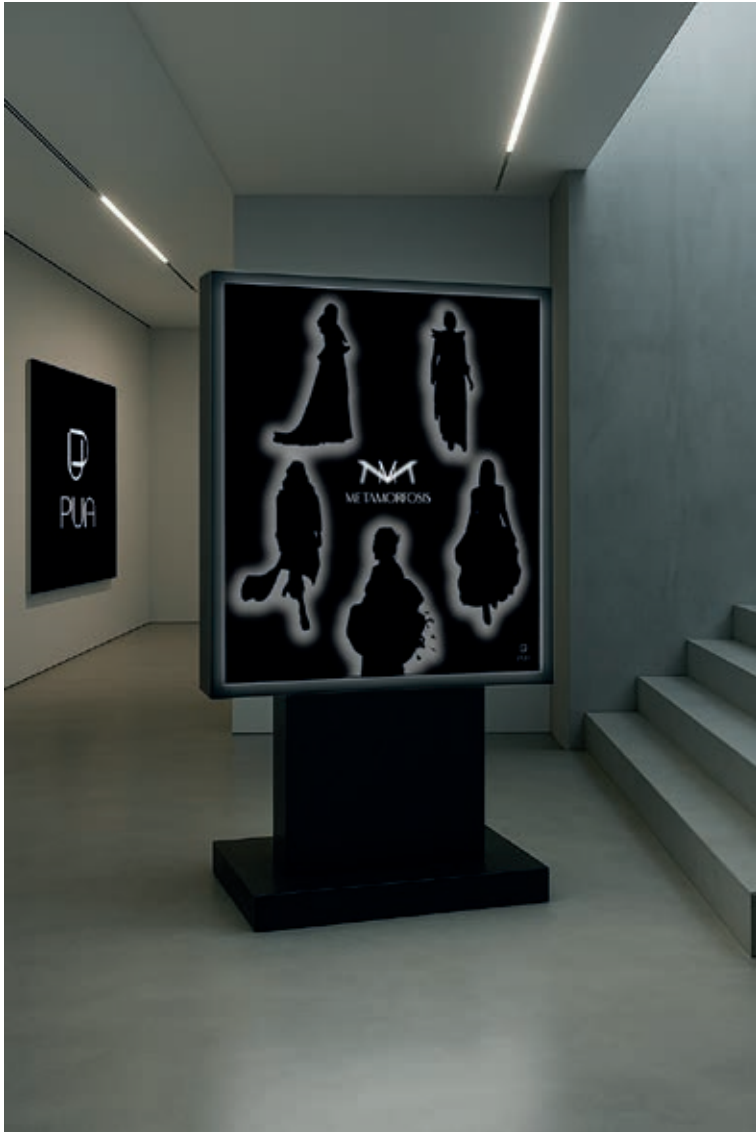
PUA

PUA

PUA

PUA

PUA





METAMORFOSIS



3.3.2 ETAPA DESARROLLO

INTRODUCCIÓN MANUAL DE COLECCIÓN

Este manual comienza con una introducción al nombre de la colección, donde se explica su significado simbólico y su conexión directa con el concepto de transformación que atraviesan tanto los personajes como la evolución personal del diseñador. A continuación, se detallan el logotipo y símbolo gráfico específicos creados para esta colección, analizando sus formas, tipografías y carga conceptual, como elementos representativos de la identidad visual de Metamorfosis.

El manual incluye también un moodboard principal, que recoge las referencias estéticas, dramáticas y emocionales que sirvieron como punto de partida e inspiración para la colección, estableciendo el estilo general de la propuesta.

La parte central del manual está dedicada a la presentación de los 20 figurines de la colección, distribuidos en páginas individuales donde cada diseño se expone con ilustración a color y una descripción detallada del vestuario, explicando las decisiones de diseño, siluetas, texturas, tejidos y guiños simbólicos. Estos figurines están organizados en cinco bloques, correspondientes a cinco personajes icónicos del universo Disney, con cuatro diseños por personaje, cada uno reinterpretado a través del lenguaje estético de un diseñador de referencia.

Este manual no solo explica el resultado del proceso creativo, sino que muestra una guía completa de la colección, reflejando la coherencia conceptual y visual de Metamorfosis dentro del universo de marca PUA.

UNIVERSO VISUAL

LOGOTIPO

“Metamorfosis” es el título que da sentido y forma a todo este Trabajo de Fin de Grado, representa el eje conceptual y narrativo de un proyecto que gira en torno a la transformación como motor creativo, emocional y visual.

Esta metamorfosis se centra en tres planos fundamentales. En primer lugar, la transformación de personajes icónicos del universo Disney, princesas y villanas que, son reinterpretados desde la costura y que busca aproximarse a la alta costura contemporánea, conservando su esencia simbólica pero aportando toques de literalidad para proyectarlos hacia una estética adulta, sofisticada y conceptual. Así, Cenicienta se reimagina bajo la elegancia clásica de Carolina Herrera, y Blancanieves se transforma desde la inocencia hacia una silueta estructurada inspirada en los volúmenes de Oscar de la Renta, la sirenita inspirada bajo el icónico estilo de Chanel, mientras que las villanas evolucionan desde la oscuridad exagerada hacia una nueva forma de elegancia matizada inspiradas en Thierry Mugler y Schiaparelli.

En segundo lugar, la metamorfosis del diseñador, mi propia evolución a lo largo del proceso, se convierte en un reflejo de esta narrativa, ya que cada decisión estética responde no solo a referencias visuales, sino a una búsqueda personal más profunda, a una construcción de autor que se consolida al definirse la filosofía, el lenguaje visual y los valores de marca.

Finalmente, esta transformación se puede ver a través de PUA, una firma de moda que no se limita a producir prendas, sino que funciona como manifiesto visual, un enfoque donde cada diseño, color, textura o aplicación gráfica representa un cambio, una huella del proceso.

PUA no es simplemente una marca, la vía a través de la cual se expresa una metamorfosis continua, la de los personajes reinterpretados, la del propio diseñador y la de una identidad visual que evoluciona en cada paso del proyecto.

“Metamorfosis” es el nombre de la colección que da forma a esta pasarela compuesta por 20 diseños, cada uno de los cuales se concibe como una cápsula de transformación. Estos representan una reinterpretación personal de figuras icónicas que han perdurado en la memoria desde la infancia, pero reimaginándolos ahora desde una mirada madura, crítica y estilísticamente elevada.

Esta colección funciona como el cierre de un ciclo vital, la infancia, entendida como un espacio de sueños y fantasía, transformándose en punto de partida para una nueva etapa, una nueva era creativa, la de la costura.

Así, Metamorfosis no sólo da nombre a esta colección, sino que define con precisión el tránsito de lo que fui hacia lo que empiezo a ser.

En cuanto al logotipo de Metamorfosis, se compone de un fondo que presenta un efecto visual difuminado, con líneas que evocan movimiento, representa simbólicamente el espacio escénico de la Plaza Colón, donde se desarrolló la pasarela. Las líneas hacen alusión a las entradas y salidas del espacio, que durante la grabación se convirtieron en elementos narrativos clave, estructuras físicas que se transformaron en portales visuales por donde los modelos emergen o desaparecen, creando un ritmo dramático que daba profundidad al desfile.

Ese juego de trayectorias y aperturas está visualmente representado aquí como un flujo de energía que envuelve al logo, casi como si la imagen “respirara” con el espacio.

En cuanto a la “M” central, es el eje estructural y simbólico, es más que una letra inicial, es una síntesis gráfica de la arquitectura de la pasarela.

Funciona como un marco estructural, pero también como símbolo de transformación, dos caminos que se juntan para formar una figura fuerte y simétrica, que apunta al cambio.

La palabra METAMORFOSIS está escrita en la tipografía Bowie Regular, una elección para comunicar elegancia y cambio al mismo tiempo.

Esta tipografía se caracteriza por sus formas estilizadas,

Con este diseño de logotipo se pretende crear ese movimiento constante, casi como si cada letra se transformara en la siguiente, evocando el proceso evolutivo.

Por lo tanto, es una metáfora visual del desfile realizado en Plaza Colón, un espacio abierto, con múltiples accesos, donde la moda se convierte en narrativa. El fondo difuminado representa ese escenario fluido y cambiante, utilizando la “M” como símbolo de entrada/salida, de transformación.

M

METAMORFOSIS



METAMORFOSIS

FIGURINES

La colección presentada a continuación reúne 20 figurines inspirados por el lenguaje de la moda contemporánea, los patrones visuales y narrativos de cinco personajes icónicos, Cenicienta, Maléfica, La Sirenita, Blancanieves y Cruella de Vil. Cada universo ha sido investigado estilísticamente mediante una firma de alta costura diferente, seleccionada por su afinidad estética y conceptual con el personaje.

La propuesta parte de un enfoque editorial que sitúa a estas figuras tradicionalmente clasificadas en roles arquetípicos, dentro de una pasarela de autor, donde el vestuario se convierte en una herramienta narrativa.

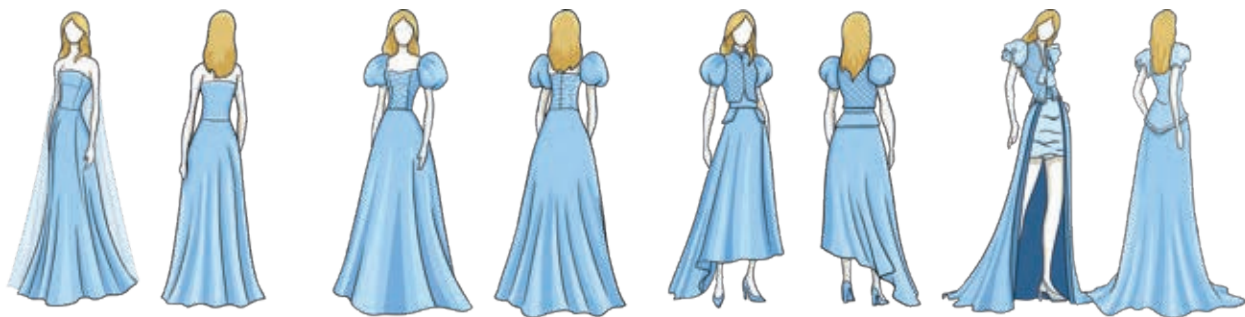
Cenicienta se resignifica desde la elegancia estructurada y refinada de Carolina Herrera. Las siluetas limpias, los volúmenes arquitectónicos y una paleta dominada por azules empolvados y blancos marcan una colección que enfatiza la transformación como empoderamiento.

Maléfica se reinterpreta con la teatralidad futurista de Thierry Mugler. Los diseños se componen de formas angulosas, cortes arquitectónicos y brillos oscuros que proyectan una energía poderosa y sobrenatural. Es una colección que evoca autoridad, misterio y vanguardia.

En La Sirenita, el legado de Chanel da forma a una colección etérea, elegante. Las texturas marinas se traducen en tweeds metalizados, transparencias acuáticas y siluetas ondulantes que exploran la libertad, la voz y el deseo desde la sofisticación clásica.

Blancanieves, interpretada a través del romanticismo contemporáneo de Oscar de la Renta, despliega tejidos con cuerpo y volúmenes exuberantes. El uso sofisticado del amarillo y el azul evoca su imaginario original sin caer en la literalidad, explorando una feminidad poderosa y serena.

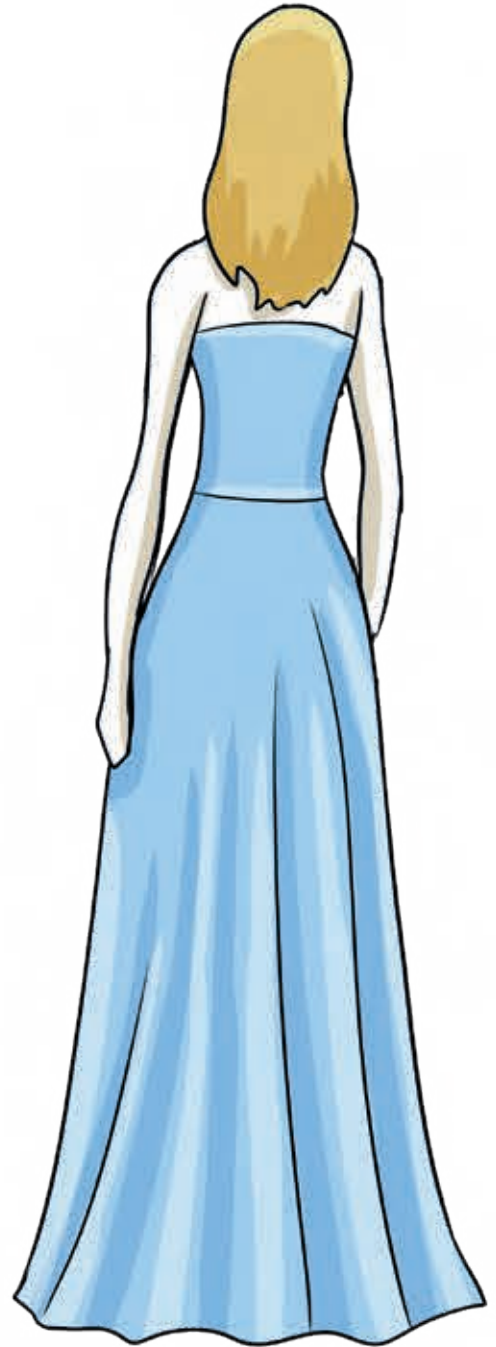
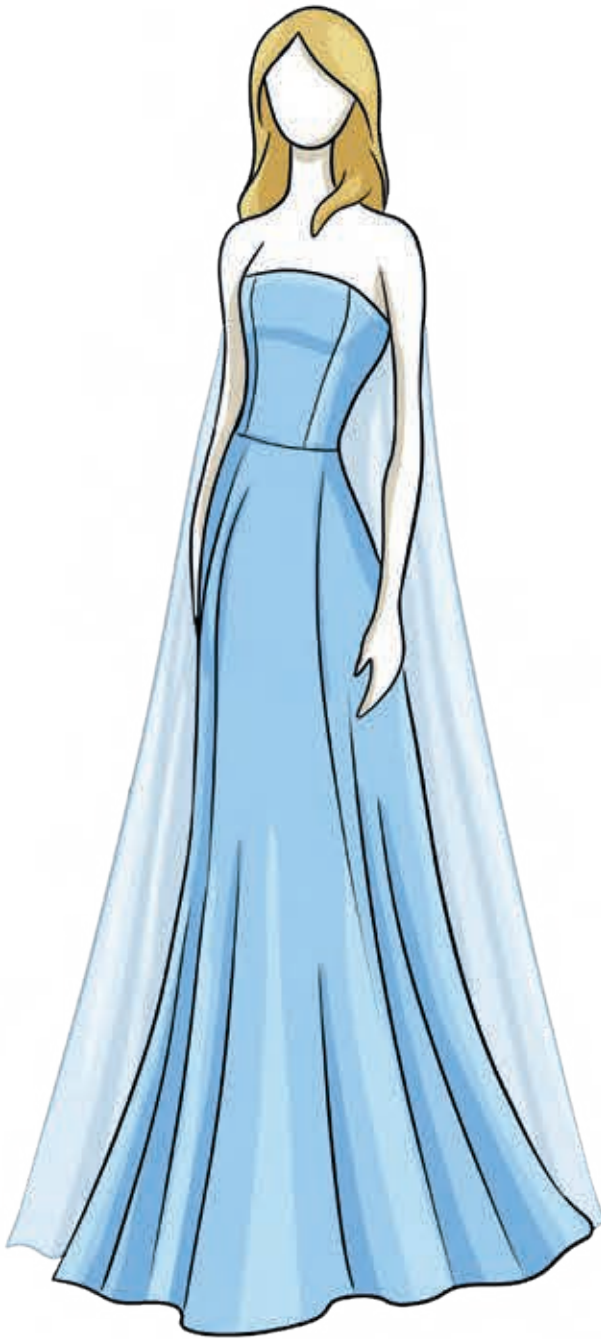
Por último, Cruella de Vil a través del surrealismo elegante de Schiaparelli. El negro domina la escena en combinación con blancos crudos, siluetas exageradas y detalles inesperados como plumas, estructuras etéreas y volúmenes dramáticos.



FIGURÍN

Se diferencia por su silueta columna y minimalismo. Se trata de un vestido largo palabra de honor, entallado en torso y cadera, con caída recta hasta el suelo. El mikado de seda del cuerpo garantiza firmeza en el escote y define una silueta limpia y delgada. Lo complementa una capa de tul rígido que cae desde los hombros, aportando ligereza y una sensación etérea. La combinación entre estructura y vaporosidad muestra un contraste elegante. El azul acero aquí resalta especialmente por la limpieza del diseño, evoca sofisticación y modernidad.

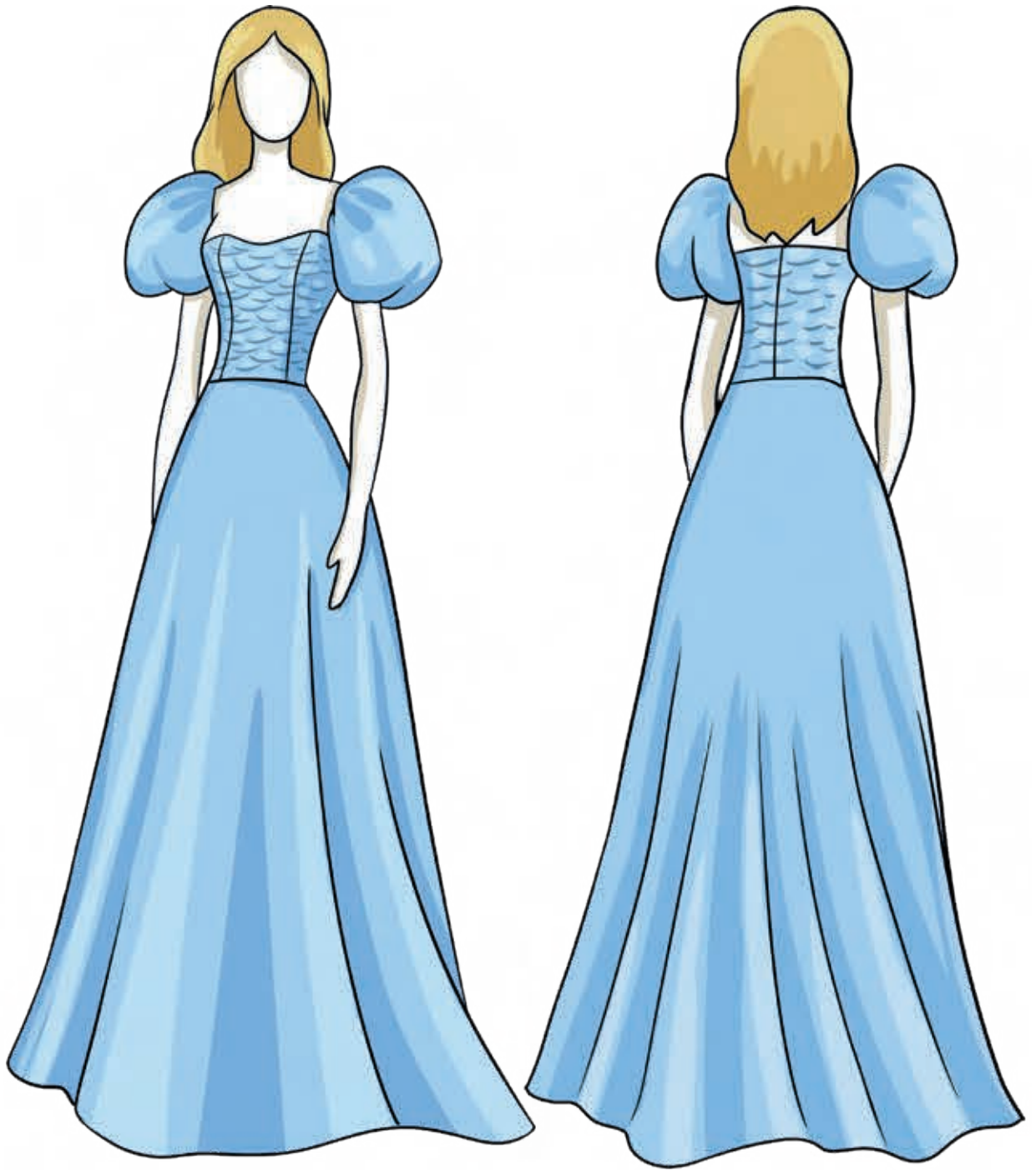
Desde la vista posterior, el vestido sigue una línea sencilla y elegante, con el mikado resaltando suavemente la espalda y cadera hasta el bajo. La capa de tul cae como un velo, aportando dramatismo y delicadeza. La espalda está completamente descubierta, lo que rompe con la rigidez del cuerpo y es un guiño a la sensualidad del diseño. Crea un contraste entre el corte y el carácter escénico del conjunto.



FIGURÍN

Este diseño presenta un vestido largo de gala con falda amplia, corsé visible y mangas globo. El cuerpo, confeccionado en mikado de seda, resalta el busto y la cintura. Las mangas de organza generan un volumen suave. La falda larga y acampanada, también en mikado, tiene una caída con cuerpo y movimiento que aporta dramatismo y elegancia. El escote recto y el diseño ceñido hasta la cintura generan una figura clásica de alta costura.

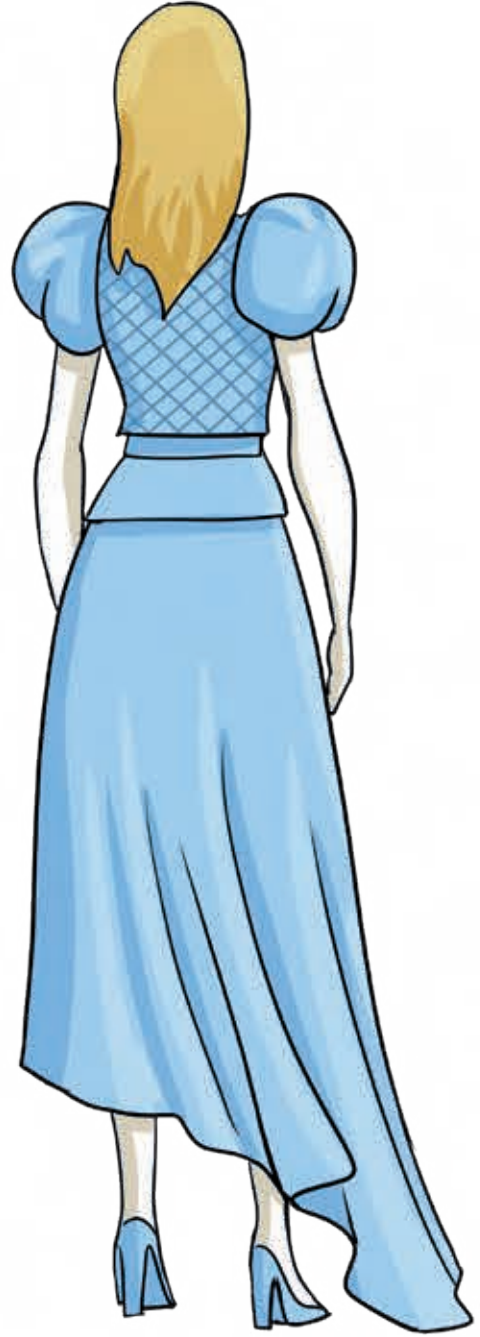
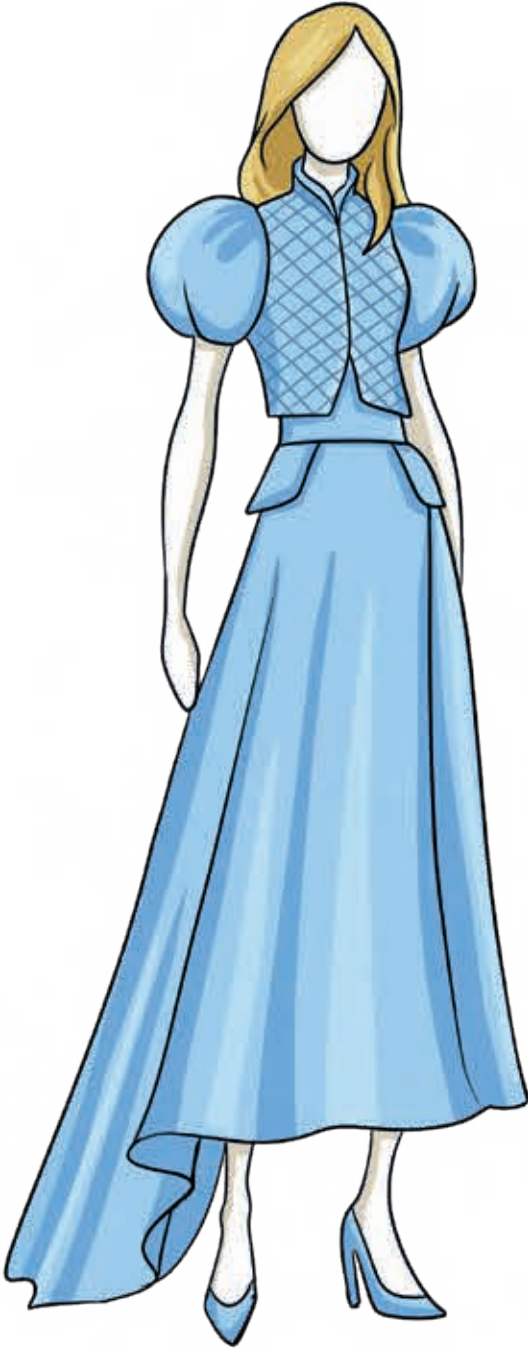
La espalda del diseño presenta un corsé con lazada ajustable, que reafirma la estructura rígida del busto y dando un toque artesanal. Las mangas abullonadas, generan una silueta simétrica. La falda cae desde la cintura con pliegues controlados, abriéndose hacia un bajo con volumen que mantiene la elegancia del conjunto entero. La parte posterior está hecha para priorizar la estética limpia y continua del diseño. El mikado aporta estabilidad estructural y evita que la tela pierda forma con el movimiento, este diseño destaca para una pasarela escénica o entorno teatral.



FIGURÍN

Este diseño se compone de un vestido midi con falda evasé, mangas globo y cuerpo tipo corpiño estructurado con textura visual. El mikado de seda en la falda proporciona estructura con una caída elegante y limpia, mientras que el cuerpo incorpora acolchados. Las mangas abullonadas en organza aportan volumen, contrastando con la sobriedad de la falda. El largo a media pierna estiliza la figura, evocando códigos clásicos de moda europea con un toque contemporáneo. El azul acero refuerza el aire sofisticado.

En la parte trasera se mantiene la trama del corsé. La cinturilla bien marcada separa el torso de la falda, resaltando la silueta en forma de reloj de arena. La falda de mikado fluye con elegancia hacia abajo, sin excesivo volumen, permitiendo que la prenda visualmente tenga una ligereza visual. El conjunto mantiene una armonía entre estructura y movilidad. En la parte trasera del diseño trasero se ve como resalta lo más importante del vestuario, la sobriedad permitiendo que los detalles del tejido y el corte tengan todo el protagonismo.



FIGURÍN

Este diseño es una de las piezas clave de la colección, compuesto por una construcción compleja y teatral. La sobrefalda semicircular en satén duquesa azul acero presenta una abertura frontal pronunciada que hace resaltar la minifalda interior. La caída es fluida pero con cuerpo, gracias a la estructura interna de tul rígido que controla el volumen desde la cintura hasta el suelo, generando una silueta poderosa. La minifalda, en organza azul hielo, está fruncida con técnica “pick-up” para crear volumen localizado y una textura casi escultórica y se ajusta mediante goma elástica con un forro interior azul para controlar la transparencia.

El cuerpo, realizado en moulage con terciopelo acolchado azul hielo, se ajusta al torso como un corsé blando, cerrando al frente con corchetes y rematado con una lazada central en organza. Las mangas globo, también de organza, se muestran con la misma ligereza que la minifalda y aportan contraste al cuerpo más estructurado. Es una propuesta sofisticada, con aires de alta costura contemporánea.

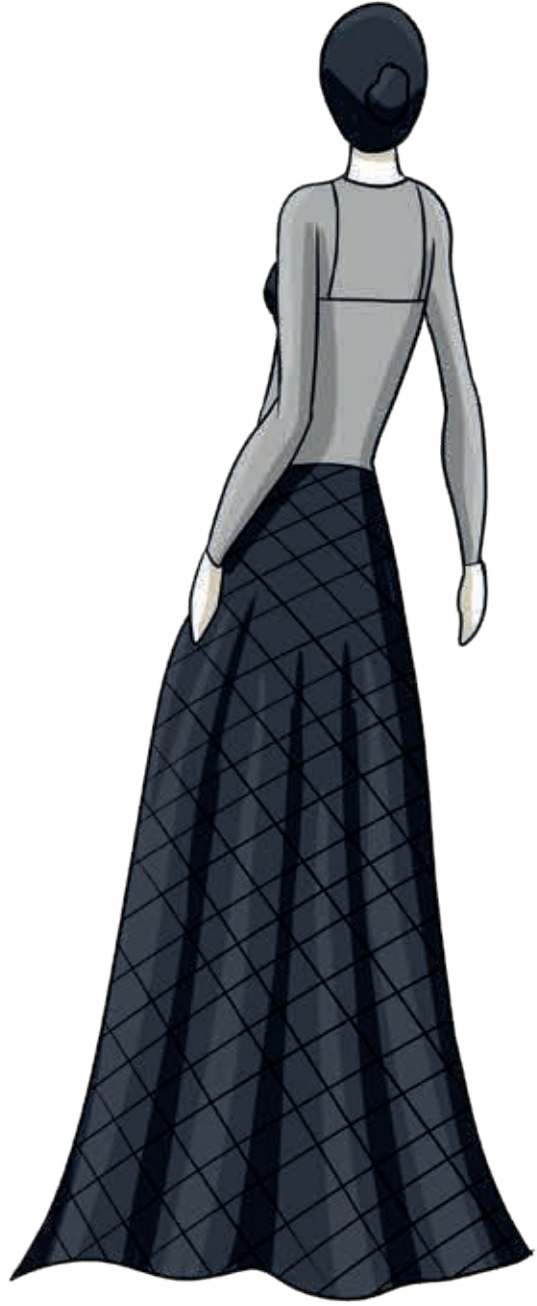
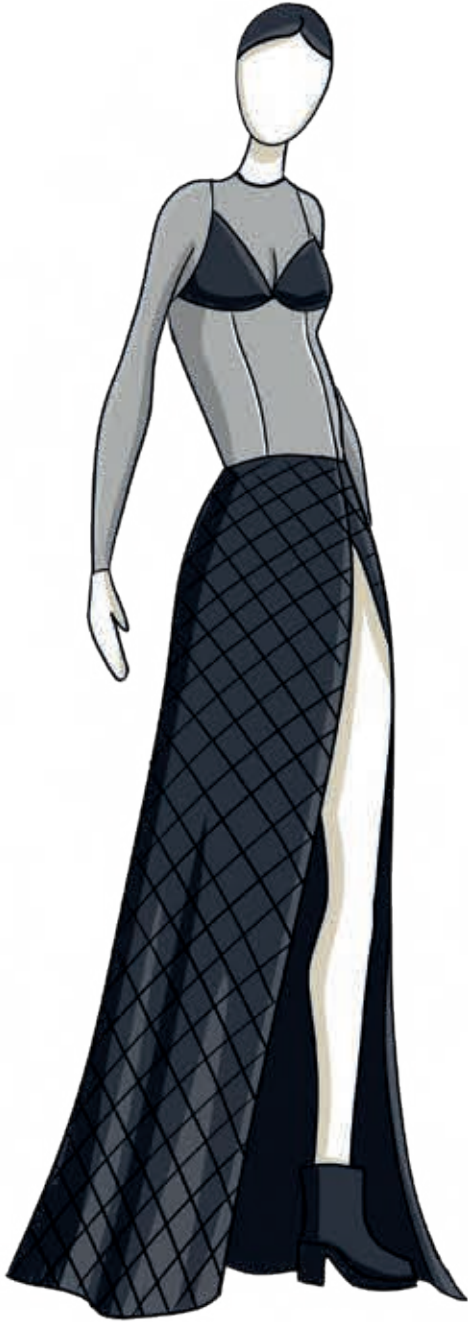
Desde la espalda, la sobrefalda despliega todo su dramatismo en una cola que nace con naturalidad desde la cintura, sin cortes visibles. El satén duquesa en azul acero potencia los reflejos del tejido en movimiento, y el volumen se mantiene gracias al soporte de tul rígido. La minifalda se oculta parcialmente bajo esta estructura, revelándose sólo con el paso. El cuerpo mantiene su forma gracias al acolchado del terciopelo. Es un diseño que equilibra técnica, volumen y feminidad, pensado para crear un impacto en la pasarela.



FIGURÍN

Esta propuesta es más minimalista que el resto pero igualmente impactante. La falda larga en polipiel acolchada se abre mediante una abertura lateral profunda que revela la pierna. El cuerpo se compone de un top tipo sujetador y mangas en tul elástico que recorren los brazos con brillo sutil. La estructura rígida de la falda contrasta con la fluidez del tul, equilibrando fuerza y delicadeza. El estilismo es sugerente pero controlado, jugando con geometría y corte.

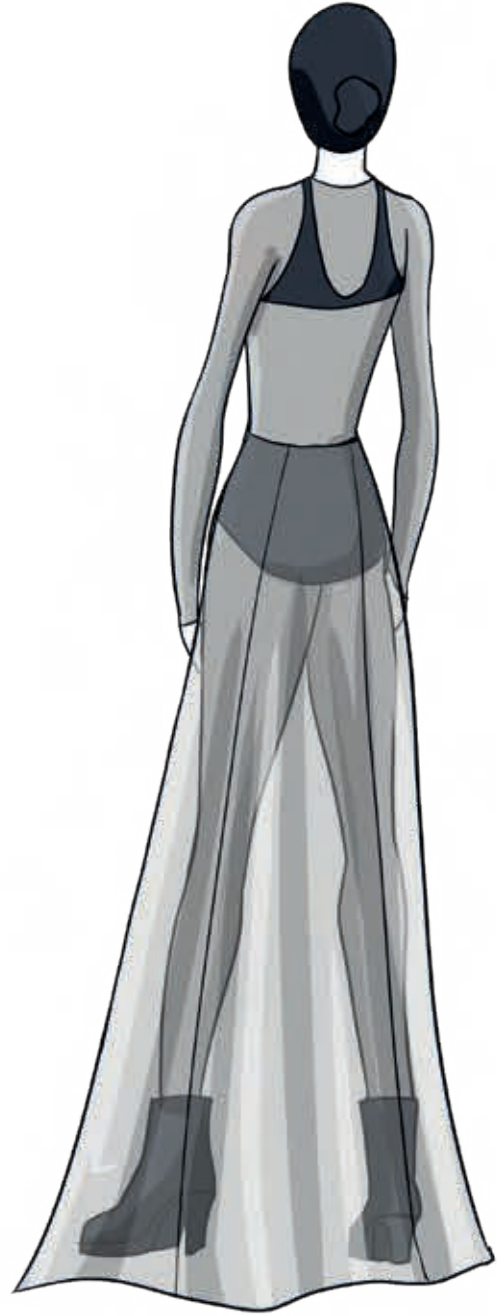
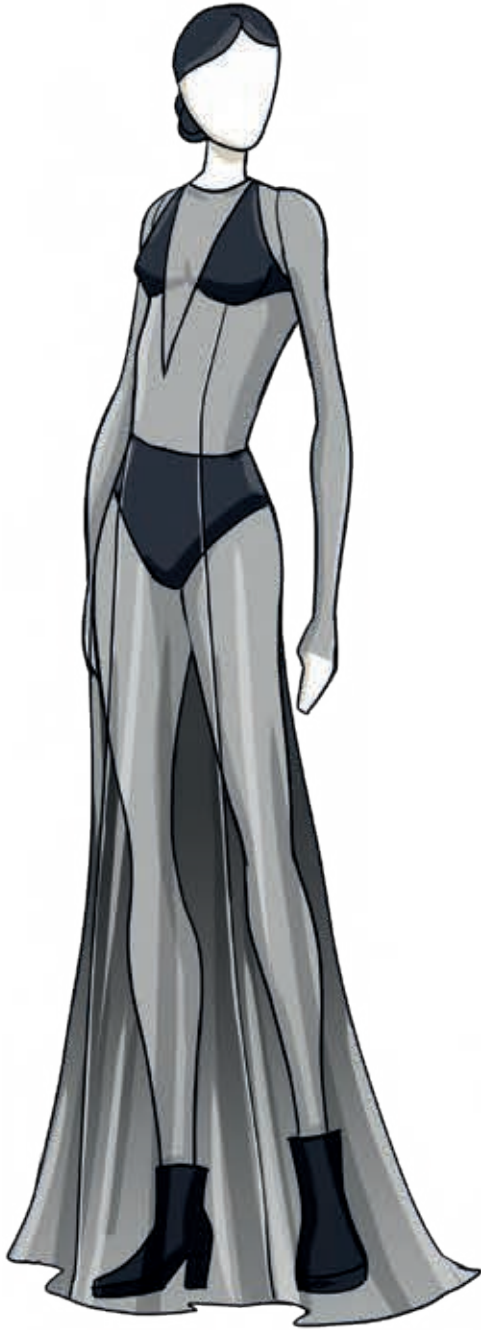
Por detrás, las mangas continúan su trazo limpio y se unen con un cierre recto a la altura de la espalda. La falda mantiene su silueta en A, ligeramente acampanada, con los rombos acolchados visibles y una costura central discreta. El contraste entre la transparencia del cuerpo y la solidez del tejido inferior es clave en esta vista, se genera una visión elegante y misteriosa.



FIGURÍN

Este diseño se construye en su totalidad en tul elástico con micro brillos, dejando a la vista la estructura interior formada por un conjunto de top triangular y braguita alta en polipiel. La silueta cae recta y abierta desde los hombros hasta el suelo, permitiendo al tul moverse con fluidez. Las mangas largas de tul muestran los brazos, aportando verticalidad. El escote profundo en V suma dramatismo sin perder sofisticación.

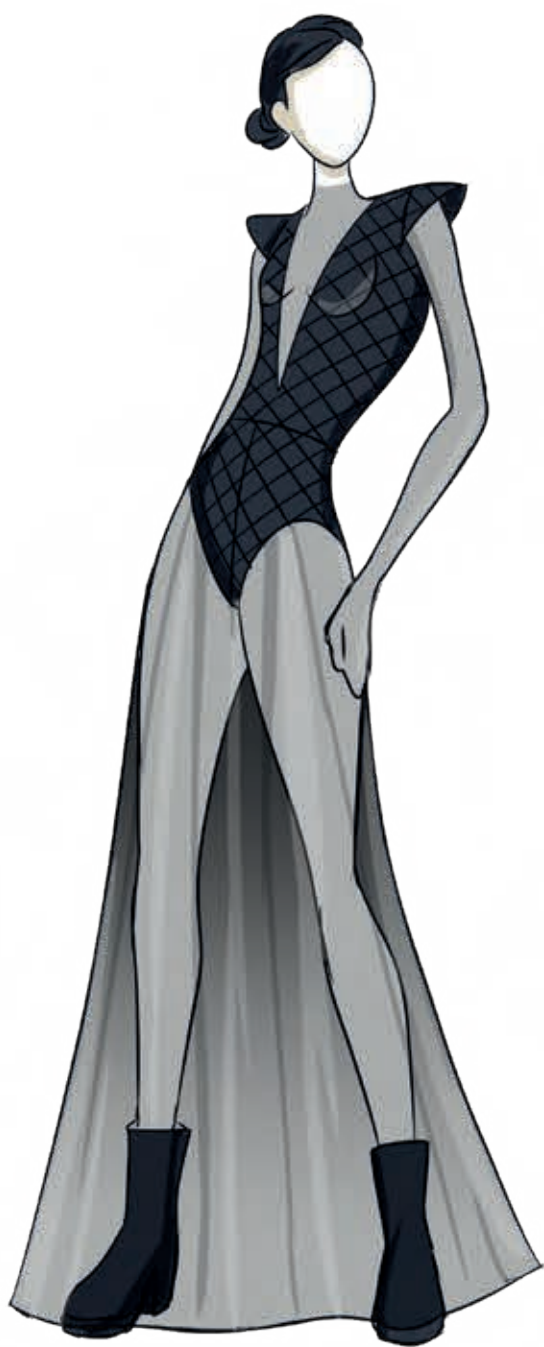
En la espalda la transparencia del tul muestra la totalidad del conjunto interior, incluyendo una cinturilla marcada. El escote posterior es alto y cerrado, contrastando con el frontal. La falda continúa con caída vaporosa, sin costuras visibles, dejando que el tul capture la luz y proyecte los micro brillos con movimiento. Es un diseño etéreo pero con carácter.



FIGURÍN

Este diseño juega con el concepto de armadura etérea. El cuerpo es un leotardo de polipiel con escote pronunciado y hombros destacados. La silueta se estiliza al máximo mediante dos grandes piezas de tul negro con microbrillos que caen desde la cintura, abiertos al frente, revelando las piernas al caminar. La mezcla entre estructura y transparencia crea una dualidad muy llamativa, sensualmente. Los botines negros refuerzan la estética fuerte.

Desde la espalda, el tejido de tul mantiene su limpieza visual, con un corte en lágrima y cintura bien definida. Las piezas de tul se proyectan hacia atrás en forma de cola ligera, creando una sensación de movimiento constante. El tul elástico sigue marcando el contraste entre lo oculto y lo visible, manteniendo la coherencia estética con el delantero. Las hombreras continúan como puntos clave de la silueta.



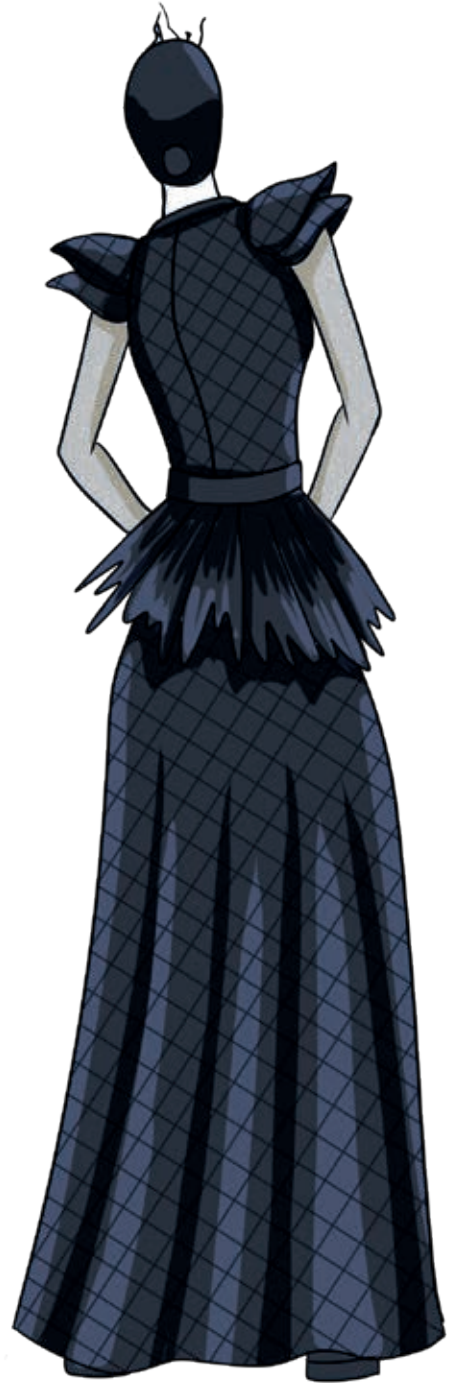
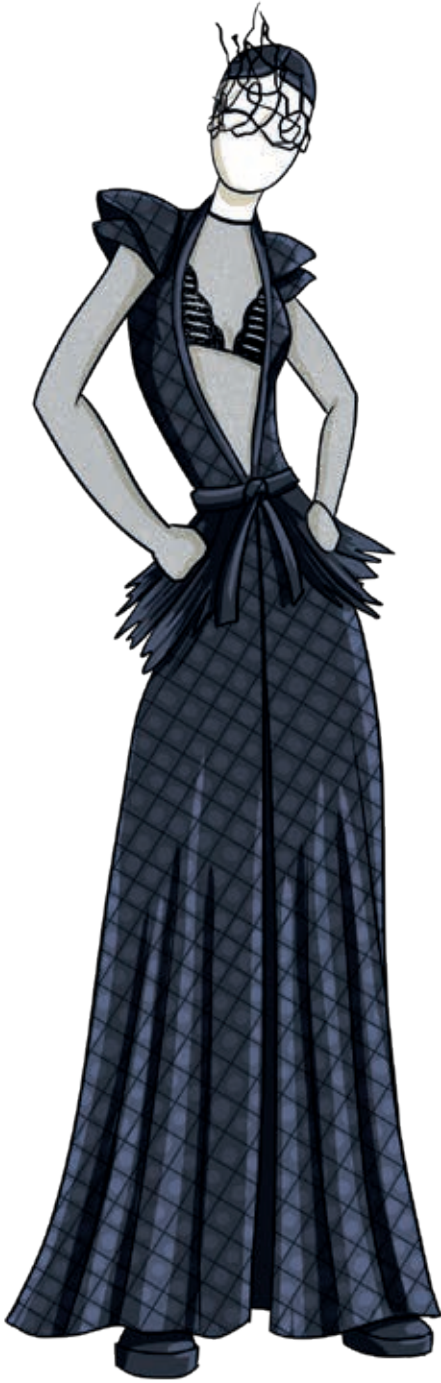
FIGURÍN

El look es otra pieza clave dentro de la colección, se construye en tres capas que se superponen con precisión: una camiseta de tul elástico con micro brillos integrados que cubre completamente el torso y los brazos hasta los dedos, simulando guantes integrados, funciona como segunda piel translúcida con destellos sutiles.

Aunque no son visibles a simple vista, el look se completa con unos pantalones tipo malla confeccionados en tul elástico negro, el mismo tejido que la camiseta base. Esta prenda interior se ajusta al cuerpo con precisión y permite la libertad de movimiento sin romper la línea estética del conjunto. Su inclusión asegura cobertura total bajo la apertura central del abrigo, manteniendo el equilibrio entre sensualidad y funcionalidad. Además, aportan coherencia material al estilismo, uniendo las texturas translúcidas del look sin romper visualmente con las capas exteriores más estructuradas y voluminosas. Refuerza el carácter escénico del diseño. Sobre esta base se eleva un abrigo sin mangas de polipiel sintética negra con textura geométrica acolchada, cerrado en la cintura con un único broche invisible que permite que la línea evasé se abra con majestuosidad hasta el suelo. La silueta cobra presencia gracias a unas hombreras decorativas sobredimensionadas que aportan estructura escultórica a la parte superior y evocan alas o armaduras. El corte central deja entrever la camiseta ceñida, generando un juego de volúmenes y brillos. El conjunto se completa con un cinturón decorativo enmarcado por una franja de plumas negras naturales que añade movimiento y dramatismo justo en el punto principal.

Desde atrás, el abrigo sigue la línea evasé con elegancia pero también con peso visual. La espalda se mantiene limpia, permitiendo que la textura geométrica en acolchado tenga protagonismo por sí sola. Las hombreras, vistas desde este ángulo, enmarcan el cuello como una extensión arquitectónica del diseño. El cinturón decorativo vuelve a asomar con las plumas que sobresalen sutilmente, creando dinamismo. La camiseta de tul elástico se percibe en la parte inferior de los brazos, donde el abrigo no cubre, manteniendo la coherencia de brillo y transparencia con la vista delantera. Además, se incorpora un componente teatral que refuerza la imponentia de la figura a través de la creación de una máscara elaborada con silicona fundida y posteriormente pintada con spray negro líquido. Esta pieza no solo acentúa la presencia escénica del diseño, sino que también representa un guiño a la innovación y a la experimentación con materiales no convencionales dentro del ámbito de la moda.

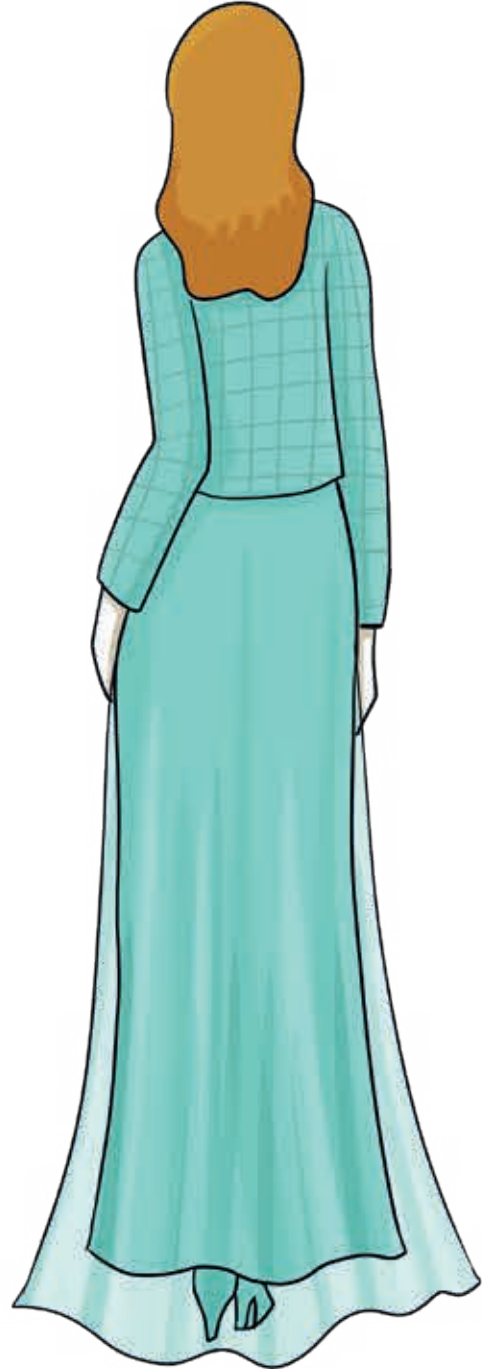
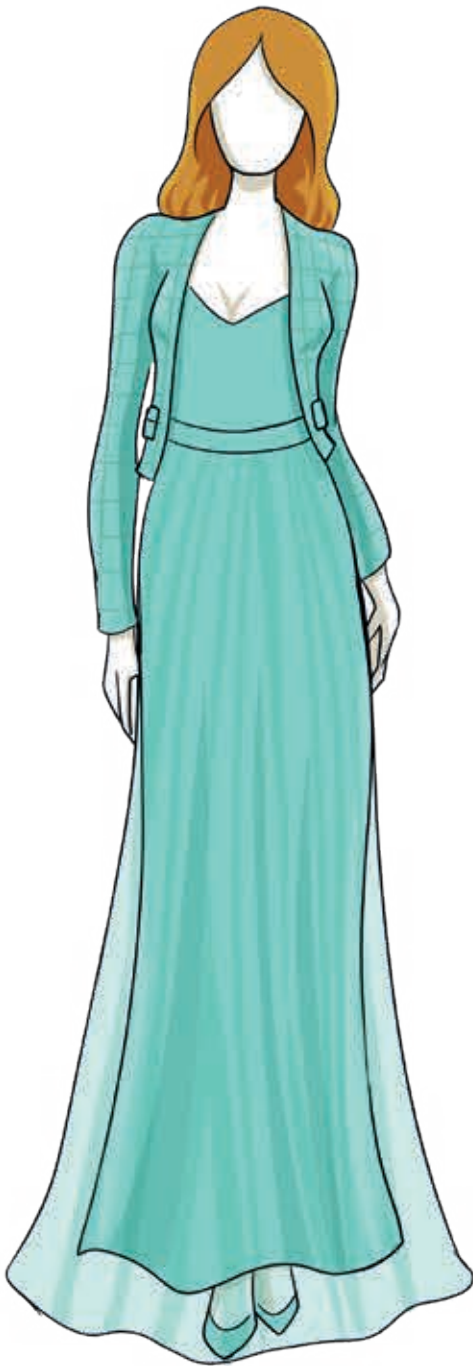
Esta combinación de materiales y estructuras convierte a este diseño en la máxima expresión de poder y sofisticación, una auténtica narrativa visual.



FIGURÍN

Este diseño ofrece un vestido largo y vaporoso de gasa aguamarina con escote en pico, ceñido bajo el pecho y fluido hasta el suelo. La estructura del vestido está reforzada con un forro que aporta opacidad en zonas clave, mientras permite la caída natural del tejido exterior. Como capa superior, se incluye una torera corta de tweed con pinzas sutiles y mangas, estructurada mediante entretela termo adhesiva.

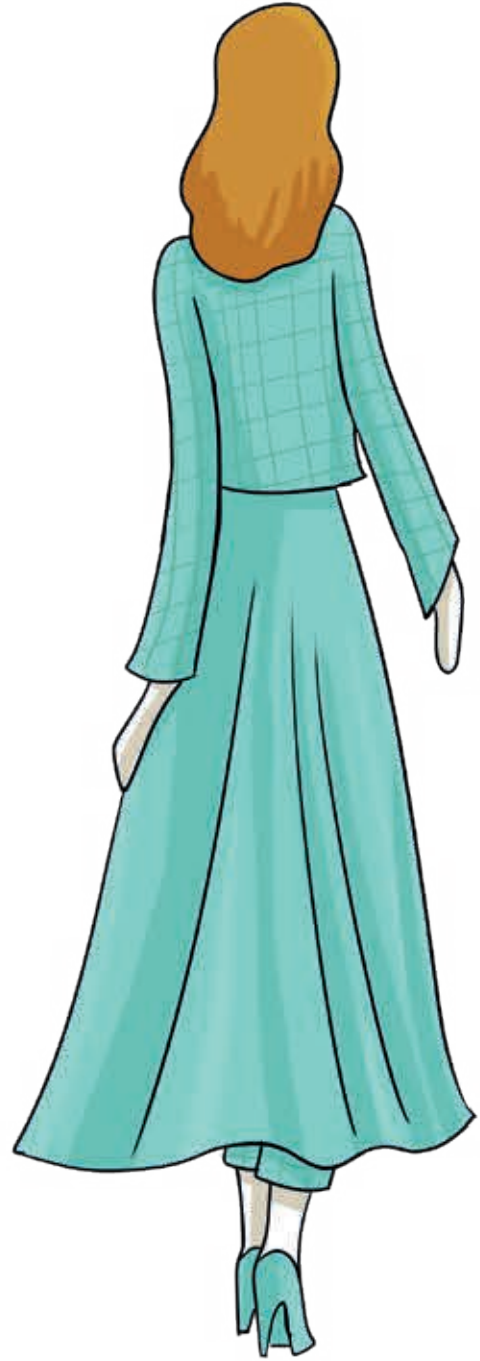
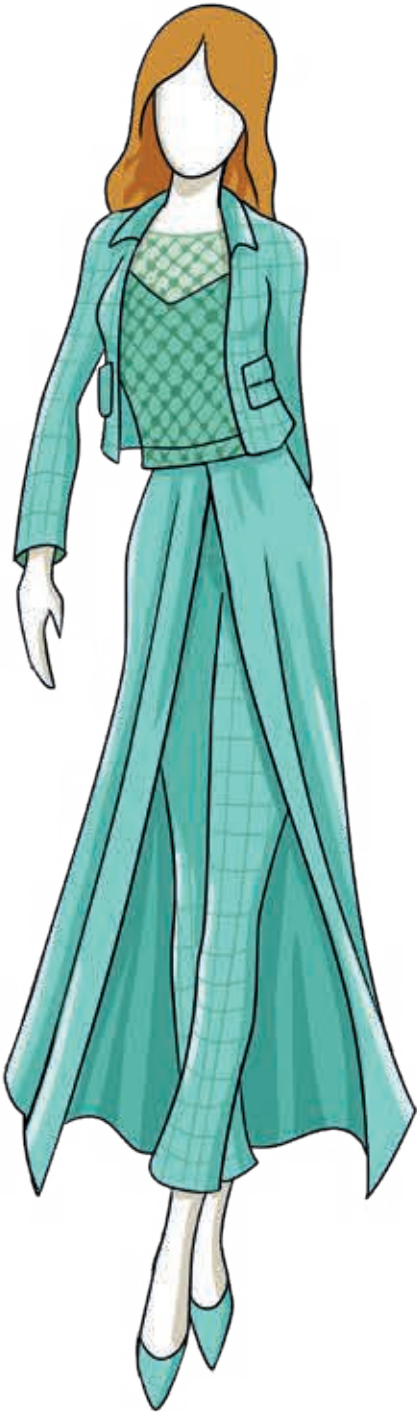
En la vista trasera, el tweed aporta volumen en la parte superior, equilibrando la caída ligera de la falda de gasa.



FIGURÍN

Este look combina un pantalón entallado de tweed con una sobrefalda asimétrica de gasa cruzada, que aporta dinamismo y sensación de movimiento. La parte superior incluye un corpiño cruzado de cuadros tono sobre tono, junto con una chaqueta estructurada de tweed con mangas largas. El conjunto mezcla geometría y fluidez, con detalles como el escote cruzado, los botones metálicos y el acabado forrado que le otorgan sofisticación.

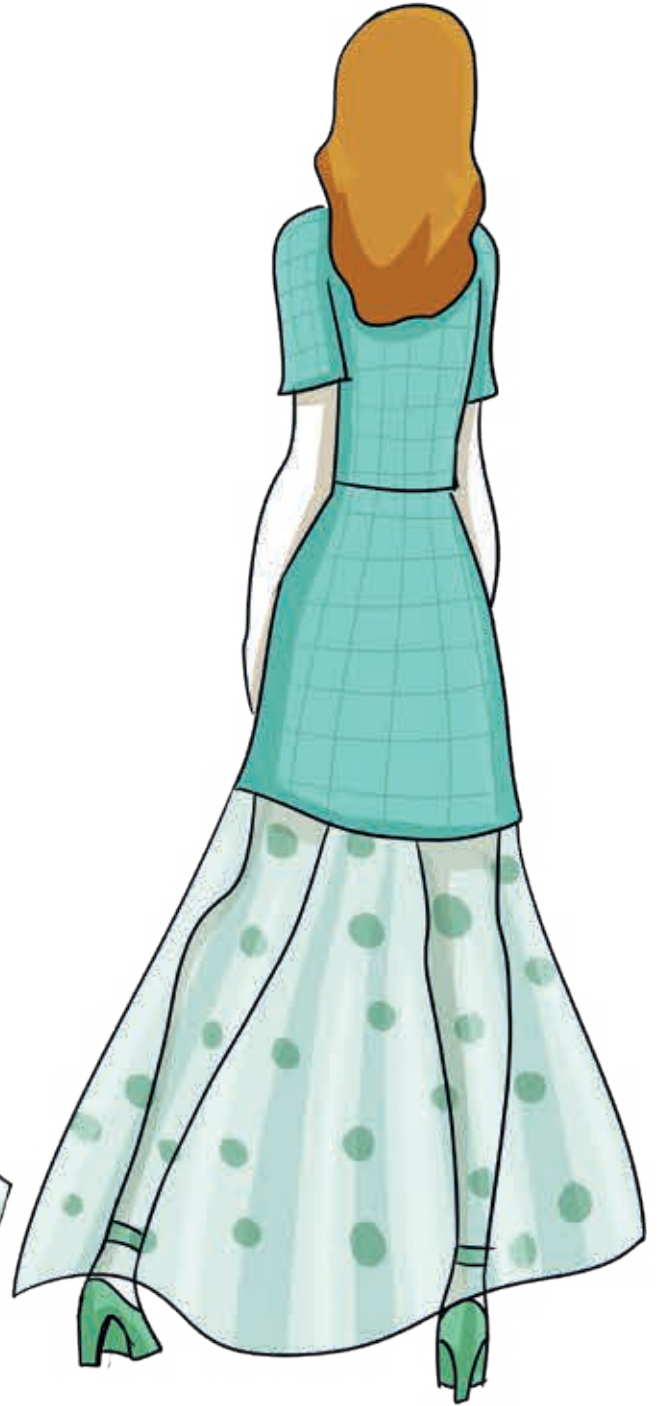
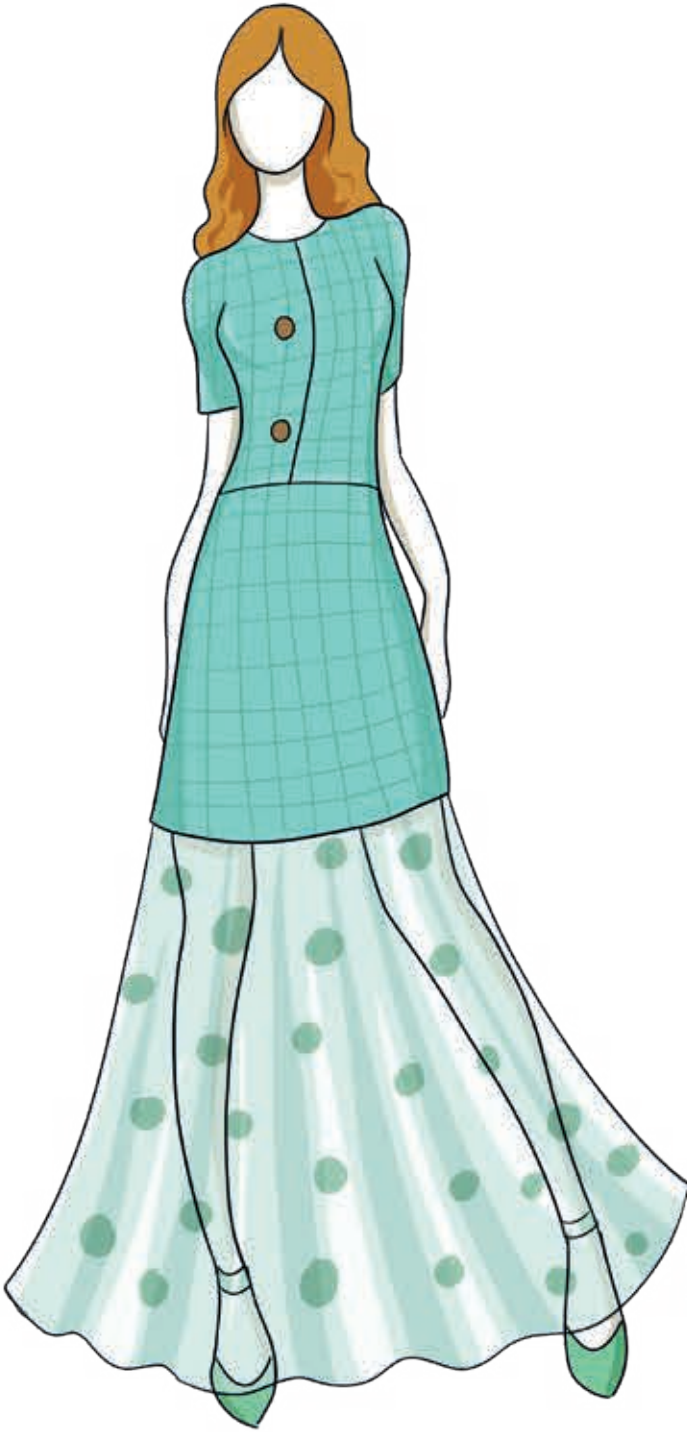
Por detrás, la chaqueta ajustada define la silueta, mientras que la sobrefalda da continuidad a la fluidez inspirada en el agua.



FIGURÍN

Este conjunto parte de una base de vestido recto de tweed con cuello redondo y manga corta, cerrado por dos botones dorados delanteros. En la prenda resalta dimensión gracias a una falda de gasa translúcida con grandes lunares en verde agua, que nace desde la cintura del vestido y cae con amplitud hasta el suelo. Esta capa inferior da un efecto óptico de cola sutil y aireada, muy conectado con el universo marino.

En la parte trasera, el contraste entre el tweed estructurado y la gasa genera equilibrio, elegancia y juventud.



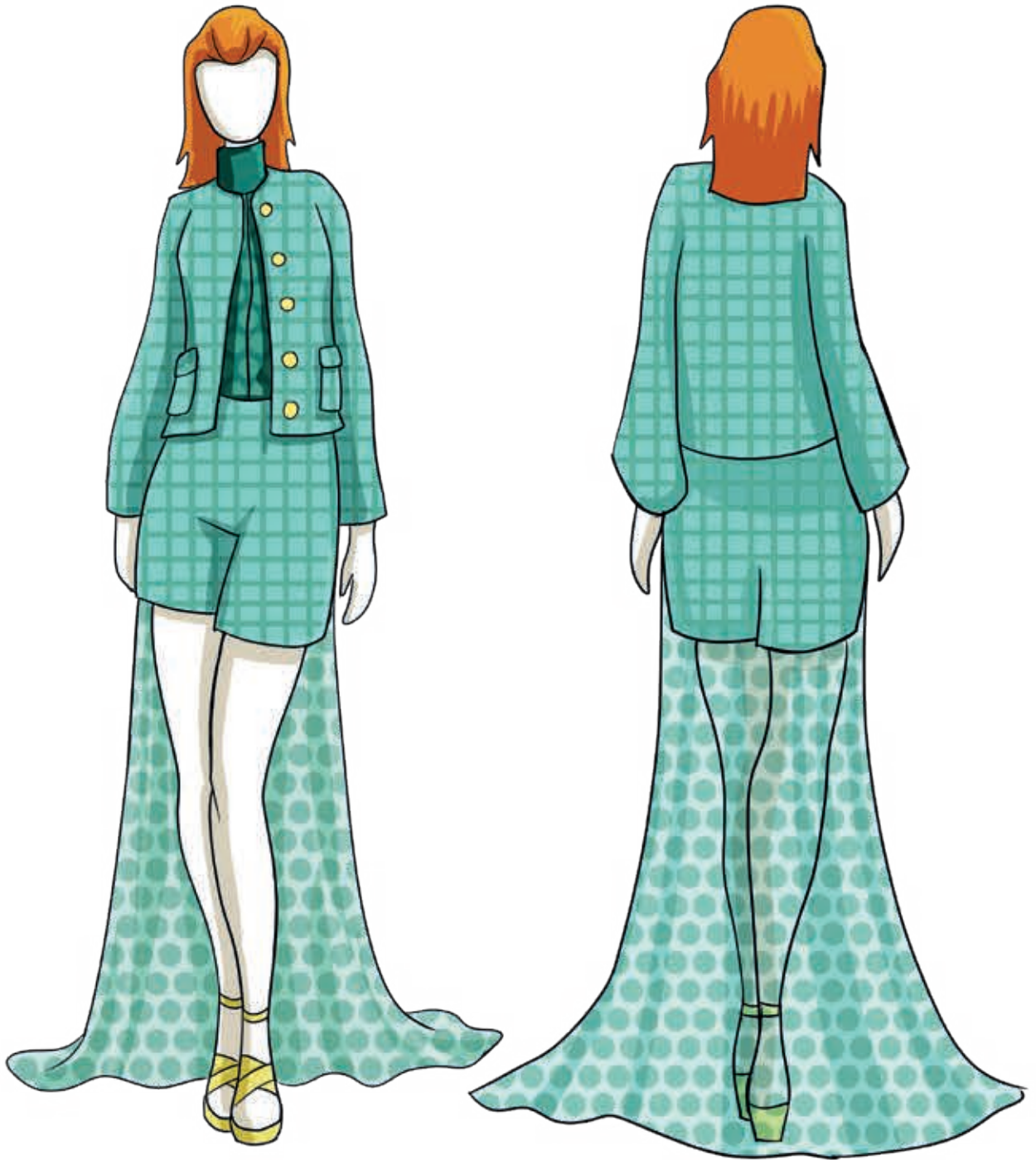
FIGURÍN

Otra pieza fundamental dentro de la colección, un look que fusiona la fuerza visual con la representación del mundo marino.

Se compone de una chaqueta de tweed azul aguamarina, ajustada al cuerpo, con mangas sastre tres cuartos y acabado de deshilachado artesanal en contornos, que aporta textura y pulcritud de las líneas. La estructura interna se refuerza con entretela tejida termoadhesiva y un forro de acetato en tono aguamarina, mientras que siete botones dorados de 20mm rematan la pieza con un guiño clásico de alta costura.

Bajo la chaqueta, se esconde un short de tweed a tono, con pinzas posteriores que entallan la prenda y falsas solapas delanteras decoradas con botones dorados, acompañado de una cremallera invisible lateral para un acabado pulido. El conjunto se equilibra con una sobrefalda de gasa, fluida y transparente, que aporta movimiento escultural al caminar, evocando el fluir del agua.

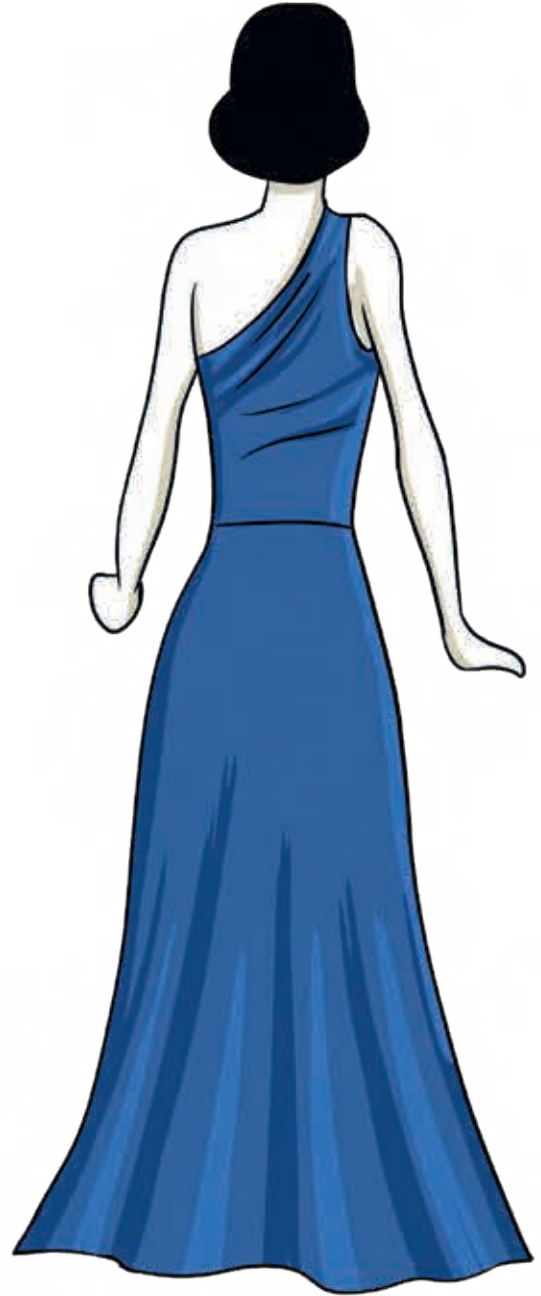
Como base interior, una blusa semitransparente de gasa con lunares, cuello alto cerrado en la espalda y un pliegue central encarado, añade una capa de delicadeza. Las sisas pulidas con bias cosido y vuelto muestran el cuidado por el detalle y elevan la prenda a un nivel técnico más alto. En conjunto, este figurín recoge lo mejor de cada material, volumen y silueta de la colección, y lo convierte en el centro narrativo y visual de este universo, empoderado, elegante y en constante movimiento.



FIGURÍN

Este diseño se construye a partir de un drapeado lateral en popelín azul, que entalla el cuerpo hasta la cadera para luego abrirse en una falda con volantes interiores en mikado amarillo, que aportan contraste y volumen de forma exagerada.

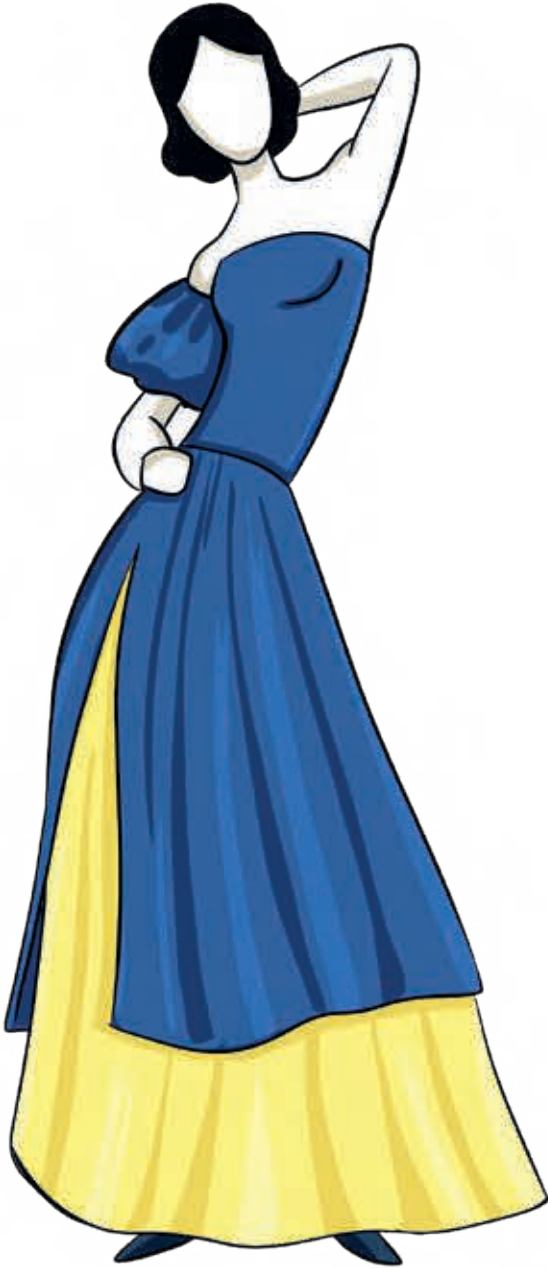
La parte trasera sigue la curva del cuerpo con sutileza, mientras que en el delantero, el escote corazón y una manga globo en un solo lado elevan la silueta a un plano romántico contemporáneo. Es un diseño que rinde homenaje al gesto icónico de Blancanieves desde una elegancia refinada.



FIGURÍN

Este look incorpora una falda larga evasé en mikado amarillo mostaza, con una sobrefalda asimétrica en azul que nace desde un hombro, en una sola pieza que forma parte del bustier. El cuerpo, en popelín azul, está construido de manera envolvente, dejando un solo hombro al descubierto, lo que refuerza la silueta.

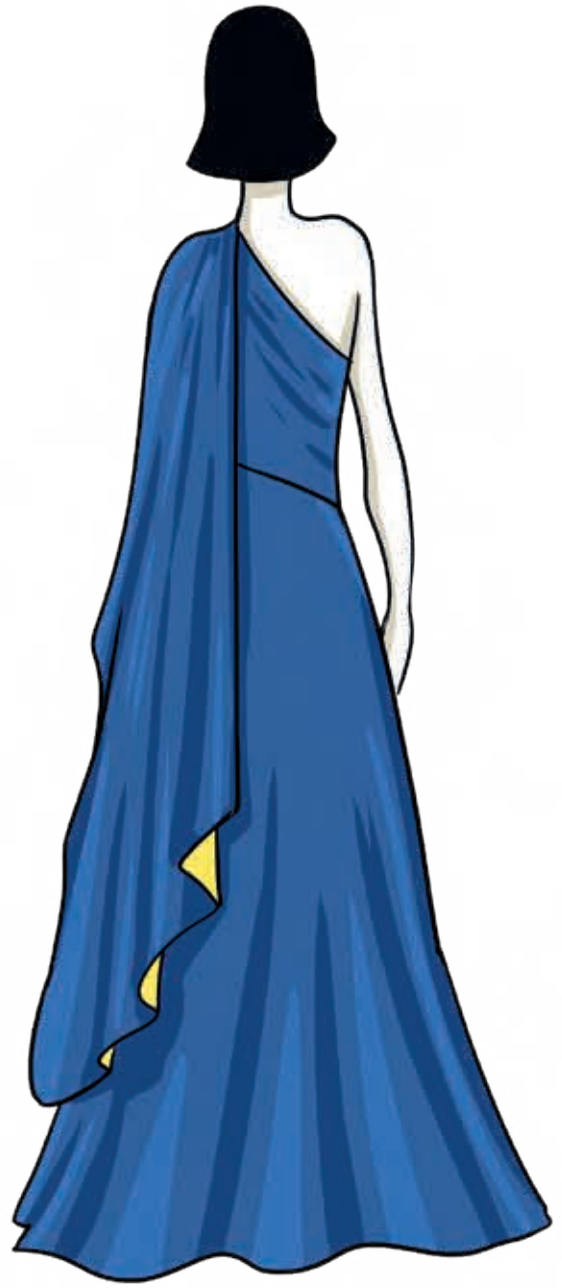
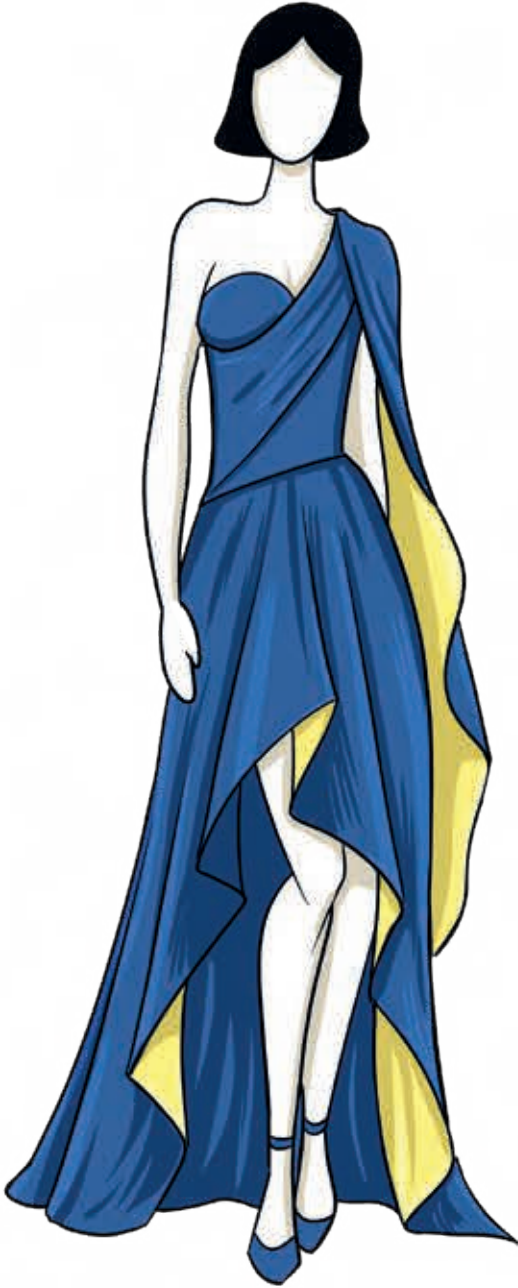
Desde la vista trasera, el vestido cae limpio y alargado, marcando la cintura y aportando verticalidad al conjunto con una espalda totalmente cerrada y elegante.



FIGURÍN

Inspirado en una silueta danzante, este vestido cruza el cuerpo con pliegues diagonales en popelín azul, dejando entrever un forro amarillo en mikado que asoma con cada movimiento. El diseño se ajusta al busto y desciende en una falda asimétrica con apertura lateral, aportando dinamismo y sensualidad.

En la espalda, la capa lateral se prolonga con un efecto fluido, decorado con picos amarillos que refuerzan la conexión con el universo cromático de Blancanieves desde una mirada editorial.



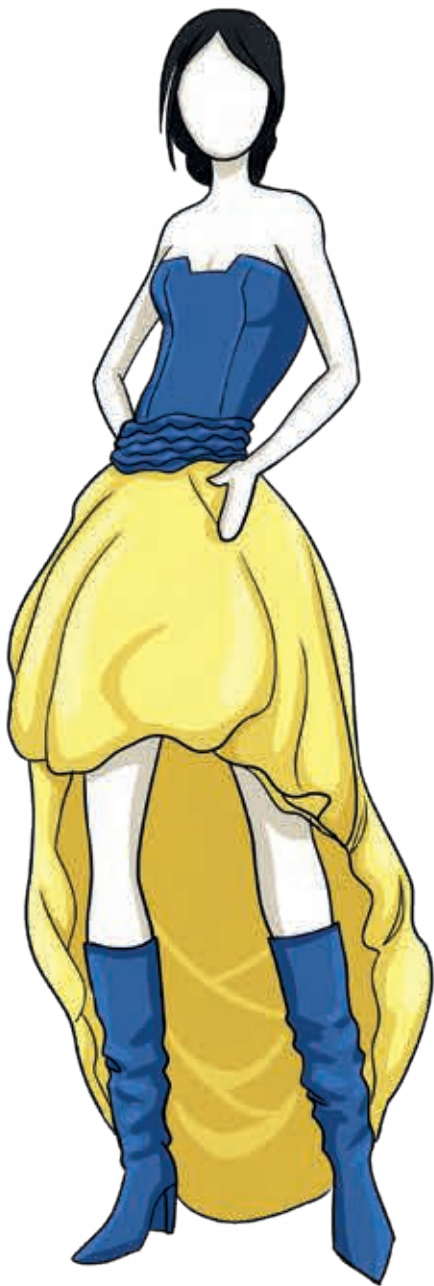
FIGURÍN

Este diseño juega con el volumen extremo. El vestido se compone de dos partes. En primer lugar, un cuerpo bandeau en popelín de algodón azul completamente entretelado con tejido rígido termoadhesivo, que aporta estructura y firmeza al busto. La parte inferior de esta prenda se caracteriza por un elaborado trabajo de drapeado en la zona de la cintura, realizado cuidadosamente a mano. Esta técnica artesanal no solo aporta volumen y movimiento, sino que también realza la silueta de forma elegante y sofisticada. El drapeado, al ser ejecutado de manera manual, se convierte en un elemento distintivo del diseño, evidenciando la dedicación y el valor del proceso hecho a medida dentro del conjunto de la colección.

El cuerpo incorpora varillas integradas en las costuras traseras, moldeando la silueta.

Unido a este, se despliega una falda globo abullonada en mikado de seda amarillo, que adquiere forma gracias al fruncido y el refuerzo interior de tarlatana, logrando una silueta escultórica. La construcción high-low, más corta por delante y con un vuelo más amplio en la espalda, aporta dinamismo.

Cierra con una cremallera invisible azul en el lateral izquierdo, que permite una apertura limpia. El resultado es una pieza que combina teatralidad, técnica y sofisticación.



FIGURÍN

En este look, el foco está en la estructura y la elegancia clásica. El vestido, en brocatel negro metalizado, presenta una línea sirena con escote barco y mangas largas ajustadas que estilizan el cuerpo. El detalle distintivo se encuentra en el cuello de mikado drapeado en blanco, decorado con pequeñas plumas negras colocadas de forma aleatoria, evocando el patrón de los dálmatas con una lectura abstracta.

La espalda continúa la línea del escote en una forma limpia, con caída libre del tejido. Este diseño mantiene un equilibrio entre elegancia y extravagancia.



FIGURÍN

Este vestido largo abraza una estética sensual y minimalista. Confeccionado en brocatel negro con destellos plateados, presenta un escote halter con abertura lágrima central y un cuello choker integrado. Las mangas guante desmontables, en mikado blanco con detalles de plumas aplicadas, para aportar teatralidad y sofisticación.

En la espalda, el diseño se abre asimétricamente, un escote profundo que revela la espalda completa, añadiendo sensualidad pero sin excesos.



FIGURÍN

Una propuesta más contemporánea, compuesta por un traje sastre femenino de dos piezas. La americana en mikado blanco con textura sutil de plumas negras estampadas se ajusta a la cintura con pinzas marcadas y botones pequeños forrados de 3mm. El pantalón palazzo en brocatel negro ofrece estructura y caída con un brillo metálico controlado.

Desde la espalda, se aprecia la línea limpia de la americana, sin solapas traseras, y el corte recto del pantalón que alarga visualmente la silueta. Este look traduce el estilo de Cruella al poder contemporáneo.



FIGURÍN

Este diseño se centra en un vestido largo ajustado en brocatel negro con reflejos plateados, de cuello halter alto, que potencia la elegancia de la figura.

La espalda se libera para crear un efecto de sensualidad velada. La pieza protagonista es la capa tipo estola oversize en mikado blanco de seda con aplicaciones de plumas naturales negras, que generan una silueta volumétrica y dramática. Este contraste entre la fluidez del vestido y el dramatismo de la capa abullonada con mangas refuerza un carácter provocador.

Es un diseño que muestra el lujo silencioso de Cruella, en una pieza impactante y versátil.



La creación del universo visual de este proyecto requirió una fase previa de exploración y ensayo que resultó clave para consolidar la narrativa final. Inicialmente, se propuso un primer shooting cuya localización fue el Parque del Capricho. Sin embargo, el resultado no alcanzó las expectativas planteadas. A pesar del valor estético del espacio, el entorno no acompañaba a nivel compositivo ni visual: el contraste entre el vestuario y el entorno no terminaba de armonizar, y el uso de una cámara fotográfica menos versátil limitó las posibilidades del antiguo fotógrafo para capturar la esencia narrativa de los diseños.

Aun así, este primer intento fue una experiencia de aprendizaje fundamental. Gracias a este error constructivo, se redefinieron criterios como la selección de localizaciones, el tratamiento de la luz natural y artificial y la mirada fotográfica necesaria para narrar correctamente el proyecto. Además, es justo reconocer y agradecer el esfuerzo y dedicación de quienes participaron en esa primera propuesta: Mercedes Arnás en maquillaje, Nacho Tomás como fotógrafo, Olivia Colorado y Noemí Tomás como modelos. Su trabajo fue impecable, y sentó las bases para el posterior desarrollo del proyecto definitivo.

Tras esta fase inicial, se conformó el equipo técnico definitivo, con perfiles especializados en fotografía, maquillaje, estilismo, asistencia logística y producción audiovisual. A la par, se realizó la selección de modelos, cuidando que cada una representara con fidelidad física y emocional al personaje Disney reinterpretado en cada diseño, en armonía con los valores estéticos del diseñador que inspiraba cada prenda.

Con las modelos seleccionadas, se procedió a realizar pruebas de vestuario, tomando medidas detalladas para adaptar las prendas de forma precisa y cómoda.

Paralelamente, se organizaron varias pruebas de localización, con el objetivo de asegurar que cada entorno conectara coherentemente con la narrativa visual y emocional de cada personaje. Este trabajo fue clave para integrar vestuario, modelo y espacio en una misma dirección estética.

Todo este proceso fue esencial para que la sesión lograra transmitir con fuerza la narrativa que articula el proyecto: una reinterpretación contemporánea de personajes clásicos, donde moda, identidad y escenografía dialogan con coherencia y sensibilidad.

PUESTA EN ESCENA TÉCNICA Y NARRATIVA

Para complementar la narrativa visual de las sesiones en exteriores, se llevó a cabo una sesión fotográfica en estudio que permitió registrar, de forma más técnica y detallada, cada uno de los diseños confeccionados. El espacio elegido fue uno de los platós de la Universidad Francisco de Vitoria, adaptado para la ocasión como un entorno de análisis visual, donde la moda se entendía no solo como indumentaria, sino como escultura textil en movimiento.

Cinco maniqués adaptados a los tallajes de cada modelo fueron preparados previamente, con el objetivo de vestir cada look por separado y poder analizar su comportamiento físico sin interferencias externas. El set técnico se compone de una cámara profesional, un trípode, focos de iluminación continua, una lona de polietileno blanca como fondo neutro y una tarjeta de memoria de alta capacidad para registrar cada detalle en alta resolución.

La sesión comenzó con un trabajo meticuloso de colocación, planchado y ajuste de cada prenda, cuidando al milímetro cada volumen, capa y accesorio. Se fotografiaron todos los ángulos: frontal, trasera, laterales y detalles de textura, buscando resaltar tanto el lenguaje formal de los tejidos como su potencial simbólico. Esta parte del proceso fue clave para documentar los acabados, las calidades y los valores estéticos de cada diseño antes de ser llevados a escena con los modelos.

La jornada contó con la valiosa colaboración de Óscar Aparicio como fotógrafo principal, así como con el apoyo técnico de varios becarios del área audiovisual de la universidad, quienes ayudaron en el montaje de la iluminación y la optimización del set. Además, Noemí Tomás y Beatriz Casado aportaron una asistencia fundamental durante todo el proceso, desde el estilismo de los maniqués hasta la gestión del ritmo de la sesión. Gracias a este equipo, se logró un entorno profesional que favoreció la atención a cada detalle.

Cada vestuario fue tratado como una entidad narrativa propia;

La Sirenita, reinterpretada bajo el imaginario de Chanel, fue el primer diseño en fotografiarse. El enfoque se centró en las transparencias sutiles del tul, los pequeños lunares que simulaban burbujas marinas, y el brillo delicado de los tejidos. Se resaltaron también los botones estratégicamente ubicados, que evocaban perlas o detalles marinos.

A continuación, Cruella de Vil, inspirada en Schiaparelli, fue presentada como una figura poderosa y vanguardista. Se hizo especial hincapié en la simbología de las plumas negras, que simulaban las manchas de un dalmata desde una visión abstracta, así como en el brocado con reflejos metálicos y la silueta de sirena, cuya caída se trabajó para transmitir lujo, fuerza y elegancia.

Para Maléfica, basada en el universo de Thierry Mugler, se buscó capturar toda la fuerza escultórica del diseño. El vestuario imponía respeto con sus plumas estratégicamente colocadas, máscara en forma de cuernos, y transparencias combinadas con brillos que enfatizaban su carácter misterioso y dominante.

La Cenicienta, reflejada a través de Carolina Herrera, se centró en una atmósfera más delicada. El objetivo fue reflejar la suavidad y dulzura del personaje, haciendo foco en la caída fluida de las telas, los volúmenes ligeros y la pureza del azul pastel. La luz evocaba como salida de un cuento de hadas.

Por último, Blancanieves, con un diseño de inspiración en Oscar de la Renta, exigía una mirada más estructural. Las imágenes se centraron en el volumen conseguido mediante tarlatana, que aportaba una silueta clásica reinterpretada en clave de alta costura. Se destacó también el contraste entre la rigidez estructural del tejido y la suavidad del colorido, evocando la inocencia del personaje en un marco sofisticado.

Esta sesión de estudio no sólo permitió documentar la colección con precisión técnica, sino también reforzar los valores expresivos de cada diseño. En un entorno controlado, cada prenda pudo hablar por sí sola, mostrando su identidad desde una mirada cercana, sensible y rigurosamente cuidada.



3.4.2.1 SELECCIÓN EQUIPO SHOOTING

Formación del equipo técnico y reuniones previas al shooting.

Uno de los pilares fundamentales para que la narrativa visual del proyecto cobrara vida fue la selección y coordinación del equipo técnico que daría forma al shooting principal. La planificación comenzó semanas antes con una estructura clara de funciones y perfiles creativos especializados, escogidos no solo por su talento, sino también por su capacidad para conectar con la esencia de la colección.

El proceso arrancó con la incorporación de Paula Paredes como encargada del maquillaje y caracterización, quien trabajó a partir de referencias estéticas específicas para cada personaje, adaptando los rasgos de las modelos a la fantasía del shooting. Su habilidad para equilibrar el maquillaje de moda con el toque de fantasía resultó esencial para mantener la coherencia visual sin excederse.

La coordinación del planteamiento estructural de la elección de ciertas personas del equipo recayó en Álvaro Machero, quien actuó como nexo logístico entre los diferentes miembros del equipo y ayudó a mantener los tiempos de rodaje ajustados a las necesidades técnicas de iluminación, desplazamiento y cambios de vestuario.

Al frente de la fotografía se situó Nora Ruiz, directora de imagen del shooting, reconocida por su sensibilidad visual y su experiencia en proyectos fotográficos de carácter artístico. Su enfoque narrativo, sumado a su dominio técnico de cámara, permite capturar cada diseño desde una mirada cinematográfica, con especial atención a la composición, el color y la expresión corporal de las modelos.

En el apartado de organización general y asistencia de estilismo, mi mano derecha durante todo el proceso fue Beatriz Casado, quien no solo apoyó en el montaje y movimiento del vestuario, sino que también fue pieza clave en el transporte, logística y dinamización del equipo en cada una de las localizaciones seleccionadas.

Un punto clave del shooting fue la incorporación de planos aéreos mediante drone, dirigidos por Óscar Aparicio, quien se encargó de la coordinación escénica desde el aire. Su trabajo añadió una capa de espectacularidad y movimiento a la narrativa visual, conectando la estética del vestuario con el entorno arquitectónico y natural de cada espacio.

Por supuesto, el alma del proyecto fueron las cinco modelos principales, elegidas no solo por su fisonomía, sino por su capacidad para interpretar con el cuerpo y el gesto el carácter de cada personaje, encarnando las cualidades psicológicas y estéticas que cada diseño buscaba representar.

En general, la producción del shooting abarcó muchas horas de preparación, incluyendo reuniones estratégicas y ensayos técnicos. El día completo de rodaje implicó una media de 8 horas de trabajo ininterrumpido, entre maquillaje, estilismo, desplazamientos, montaje de equipo y realización de tomas.

El coste aproximado de todo el shooting (incluyendo maquillaje, estilismo, fotografía, vídeo, transporte y producción técnica) fue de unos 500 €, considerando también el trabajo colaborativo y voluntario de varios miembros del equipo, motivados por el concepto artístico y académico del proyecto.

Gracias a la coordinación entre creatividad, técnica y compromiso, el shooting se convirtió en una experiencia grupal que consolidó visualmente la identidad del proyecto, captando la esencia de cada diseño con emoción y sobre todo con potencia escénica.



3.4.2.2 SELECCIÓN DE MODELOS

La elección de modelos para este proyecto fue un proceso que llevó tiempo planificarlo y cuadrarlo con exactitud, el objetivo era reforzar el concepto principal de la pasarela; reinterpretar personajes icónicos del universo Disney a través de la mirada de diseñadores reconocidos, a través de una colección de alta costura. Para lograr esta fusión entre narrativa visual y moda, fue fundamental seleccionar perfiles con un carácter propio, tanto a nivel físico como psicológico, que pudieran mimetizarse con los personajes representados y, al mismo tiempo, transmitir la esencia del diseñador en el que se inspiraba cada vestuario.

Para el vestuario inspirado en La Cenicienta, teniendo de referencia a Carolina Herrera, se necesitaba un modelo que reflejara dulzura, optimismo y determinación ante la adversidad. Se buscaba una joven rubia, de ojos azules, con una personalidad amable, trabajadora y esperanzada. La elegida fue Irene Pulido, una joven de 21 años que encajaba perfectamente con este perfil tanto por su aspecto físico como por su actitud positiva y luminosa.

En el caso del diseño inspirado en Maléfica, con referencia en Thierry Mugler, se requería de una mujer de piel clara, cabello oscuro y ojos verdosos, con rasgos marcados y una fuerte presencia escénica. La personalidad debía ser poderosa, femenina y misteriosa, con un aura de empoderamiento y magnetismo. Patricia de Cobos, de 22 años, fue seleccionada para este rol por encarnar de forma natural estas características, aportando al personaje una intensidad visual irremplazable.

Para el vestuario inspirado en Ariel, bajo las referencias de Chanel, se buscaba una joven pelirroja, de piel clara y ojos verdes, con rasgos poco convencionales y una energía juguetona. La modelo debía transmitir espontaneidad, rebeldía y un espíritu curioso. Ana Blanco, de 23 años, fue la elegida gracias a su singularidad física y su carácter vivaz y atrevido, cualidades que conectan directamente con la esencia del vestuario.

El diseño basado en Blancanieves, con referencia en Óscar de la Renta, necesitaba a una joven de piel clara, cabello corto y oscuro y ojos marrones. A nivel psicológico, debía representar ternura, bondad y una convicción moral. Carácter marcado por el silencio de su mundo interior, ayudando a los demás sin juzgar. Para este papel, la modelo seleccionada fue María Cela, de 21 años, quien reúne tanto la delicadeza física como la actitud soñadora y empática necesarias.

Por último, para el diseño inspirado en Cruella de Vil, desde la referencia creativa de Schiaparelli, se buscaba una mujer madura, de piel clara, con cabello negro y canas naturales, ojos verdes y una personalidad fuerte y sofisticada. Este personaje debía transmitir ambición, elegancia, intensidad y un aire imponente. Rosa Martínez, de 51 años, fue seleccionada por su porte firme, su magnetismo visual y su capacidad de encarnar la figura de una mujer poderosa y decidida.

Esta selección de modelos permitió que cada conjunto cobrara vida de forma coherente con el imaginario tanto del personaje de Disney como del diseñador que lo reinterpreta, haciendo que la puesta en escena resaltara mucho más y profundamente conectada con el concepto general de la colección.



IRENE PULIDO GARCÍA
Modelo (Cenicienta)



PATRICIA DE COBOS
Modelo (Maléfica)



ANA BLANCO DE CÓRDOVA
Modelo (Ariel)



MARÍA CELA GARCÍA-VALENZUELA
Modelo (Blancanieves)



ROSA MARTÍNEZ CAL
Modelo (Cruella de Vil)

3.4.2.3 PRUEBA DE VESTUARIO

Información de tallaje de modelos y pruebas de ajuste.

El proceso comenzó con la toma de medidas a cada una de las modelos, con el fin de tener una referencia precisa para la búsqueda de maniqués adecuados y facilitar así el modelado y la confección inicial de las prendas. Estas medidas sirvieron como base para trabajar de manera paralela tanto sobre maniqués como sobre pruebas textiles.

A medida que el desarrollo del vestuario avanzaba, se convocó a las modelos en distintas fases para realizar pruebas individuales. Cada prenda, o parte de ella, fue inicialmente confeccionada en retor y sábanas reutilizadas, lo que permitió ajustar volúmenes, largos y proporciones antes de cortar en el tejido final. Esta metodología también facilitó el cálculo exacto de las cantidades de tela necesarias para cada diseño.

En total, se realizaron seis pruebas de vestuario repartidas a lo largo del proceso creativo. Estas pruebas permitieron adaptar detalles específicos de cada prenda y asegurar que las modelos se sintieran cómodas, seguras y representadas con cada look. El confort y la movilidad eran elementos clave, ya que el objetivo no era solo estilístico, sino también narrativo.

Finalmente, se llevó a cabo una última prueba el día previo a la sesión de fotos. En esta revisión se confirmaron todos los accesorios, acabados y detalles del estilismo, asegurando que cada conjunto respondiera con precisión a la narrativa visual del proyecto y potenciara la coherencia entre diseño, personaje e interpretación.

FICHA ANTROPOMÉTRICA IRENE (CENICIENTA)

	1	1/2	1/4
CONTORNO:			
Cuello	33	16,5	8,25
Pecho	92	46	23
Cintura	84	42	21
Cadera	96	48	24
TALLE:			
Delantero	44	22	11
Trasero	42	21	10,5
ALTURAS:			
Bajada de cadera	15	7,5	3,75
Bajada de pecho	28	14	7
ANCHO:			
Ancho de espalda	39	19,5	9,75
Separación de pecho	20	10	5
LARGO:			
Hombro-codo	40	20	10
Brazo	58	29	14,5
Codo-muñeca	28	14	7
Cintura-tobillo	113	56,5	28,25
Cintura-rodilla	65	32,5	16,25



FICHA ANTROPOMÉTRICA PATRICIA (MALÉFICA)

	1	1/2	1/4
CONTORNO:			
Cuello	31	15,5	7,75
Pecho	85	42,5	21,25
Cintura	61	30,5	15,25
Cadera	85	42,5	21,25
TALLE:			
Delantero	50	25	12,5
Trasero	46	23	11,5
ALTURAS:			
Bajada de cadera	23	11,5	5,75
Bajada de pecho	35	17,5	8,75
ANCHO:			
Ancho de espalda	34	17	8,5
Separación de pecho	32	16	8
LARGO:			
Hombro-codo	25	12,5	6,25
Brazo	63	31,5	15,75
Codo-muñeca	25	12,5	6,25
Cintura-tobillo	96	48	24
Cintura-rodilla	52	26	13



FICHA ANTROPOMÉTRICA ANA (ARIEL)

	1	1/2	1/4
CONTORNO:			
Cuello	31	15,5	7,75
Pecho	84	42	21
Cintura	64	32	16
Cadera	87	43,5	21,75
TALLE:			
Delantero	38	19	9,5
Trasero	37	18,5	9,25
ALTURAS:			
Bajada de cadera	18	9	4,5
Bajada de pecho	23	11,5	5,75
ANCHO:			
Ancho de espalda	38	19	9,5
Separación de pecho	22	11	5,5
LARGO:			
Hombro-codo	32	16	8
Brazo	51	25,5	12,75
Codo-muñeca	23	11,5	5,75
Cintura-tobillo	96	48	24
Cintura-rodilla	57	28,5	14,25



FICHA ANTROPOMÉTRICA MARÍA (BLANCANIEVES)

	1	1/2	1/4
CONTORNO:			
Cuello	34	17	8,5
Pecho	92	46	23
Cintura	74	37	18,5
Cadera	95	47,5	23,75
TALLE:			
Delantero	42	21	10,5
Trasero	39	19,5	9,75
ALTURAS:			
Bajada de cadera	22	11	5,5
Bajada de pecho	29	14,5	7,25
ANCHO:			
Ancho de espalda	35	17,5	8,75
Separación de pecho	25	12,5	6,25
LARGO:			
Hombro-codo	36	18	9
Brazo	63	31,5	15,75
Codo-muñeca	26	13	6,5
Cintura-tobillo	98	49	24,5
Cintura-rodilla	60	30	15



FICHA ANTROPOMÉTRICA ROSA (CRUELLA DE VIL)

	1	1/2	1/4
CONTORNO:			
Cuello	35	17,5	8,75
Pecho	100	50	25
Cintura	85	42,5	21,25
Cadera	106	53	26,5
TALLE:			
Delantero	49	24,5	12,25
Trasero	46	23	11,5
ALTURAS:			
Bajada de cadera	22	11	5,5
Bajada de pecho	26	13	6,5
ANCHO:			
Ancho de espalda	38	19	9,5
Separación de pecho	22	11	5,5
LARGO:			
Hombro-codo	30	15	7,5
Brazo	56	28	14
Codo-muñeca	26	13	6,5
Cintura-tobillo	95	47,5	23,75
Cintura-rodilla	67	33,5	16,75



3.4.2.4 PRUEBA DE LOCALIZACIÓN

Prueba de localizaciones y selección de espacios para la narrativa visual.

En los días previos a la sesión fotográfica, se llevó a cabo una exhaustiva prueba de localizaciones con el objetivo de encontrar espacios reales que reforzaran visual y simbólicamente la narrativa de cada personaje reinterpretado, así como el universo estético de los diseñadores en los que se basaron los vestuarios. Esta búsqueda no sólo respondió a criterios estéticos, sino también a la carga simbólica que cada entorno podía aportar al relato visual.

Para La Cenicienta, cuyo vestuario estaba inspirado en Carolina Herrera, se seleccionó la Biblioteca Nacional de España como escenario principal. Las fotografías se realizaron en tres localizaciones clave dentro del espacio: el exterior del edificio, las escaleras interiores de mármol y los salones de lectura. La elección no fue casual: la arquitectura majestuosa y refinada del lugar, junto con la elegancia clásica de sus interiores, resonaban a la perfección con los valores de Carolina Herrera: sofisticación, feminidad y tradición, y con la narrativa de Cenicienta, una historia de transformación, superación y esperanza que se eleva en un entorno palaciego. El mármol y la simetría del espacio reforzaban además la idea de cuento de hadas llevado al mundo contemporáneo.

En el caso de Maléfica, inspirada por el universo oscuro y estructurado de Thierry Mugler, se optó por dos escenarios complementarios. Por un lado, se utilizó el interior de la Biblioteca Pública Municipal, específicamente las zonas de mármol y rincones sobrios, que ofrecían una estética fría, dura y elegante, coherente con la construcción estética de Mugler y el aura imponente del personaje. Por otro lado, se fotografió a Maléfica en una zona boscosa y sombría del Parque del Retiro, concretamente en una pequeña cueva rodeada de vegetación densa. Este entorno natural aportaba un contraste orgánico y narrativo: el personaje volvía a sus raíces, dominando la naturaleza desde las sombras, como si emergiera desde lo más profundo del bosque encantado.

Para Blancanieves, con referencias en Óscar de la Renta, se seleccionaron tres espacios que evocan lo natural, lo sereno y lo poético: el jardín vertical de CaixaForum, la fuente del Museo del Prado y el ambiente exterior que rodea el museo. Estos entornos reforzaban la conexión de Blancanieves con la naturaleza, la pureza y la sencillez. La vegetación del jardín vertical evocaba el bosque que tradicionalmente la rodea, mientras que el agua y la piedra de la fuente aportan un aire de fábula, tranquilidad y recogimiento que acompañaban su carácter soñador y bondadoso.

Cruella de Vil, interpretada a través de la estética vanguardista de Schiaparelli, requería un entorno urbano, moderno y con fuerza visual. Por ello, se fotografió frente a las paredes metálicas del CaixaForum y entre las columnas del Museo del Prado, aprovechando el contraste entre superficies industriales y elementos clásicos. La elección de fotografiar al atardecer permitió jugar con la caída del sol, generando efectos de luz dramáticos que interactúan con las texturas del vestuario. Este juego de luces y sombras realizaba la figura de Cruella como mujer ambiciosa, poderosa y absolutamente imponente, que domina la ciudad como una pasarela.

Finalmente, Ariel con visión de Chanel exigía una conexión más orgánica con el agua y la fantasía. Por ello, se eligieron espacios dentro del Parque del Retiro, en concreto, la zona posterior al Palacio de Cristal y la Fuente de la Alcachofa, también conocida como la Fuente del Tritón. Estos escenarios ofrecían un equilibrio perfecto entre elegancia, frescura y simbolismo. El agua, la piedra y el entorno natural evocaban el mundo submarino de la sirena, mientras que la arquitectura exterior del Palacio de Cristal aportaba un aura etérea y sofisticada que conectaba con el imaginario de Chanel.

En conjunto, cada espacio fue seleccionado para dialogar visual y emocionalmente con el personaje, el vestuario y el universo narrativo propuesto, reforzando la coherencia estética y conceptual de la colección.



Fig 207.



Fig 208.



Fig 209.



Fig 210.



Fig 211.



Fig 212.



Fig 213.



Fig 214.



Fig 215.

Fig 207. Museo Nacional del Prado.

Fig 208 / Fig 210. Interior Biblioteca Nacional de España.

Fig 209. Jardines Museo Nacional del Prado.

Fig 211. Parque de El Retiro.

Fig 212. Las Fuentesillas, Museo Nacional del Prado.

Fig 213. Biblioteca Nacional de España.

Fig 214. Cascada de El Retiro.

Fig 215. Jardín vertical CaixaForum.





En cuanto a la organización del equipo y el desarrollo inicial del shooting, volvemos al día en que se llevó a cabo la sesión fotográfica en exteriores, distribuidos por diferentes zonas emblemáticas del centro de Madrid. Para esta jornada se mantuvo el mismo equipo técnico y artístico, consolidado y eficaz tras las fases previas del proyecto.

La primera localización seleccionada fue el entorno del Monumento a Colón y los Jardines del Descubrimiento, una zona ubicada junto a la plaza de Colón, delimitada por las calles Goya, Armada Española, Serrano y el Paseo de la Castellana. Este espacio fue elegido estratégicamente por el juego de entradas, salidas y desniveles visuales que ofrece, lo que permitía crear composiciones dinámicas, en movimiento, y reforzar la sensación de transición que está presente en la narrativa de los personajes: figuras que viajan entre mundos, épocas y estados emocionales.

Además, la base del monumento contiene representaciones egipcias y relieves históricos, que aportan un fondo simbólico interesante para representar los códigos de moda de la colección. La relación entre historia, modernidad y monumentalidad conecta con el eje central del proyecto: reinterpretar figuras clásicas bajo una visión contemporánea que mezcla poder y transformación.



Fig 216.

La proyección de esta segunda parte del shooting se realizó a través de un equipo técnico especializado.

La cámara fotográfica, equipada con trípode y estabilizador, fue operada por Nora Ruiz, encargada de capturar cada instante con precisión. Las secuencias aéreas estuvieron a cargo de Óscar Aparicio, que pilotó el dron para obtener tomas generales y envolventes del entorno.

Por último, la coordinación de movimiento y planificación de la puesta en escena definitiva fue responsabilidad de Álvaro Machero, quien supervisó los movimientos y los tiempos de rodaje.

TRÍPODE DE FOTO *MANFROTTO 190*

ZAPATA FOTO

CÁMARA *KIT CANON EOS R8*

DRON *DJI MINI 4K*



Días antes de la jornada de rodaje y fotografía principal, se llevó a cabo una reunión clave entre Álvaro Machero, Óscar Aparicio, Nora Ruiz y yo, con el objetivo de planificar la coordinación escénica de las modelos durante la grabación. Fue una sesión de preparación en la que desglosamos cada parte de la ejecución, cómo debían entrar las modelos en escena, en qué orden, con qué ritmo corporal y cómo debía dialogar su movimiento con la cámara y con el entorno.

Durante esta reunión, no solo tratamos los aspectos técnicos como la sincronización con la cámara fija, el uso del dron, los desplazamientos por las distintas localizaciones o la gestión del tiempo para aprovechar la luz natural, sino que también definimos elementos coreográficos y expresivos que cada modelo debía interpretar, de acuerdo con la personalidad del personaje Disney reinterpretado y el diseñador que lo inspiraba. Se buscaba que cada modelo no solo luciera la prenda, sino que mostrara también una narrativa.

Uno de los momentos más determinantes de esta preparación fue la selección de la canción principal que acompañaría el montaje audiovisual del desfile. Escuchamos muchas propuestas, analizamos letras, estructuras rítmicas y finalmente, elegimos una pieza que resumía perfectamente la esencia del proyecto:

“Serving Kant” de Miriana Conte, una de las canciones más impactantes del Festival de Eurovisión 2025.

Esta canción, vanguardista en todos sus aspectos, fusiona electrónica experimental con elementos barrocos, spoken word y una estética visual teatralizada. “Serving Kant” no es solo un título provocador; la canción es un manifiesto de contradicciones que mezcla la razón ilustrada del filósofo Immanuel Kant con una estética queer (forma de expresión que desafía las normas convencionales de género y sexualidad), teatral y futurista, jugando con el concepto de “servir” como una afirmación de poder y moda. Su base rítmica irregular, sus transiciones inesperadas, su atmósfera de tensión y liberación encajan perfectamente con el desfile.

Además, la propia figura de Miriana Conte como artista performativa y transgresora, representa un espíritu que se alinea con el mensaje de la colección, reinterpretar iconos clásicos femeninos desde una mirada actual, crítica, estilizada y empoderada.

La elección de esta canción era perfecta para entender que el proyecto necesitaba una pieza sonora que cuadrara a la perfección tanto con lo visual como con lo conceptual, reforzando el carácter de las modelos y la estética de los espacios.

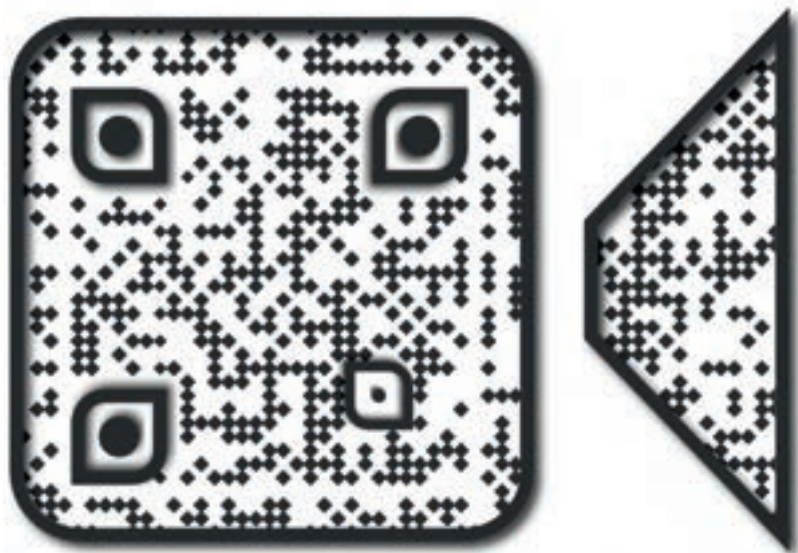
“Serving Kant” acompaña cada plano como un latido interno de la colección, una declaración de intenciones sensorial, filosófica y estética.



Fig 217.

Fig 217. Serving (Eurovision 2025 - Miriana Conte).

QR VIDEO DESFILE COLECCIÓN METAMORFOSIS



4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS

290

4.2 EQUIPO Y PARTICIPANTES EN EL PROYECTO

292

4.3 PROPUESTA FINAL LOGOTIPO MARCA

294

4.4 PROPUESTA FINAL LOGOTIPO COLECCIÓN

296

4.5 PROPUESTA FINAL VESTUARIO (MODELO X VESTUARIO)

298

4.6 PROPUESTA FINAL PASARELA QR

398

El proyecto tenía como objetivo principal la creación de cinco piezas únicas fusionando los patrones icónicos de los diseñadores seleccionados y personajes Disney, incluyendo una “puesta en escena” compuesta de una sesión de fotos exterior (shooting), una sesión de fotos de estudio y, para finalizar, de un desfile con grabación aérea.

Una vez realizado el proceso, se puede concluir que se ha cumplido satisfactoriamente con los objetivos principales planteados. Aún así, hubo dudas durante el proceso, principalmente en torno a la unión de diseñador y personaje. Tras la investigación y los conocimientos previos, es notorio que las piezas han encajado, pudiendo crear una perfecta armonía entre los diseños y los personajes.

La elección de los materiales ha sido de gran importancia para que los colores y detalles recuerden a ambos protagonistas en esta colección, desde las telas utilizadas en cada pieza hasta los complementos que tienen en común los maestros de la costura y las modelos sacadas de cuento.

Durante las pruebas de vestuario y la preparación de la puesta en escena, se realizaron ajustes importantes, entre ellos el cambio de algunas modelos. Estas decisiones respondieron a la necesidad de adaptar cada look a un cuerpo y una actitud que reflejaran fielmente tanto la personalidad del personaje como el estilo del diseñador que inspiró la prenda. Gracias a ello, el resultado final fue una pasarela equilibrada, elegante y visualmente coherente.

Más allá de los logros generales, es importante destacar también los ajustes, aprendizajes y limitaciones del proceso. Uno de los retos fue intentar incorporar una prenda realizada mediante impresión 3D, una apuesta por la innovación técnica. Aunque finalmente no se logró materializar esta pieza, su desarrollo se abordó en el Estado de la Cuestión, y supuso una influencia clave durante la fase creativa. Esta investigación permitió ampliar la perspectiva sobre nuevas formas de confección, técnicas de construcción y posibilidades de experimentación volumétrica.

Asimismo, este proyecto ha permitido poner en práctica y entrelazar distintas disciplinas aprendidas a lo largo de la carrera. El diseño de moda y textil fue esencial para la conceptualización y confección de las prendas. El diseño gráfico se aplicó en la creación del logotipo de la marca, manuales de estilo y elementos visuales identitarios. El diseño audiovisual jugó un papel clave en la producción del vídeo del desfile, mientras que el diseño multimedia permitió el desarrollo del sitio web donde se presenta dicho vídeo. Además, se emplearon conocimientos de diseño editorial para la maquetación, encuadernación y presentación del libro de proyecto, y de diseño de packaging para la entrega final de los materiales. Todas estas disciplinas, junto a otras aplicadas en fases específicas del proceso, han convergido en un proyecto que no solo representa una colección de moda, sino también una propuesta integral de marca y comunicación visual.



IRENE PULIDO GARCÍA
Modelo (Cenicienta)



PATRICIA DE COBOS
Modelo (Maléfica)



ANA BLANCO DE CÓRDOVA
Modelo (Ariel)



MARÍA CELA GARCÍA-VALENZUELA
Modelo (Blancanieves)



ROSA MARTÍNEZ CAL
Modelo (Cruella de Vil)



NOEMÍ TOMÁS VERGARA
Modelo secundario (Blancanieves)



OLIVIA COLORADO MARTÍNEZ
Modelo secundaria (Cenicienta)



PAULA APARICIO CASADO
Directora creativa / diseñadora



BEATRIZ CASADO HERVÁS
Asistente de estilismo y logística



ÓSCAR APARICIO QUIJADA
Asistente de fotografía y piloto de dron



CARMEN BANIANDRÉS
Coordinadora TFG



NORA RUIZ CORTA
Fotógrafa



NACHO TOMÁS VERGARA
Fotógrafo secundario



LAURA MUÑOZ DE LA PEÑA HERRANZ
Lectora crítica



CARLOS ALONSO GUTIÉRREZ
Lector crítico



ÁLEJANDRO CONDE DÍAZ
Ayudante de producción



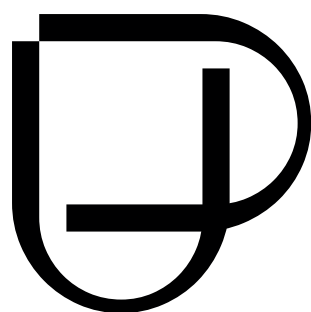
ÁLVARO MACHERO COSTUMERO
Coordinador pasarela



PAULA PAREDES PALACÍN
Maquilladora



MERCEDES ARNÁS
Asistente de maquillaje



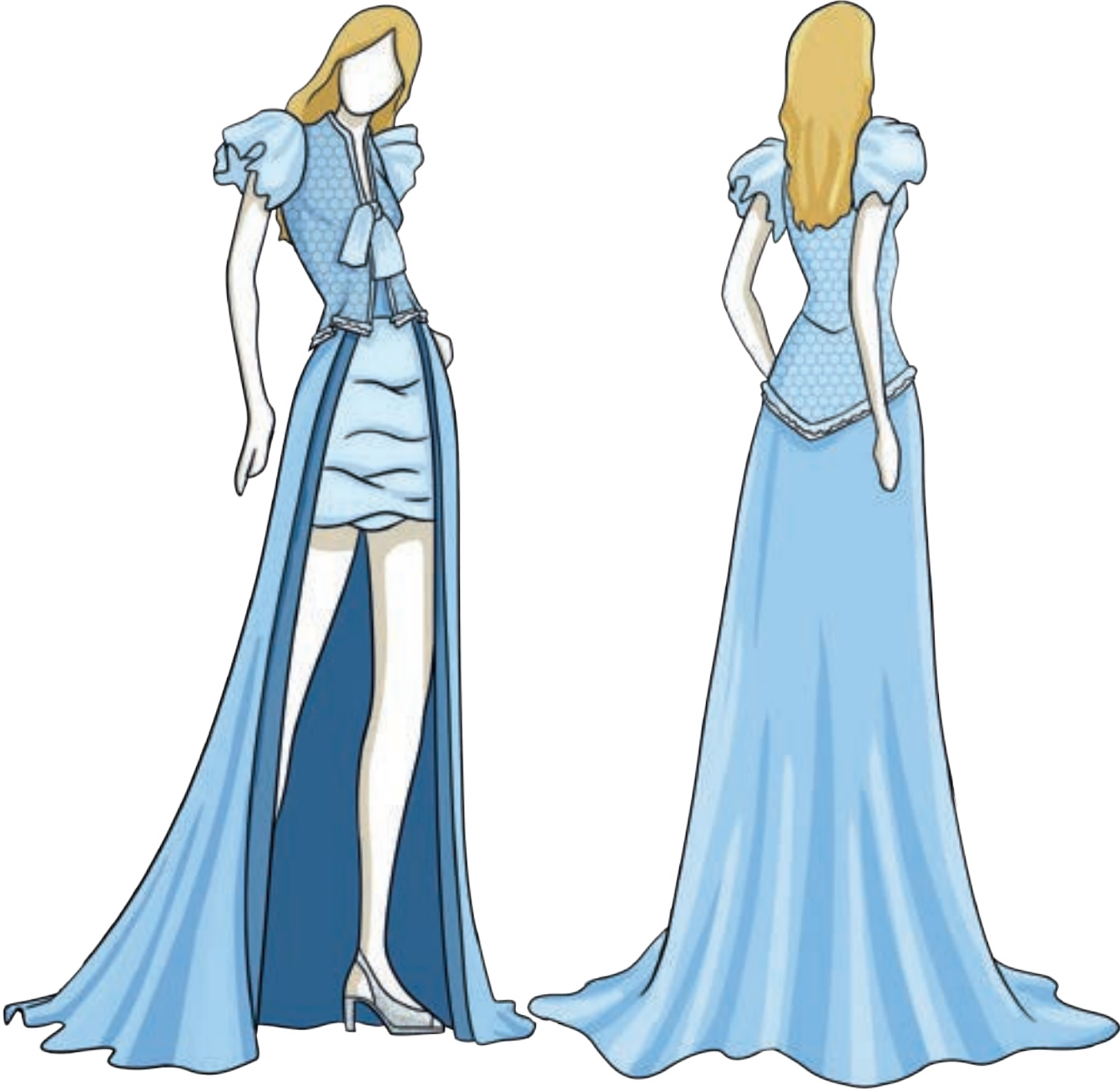
PUA

M

METAMORFOSIS



CENICIENTA X CAROLINA HERRERA























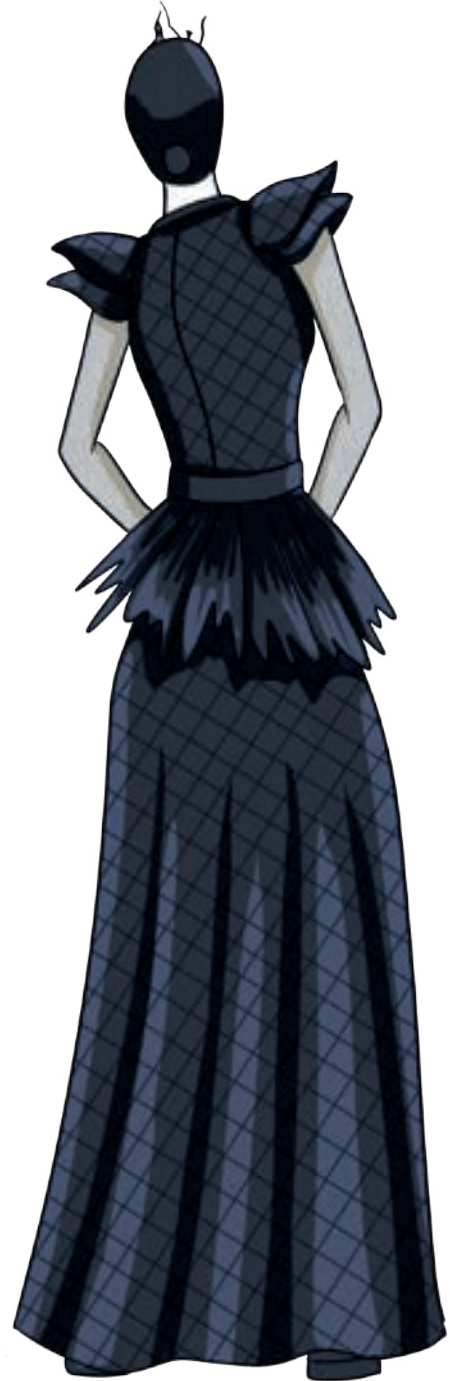








MALÉFICA X THIERRY MUGLER





























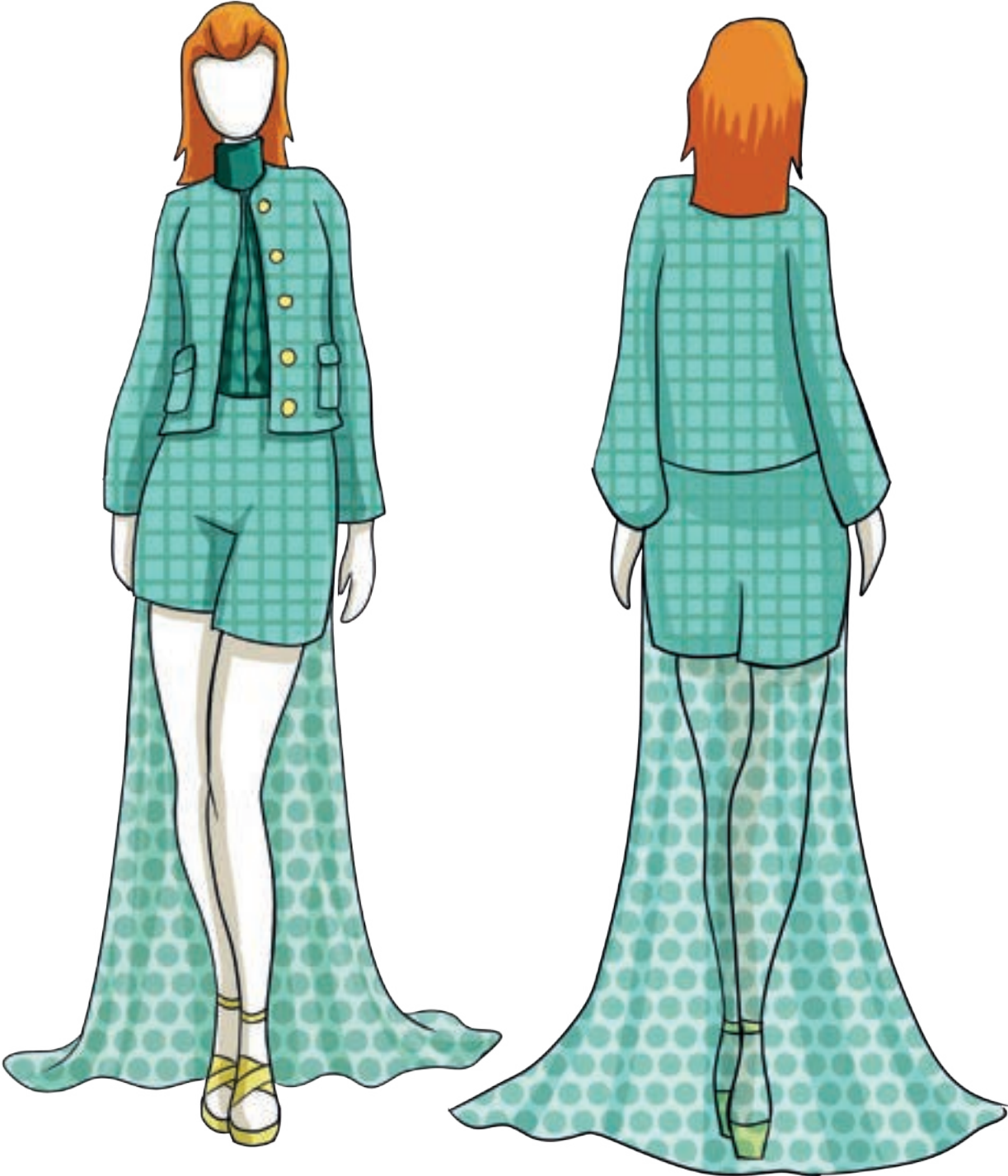








ARIEL X COCO CHANEL





STOCKMAN
PARIS
MADE IN GERMANY
SG487





STOCKMAR

STOCKMAR
PARIS
MARCH 2000
20487





























BLANCANIEVES X ÓSCAR DE LA RENTA











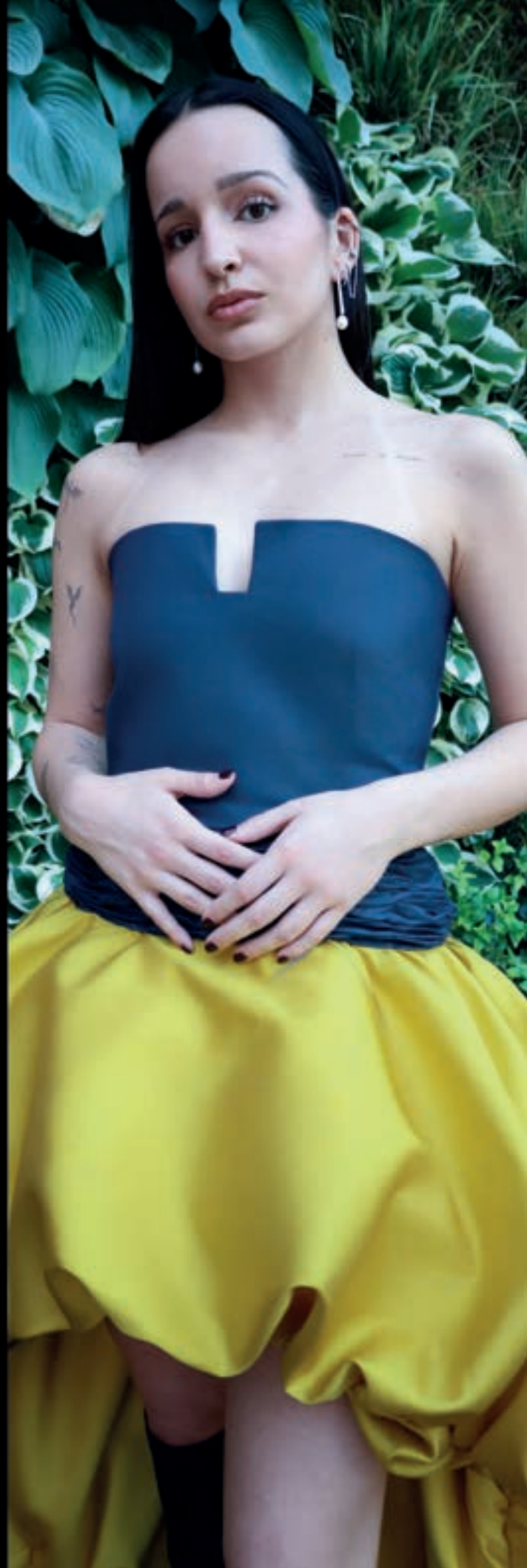


















CRUELLA DE VIL X ELSA SCHIAPARELLI









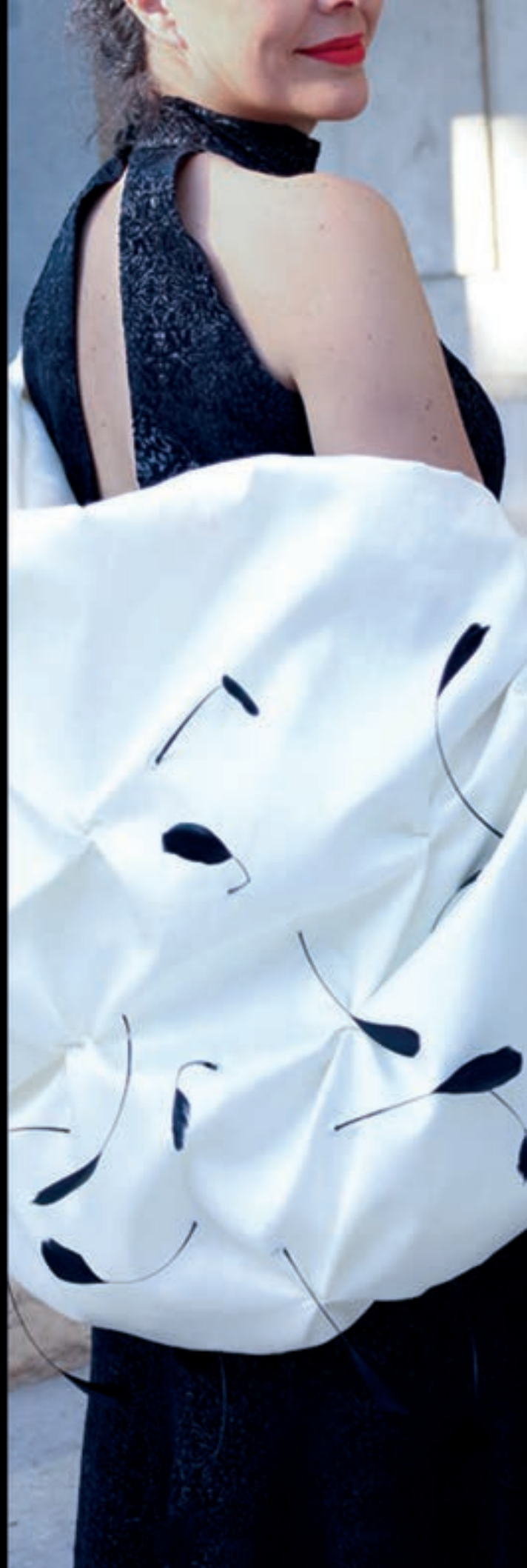
























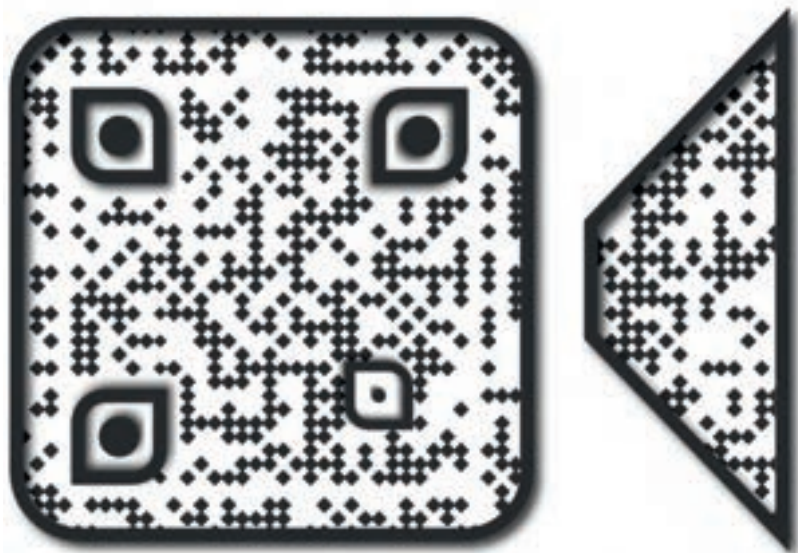














5 CONCLUSIÓN

El resultado de este Trabajo de Fin de Grado es METAMORFOSIS, la primera colección de una futura firma de moda llamada Pua que, apuesta por la creación de piezas únicas, exclusivas y hechas a medida, a través de un equilibrio entre la costura tradicional y la innovación, fusionando el universo simbólico y estético de las princesas Disney con la visión de diseñadores icónicos, dando lugar a un diálogo entre cine y moda.

Esta colección no solo reinterpreta visualmente a las protagonistas seleccionadas del imaginario Disney, sino que también las lleva al mundo de la moda.

Responde y refleja un proceso de transformación creativo: la evolución del propio universo Disney, la reinterpretación contemporánea de sus personajes femeninos, y, sobre todo, mi propia metamorfosis personal, de niña fascinada por estas historias, a creadora que las resignifica desde una mirada adulta y profesional. METAMORFOSIS es, en esencia, un homenaje al poder transformador de la moda como vehículo narrativo y emocional.

En la elaboración de esta colección de moda ha sido esencial una investigación y análisis de los códigos y demás elementos estéticos que van más allá de las princesas de Disney y los diseñadores escogidos. Con figuras con un legado y una historia tan importante como son tanto los personajes Disney como los cinco diseñadores seleccionados dentro de la industria de la moda, era importante ahondar en esas características para hacer la fusión correspondiente.

En la memoria se ha demostrado que la moda puede ser una herramienta para la expresión individual y que es fundamental cuando se trata de cine. La conclusión más destacada es la importancia de la conexión entre el vestuario y el personaje, cómo esa relación se adapta y/o se aplica a la moda, dándole valor, demostrando que el diseño de vestuario completa la personalidad de los personajes y lo mismo la moda, elevando y empoderando a las personas.

Cuando se empezó el proyecto, no había una idea exacta de cómo realizar esta unión sin que pareciera disfraces o diseños de vestuario: se buscaba que fuera moda. Pero según se fue realizando se dieron las maneras y métodos para realizar esta sinergia y se puede concluir que se logró. Este proyecto es uno cuya metodología se podría aportar a muchas otras colecciones -partiendo de un imaginario, construir una colección- y que, además, pone en valor la técnica, por medio de la costura. Todo ello conforma Pua.

6 REFLEXIÓN PERSONAL FINAL

Este proyecto es uno emocional, el resultado de una idea inicial en la que continúe pensando a lo largo de la carrera y que quise proyectar en mayores dimensiones en el TFG. En él, he buscado combinar la creación de una propuesta que, aun siendo académica, es profundamente personal al combinar mis pasiones -la moda, Disney y la escenografía de pasarela- y mi visión artística. Sin duda, el momento era ahora. Por los conocimientos adquiridos en este tiempo, así como la sensibilidad artística, he podido materializar todo lo que me propuse en el planteamiento inicial, revelando una madurez creativa y una intención estética que ha evolucionado en mí.

Durante el proceso he adquirido una gran capacidad de adaptación, una flexibilidad creativa y de liderazgo coordinando diferentes elementos. En el plano técnico y en cuanto a mis estudios actuales, la gratificación proviene de conseguir crear las bases visuales y conceptuales de una futura marca personal, con identidad clara y fuerte. También porque he podido potenciar mi trabajo artístico y técnico, confeccionando yo misma varios vestuarios, demostrando dominio en técnicas de costura y acabado.

Una parte muy importante ha sido la resiliencia ante el cansancio, viviendo de primera mano lo que supone sostener un proyecto largo en el tiempo, con altibajos emocionales y creativos. En algunas etapas he notado donde están mis flaquezas, entre las más destacadas y que considero a mejorar, son la gestión del tiempo, por superación de la carga de trabajo teniendo que resolver bajo presión, y aprender a delegar sin perder la visión, por dejar parte del control creativo en manos de otros.

La recompensa emocional de todo este esfuerzo es que los errores y complicaciones son una fuente de aprendizaje, como en los casos anteriores, aprender a organizar tiempos y a confiar más en mi equipo.

A futuro considero que me falta el desarrollo empresarial de marca respecto a la distribución y entender mejor el mercado real. He creado una colección impactante pero ahora podría trabajar en cómo introducirla en circuitos comerciales o presentarla en plataformas profesionales. Quizás es parte de la evolución personal que viene con un proyecto tan laborioso y profundo, y con el que pretendo seguir, incentivando mi curiosidad y mis deseos y aspiraciones de llegar más lejos.

En mi opinión, tras todo el trabajo realizado, puedo concluir que el proyecto tiene un mensaje claro sobre la moda como forma de expresión narrativa, emocional y artística, investigando y uniendo disciplinas como moda, audiovisual, performance y escenografía de forma coherente y profesional. Las ideas crecen en el camino, el proyecto no es solo el resultado técnico final, sino la evolución personal que implica.

7 BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Abad, A. F., & García, B. (2025). Un Carolina Herrera para el recuerdo: el vestido más especial de Aitana Sánchez-Gijón para recoger su "Goya de amor". *El País*. Disponible en: <https://elpais.com/smoda/moda/2025-02-08/un-carolina-herrera-para-el-recuerdo-el-vestido-mas-especial-de-aitana-sanchez-gijon-para-recoger-su-goya-de-amor.html>

Abdy, G. (2025). Carolina Herrera debuts new fall looks high above New York City | *AP News*. *AP News*. Disponible en: <https://apnews.com/article/carolina-herrera-2025-nyfw-wes-gordon-10e270327ec59ec5dea401f4e692dd9>

Altaia. (2024). Disney en la moda. *Altaia*. Disponible en: <https://www.altaia.eu/es/2024/10/disney-en-la-moda/?srsltid=AfmBOoo1rBLkU2Jl1RR7fuFgm5D7zqpQc1ZnbKvpm6Q91O6-nJjidd4a>

Álvarez, P. (2020). Schiaparelli Alta costura Primavera Verano 2020. *Telva.com*. Disponible en: <https://www.telva.com/pasarelas/alta-costura/album/2020/01/20/5e259b7801a2f184988b45da.html>

Anouk Wipprecht. (2017). Robotic Spider Dress [Intel Edison based] // 2015 [Video]. *YouTube*. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=uTTezk__Xvw

Antunes, J. A. (2019). Econyl: nylon reciclado de redes de pesca con el que fabrican ropa. *GQ*. Disponible en: <https://www.gq.com.mx/moda/articulo/econyl-nylon-reciclado-redes-de-pesca-para-hacer-ropa>

Apigna, D. (2024). Gucci CUB3D: La fusión perfecta entre moda y tecnología. *Grazia México y Latinoamérica*. Disponible en: <https://graziainmagazine.com/mx/articles/gucci-cub3d-la-fusion-perfecta-entre-moda-y-tecnologia/>

Belategui, O. (2022). Una Cruella a lo Joker para todos los públicos. *El Correo*. Disponible en: <https://www.elcorreo.com/pantallas/cine/cruella-joker-publicos-20210526130224-ntrc.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.elcorreo.com%2Fpantallas%2Fcine%2Fcruella-joker-publicos-20210526130224-ntrc.html>

Benítez, S. (2022). Disney: «101 dálmatas», de Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wolfgang Reitherman. *Espínof*. Disponible en: <https://www.espinof.com/criticas/disney-101-dalmatas-de-clyde-geronimi-hamilton-luske-y-wolfgang-reitherman>

Bio — Anouk Wipprecht FashionTech. (s. f.-b). *Anouk Wipprecht FashionTech*. Disponible en: <https://www.anoukwipprecht.nl/bio>

Blanco, C. (2021). Cruella y la paradoja de la locura femenina – *Bamba Editorial*. Disponible en: <https://bambaeditorial.com/cruella-locura-mujeres-cine/>

Bobb, B. (2020). No se compra, se alquila: Ganni y Levi's firman la colaboración denim más inesperada. *Vogue España*. Disponible en: <https://www.vogue.es/moda/articulos/ganni-levis-colaboracion-vaqueros-denim-sostenible>

Cabrices, S. (2022). Coco Chanel: su biografía, su frases, su perfume y su legado en la moda. *Vogue*. Disponible en: <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/coco-chanel-biografia-quien-es-frases>

Cabrices, S. (2022). Coco Chanel: su biografía, su frases, su perfume y su legado en la moda. *Vogue*. Disponible en: <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/coco-chanel-biografia-quien-es-frases>

Cantillo Valero, C. (2010). Análisis de estereotipos sexistas: Perpetuación de roles de género en la filmografía de Disney: De la ingenua Blancanieves a la postmoderna Tiana (1937-2009) [Trabajo fin de máster, Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)]. *Repositorio UNED*. Disponible en: <https://oai.e-spacio.uned.es/handle/123456789/8184>

Salido, M. (2020). 'Christian Dior: designer of dreams', la exposición más visitada de la firma que ahora puedes ver en «streaming». *Vogue España*. Disponible en: <https://www.vogue.es/living/articulos/christian-dior-designer-of-dreams-exposicion-online-youtube>

Cervantes, R. (2024). Disney no acierta con sus live-actions, pero hace 30 años sacó una de las mejores adaptaciones que... *3DJuegos*. Disponible en: <https://www.3djuegos.com/tv-series/noticias/disney-no-acierta-sus-live-actions-hace-30-anos-saco-mejores-adaptaciones-que-demuestra-todo-que-falla-compania-a-dia-hoy-101-dalmatas>

Chance. (2017). Las seis cosas que no sabías del vestuario de Emma Watson en La Bella y la Bestia. *Europapress*. Disponible en: <https://www.europapress.es/chance/moda/noticia-seis-cosas-no-sabias-vestuario-emma-watson-bella-bestia-20170314103852.html>

Charis. (2024). Disneyland Paris Hosts Coperni's Paris Fashion Week Show. *Disney Parks Blog*. Disponible en: <https://disneyparksblog.com/dlp/disneyland-paris-hosts-coperni-paris-fashion-week-show/>

Clements, R., & Musker, J. (Directores), & Walt Disney Pictures (Productor). (1989). The Little Mermaid [Película]. *Walt Disney Pictures*.

Coperni (2024). Disponible en: Instagram. https://www.instagram.com/reel/DAittWstzSZ/?utm_source=ig_web_copy_link

Córdoba, E. (2024). Mary Blair, la leyenda de Disney - ilustradora freelance de Madrid | Estefanía Córdoba. Ilustradora Freelance de Madrid | Estefanía Córdoba - Estefanía Córdoba, ilustradora freelance de Madrid. Gran variedad de estilos. Ilustradora freelance infantil, artística, vectorial, publicitaria, editorial. *Dibujante Freelance*. Disponible en: <https://www.el-ilustrador.com/ilustracion-freelance/mary-blair-la-leyenda-de-disney/>

Costumes, P. (2024). Estreno en Disney+ de la serie Balenciaga: Un recorrido por la trayectoria profesional del diseñador. *Peris Costumes*. Disponible en: <https://periscostumes.com/noticias/estreno-en-disney-de-la-serie-balenciaga-un-recorrido-por-la-trayectoria-profesional-del-diseador/>

Costumes, P. (2024). Madrid acoge una nueva exposición sobre Cristóbal Balenciaga. *Peris Costumes*. Disponible en: <https://periscostumes.com/noticias/madrid-acoge-una-nueva-exposicion-sobre-cristobal-balenciaga/>

Cottrell, D., Hand, D., Morey, L., Pearce, P., Sharpsteen, B., & Jackson, W. (Directores), & Walt Disney Productions (Productor). (1937). Snow White and the Seven Dwarfs [Película]. *Walt Disney Productions*.

CromMagazine. (2023). Tommy Hilfiger se une con Disney! - *Crom Magazine*. Disponible en: <https://crommagazine.com/tommy-hilfiger-se-une-con-disney>

De Imagen, D. S.-. A. (2025). Oscars al Mejor Vestuario: Historia y Ganadores Icónicos - Dey Sotelo - Asesora de Imagen. *Dey Sotelo - Asesora de Imagen*. Disponible en: <https://www.dsasesoradeimagen.com/blog/oscars-al-mejor-vestuario-historia-moda>

De la Calzada, M. (2018). En casa de Carolina Herrera: lección de estilo y educación. *Telva.com*. Disponible en: <https://www.telva.com/moda/2018/02/12/5a81837322601d243c8b45aa.html>

Deeny, G. (2022). «Thierry Mugler, Couturissime», la exposición para descubrir todo sobre el modisto en el MAD de París. *FashionNetwork.com*. Disponible en: <https://es.fashionnetwork.com/news/-thierry-mugler-couturissime-la-exposicion-para-descubrir-todo-sobre-el-modisto-en-el-mad-de-paris,1371336.html>

Designer dresses «Cinderella» for success. (2015). *The Columbian*. Disponible en: <https://www.columbian.com/news/2015/mar/15/designer-dresses-cinderella-success-costumes/>

Destape, E. (2022). Polémica con La Sirenita y los casos de inclusión forzada en Disney. *El Destape*. Disponible en: <https://www.eldestapeweb.com/cultura/cine/polemica-con-la-sirenita-y-los-casos-de-inclusion-forzada-en-disney-202291416540>

Dianafernandezgonzalez. (s. f.). VESTUARIO ESCÉNICO. *VESTUARIO ESCÉNICO*. Disponible en: <https://vestuarioescenico.wordpress.com/?ref=spelling>

Diez, N. C. (2024). ¿Qué es el Live Action? El nuevo formato que triunfa en el cine. *Pop Tv*. Disponible en: <https://poptv.orange.es/series-y-peliculas/live-action-que-es-cine-disney-accion-real/>

DISNEY x BALMAIN : EL REY LEÓN. (2024). *Balmain*. Disponible en: <https://es.balmain.com/es/experience/disney-x-balmain-the-lion-king>

Disney, W. (Producer), & Geronimi, C., Jackson, W., & Luske, H. (Directors). (1950). Cinderella [Film]. *Walt Disney Productions*.

Osorio, J. (2016). Disponible en: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3306/Trabajo%20de%20grado%20Juliana%20Osorio.pdf?sequence=1>

Osorio, J. (2016). Disponible en: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3306/Trabajo%20de%20grado%20Juliana%20Osorio.pdf?sequence=1>

Glen Keane, el hombre que salvó a Disney dibujando una sirenita. *20minutos - Últimas Noticias*. Disponible en: <https://www.20minutos.es/noticia/944487/0/dibujante/disney/sirenita/>

El planeta Alexander McQueen. (s. f.). *Revistaelbosco*. Disponible en: <https://revistaelbosco.blogspot.com/2010/10/alexander-2010-600.html>

Escudero, E. (2021). Iris van Herpren: alta costura hecha con plástico oceánico. *Ambiente Plástico*. Disponible en: <https://ambienteplastico.com/iris-van-herpren-alta-costura-hecha-con-plastico-oceanico/>

Fashion Channel. (2019, 11 julio). IRIS VAN HERPEN Hypnosis Fall 2019 Haute Couture Paris - Fashion Channel [Video]. *YouTube*. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=d8_uW2CzIKU

Fernández, C. (2022). De 'Mulán' a 'Peaky Blinders': el taller español que viste las series y películas de todo el mundo. *El País*. Disponible en: <https://elpais.com/eps/2022-02-16/de-mulan-a-peaky-blinders-el-taller-espanol-que-viste-las-series-y-peliculas-de-todo-el-mundo.html>

FF Channel. (2024). Coperni | Spring Summer 2025 | Paris Fashion Week [Video]. *YouTube*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=TipHfz5XXEA>

FilmAffinity. (s. f.). *FilmAffinity*. Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/movie-awards.php?movie-id=991538>

Flores, D. (2020). La película «Maléfica» tiene una cruda referencia al abuso sexual que muchos no notaron. *Univision*. Disponible en: <https://www.univision.com/entretenimiento/cine-y-series/la-pelicula-malefica-tiene-una-cruda-referencia-al-abuso-sexual-que-muchos-no-notaron>

García, L. (2023). Benito Santos hace una colección de vestidos azules que son exhibidos en el Museo Soumaya. *Vogue*. Disponible en: <https://www.vogue.mx/articulo/benito-santos-coleccion-vestidos-disney-frozen-museo-soumaya>

García, L. (2025). Una moda en construcción: París ensalza el proceso creativo por encima del espectáculo. *El País*. Disponible en: <https://elpais.com/estilo/2025-03-08/una-moda-en-construccion-paris-ensalza-el-proceso-creativo-por-encima-del-espectaculo.html>

Geronimi, C. (Director), Walt Disney Productions (Producer). (1959). Sleeping Beauty [Película]. *Walt Disney Productions*.

- Geronimi, C., Luske, H., & Reitherman, W. (Directores), & Walt Disney Productions (Productor). (1961). One Hundred and One Dalmatians [Película]. *Walt Disney Productions*.
- Gimeno, S. (2015). «Cenicienta»: Lily James siguió una dieta de líquidos para poder llevar los corsés. *SensaCine.com*. Disponible en: <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18524501/>
- González, M. (2013). La fémína Disney: Análisis y evolución del personaje femenino en los largometrajes de animación. *Revista Científica General José María Córdova*, 11(11), 123–142. Disponible en: https://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-63572013000100006
- Gráfica. (2022). ¿Quién fue Mary Blair? La ilustradora de Disney que construyó un universo en torno al color. *Gráfica*. Disponible en: <https://grafica.info/quien-fue-mary-blair-la-ilustradora-de-disney-que-construyo-un-universo-en-torno-al-color/>
- Guest. (2021). Revolución alternativa del cuero en la moda: Mylo. *Thegreensideofpink*. Disponible en: <https://www.thegreensideofpink.com/estilo/moda-es/2021/mylo-revolucion-alternativa-del-cuero-en-la-moda/?lang=es>
- Gutiérrez, V. S. (2023). Disney se asocia con Tommy HF y reinventan colecciones con estampados de Mickey. *Diario la República*. Disponible en: <https://www.larepublica.co/ocio/disney-se-asocia-con-tommy-hilfger-y-reinventan-clasicos-con-estampados-de-mickey-3657001>
- Hermoso, L. E. (2024). Portada | Vanidad. *Vanidad*. Disponible en: <https://vanidad.es/coperni-ss25-todo-sobre-el-show-de-la-marca-en-disneyland-paris/>
- Irina, K (2024). *TikTok* - Disponible en: Make your day. <https://www.tiktok.com/@irinakowalzki/video/7328184163268349217>
- Kalmakurki, M. (2018). Snow White and the Seven Dwarfs, Cinderella and Sleeping Beauty: The components of costume design in Disney's early hand-drawn animated feature films. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 13(1), 7–19.
- Localish. (2024). Olivier Rousteing on his personal journey that led to a Disney collaboration [Vídeo]. *YouTube*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wQnpXFzzyvU>
- Lucía.C (2023, 8 junio). Las aplicaciones de la impresión 3D en el mundo del cine. *3Dnatives*. Disponible en: <https://www.3dnatives.com/es/top-10-impresion-3d-cine-24082016/>
- Lugli, E. (2018). Tear That Dress Off: Cinderella (1950) and Disney's Critique of Postwar Fashion. *Bright Lights Film Journal*. Disponible en: <https://brightlightsfilm.com/tear-that-dress-off-cinderella-1950-and-disneys-critique-of-postwar-fashion/>
- Luis, N. (2022). Solo Balenciaga es capaz de hacer Alta Costura con materiales reciclados en un desfile que habla tanto de Demna como de Cristóbal. *Vogue España*. Disponible en: <https://www.vogue.es/moda/articulos/balenciaga-alta-costura-otono-invierno-2022>
- Madrid, J. (2023). Mary Blair, artista pionera de Disney y la mujer que marcó tu infancia aunque no lo sepas. *vanitatis.elconfidencial.com*. *Vanitatis*. Disponible en: https://www.vanitatis.elconfidencial.com/celebrities/2023-03-08/mary-blair-artista-disney-pionera-infancia-vida_3588343/
- Madsen, A. C. (2022). Louis Vuitton: 5 datos sobre su pasarela Primavera-Verano 2023. *Vogue*. Disponible en: <https://www.vogue.mx/moda/galeria/louis-vuitton-primavera-verano-2023>
- María Jose R. (2022). ¡El vestuario de «Black Panther: Wakanda Forever» impreso en 3D! *3Dnatives*. Disponible en: <https://www.3dnatives.com/es/marvel-black-panter-wakanda-forever-061220222/#/>

- Martinez, J. (2024). Disney x Balmain: probablemente la mejor colección de Olivier Rousteing. *FashionUnited*. Disponible en: <https://fashionunited.es/noticias/moda/disney-x-balmain-probablemente-la-mejor-coleccion-de-olivier-rousteing/2024070443524>
- Martins, P. (2022). «Thierry Mugler: Couturissime»: la exposición que explora el universo del célebre diseñador. *Harper's BAZAAR*. Disponible en: <https://www.harpersbazaar.com/es/cultura/a41167813/thierry-mugler-couturissime-exposicion-brooklyn/>
- Mauriès, P., & Sabatini, A. (2020). *Chanel Catwalk: The Complete Collections* (2ª ed.). Thames & Hudson.
- Mcclane, J. (2009). Maestros de la Animación: Grim Natwick, una de las piedras angulares de la animación. Disponible en: <https://cinemauniverse.blogspot.com/2009/09/maestro-de-la-animacion-grim-natwick.html>
- Mercedes Álvarez, M. (2015). EL SORPRENDENTE VESTUARIO DE «CENICIENTA». *Asmoda*. Disponible en: <https://asmoda.com/Articulos/Articulo?articuloID=1775>
- Mercedes, A., (2012). EL ESPLÉNDIDO VESTUARIO DE “BLANCANIEVES”. *Asmoda*. Disponible en: <https://www.asmoda.com/Articulos/Articulo?articuloID=964&num=72>
- Monicaparga. (2014). «Maléfica»: vestir a la villana más famosa de Disney, por Anna B. Sheppard Sin categoría - Movie's Closet. *Movie'S Closet*. Disponible en: <https://stylelovely.com/stylemeifyoucan/2014/03/17/malefica-vestir-a-la-villana-mas-famosa-de-disney-por-anna-b-shepard/>
- Morgan, M. (2024). Armando Takeda y Yuki Hase nos adentran en el mundo mágico de Blancanieves con su nueva colección para Disney. *Panorama Web Mx*. Disponible en: <https://www.panoramaweb.com.mx/moda/2023/10/11/armando-takeda-y-yuki-hase-nos-adentran-al-mundo-magico-de-blanca-nieves-con-su-nueva-coleccion-para-disney/>
- Mullor, M. (2020). Howard Ashman, el letrista que revolucionó Disney en los 90. *Esquire*. Disponible en: <https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a33530166/howard-ashman-disney-canciones-documental/>
- Paparazzo, Z. (2022). El papel del calzado en los cuentos infantiles. *Zapatería Paparazzo*. Disponible en: <https://paparazzozapateria.es/el-papel-del-calzado-en-los-cuentos-infantiles/>
- Pavis, P. (1999). Diccionario del teatro. *Ediciones Paidós Iberica*.
- Primaria, M. (2025). Cuento de la Cenicienta (Leer y escuchar). *Mundo Primaria*. Disponible en: <https://www.mundoprimaria.com/cuentos-infantiles-cortos/la-cenicienta>
- PROMOSTYL. (2024). BALMAIN x DISNEY. Disponible en: <https://promostyl.com/balmain-x-disney/?lang=es>
- Redacción, L. (2022). Una de las marcas del grupo LVMH apuesta por la tecnología de vanguardia de Taptap Digital. *Periodico Publicidad*. Disponible en: <https://www.periodicopublicidad.com/articulo/tecnologia/una-de-las-marcas-del-grupo-lvmh-apuesta-por-la-tecnologia-de-vanguardia-de-taptap-digital/20220701060348079499.html>
- Redacción. (2023). El verde es el color de los villanos Disney. *Friki Maestro*. Disponible en: <https://frikimaestro.com/el-verde-es-el-color-de-los-villanos-disney/>
- Redacción. (2023). Cuáles son las curiosidades de Blancanieves y los siete enanitos - Revista COSAS México. *Revista COSAS México*. Disponible en: <https://revistacosas.mx/cuales-son-las-curiosidades-de-blancanieves-y-los-siete-enanitos/>
- Rodríguez, D. P. (2022). Stella McCartney, Balenciaga y Hermès lanzan nuevas ediciones a base de hongos. *Diario la República*. Disponible en: <https://www.larepublica.co/ocio/stella-mccartney-balenciaga-y-hermes-lanzan-nuevas-ediciones-a-base-de-hongos-3470178>

- Rodríguez, R. (2022). Jean Paul Gaultier homenajea al cine en una nueva exposición. *Vogue España*. Disponible en: <https://www.vogue.es/living/articulos/jean-paul-gaultier-exposicion-cine>
- Rojas, A. (2023). La psicología del color explicada con personajes de Disney. *Mercado Negro*. Disponible en: <https://www.mercadonegro.pe/marketing/la-psicologia-del-color-explicada-con-personajes-de-disney/>
- Sadurní, J. M. (2024). Walt Disney, el padre de la «fábrica de sueños». *Historia National Geographic*. Disponible en: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/walt-disney-padre-fabrica-suenos_15017
- Salido, M. (2020, 19 abril). 'Christian Dior: designer of dreams', la exposición más visitada de la firma que ahora puedes ver en «streaming». *Vogue España*. Disponible en: <https://www.vogue.es/living/articulos/christian-dior-designer-of-dreams-exposicion-online-youtube>
- Salomó, R. (2025). Lo que nos enseñan las marcas de lujo sobre digitalización. *Logopost*. Disponible en: <https://logopost.es/marcas-de-lujo-y-digitalizacion-de-espacios/>
- Sánchez, I. M. (2024). El Vestuario como Elemento Narrativo en el Cine. *ARIXEN.ES*. Disponible en: <https://arixen.es/el-papel-del-vestuario-en-la-narrativa-cinematografica/>
- Sánchez, I. M. (2024). El Vestuario como Elemento Narrativo en el Cine. *ARIXEN.ES*. Disponible en: <https://arixen.es/el-papel-del-vestuario-en-la-narrativa-cinematografica/>
- Sánchez, P. (2024). La polémica de Coperni al salir a la luz que una de sus camisetas del desfile era en realidad de Vinted. *20 minutos*. Disponible en: <https://www.20minutos.es/mujer/moda/polemica-camiseta-desfile-coperni-que-realidad-era-vinted-5640029/>
- Shahid, A. I. (2023). 5 magical Disney100 lifestyle collabs to shop now: the anniversary sees Mickey Mouse and friends on Tommy Hilfger, Karl Lagerfeld and Adidas fashion, Charlotte Tilbury beauty and Pandora jewellery. *South China Morning Post*. Disponible en: <https://www.scmp.com/magazines/style/luxury/article/3231770/5-magical-disney100-lifestyle-collabs-shop-now-anniversary-sees-mickey-mouse-and-friends-tommy>
- Sobas, L. (2020). Vestidos de ensueño vs siluetas minimalistas: el contraste perfecto de Oscar de la Renta. *Hola*. Disponible en: <https://www.hola.com/moda/pasarelas/20200212160432/new-york-fashion-week-oscar-renta-otono-invierno-2020-2021-desfile/>
- Solomon, C. (2019). FOND MEMORIES OF DIVINE MS. CRUELLA - Los Angeles Times. *Los Angeles Times*. Disponible en: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1985-12-27-ca-25682-story.html>
- Soportepmkesiv. (2023). La estética de Disney: Maléfica y su «maléfico» atuendo - ESI. *Escuela Superior de Diseño En Valladolid*. Disponible en: <https://www.esivalladolid.com/blog/la-estetica-de-disney-malefica-y-su-malefico-atuendo/>
- Stelladia. (2012). Disney: Los Nine Old Men (PART 1.). Disponible en: <https://linesfromoz.blogspot.com/2012/11/disney-los-nine-old-men-part-1.html>
- SueMissIndie. (2015). Marc Jacobs se asocia con Disney para crear una colección llena de magia. *Tendencias*. Disponible en: <https://www.tendencias.com/marcas/marc-jacobs-se-asocia-con-disney-para-crear-una-coleccion-llena-de-magia>
- Talentiam. (2020). Los cinco mejores desfiles de la NYFW Otoño-Invierno 2020/21. *Talentiam*. Disponible en: <https://www.talentiam.com/es/blog/nyfw-desfiles-otono-invierno-2020-21/>

- Valcárcel, N. (2020). Disney se une a Gucci y lanzan una colección inspirada en el ratón Mickey. *Mercado Negro*. Disponible en: <https://www.mercadonegro.pe/marketing/marketing-digital/lanzamiento-de-producto/disney-se-une-a-gucci-y-lanzan-coleccion-inspirada-en-el-raton-mickey/>
- van Dam, B. (2014). Disney's fashionable girls: Signs and symbols in the costume dress of Disney's female characters [Master's thesis, Stockholm University]. *DiVA*. Disponible en: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:728770/FULLTEXT01.pdf>
- Vicens Poveda, A. (2019). Heroínas o princesas: Análisis de la evolución de los personajes de la marca Princesas Disney desde su posible superación de los estereotipos sexistas, dentro y fuera de la ficción animada [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. *Repositorio UCM*.
- Vicent Gallart (2024) Reciclar restos de tejidos denim ya es posible con Diesel. (s. f.). *Ecolover*. Disponible en: <https://ecolover.life/blog/restos-de-tejidos-diesel-moda-denim-sostenible/>
- Vila, E. L. (2024). Las claves del desfile de Louis Vuitton, Zendaya en el front row, sandalias arriesgadas y detalles futuristas. *TELVA*. Disponible en: <https://www.telva.com/moda/pasarela/2024/10/02/66fbfe9902136ee5ad8b458f.html>
- Vogue. (2011). Alexander McQueen Savage Beauty. *Vogue España*. Disponible en: <https://www.vogue.es/living/galerias/alexander-mc-queen-savage-beauty-1/6196>
- Vogue. (2020). Iris van Herpen: la diseñadora de Alta Costura que fusiona arte, tecnología y ciencia en la moda. *Vogue España*. Disponible en: <https://www.vogue.es/articulos/iris-van-herpen-disenadora-arte-tecnologia-ciencia>
- Vogue. (2021). Carolina Herrera: la impecable trayectoria de una leyenda de la moda. *Vogue España*. Disponible en: <https://www.vogue.es/articulos/carolina-herrera-disenadora-trayectoria-moda>
- Vogue. (2021). Oscar de la Renta: la vida del diseñador dominicano. *Vogue España*. Disponible en: <https://www.vogue.es/articulos/oscar-de-la-renta-vida-disenador-dominicano-moda>
- Vogue. (2022). Thierry Mugler: un maestro de la moda y visionario de la estética de los 80. *Vogue España*. Disponible en: <https://www.vogue.es/articulos/thierry-mugler-maestro-moda-vida>
- Vogue. (2022). Elsa Schiaparelli: todo sobre la visionaria de la moda que desafió las convenciones. *Vogue España*. Disponible en: <https://www.vogue.es/articulos/elsa-schiaparelli-quien-fue-la-visionaria-disenadora>
- Volvo Fashion Week México. (2023). The Designer Series | Blanca Nieves x Armando Takeda [Video]. *YouTube*. Disponible en: YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=DG8-i-C7L_Y
- Volvo Fashion Week México. (2023). The Designer Series | Frozen x Benito Santos [Video]. *YouTube*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=0PEn1UPnqg8>
- Zoe, M. (2023). La curiosa paleta de colores de "La Sirenita" nosotros-los-diseñadores - Apasionados por el Diseño. Disponible en: <https://www.xn--nosotros-los-diseadores-8hc.com/2023/06/05/la-curiosa-paleta-de-colores-de-la-sirenita/>
- 3d, A. (2023). La magia de Disney impresa en 3D - Aditiva 3D. *Aditiva 3D*. Disponible en: <https://aditiva3d.mx/la-magia-de-disney-pixar-en-3d/>

