ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

El vestuario como narrativa interactiva: percepciones de artistas sobre la construcción de identidad en personajes de videojuegos y cine

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

PRESENTADA POR
Torres Quispe, Patricia Mercedes
DNI: 76384082, Perú

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN DIRECCIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

PRESENTADA POR
Espinoza Cordova, Camila Lucia
DNI: 76932551, Perú

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE LA MODA

PRESENTADA POR
Rodriguez Flores, Sahir Angelica
DNI: 78114780, Perú

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTO DE VIDEOJUEGOS

PRESENTADA POR
Nieto Davila, Valeria Paz
DNI: 76270644, Perú

ASESOR

Rossy Leoniza Alarcón Zúñiga
DNI: 71908748, Perú
ORCID: 0009 - 0002 - 7078 - 6910

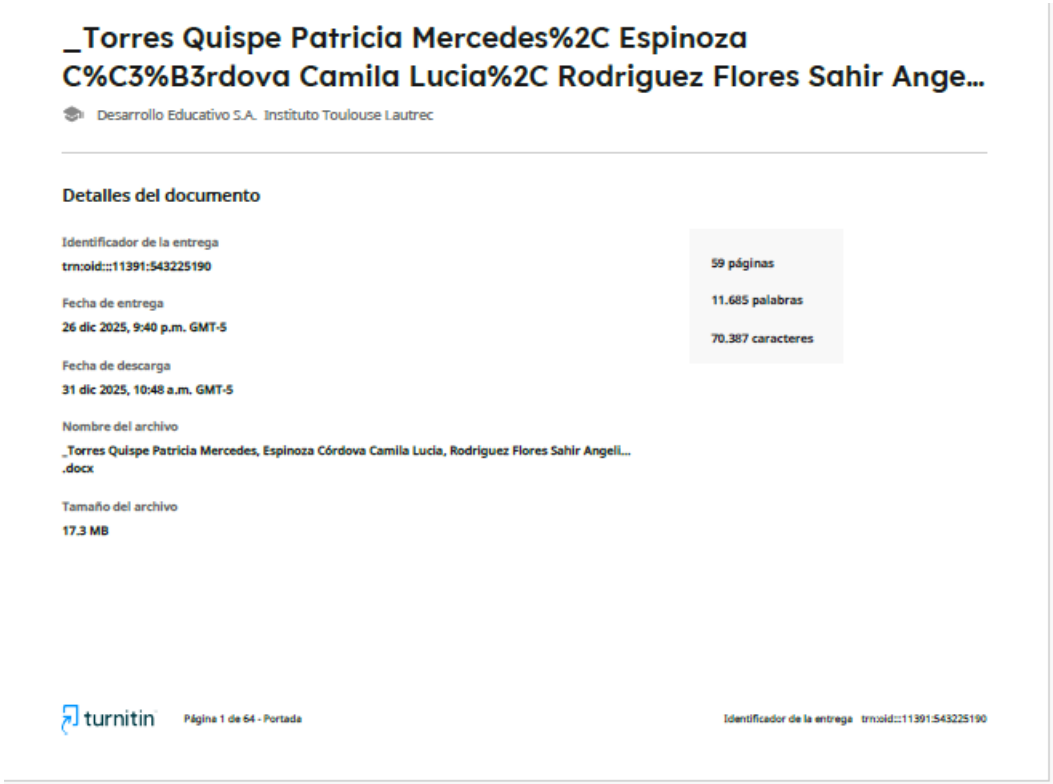
Vilchez Sales, Eduardo Paul
DNI: 72462479, Perú
ORCID: 0009-0002-7078-6910

JURADO

MET. SUSANA LAMAS
EXP. NATALIA DELGADO
MOD. NICOLE ALVARADO

Lima, Diciembre 2025

Reporte de Similitud



_Torres Quispe Patricia Mercedes%2C Espinoza C%C3%B3rdova Camila Lucia%2C Rodriguez Flores Sahir Ange...

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:543225190

Fecha de entrega
26 dic 2025, 9:40 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
31 dic 2025, 10:48 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
_Torres Quispe Patricia Mercedes, Espinoza Córdova Camila Lucia, Rodriguez Flores Sahir Angeli... .docx

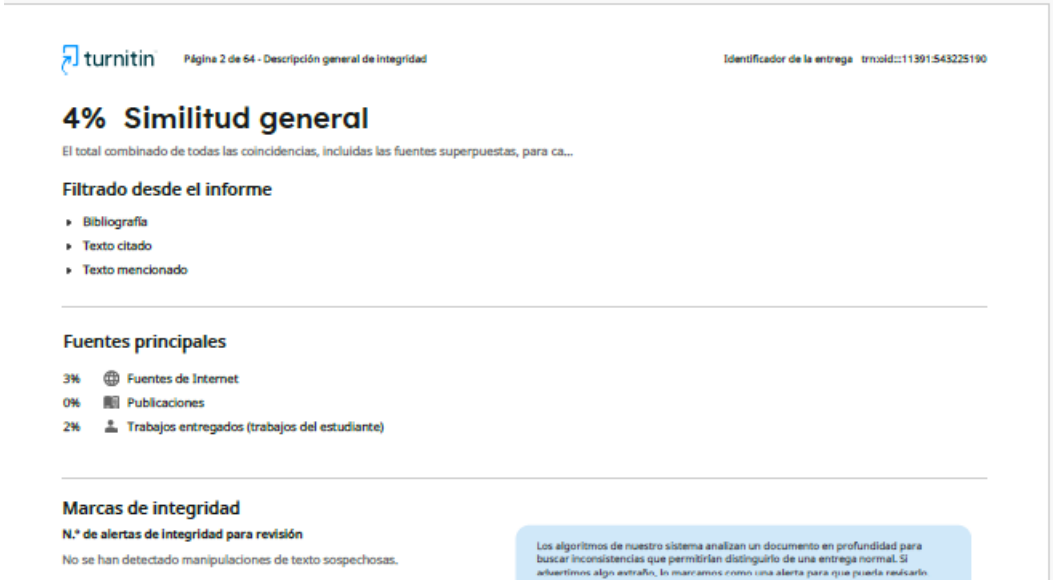
Tamaño del archivo
17.3 MB

59 páginas

11.685 palabras

70.387 caracteres

turnitin Página 1 de 64 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::11391:543225190



turnitin Página 2 de 64 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::11391:543225190

4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

3% Fuentes de Internet
0% Publicaciones
2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado, en primer lugar, a nuestros padres y familias, quienes han sido el pilar fundamental a lo largo de nuestra formación académica y personal. Su apoyo incondicional, paciencia, confianza y esfuerzo constante nos acompañaron en cada etapa del camino, incluso en los momentos de mayor dificultad. A nuestras hermanas y hermanos, así como al resto de nuestras familias, agradecemos profundamente por el ánimo, la comprensión y el respaldo que nos brindaron, convirtiéndose en una fuente permanente de motivación para seguir adelante. Este logro es también suyo, pues sin su acompañamiento no habría sido posible culminar esta etapa.

Asimismo, dedicamos este trabajo a nosotras mismas, por la constancia, la perseverancia y la fortaleza demostradas frente a los retos académicos y personales que implicó este proceso. A nuestras amistades y compañeras, por el apoyo mutuo, las conversaciones necesarias y los momentos de alivio que hicieron este recorrido más llevadero. Este cierre marca el inicio de nuevos desafíos, aprendizajes y oportunidades por venir.

Agradecimiento

Este trabajo representa el cierre de una etapa de formación llena de aprendizajes, desafíos y crecimiento personal, por lo que deseo expresar mi más sincero agradecimiento a quienes hicieron posible este logro. En primer lugar, agradezco profundamente a mis padres por su apoyo incondicional, por el esfuerzo constante que realizaron a lo largo de mis estudios y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles. Su acompañamiento, comprensión y motivación fueron fundamentales para continuar y no rendirme. Asimismo, agradezco a mis hermanos, quienes estuvieron presentes durante esta etapa, brindándome apoyo, ánimo y compañía a lo largo del proceso.

Finalmente, me siento profundamente orgullosa de mí misma por haber culminado esta etapa, por todo lo aprendido y por los retos superados. Este logro es resultado de la constancia, el esfuerzo y la perseverancia, y marca el inicio de nuevos desafíos y oportunidades.

Patricia Mercedes Torres Quispe

El presente trabajo representa la culminación de años de esfuerzo, estudio y dedicación, así como de un proceso de formación académica y crecimiento personal. En primer lugar, agradezco a mí misma por haber superado las adversidades presentadas a lo largo de este camino y por culminar esta etapa con constancia y compromiso.

Agradezco profundamente a mis padres por brindarme las herramientas necesarias para alcanzar los objetivos propuestos y por su apoyo incondicional durante mi formación personal y profesional.

Asimismo, agradezco a Tomás, por su constante compañía durante las jornadas de estudio y desveladas.

Finalmente, agradezco a mi coso, esté donde esté, y a David, por el apoyo, acompañamiento y motivación brindados a lo largo de este proceso.

Camila Lucia Espinoza Córdova

Quiero agradecer en primer lugar a mis padres, por su apoyo constante, su paciencia y por creer en mí incluso en los momentos en que yo misma dudé. A mi hermana, por acompañarme, escucharme y ser un pilar fundamental a lo largo de este proceso, así como al resto de mi familia, cuyo cariño y respaldo han sido una fuente permanente de motivación.

A mi grupo de amigos, gracias por estar presentes, por los ánimos, las conversaciones necesarias y los momentos de desconexión que hicieron este camino más llevadero. Finalmente, a Edgar y Gregorio, compañeros durante largas noches de trabajo, por su silenciosa compañía y por recordarme la importancia de hacer pausas.

Valeria Paz Nieto Dávila

Este trabajo marca el cierre de una etapa muy importante de mi vida académica y personal, y no podría comenzar sin agradecer primero a Dios, por acompañarme y darme fortaleza a lo largo de todo este proceso. A mis padres, quienes han sido mi mayor apoyo durante toda mi carrera, gracias por confiar en mí, por alentarme a seguir adelante y por creer siempre en mis capacidades.

Asimismo, agradezco profundamente a mi familia, por estar presente de distintas maneras, por el ánimo constante y por impulsarme a seguir avanzando incluso en los momentos de duda. A mis compañeras de tesis, por el acompañamiento, el intercambio de ideas y el apoyo mutuo durante el desarrollo de este trabajo. Finalmente, quiero

agradecer a Moris, por su compañía incondicional, por estar conmigo en largas jornadas de trabajo y por brindarme calma y alegría en los momentos de mayor cansancio.

Sahir Angelica Rodriguez Flores

Resumen Ejecutivo

La presente tesis aborda el vestuario como narrativa interactiva en la construcción de identidad de personajes de videojuegos y cine, a partir del vacío conceptual existente en estudios comparativos entre ambos medios. La investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo y un diseño exploratorio, utilizando entrevistas semiestructuradas a artistas del cine y los videojuegos, así como observación descriptiva de sus prácticas creativas. Los hallazgos evidencian que el vestuario es comprendido por los participantes como un lenguaje narrativo fundamental que comunica identidad, simbolismo y contexto, cuya función se transforma al pasar de narrativas lineales a entornos interactivos debido a la agencia del usuario. Asimismo, se identificaron tensiones entre control autoral, interactividad e innovación transmedia. La relevancia del estudio radica en su aporte al campo creativo, al ofrecer una comprensión integrada del vestuario como eje narrativo e identitario en escenarios audiovisuales e interactivos contemporáneos.

Palabras Clave

Diseño de vestuario, narración visual, identidad, videojuegos, vestuario cinematográfico, vestuario en los videojuegos

Tabla de Contenidos

Reporte de Similitud 3

Dedicatoria 4

Agradecimiento 5

Resumen Ejecutivo 8

Capítulo I: Introducción 12

1.1. 11

1.2. 12

1.3. 13

Capítulo II: Revisión de la literatura 15

2.1. Estado del Arte 15

2.2. Marco Teórico 20

Capítulo III: Propósitos y fundamentos de la investigación 22

3.1. Objetivo General 22

3.2. Objetivos Específicos 22

3.3. Pregunta General 23

3.4. Preguntas Específicas 23

3.5. Proposición General 23

3.6. Proposiciones Específicas 24

Capítulo IV: Metodología 25

4.1. Tipo y enfoque de investigación 25

4.2. Diseño metodológico 26

4.3. Participantes o casos de estudio 27

4.4. Técnicas e instrumentos 28

4.5. Procedimiento 29

Capítulo V: Resultados 31

5.1. Vestuario como lenguaje narrativo e identitario del personaje 31

5.2. Diferencias y tensiones del vestuario entre narrativa cinematográfica y narrativa interactiva 34

5.3. Códigos culturales, simbólicos y contextuales en el diseño de vestuario 38

5.4. Limitaciones técnicas y decisiones de traducción estética entre medios 40

5.5. Innovación, interactividad y proyección futura del vestuario en entornos transmedia 42

Capítulo VI: Discusión 44

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones 48

7.1. Conclusiones 48

7.2. Recomendaciones para futuras investigaciones 49

Referencias 51

Anexos 58

Anexo 1: Consentimiento informado 58

Anexo 2: Guía de preguntas 59

Índice de Tablas y Figuras

Figura 1 Diseño de vestuario sobre la evolución del personaje de Rose en Titanic 33

Figura 2 Muestra de diseño de vestuario de personaje Lara Croft en videojuego **¡Error! Marcador no definido.Figura 3** Comparación del personaje de Lara Croft vestuario en película y en videojuego. 37

Figura 4 Comparación del personaje de Nathan Draket vestuario en película y en videojuego. **¡Error! Marcador no definido.Figura 5** Simbolismo en el vestuario película “Atonement” 40

Capítulo I: Introducción

1.1. Problema de Investigación

La construcción de identidad a través del vestuario en personajes de videojuegos y cine presenta un vacío conceptual importante debido a la falta de estudios comparativos entre ambos medios. Esto resulta evidente en la literatura que muestra que el diseño de vestuario en videojuegos funciona como un recurso narrativo capaz de transmitir información inmediata sobre personalidad, función y contexto, pero sigue siendo un aspecto subestimado dentro del desarrollo visual interactivo (Swahn & Eriksson, 2020). A su vez, la narrativa cinematográfica depende históricamente del vestuario como un lenguaje visual que define época, carácter y emociones antes de que el personaje pronuncie una sola palabra. Esto refuerza la necesidad de analizar cómo estos códigos narrativos se traducen o transforman al migrar desde la lógica lineal del cine hacia la interactividad del videojuego (Attar, 2021).

La relevancia de este problema aumenta en un contexto donde las industrias creativas incorporan prácticas digitales y transmedia que modifican la manera en que se construyen, presentan y perciben los elementos visuales. Las transformaciones recientes en la moda digital demuestran que la integración de tecnologías como la simulación 3D y los entornos virtuales amplia las posibilidades narrativas del vestuario, desafiando los formatos tradicionales de presentación y consumo (Yu, 2024). Además, el lenguaje audiovisual contemporáneo evidencia que los elementos visuales no humanos, como planos vacíos o detalles ambientales, influyen en la construcción del significado narrativo y del contexto del personaje. Esto enfatiza la importancia de examinar el vestuario como pieza central dentro del ecosistema visual que define identidad, pertenencia y lectura simbólica en cine y videojuegos (Song et al., 2025).

1.2. Vacío en el Conocimiento

La literatura actual evidencia que, aunque el vestuario ha sido ampliamente estudiado en contextos cinematográficos, aún no se ha explorado cómo estos códigos visuales se adaptan a medios interactivos donde el usuario participa en la construcción narrativa. Este vacío se reconoce en investigaciones que analizan la carga histórica y cultural del vestuario cinematográfico sin establecer puentes comparativos con formatos digitales (Al-Qatawneh, 2022). A pesar de los avances en el estudio del vestuario como recurso comunicativo, persiste una ausencia de trabajos que integren la dimensión participativa del videojuego con los enfoques lineales propios del cine. Asimismo, algunos estudios examinan la identidad visual en entornos digitales sin considerar cómo los códigos estéticos del vestuario se transforman al migrar entre medios, lo que deja un vacío significativo en el análisis interdisciplinario del diseño de personajes (Ilmi et al., 2020).

Las investigaciones sobre identidad digital han aumentado, pero pocas integran el vestuario como un componente narrativo que articula significados simbólicos tanto en lo virtual como en lo cinematográfico. Aunque ciertos trabajos destacan cómo la moda y la autoexpresión funcionan en espacios digitales, no profundizan en su diálogo con los principios del diseño de vestuario tradicional (Stalder, 2025). Esto genera una brecha conceptual respecto a cómo profesionales del cine y del videojuego interpretan y aplican los códigos del vestuario en sus respectivas prácticas. Además, aunque algunos estudios abordan el impacto del diseño visual en la caracterización de personajes, rara vez comparan cómo el vestuario opera en narrativas lineales e interactivas, dificultando comprender su rol en la convergencia transmedia contemporánea (Sari & Sunarya, 2020).

1.3. Justificación de la Investigación

El estudio resultaba necesario porque las transformaciones recientes en moda digital, cine y videojuegos demandan nuevas formas de comprender cómo se construyen y comunican identidades visuales en medios convergentes. La literatura demuestra que la digitalización del vestuario y su uso en entornos virtuales habían reconfigurado la producción, circulación y experiencia estética del sector creativo, generando vacíos teóricos sobre su función narrativa y simbólica. A su vez, el auge de la moda digital y el uso de avatares plantean desafíos sobre la manera en que los usuarios y espectadores interpretan la apariencia como un lenguaje cultural. Estas transformaciones evidencian que el cruce entre moda, medios audiovisuales y tecnologías emergentes requería ser investigado para comprender sus implicancias en la creación de personajes y universos visuales contemporáneos.

Además, la revisión bibliográfica confirma que el vestuario en cine y videojuegos funcionan como un recurso expresivo que modelaba la percepción emocional y narrativa del público, aunque su estudio seguía fragmentado entre disciplinas. Varios trabajos destacan que la historia de la moda en medios audiovisuales y su impacto en la experiencia del espectador habían sido abordados de forma parcial, lo que debilitaba el análisis de su papel en la construcción identitaria. En consecuencia, resulta imprescindible desarrollar investigaciones que integren perspectivas del diseño, la animación y la estética digital para vincular práctica profesional y comprensión teórica del vestuario. Esta necesidad se refuerza considerando que el diseño de personajes, la moda y los entornos multimedia evolucionan rápidamente y redefinen los modos de comunicación en el sector creativo global.

Capítulo II: Revisión de la literatura

2.1. Estado del Arte

A nivel internacional, el desarrollo acelerado de la moda digital y su integración en mundos virtuales transforma la manera en que las identidades visuales se construyen y circulan, ampliando el papel del vestuario más allá de lo material hacia espacios interactivos y gamificados (Boughlala & Smelik, 2024). Al mismo tiempo, en contextos audiovisuales locales se evidencia que el trabajo de diseño de vestuario ha sido históricamente invisibilizado y subvalorado, lo que afecta la comprensión de su relevancia narrativa en cine y televisión (Wolthuis, 2024). Paralelamente, los estudios sobre formación y prácticas en moda y costura muestran que los procesos educativos siguen centrados en enfoques tradicionales, sin incorporar plenamente las transformaciones digitales que impactan las industrias creativas (Panerus et al., 2024). Finalmente, el auge del storytelling visual en entornos digitales evidencia la creciente importancia de los recursos visuales para generar significado y participación, reforzando la necesidad de comprender cómo el vestuario contribuye a la construcción narrativa en medios contemporáneos (Huang et al., 2023)

El análisis del vestuario como narrativa interactiva es fundamental para el campo creativo porque las formas contemporáneas de representación visual influyen directamente en cómo los usuarios construyen significado e identidad en entornos digitales y audiovisuales (Pistilli & Caillaud, 2021). Esta relevancia se evidencia en estudios que muestran cómo las prácticas creativas actuales integran estética, diseño y tecnología para generar nuevos modos de participación cultural y visual en la producción de contenidos (Bergström, 2020). A su vez, el crecimiento de experiencias interactivas demuestra que el diseño de personajes y su vestuario desempeñan un papel central en la inmersión y en la comunicación simbólica dentro de los videojuegos y los medios mixtos

(Isbister, 2016). Por otro lado, la evolución del cine como medio visual confirma que los elementos estéticos asociados al vestuario continúan siendo claves para entender la construcción de identidad y la recepción emocional del público, lo que refuerza la importancia de estudiar estos procesos desde una perspectiva comparativa e interdisciplinaria (Euteneuer, 2020).

Los estudios previos sobre diseño de vestuario en cine han demostrado que los elementos visuales, como el color y la textura, funcionan como un lenguaje narrativo que construye significado y guía la lectura del espectador (Bae et al., 2025). Por su parte, las investigaciones sobre moda digital señalan que la transformación tecnológica del sector genera nuevas formas de representación y experimentación estética que redefinen la relación entre cuerpo, identidad y virtualidad (Boughlala & Smelik, 2024). Asimismo, se ha evidenciado que la coherencia visual en narrativas audiovisuales y multimedia depende de procesos de diseño que integran componentes simbólicos y estructurales para mantener continuidad y cohesión en los personajes (Parkhomenko, 2023). Además, estudios sobre representación digital demuestran que los cambios en la percepción de identidad dentro de entornos virtuales están profundamente vinculados a la evolución de los medios interactivos y sus lógicas de diseño (Zheng & Fu, 2025).

Las investigaciones recientes en arte, cine y diseño emplean diversas técnicas cualitativas para explorar procesos creativos, como el uso de diarios visuales, testimonios reflexivos y análisis interpretativo del material producido por los participantes (Patel, 2021). En el ámbito del diseño digital y los medios interactivos, se han aplicado metodologías cualitativas como entrevistas semiestructuradas, análisis comparativo y observación detallada de flujos de trabajo creativos para comprender cómo se construyen las imágenes y las experiencias visuales (Liu, 2022). Asimismo, la investigación sobre vestuario digital en cine recurre a entrevistas en profundidad, análisis de contenido y

revisión de materiales de producción para examinar la toma de decisiones estéticas y técnicas que dan forma al diseño de personajes (Kalmakurki, 2024). Por otra parte, algunos estudios dentro del cruce moda-cine incorporan técnicas cuantitativas, como análisis estadísticos de patrones de representación y mediciones sistemáticas de tendencias visuales en medios, ampliando así el alcance metodológico de estas investigaciones (Díaz Soloaga et al., 2023).

Los análisis teóricos y prácticos demuestran que el vestuario puede funcionar como un elemento narrativo capaz de redefinir la interpretación emocional de un personaje, como se observa en los análisis estilísticos del vestuario gótico en *Drácula* y su capacidad para construir atmósferas simbólicas (O'Brien, 2020). De igual manera, investigaciones en estudios prospectivos de moda han puesto en evidencia que las transformaciones culturales y tecnológicas están modificando las formas en que los diseñadores conceptualizan identidad, cuerpo y estética, lo que abre nuevas rutas de análisis para los medios audiovisuales (Charles & Mahendra, 2022). En contraste, los resultados de investigaciones sobre storytelling audiovisual en medios inmersivos han mostrado que la coherencia visual y la construcción de significado dependen de decisiones formales y simbólicas que se alinean estrechamente con la intención narrativa del diseñador (Somvanshi & Nannar, 2023). Para concluir, estudios sobre la representación femenina en videojuegos han revelado patrones reiterativos de sexualización y estereotipación en el diseño de personajes, lo que contrasta de manera significativa con propuestas cinematográficas más matizadas y permite contextualizar el problema desde una perspectiva crítica (Cue, 2014).

A pesar de los avances en el análisis del vestuario dentro de narrativas audiovisuales, aún no se ha estudiado con suficiente profundidad cómo los artistas

conceptualizan la relación entre indumentaria e identidad en contextos híbridos que combinan interactividad y linealidad (Johansen, 2021). Las investigaciones existentes sobre inmersión y autoidentificación del usuario se centran principalmente en la experiencia del jugador, dejando de lado los procesos creativos y las decisiones estéticas que estructuran visualmente a los personajes (Vella, 2016). De la misma manera, la literatura sobre comunicación multimodal y visual no explora de forma comparativa cómo el vestuario opera como signo narrativo en medios con diferentes grados de participación e interpretación del espectador o usuario (Marques & Reis, 2023). Finalmente, aunque existen estudios sobre experimentación estética y futuras direcciones del diseño, todavía no se profundiza en cómo las tecnologías digitales transforman específicamente el rol del vestuario en la construcción de identidad entre cine y videojuegos (Franklin, 2022).

La literatura reciente muestra que las nuevas prácticas digitales están transformando profundamente la relación entre identidad, vestuario y narrativa visual en medios audiovisuales e interactivos, impulsando la necesidad de marcos analíticos actualizados (Purcell, 2022). Estas transformaciones incluyen el uso expandido de plataformas virtuales y mundos híbridos donde el vestuario adquiere funciones simbólicas y performativas que trascienden los formatos tradicionales de representación (Kenderdine & Shaw, 2023). Al mismo tiempo, el cine y los estudios de moda exploran la relectura cultural de íconos visuales mediante técnicas digitales contemporáneas, lo que evidencia cómo el vestuario se reinterpreta desde sensibilidades tecnológicas actuales (Barker, 2024). Consecuentemente, investigaciones desde las ciencias cognitivas demuestran que los entornos virtuales inmersivos modifican la manera en que los usuarios procesan las señales visuales y la caracterización, lo cual vuelve imprescindible analizar cómo estas innovaciones afectan la construcción de identidad en personajes (Fan, 2025).

Los análisis revisados muestran que la construcción de identidad mediante elementos visuales depende de la relación entre cuerpo, narrativa y representación, lo que sitúa al vestuario como un componente central de esta configuración simbólica (Mertsalmi, 2010). Asimismo, se identifica que la performatividad, la apropiación cultural y el rol del espectador influyen en cómo se interpreta el diseño de vestuario en distintos medios, revelando su función comunicativa en la producción de significado (Omodan, 2021). También emerge con fuerza el concepto de narrativa expandida, que destaca cómo las historias se habitan a través de objetos visuales que articulan mundos ficcionales y experiencias del usuario, lo que vincula directamente al vestuario con prácticas inmersivas (Gatti, 2022). Finalmente, los avances en producción digital demuestran que la ropa y los accesorios se integran como activos visuales que median entre estética, técnica y discurso identitario, consolidando su relevancia en contextos cinematográficos e interactivos (Sinitsyna, 2023).

La literatura revisada revela enfoques parcialmente contradictorios respecto al papel de lo visual, ya que algunos estudios privilegiaron la lectura transcultural del diseño de personajes en grandes franquicias sin profundizar en cómo estas decisiones estéticas pueden reforzar jerarquías de poder y estereotipos culturales (Hutchinson, 2022). Otros trabajos enfatizan la dimensión emancipadora de las figuras femeninas en el cine de superhéroes, pero al mismo tiempo mostraron cómo el vestuario y la puesta en escena seguían anclados en la lógica del male gaze y la hipersexualización, generando una tensión constante entre empoderamiento y objetificación (Gransden, 2024).

Por otra parte, se identificaron sesgos tecnológicos y raciales en las investigaciones sobre inteligencia artificial y narrativas digitales, donde las interfaces y algoritmos tienden a normalizar estéticas blancas y hegemónicas, invisibilizando cuerpos y subjetividades racializadas en los espacios virtuales (Shaw, Toliver y Tanksley, 2024).

Además, los estudios centrados en la producción de vestuario para videojuegos se enfocaron más en la optimización del pipeline y la verosimilitud técnica que en las implicancias simbólicas de la indumentaria, lo que revela un sesgo industrial que prioriza la eficiencia AAA por encima de la reflexión crítica sobre identidad y representación (Salomaa, 2018).

Las innovaciones digitales han impulsado nuevas formas de interpretar la relación entre moda, narrativa y visualidad, especialmente a través del análisis histórico-estético del vestuario en medios audiovisuales contemporáneos (The Immortality of Dracula's Fashion, 2024). Esta transformación se ve reforzada por el desarrollo de plataformas híbridas y mundos virtuales que expanden la construcción de identidades visuales mediante meta-imágenes y estrategias narrativas transmediales (Meta-Images: Visual Storytelling Across Virtual Worlds and Hybrid Platforms, 2023). A su vez, la creciente convergencia entre entornos físicos y virtuales introduce prácticas participativas y colaborativas donde los usuarios y artistas redefinen los límites entre lo real y lo digital en la creación de vestuario (When Virtual Meets Reality, 2022). Como conclusión, los avances en modelos computacionales y tecnologías emergentes revelan cómo la interacción digital complejiza la experiencia estética y abre nuevas posibilidades para analizar la identidad y el significado en personajes de medios interactivos (Li et al., 2025).

2.2. Marco Teórico

El análisis del vestuario como narrativa visual puede explicarse desde la semiótica, que propone que los elementos visuales funcionan como signos que comunican significados culturales y emocionales (Phatthanophat, 2008). Desde esta perspectiva, el vestuario opera como un sistema de signos capaz de articular identidad, estatus y función narrativa dentro de los personajes (Natsuree, 2022). Asimismo, la semiótica permite

comprender cómo color, textura y silueta actúan como códigos interpretados por el espectador de acuerdo con su experiencia previa (Corelli, 2023). Esto fundamenta la idea de que el vestuario no solo viste al personaje, sino que produce significados dentro de la estructura narrativa del cine y los videojuegos (Varanuyuth, 2025).

Otra corriente relevante es la teoría del storytelling visual, que explica cómo las imágenes y los componentes estéticos construyen relatos incluso antes del diálogo o la acción (Zahrandama & Arryadianta, 2021). En esta línea, el diseño de personajes y el vestuario se entienden como herramientas narrativas que moldean percepciones inmediatas sobre personalidad, rol y motivación (Thorne, 2020). Este enfoque también reconoce que los medios interactivos transforman la recepción del vestuario al situarlo dentro de experiencias donde el espectador participa activamente (Batty, 2014). Por ello, la narrativa visual aplicada al vestuario ofrece un marco clave para estudiar cómo se construye identidad en contextos híbridos como cine y videojuegos (Guerra, 2021).

Finalmente, las teorías contemporáneas sobre identidad digital e interactividad permiten explicar cómo las tecnologías virtuales reconfiguran la relación entre indumentaria y percepción del personaje (Nunes, 2023). Investigaciones recientes muestran que las prácticas digitales, como la moda 3D o los entornos virtuales, amplían las posibilidades expresivas del vestuario y generan nuevas formas de autoidentificación en espacios narrativos (Boughlala & Smelik, 2024). A su vez, la construcción de identidad en videojuegos evidencia cómo los usuarios atribuyen sentido al vestuario desde su participación activa y agencia estética dentro del juego (Song et al., 2025). Esto demuestra que la indumentaria funciona como un puente entre narrativa, tecnología y subjetividad, articulando nuevas formas de significado en medios audiovisuales y lúdicos (Yu, 2024).

Capítulo III: Propósitos y fundamentos de la investigación

3.1. Objetivo General

Analizar las percepciones de artistas del cine y los videojuegos sobre el rol del vestuario en la construcción de identidad de los personajes, identificando cómo se configuran, transforman y traducen los códigos narrativos del vestuario entre ambos medios.

3.2. Objetivos Específicos

Describir cómo los profesionales del cine y los videojuegos conciben la función narrativa del vestuario en la construcción de identidad de los personajes.

Examinar las diferencias y coincidencias en los procesos creativos y decisiones estéticas del vestuario entre el medio cinematográfico y el medio interactivo.

Explorar cómo los artistas interpretan la adaptación o transformación de códigos visuales y narrativos del vestuario al pasar de narrativas lineales a entornos interactivos.

3.3. Pregunta General

¿Cómo perciben los artistas del cine y los videojuegos el rol del vestuario en la construcción de identidad de los personajes y qué transformaciones narrativas experimenta este elemento al trasladarse entre ambos medios?

3.4. Preguntas Específicas

¿Cómo describen los profesionales entrevistados la función narrativa del vestuario en la construcción de identidad de los personajes?

¿Qué similitudes y diferencias identifican los artistas en los procesos creativos y estéticos del vestuario entre cine y videojuegos?

¿Cómo interpretan los creadores la traducción o transformación de los códigos del vestuario al pasar del relato lineal cinematográfico a la interactividad del videojuego?

3.5. Proposición General

El vestuario constituye un recurso narrativo central para la construcción de identidad en personajes de cine y videojuegos, y su función expresiva se reconfigura cuando los códigos visuales del cine se adaptan a las dinámicas interactivas del medio videolúdico.

3.6. Proposiciones Específicas

Los artistas consideran que el vestuario comunica información esencial sobre la identidad del personaje, como su historia, personalidad y rol narrativo.

La producción cinematográfica y la producción de videojuegos comparten principios estéticos del vestuario, pero difieren en sus limitaciones técnicas, sus prioridades narrativas y sus modos de interacción con el espectador o jugador.

La transición del vestuario desde una narrativa lineal (cine) hacia una narrativa interactiva (videojuego) impulsa transformaciones en su diseño y significado, según las percepciones de los profesionales entrevistados.

Capítulo IV: Metodología

4.1. Tipo y enfoque de investigación

El estudio se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, ya que busca comprender las percepciones, significados y experiencias de los artistas en torno al vestuario como narrativa interactiva en cine y videojuegos. Este enfoque permite profundizar en cómo los participantes interpretaron el vestuario como un lenguaje visual cargado de identidad, simbolismo y función narrativa. La investigación no se orienta a la medición de variables numéricas ni a la generalización estadística de resultados, sino al análisis detallado de discursos, prácticas y reflexiones profesionales. De este modo, se prioriza la comprensión del fenómeno desde la perspectiva subjetiva y contextual de los actores involucrados.

Asimismo, la investigación se plantea como un estudio de tipo aplicado, debido a que se orienta a un problema real y vigente dentro del campo creativo y del diseño de personajes. El análisis del vestuario como recurso narrativo responde a necesidades concretas de las industrias del cine y los videojuegos, especialmente en un contexto de convergencia digital y transmedia. Los hallazgos obtenidos aportan conocimiento útil para la práctica profesional, al ofrecer criterios interpretativos que pueden ser incorporados en procesos de diseño, dirección de arte y desarrollo visual. En este sentido, la investigación trasciende el ámbito teórico y se vincula directamente con la mejora de prácticas creativas contemporáneas.

Este enfoque cualitativo permite interpretar cómo los participantes construyeron sentido en torno al fenómeno estudiado a partir de sus trayectorias, decisiones estéticas y experiencias laborales. A través de entrevistas y observación descriptiva, se identifican patrones de significado relacionados con la autoría, la intención narrativa y la adaptación del vestuario entre medios lineales e interactivos. La investigación facilita la comprensión de cómo los artistas negociaron códigos visuales tradicionales y digitales en la

construcción de identidad de los personajes. En consecuencia, el enfoque adoptado hace posible una lectura profunda y contextualizada del vestuario como eje narrativo dentro del ecosistema creativo analizado.

4.2. Diseño metodológico

El estudio se desarrolla bajo un diseño metodológico cualitativo de tipo exploratorio, ya que el fenómeno analizado no había sido abordado de manera comparativa ni desde la perspectiva directa de los artistas involucrados en la creación de vestuario para cine y videojuegos. Este diseño permite indagar un campo poco sistematizado, donde las prácticas profesionales, los significados simbólicos y las decisiones creativas del vestuario aún no habían sido articuladas en un marco interdisciplinario. La investigación se orienta a explorar cómo los códigos visuales del vestuario se construyen y reinterpretan en narrativas lineales e interactivas, sin partir de hipótesis cerradas. De este modo, el enfoque exploratorio facilita la apertura a nuevas categorías analíticas emergentes desde los discursos de los participantes.

Este diseño resulta adecuado porque se centra en un grupo reducido y estratégico de participantes, lo que permite profundizar en sus experiencias, reflexiones y procesos creativos vinculados al vestuario como narrativa identitaria. La selección intencional de perfiles profesionales del cine y los videojuegos favorece un análisis comparativo cualitativo basado en la riqueza del discurso más que en la representatividad estadística. El estudio prioriza la profundidad interpretativa sobre la amplitud muestral, lo que hace posible comprender matices, tensiones y coincidencias entre ambos medios. Asimismo, este enfoque permite analizar cómo los participantes articulaban saberes técnicos, estéticos y narrativos desde sus trayectorias profesionales.

Para la recolección de información se emplearon dos técnicas cualitativas principales: entrevistas semiestructuradas y observación descriptiva, entendida como una etnografía ligera de los procesos y discursos profesionales. Las entrevistas semi estructuradas permiten guiar la conversación en torno a ejes clave del problema de investigación, manteniendo flexibilidad para profundizar en temas emergentes. La observación complementa las entrevistas al registrar prácticas, referencias y formas de conceptualización del vestuario mencionadas por los participantes. En conjunto, ambas técnicas posibilitan una comprensión integral del vestuario como recurso narrativo e identitario dentro de contextos creativos cinematográficos e interactivos.

4.3. Participantes o casos de estudio

Las tres entrevistadas representan una muestra estratégica de perfiles profesionales vinculados directamente con la construcción de vestuario y la narrativa visual en medios audiovisuales y digitales. La primera participante es una diseñadora de vestuario de cine y publicidad, Karen, profesional de 29 años de edad, con amplia experiencia en conceptualización estética y desarrollo narrativo a través de prendas. La segunda participante es una artista 3D, Stephani, de 25 años de edad, especializada en creación de ropa digital, simulación y lookdev para personajes de videojuegos. La tercera participante es una directora de arte o concept artist, Milena, de 25 años de edad, que trabaja en proyectos tanto cinematográficos como interactivos, permitiendo contrastar cómo un mismo lenguaje visual se traducía entre medios.

Este conjunto de perfiles es adecuado para el tema de investigación porque cada una aporta una mirada complementaria sobre el vestuario como elemento narrativo e identitario. La diseñadora de cine ofrece una visión centrada en la dramaturgia visual y la

construcción simbólica del personaje. La artista 3D permite comprender cómo la narrativa del vestuario se transforma al pasar a entornos interactivos y sistemas técnicos específicos. Por otro lado, la directora de arte transmedia facilita integrar ambas perspectivas, mostrando cómo las decisiones estéticas adquirían coherencia o mutaban entre cine y videojuegos.

4.4. Técnicas e instrumentos

Para la recolección de información se diseñó una guía de entrevista semiestructurada compuesta por preguntas abiertas, orientadas a explorar las percepciones, experiencias y criterios profesionales de los participantes respecto al uso del vestuario como recurso narrativo en cine y videojuegos. Este instrumento permite profundizar en los significados que los entrevistados atribuyeron al vestuario en la construcción de identidad de los personajes, así como en las diferencias y similitudes entre medios lineales e interactivos. La flexibilidad de la entrevista facilita que los participantes amplíen sus respuestas y aborden aspectos emergentes relevantes para la investigación. De este modo, la guía de entrevista se constituye en una herramienta adecuada para captar discursos complejos y situados desde la práctica creativa.

La validez del contenido del instrumento fue evaluada por la licenciada Rosy Alarcon Zuñiga, quien realizó una revisión especializada de la guía de entrevista. Este proceso de validación se centró en la claridad, pertinencia y coherencia de las preguntas, así como en su alineación con los objetivos y el problema de investigación. A partir de sus observaciones, se realizaron ajustes menores en la redacción y organización de algunas preguntas, con el fin de optimizar su comprensión y profundidad analítica. Esta validación aseguró que el instrumento fuera metodológicamente sólido y adecuado para el enfoque cualitativo del estudio.

Adicionalmente, se emplea la observación directa de carácter etnográfico, orientada a registrar comportamientos, interacciones y elementos visuales relevantes vinculados al proceso creativo de los participantes. Esta técnica permitió complementar la información obtenida en las entrevistas, aportando una dimensión contextual y visual al análisis del vestuario como narrativa interactiva. Durante la observación se tomaron notas descriptivas sobre prácticas, referencias estéticas y decisiones de diseño relacionadas con la construcción de identidad de los personajes. La combinación de entrevistas y observación fortaleció la triangulación de datos y enriqueció la comprensión integral del fenómeno estudiado.

4.5. Procedimiento

El procedimiento metodológico inicia con la definición del problema de investigación y la delimitación de los objetivos generales y específicos, a partir de la revisión teórica y del vacío identificado en la literatura. Posteriormente, se elabora la guía de entrevista semiestructurada, la cual fue diseñada en función de los ejes conceptuales del estudio y alineada con las preguntas y proposiciones de investigación. Una vez definida la herramienta, se realizó la selección intencional de los participantes, considerando criterios profesionales vinculados al cine, los videojuegos y el diseño transmedia. En esta etapa también se estableció el contacto con los participantes y se gestionó el consentimiento informado, garantizando la participación voluntaria y la confidencialidad de la información.

Luego, se procedió a la aplicación de las entrevistas mediante Google Forms, lo que permitió recopilar los discursos de los participantes de manera estructurada y flexible. Esta modalidad facilita que los entrevistados desarrollen sus respuestas desde sus propias experiencias profesionales, manteniendo coherencia con el enfoque cualitativo del

estudio. De forma complementaria, se realizó una observación en contexto, entendida como una etnografía ligera, en la que se registraron prácticas, referencias visuales, ejemplos mencionados y elementos gráficos relevantes vinculados al vestuario y la construcción de identidad. Los registros se sistematizaron a través de notas descriptivas e imágenes de apoyo, fortaleciendo la triangulación de la información obtenida.

Finalmente, toda la información recolectada fue transcrita y organizada para su posterior análisis. Se llevó a cabo un proceso de codificación temática, mediante el cual se identificaron categorías, subcategorías y patrones recurrentes en los discursos de los participantes. Este proceso permitió establecer relaciones entre los datos empíricos, los objetivos y las proposiciones de la investigación. A partir de esta codificación, se redactaron los resultados, los cuales fueron estructurados en función de los ejes analíticos y orientados a dar respuesta al problema de investigación planteado.

Capítulo V: Resultados

5.1. Vestuario como lenguaje narrativo e identitario del personaje

El vestuario fue comprendido por las entrevistadas como un lenguaje visual autónomo que comunica información narrativa e identitaria incluso antes de que el personaje actúe o hable. Desde esta perspectiva, la ropa no se limita a una función estética, sino que opera como un sistema de signos que condensa la historia, personalidad y contexto social del personaje. Una de las participantes señala que “el vestuario es lo primero que te dice quién es ese personaje, de dónde viene y qué rol cumple, sin necesidad de explicación” (Entrevista 1), destacando su valor como dispositivo narrativo inmediato. Esta concepción se alinea directamente con el objetivo de la investigación, al evidenciar que el vestuario funciona como una narrativa visual que estructura la identidad del personaje tanto en cine como en videojuegos.

Asimismo, los discursos coincidieron en que el vestuario permite construir coherencia identitaria a lo largo del relato, reforzando la credibilidad del personaje dentro de su universo narrativo. Una entrevistada explicó que “si el vestuario no es coherente con la psicología del personaje, el público lo siente falso, aunque no sepa decir por qué” (Entrevista 2), lo que demuestra cómo la lectura simbólica del vestuario influye en la percepción del espectador o jugador. En este sentido, el vestuario fue entendido como un puente entre lo interno y lo externo del personaje, traduciendo emociones, conflictos y transformaciones narrativas en decisiones visuales concretas. Este hallazgo conecta con el problema de investigación al revelar que la identidad no se construye únicamente desde el guión o el gameplay, sino también desde elecciones visuales estratégicas.

Finalmente, las participantes destacaron que este lenguaje identitario del vestuario se complejiza en los videojuegos debido a la interactividad y a la posibilidad de personalización. Una de ellas afirmó que “en videojuegos el vestuario no solo cuenta quién es el personaje, sino también quién quiere ser el jugador”, evidenciando una dimensión participativa ausente en el cine. (Entrevista 3). Esta afirmación refuerza la relevancia de analizar el vestuario como narrativa interactiva, ya que su significado se negocia entre el diseñador, el personaje y el usuario. Así, la categoría analizada sustenta la propuesta central de la investigación al demostrar que el vestuario es un eje narrativo clave en la construcción de identidad, cuya función se transforma y amplía al transitar entre medios lineales e interactivos.

En la Figura 1 se evidencia cómo el diseño de vestuario del personaje de Rose funciona como un recurso narrativo que acompaña y refuerza su evolución identitaria a lo largo del relato cinematográfico. A partir de la observación realizada, se identificó que los primeros atuendos, caracterizados por siluetas rígidas, estructuras formales y referencias a la moda eduardiana, simbolizan su posición de clase alta y la restricción impuesta por las normas sociales y familiares. Conforme avanza la narrativa, el vestuario presenta una transición progresiva hacia prendas más sueltas, fluidas y ligeras, lo que visualmente comunica su proceso de liberación emocional y búsqueda de autonomía. Asimismo, el uso del color y de elementos simbólicos como la pedrería y los accesorios permite representar conflictos internos y estados emocionales del personaje, confirmando que el vestuario actúa como un lenguaje visual que traduce transformaciones psicológicas y narrativas sin necesidad de diálogo explícito.

Figura 1

Diseño de vestuario sobre la evolución del personaje de Rose en Titanic



Nota: Collage propio basado en imágenes oficiales de la película Titanic

En la Figura 2 se evidencia cómo el vestuario del personaje de Lara Croft en *Rise of the Tomb Raider* fue concebido como un sistema narrativo funcional que articula identidad, contexto y progresión del personaje dentro del medio interactivo. A partir de la observación realizada, se identificó que cada prenda y accesorio responde tanto a necesidades prácticas de supervivencia como a la construcción simbólica de una identidad resiliente, autónoma y en constante adaptación al entorno hostil. Elementos como la chaqueta utilitaria, el arnés, las botas y los distintos bolsos y fundas no solo cumplen una función mecánica dentro del gameplay, sino que refuerzan visualmente la condición de exploradora y sobreviviente del personaje. En este sentido, el vestuario opera como una narrativa interactiva que se transforma junto con la experiencia del jugador, revelando cómo en los videojuegos la identidad del personaje se construye a través de la acción, el desgaste y la funcionalidad visible del diseño.

Figura 2

Muestra de diseño de vestuario de personaje Lara Croft en videojuego



Nota: Captura de pantalla de videojuego Rise of the Tomb Raider

5.2. Diferencias y tensiones del vestuario entre narrativa cinematográfica y narrativa interactiva

Esta categoría da cuenta de cómo los participantes identificaron que el vestuario cumple funciones narrativas similares en ambos medios, pero se ve condicionado por lógicas de producción, recepción y uso profundamente distintas. En el cine, el vestuario fue descrito como un recurso que acompaña de manera progresiva el arco dramático del personaje, reforzando visualmente sus transformaciones emocionales y psicológicas a lo largo del relato. Una de las entrevistadas señaló que “cuando el personaje cambia, el vestuario cambia con él, de colores claros a oscuros o de telas suaves a estructuras más rígidas, y el espectador lo entiende sin que se lo expliquen” (Entrevista 1). Esta percepción conecta directamente con el problema de investigación, al evidenciar cómo el

lenguaje lineal del cine permite una lectura controlada y secuencial del vestuario como signo narrativo.

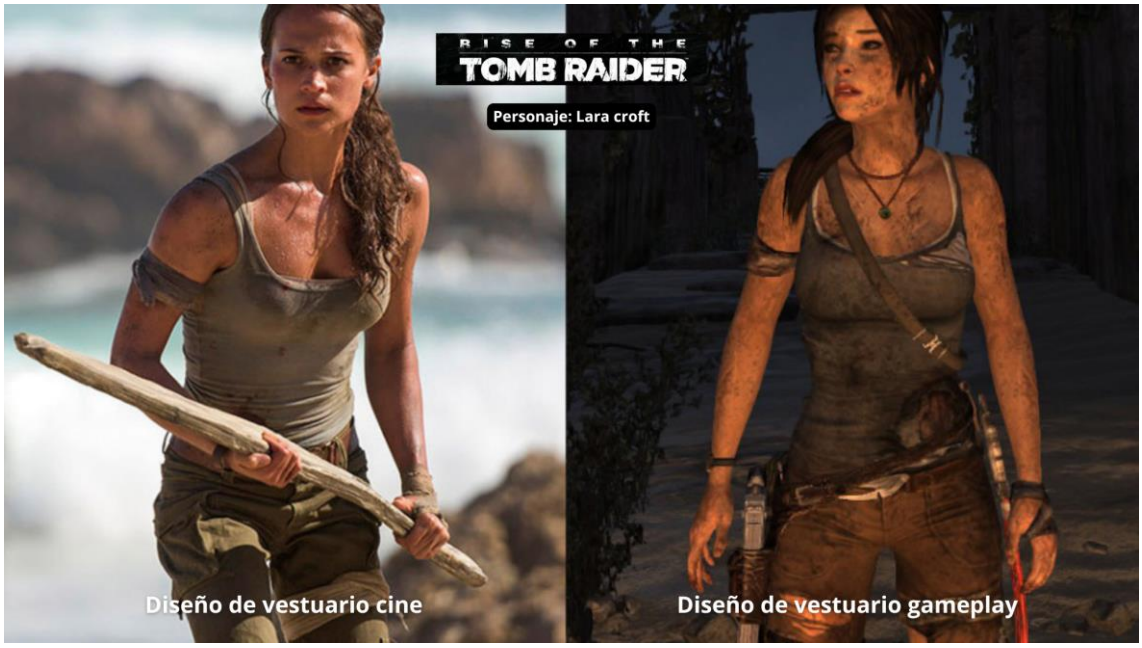
En contraste, las entrevistadas destacaron que en los videojuegos el vestuario se ve atravesado por exigencias de interactividad, reconocimiento inmediato y funcionalidad técnica, lo que genera tensiones respecto a los principios cinematográficos. Una participante explicó que "en muchos videojuegos el personaje se queda con un solo vestuario icónico, porque tiene que ser fácil de reconocer y recordar por el jugador" (Entrevista 2), incluso cuando la narrativa interna del personaje podría sugerir cambios visuales. Por otro lado, se mencionó que elementos que funcionan dramáticamente en cine, como capas largas o telas pesadas, "se vuelven un estorbo para el gameplay y un problema de animación" en entornos interactivos (Entrevista 3). Estas afirmaciones muestran cómo el vestuario deja de ser únicamente un recurso expresivo para convertirse también en un elemento condicionado por la jugabilidad y el rendimiento técnico.

Finalmente, esta categoría evidencia una tensión constante entre la riqueza simbólica del cine y las limitaciones —pero también oportunidades— del videojuego, lo que obliga al diseñador a asumir un rol de mediador entre ambos lenguajes. Una entrevistada describió este proceso como el trabajo de un "traductor estético", capaz de decidir "qué es la esencia del vestuario, como la silueta o el color, y qué se puede eliminar o adaptar" (Entrevista 2). Al mismo tiempo, surgieron oportunidades específicas del medio interactivo, como la posibilidad de que el vestuario cambie según decisiones del jugador o estados emocionales del personaje, algo que fue descrito como "un lenguaje narrativo invisible que solo el jugador capta". Estas tensiones y adaptaciones refuerzan el objetivo central de la investigación, al mostrar cómo el vestuario se reconfigura al pasar de una narrativa lineal a una interactiva, transformando su función en la construcción de identidad del personaje.

En la Figura 3 se evidencia la adaptación del vestuario de Lara Croft entre el diseño cinematográfico y el diseño orientado al gameplay, mostrando cómo una misma identidad visual se transforma según las exigencias del medio. En la versión cinematográfica, el vestuario presenta una apariencia más limpia y controlada, priorizando la legibilidad del personaje, su iconicidad y una representación física coherente con el encuadre y la continuidad narrativa. En contraste, el diseño de vestuario para el videojuego incorpora de manera explícita el desgaste progresivo, la suciedad, los desgarros y la acumulación de elementos funcionales, los cuales actúan como indicadores visuales del esfuerzo, el peligro y la supervivencia experimentados durante la interacción. Esta observación permite concluir que, en el medio interactivo, el vestuario no solo construye identidad, sino que también comunica estados narrativos y mecánicos en tiempo real, reforzando la idea de una identidad visual dinámica condicionada por la experiencia del jugador.

Figura 3

Comparación del personaje de Lara Croft vestuario en película y en videojuego.



Nota: Collage propio basado en imágenes oficiales de la película y videojuego

En la Figura 4 se evidencia la diferencia en la concepción del vestuario entre la narrativa cinematográfica y la narrativa interactiva a partir del personaje de Nathan Drake. La observación muestra que, en el diseño cinematográfico, el vestuario prioriza la coherencia visual, la legibilidad emocional y la construcción icónica del personaje dentro de un encuadre controlado, manteniendo una apariencia relativamente estable que refuerza su identidad heroica. En contraste, el diseño de vestuario para gameplay incorpora un mayor desgaste, acumulación de suciedad y elementos funcionales visibles, los cuales responden directamente a la acción, el entorno y la progresión del jugador dentro del juego. Esta comparación permite identificar cómo el vestuario en el videojuego actúa como un indicador dinámico de experiencia, riesgo y adaptación, evidenciando la tensión entre una identidad visual fija propia del cine y una identidad narrativa mutable condicionada por la interactividad.

Figura 4

Comparación del personaje de Nathan Draket vestuario en película y en videojuego.



Nota*:* Collage propio basado en imágenes oficiales de la película y videojuego

5.3. Códigos culturales, simbólicos y contextuales en el diseño de vestuario

En esta categoría observamos cómo las artistas entrevistadas comprendieron el vestuario como un sistema de signos que trasciende lo estético y se ancla en referentes culturales, sociales e históricos específicos. En las entrevistas, las participantes coincidieron en que el vestuario nunca es neutro, sino que comunica pertenencia, época, clase, ideología o conflicto, incluso antes de que el personaje actúe o hable. Una de las entrevistadas señaló que "*la ropa ya cuenta de dónde viene el personaje, qué mundo habita y qué reglas lo atraviesan, incluso si el espectador no es consciente de ello*" (Entrevista 1). Esta percepción se conecta directamente con el objetivo de la investigación al evidenciar que el vestuario funciona como un lenguaje narrativo cargado de significados contextuales que construyen identidad tanto en cine como en videojuegos.

Asimismo, los discursos revelaron que estos códigos culturales no se aplican de forma literal, sino que son reinterpretados según el medio y el universo narrativo. Otra entrevistada explicó que "*no se trata de copiar un traje histórico o cultural, sino de*

traducir su lógica visual a un mundo ficticio que sea coherente" (Entrevista 3), destacando la necesidad de adaptación simbólica. En el caso de los videojuegos, esta traducción se ve condicionada por la jugabilidad, la cámara y la posibilidad de repetición visual, lo que obliga a simplificar o reforzar ciertos elementos simbólicos. Esta tensión refuerza el planteamiento del problema de la investigación, al mostrar cómo los códigos culturales del vestuario se transforman al pasar de una narrativa lineal a una interactiva, sin perder su función identitaria.

En conclusión, la categoría también constató una conciencia crítica por parte de los participantes sobre el uso responsable de estos códigos, especialmente en contextos contemporáneos y transmedia. Una de las entrevistadas advirtió que "*usar símbolos culturales sin entender su contexto puede romper la credibilidad del personaje o caer en estereotipos*" (Entrevista 3), subrayando el rol ético del diseñador. Esta reflexión conecta con la relevancia del estudio, ya que demuestra que el vestuario no solo construye identidad narrativa, sino que también participa en discursos culturales más amplios dentro de las industrias creativas. En conjunto, esta categoría sustenta la necesidad de analizar el vestuario como un dispositivo narrativo complejo, situado y culturalmente informado, alineado con el enfoque cualitativo y comparativo de la investigación.

En la Figura 5 se evidencia el uso del vestuario como un recurso narrativo simbólico central dentro de la narrativa cinematográfica, donde el vestido verde de Cecilia actúa como un signo visual cargado de significado emocional y dramático. La observación permite identificar que el color, el material y la silueta del vestido no solo destacan al personaje dentro de la composición visual, sino que concentran tensiones narrativas vinculadas al deseo, la transgresión y el conflicto moral que atraviesa la historia. El contraste cromático del verde con los espacios y los demás personajes refuerza su función como punto focal de la escena, guiando la lectura del espectador y anticipando

las consecuencias narrativas del encuentro observado. De este modo, el vestuario opera como un lenguaje visual no verbal que articula identidad, emoción y destino del personaje, confirmando su rol como elemento narrativo determinante dentro de la lógica lineal del cine.

Figura 5

Simbolismo en el vestuario de la película “Atonement”



Nota*:* Collage propio basado en imágenes oficiales de la película Atonement

5.4. Limitaciones técnicas y decisiones de traducción estética entre medios

La categoría refiere a cómo las restricciones técnicas propias de cada medio condicionaron las decisiones estéticas del vestuario y obligaron a los artistas a reinterpretar visualmente la identidad del personaje. Las entrevistadas señalaron que, mientras en el cine el vestuario puede diseñarse con un alto nivel de detalle material y simbólico, en los videojuegos este debe adaptarse a limitaciones como el rendimiento, la animación y la legibilidad en tiempo real. Una de las participantes explicó que en videojuegos “muchas veces sabes que algo funcionaría perfecto a nivel conceptual, pero

tienes que simplificarlo porque si no rompe la animación o el performance" (Entrevista 3). Esto evidenció que el vestuario no se traslada de forma directa entre medios, sino que requiere un proceso de traducción estética condicionado por lo técnico.

Asimismo, las entrevistas mostraron que estas limitaciones no se percibieron únicamente como obstáculos, sino también como factores que moldean el lenguaje visual del medio interactivo. Una entrevistadora agregó que en videojuegos "el traje tiene que leerse rápido, desde lejos y en movimiento" (Entrevista 2), lo que obliga a priorizar siluetas claras, contrastes de color y elementos icónicos por sobre el detalle fino. En contraste, desde el ámbito cinematográfico se señaló que el vestuario puede "contar cosas muy sutiles porque la cámara se acerca y acompaña emocionalmente al personaje" (Entrevista 1). Esta diferencia reforzó la idea de que las decisiones de vestuario responden tanto a una lógica narrativa como a una lógica técnica propia de cada medio.

En resumen, esta categoría se conectó directamente con el problema de investigación al evidenciar cómo la construcción de identidad a través del vestuario se ve transformada al migrar entre narrativas lineales e interactivas. Las participantes coincidieron en que el desafío principal no es replicar el mismo diseño, sino "mantener la esencia del personaje aunque cambie el medio", ajustando símbolos, materiales y complejidad visual. Estas reflexiones confirmaron que la identidad del personaje se negocia constantemente entre intención narrativa y viabilidad técnica. En este sentido, la categoría puso en evidencia la necesidad de comprender el vestuario como un sistema adaptable, donde la traducción estética es clave para sostener su función narrativa e identitaria en cine y videojuegos.

5.5. Innovación, interactividad y proyección futura del vestuario en entornos transmedia

El vestuario fue concebido por las personas entrevistadas no solo como un elemento narrativo estático, sino como un sistema con potencial de transformación dinámica en entornos transmedia. Desde la perspectiva del arte 3D y los videojuegos, se destacó que la innovación surge cuando el vestuario deja de ser únicamente decorativo y comienza a reaccionar al entorno, al gameplay o al estado del personaje, como cuando una entrevistada señaló que "el vestuario podría reaccionar al entorno o incluso al estado emocional del personaje, conectando narrativa y tecnología" (Entrevista 1). Esta idea refuerza el enfoque de la investigación al evidenciar que, en medios interactivos, la identidad del personaje puede construirse de manera procesual y no sólo representacional. Así, el vestuario se proyecta como una interfaz narrativa que evoluciona junto a la experiencia del usuario.

Además, la interactividad fue identificada como un factor clave que redefine el rol del diseñador y amplía las posibilidades creativas del vestuario. Desde el ámbito del cine y el videojuego, se mencionó que la personalización convierte al diseñador en una especie de "arquitecto de la moda", ya que "no se diseña un solo look, sino un sistema modular coherente que permite múltiples combinaciones sin perder identidad" (Entrevista 3). Esta afirmación revela una tensión productiva entre control autoral y co-creación con el usuario, aspecto central en la convergencia transmedia analizada por la investigación. En este sentido, el vestuario funciona como un espacio donde se negocia la identidad del personaje entre la intención narrativa original y las decisiones del jugador o espectador.

Como conclusión, las entrevistas proyectaron un futuro del vestuario fuertemente vinculado a la innovación social y cultural, más allá del avance tecnológico. Se destacó la oportunidad de desarrollar vestuarios más inclusivos, diversos y representativos, como

cuando se afirmó que “el futuro del vestuario es menos fantasía y más identidad auténtica” (Entrevista 1), enfatizando la importancia del body positivity y la representación cultural. Esta visión conecta directamente con el problema de investigación, al demostrar que el vestuario no solo construye identidad narrativa, sino que también puede responder a transformaciones sociales contemporáneas en entornos audiovisuales e interactivos. En conjunto, esta categoría destaca que la proyección futura del vestuario en contextos transmedia amplía su función narrativa hacia una herramienta activa de identidad, participación e innovación creativa.

Capítulo VI: Discusión

Los hallazgos de esta investigación constatan que el vestuario es comprendido por las participantes como un lenguaje narrativo fundamental para la construcción de identidad del personaje, coincidiendo con estudios que sostienen que la indumentaria comunica información simbólica, psicológica y contextual incluso antes de la acción narrativa explícita. Esta interpretación se alinea con lo planteado por Swahn y Eriksson (2020), quienes señalan que en los videojuegos el vestuario actúa como un sistema de signos que permite al usuario identificar de forma inmediata el rol, la personalidad y la función del personaje. También, los resultados confirman que en el cine el vestuario mantiene una fuerte carga semiótica y emocional, reforzando lo descrito por Attar (2021) sobre su rol histórico como lenguaje visual previo al diálogo. No obstante, la investigación amplía la literatura existente al evidenciar que, en contextos interactivos, este lenguaje se ve modificado por la agencia del jugador, aspecto que la literatura revisada aborda de manera limitada.

En relación con los objetivos de la investigación, estos hallazgos permiten cumplir el propósito de analizar cómo los artistas perciben y utilizan el vestuario como recurso narrativo e identitario en cine y videojuegos. La identificación del vestuario como un eje de construcción simbólica respondió directamente al objetivo de explorar las percepciones profesionales sobre su función narrativa en distintos medios, tal como se propuso en el estudio. Además, los resultados aportan evidencia empírica que dialoga con los planteamientos sobre moda digital y narrativa visual en entornos virtuales, reforzando la pertinencia del análisis desde una perspectiva contemporánea (Yu, 2024). En este sentido, el estudio contribuye a ampliar la comprensión del vestuario como un elemento transversal dentro del ecosistema visual que define identidad, coherencia narrativa y lectura simbólica en producciones cinematográficas e interactivas (Song et al., 2025).

Los hallazgos reflejan que el vestuario opera bajo lógicas narrativas diferenciadas en cine y videojuegos, lo que coincide con la literatura que distingue entre la linealidad cinematográfica y la agencia propia de los entornos interactivos. Mientras que en el cine el vestuario es concebido como un lenguaje visual controlado por la puesta en escena y la progresión dramática, en los videojuegos se identifica una tensión constante entre coherencia narrativa y funcionalidad jugable, tal como lo plantean Swahn y Eriksson (2020). Esta diferencia confirma que la interactividad modifica la forma en que el vestuario comunica identidad, ya que el jugador puede alterar, personalizar o resignificar visualmente al personaje durante la experiencia. De tal manera, los resultados amplían lo señalado por Attar (2021), al mostrar que la traslación de códigos del cine al videojuego no es directa, sino que implica procesos de adaptación y negociación estética.

Este resultado se vincula directamente con el objetivo de analizar cómo los códigos narrativos del vestuario se transforman al migrar entre medios lineales e interactivos. La identificación de tensiones entre control autoral y participación del usuario permite comprender de qué manera los artistas ajustaron sus decisiones de diseño para sostener la identidad del personaje en ambos formatos, en concordancia con lo señalado por Yu (2024) sobre la influencia de los entornos digitales en la narrativa visual. Por tal razón, la investigación cumple con el objetivo de explorar las percepciones profesionales sobre estas diferencias, demostrando una conciencia crítica respecto a las limitaciones y oportunidades de cada medio. De este modo, los resultados dialogan con Song et al. (2025), al reafirmar que el vestuario debe analizarse como parte de un ecosistema visual más amplio donde medio, narrativa e interacción influyen en la construcción de significado.

Los hallazgos muestran que el vestuario fue concebido por las artistas entrevistadas como un sistema de signos culturales y simbólicos que permite comunicar

identidad, pertenencia y contexto narrativo de los personajes, lo cual coincide con la literatura que reconoce a la indumentaria como un lenguaje visual cargado de significados históricos y sociales. Diversos estudios señalan que el vestuario en cine funciona como un marcador cultural que sitúa al personaje dentro de un marco temporal, ideológico y emocional específico, reforzando la lectura narrativa incluso antes de la acción dramática (Attar, 2021). No obstante, los resultados de la investigación amplían esta perspectiva al mostrar que, en videojuegos, estos códigos no solo se representan, sino que se activan y reinterpretan mediante la interacción del jugador. Esta dimensión interactiva tensiona los enfoques tradicionales del vestuario como símbolo fijo, dialogando con investigaciones que advierten transformaciones en la lectura simbólica del diseño visual en entornos digitales y participativos (Swahn & Eriksson, 2020).

La interpretación de estos hallazgos se vincula directamente con el objetivo de analizar cómo el vestuario contribuye a la construcción de identidad en narrativas cinematográficas e interactivas desde la perspectiva de los artistas. Al identificar que los códigos culturales y simbólicos se adaptan, negocian y resignifican según el medio, la investigación responde al propósito de comparar las lógicas narrativas del cine y del videojuego en relación con el diseño de vestuario. Este resultado también se articula con el objetivo de explorar la percepción profesional sobre la traducción estética entre medios, mostrando cómo los participantes integran referencias culturales tradicionales en contextos digitales contemporáneos. De este modo, el análisis confirma que el vestuario opera como un eje narrativo transversal que conecta identidad, cultura e interactividad, en coherencia con estudios que destacan su rol central dentro del ecosistema visual transmedia (Yu, 2024).

Los resultados del estudio sugieren que, para los participantes, el vestuario constituye un campo en evolución, estrechamente vinculado a la innovación tecnológica

y a las dinámicas transmedia, lo cual coincide con estudios que señalan el crecimiento de la moda digital y su impacto en la narrativa visual contemporánea (Yu, 2024). En particular, los artistas destacan cómo la interactividad y la personalización permiten que el vestuario deje de ser un elemento estático para convertirse en un sistema narrativo mutable, alineándose con enfoques que analizan la convergencia entre diseño, tecnología y experiencia del usuario (Swahn & Eriksson, 2020). Sin embargo, a diferencia de parte de la literatura que se centra en las posibilidades técnicas, los resultados enfatizan la necesidad de mantener coherencia simbólica y narrativa en contextos transmedia. Esta tensión amplía los planteamientos previos sobre narrativa audiovisual al incorporar la perspectiva autoral de los creadores frente a los desafíos de la innovación (Song et al., 2025).

Este descubrimiento se vincula directamente con los objetivos de la investigación al profundizar en cómo los artistas interpretaron el vestuario como un recurso narrativo proyectado hacia futuros escenarios híbridos entre cine y videojuegos. La identificación de oportunidades de innovación permitió comprender cómo los códigos tradicionales del vestuario se reinterpretan dentro de sistemas interactivos y plataformas transmedia, reforzando la necesidad de un análisis comparativo entre medios (Attar, 2021). Por consiguiente, los resultados aportaron evidencia empírica sobre la forma en que la interactividad redefine la construcción de identidad visual del personaje, en consonancia con los objetivos exploratorios del estudio. De este modo, la investigación logra articular la reflexión teórica con la práctica creativa contemporánea, contribuyendo a una comprensión más amplia del vestuario como narrativa interactiva en el ecosistema creativo actual (Yu, 2024).

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones

7.1. Conclusiones

La investigación permite concluir que el vestuario fue percibido por las artistas profesionales entrevistadas como un lenguaje narrativo central en la construcción de identidad de los personajes tanto en cine como en videojuegos. Las participantes coincidieron en que la indumentaria comunica rasgos psicológicos, simbólicos y contextuales del personaje incluso antes de la acción o el diálogo, funcionando como un sistema de signos visuales cargado de significado. Este análisis confirma que el vestuario no opera como un elemento decorativo, sino como un recurso narrativo estructural dentro del diseño de personajes. En consecuencia, se cumple el objetivo general al evidenciar cómo los artistas comprenden y valoran el rol identitario del vestuario en ambos medios.

En relación con el primer objetivo específico, el estudio concluye que las profesionales del cine y los videojuegos conciben la función narrativa del vestuario como un medio para expresar coherencia interna del personaje, reforzar su historia y situarlo dentro de un contexto cultural determinado. Si bien en el cine el vestuario responde principalmente a una lógica autoral y lineal, en los videojuegos esta función se ve atravesada por la interacción del jugador y las dinámicas del gameplay. Esta diferencia no anula su valor narrativo, sino que lo transforma, ampliando sus posibilidades expresivas. Así, el vestuario es entendido como un dispositivo narrativo adaptable a distintas lógicas de producción y recepción.

Respecto al segundo objetivo específico, se concluyó que existen tensiones y coincidencias claras en los procesos creativos del vestuario entre el medio cinematográfico y el interactivo. Mientras el cine privilegia el control estético y la

progresión dramática, los videojuegos exigen equilibrar coherencia narrativa, funcionalidad técnica e interactividad. Las artistas reconocieron que estas diferencias condicionan decisiones de diseño, especialmente en términos de personalización, animación y lectura visual del personaje. Aunque, ambos medios comparten la necesidad de mantener consistencia simbólica para sostener la identidad narrativa del vestuario.

En conclusión, en relación con el tercer objetivo específico, el estudio permitió concluir que la adaptación de los códigos visuales del vestuario entre narrativas lineales e interactivas implica procesos de traducción estética y conceptual, más que una simple transferencia de modelos. Las artistas interpretaron esta transformación como una oportunidad para innovar, especialmente en contextos transmedia donde el vestuario puede expandirse como sistema narrativo mutable. La investigación reflejó que la interactividad redefine la construcción de identidad visual del personaje, proyectando el vestuario hacia escenarios futuros híbridos entre cine, videojuegos y entornos digitales. Por lo, el estudio aportó una comprensión integral del vestuario como narrativa interactiva dentro del ecosistema creativo contemporáneo.

7.2. Recomendaciones para futuras investigaciones

A partir de los hallazgos obtenidos, se recomienda que los profesionales del cine y los videojuegos incorporen el vestuario de manera temprana y estratégica dentro de los procesos de diseño narrativo y construcción de personajes. Considerar la indumentaria como un sistema de signos narrativos desde las primeras etapas de conceptualización puede fortalecer la coherencia identitaria y simbólica del personaje, especialmente en proyectos que integran componentes interactivos o transmedia. Asimismo, resulta pertinente fomentar el trabajo interdisciplinario entre diseñadores de vestuario, artistas

3D, directores de arte y equipos de gameplay, con el fin de equilibrar coherencia narrativa, funcionalidad técnica e interactividad. Estas prácticas pueden contribuir a una utilización más consciente y efectiva del vestuario como recurso narrativo en contextos creativos contemporáneos.

En cuanto a futuras investigaciones, se sugiere ampliar el estudio incorporando un mayor número de participantes y perfiles profesionales, así como analizar casos de estudio específicos de franquicias transmedia que integren cine, videojuegos y otros entornos digitales. También sería relevante profundizar en la percepción del público o de los jugadores respecto al vestuario y su influencia en la construcción de identidad del personaje, complementando la mirada de los creadores con la de los receptores. Del mismo modo, futuras investigaciones podrían explorar el impacto de tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial, la realidad virtual o los avatares personalizados, en la evolución del vestuario como narrativa interactiva. Estas líneas permitirían continuar desarrollando un marco teórico y práctico más robusto sobre el rol del vestuario dentro del ecosistema creativo y narrativo actual.

Referencias

Abstracts & Biographies. (n.d.).

Anulika Okafor, K. (2020). *HISTORICAL ACCURACY IN NOLLYWOOD COSTUME DESIGNS: APPROACHES CONSTRAINTS AND GAINS* (Vol. 14, Issue 2). http://www.ajol.info/index.php/cajtms.v.14.2.4

Attar, F. (2021). *MA. Design, Multimedia, and visual communication*. https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-2015.pdf

Bae, M., Jang, S., & Park, H. (2025). Interpreting Costume Color as Visual Literacy in Cinema: A Case Study of the Korean Film Decision To Leave. *International Journal of Costume and Fashion*, *25*(1), 49–70. https://doi.org/10.7233/ijcf.2024.25.1.049

Bianka-Isabell Scharmann. (2020). *(Ad)Dressing film history: Film and Fashion amidst the Ruins of Berlin / Film, Fashion and the 1960s*. www.necsus-ejms.org

Blanco, A. V., Martín, F. B., & Nuere, C. O. (2014). Promoting digital competences for the enjoyment of culture: new literacy challenges. *European Journal of Cultural Management and Policy*, *4*. https://doi.org/10.3389/ejcmp.2023.v4iss1-article-7

Dayo, F., Ahmed, |, Memon, A., & Dharejo, | Nasrullah. (n.d.). Scriptwriting in the Age of AI: Revolutionizing Storytelling with Artificial Intelligence. *Journal of Media & Communication (JMC) (JMC)*, *4*, 2023.

Fan, W. (2025). A transformer based approach to STEAM integrated english course design in high schools under deep learning. *Scientific Reports*, *15*(1). https://doi.org/10.1038/s41598-025-26024-x

Gatti, G. (2017). *Repositorium für die Medienwissenschaft*. https://doi.org/10.25969/mediarep/18819

Gransden, E. M. (2024). Empowerment and Objectification: Dual Perspectives on Female Superheroes in Contemporary Cinema. *Journal of Research in Social Science and Humanities*, *3*(12), 16–22. https://doi.org/10.56397/jrssh.2024.12.03

Halperin, B. A., & Lukin, S. M. (2025, April 26). From Camera-Eye to AI: Exploring the Interplay of Cinematography and Computational Visual Storytelling. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings* . https://doi.org/10.1145/3706598.3713840

Hastuti, M., Ernawati, Nelmira, W., & Giatman, M. (2025). The Development of Android-Based Learning Media for the CAD Pattern Making Course at Universitas Negeri Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *11*(5), 1036–1045. https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i5.11226

Hu, J., Cheng, Y., Gan, Z., Liu, J., Gao, J., & Neubig, G. (n.d.). *What Makes A Good Story? Designing Composite Rewards for Visual Storytelling*. www.aaai.org

Huang, X., Li, X., & Yao, J. (2023). Investigating the Role of Visual Storytelling in Enhancing Audience Engagement in Digital Journalism. *MEDAAD, 2023*, 10–16. https://doi.org/10.70470/medaad/2023/002

Hutchinson, R. (2022). The Kingdom's Shōnen Heart. *Loading*, *15*(25), 76–93. https://doi.org/10.7202/1092427ar

Johansen, E. (2021). *Monstrous Women: Costuming Horror Film in the 21st Century*. https://cmsmc.org/publications/monstrous-women

Joyce, S. (2024). The Beautiful Apocalypse. *Parallax, 30*(4), 442–457. https://doi.org/10.1080/13534645.2024.2494395

Kantilal Patel, A. (n.d.). *Visual Diaries: Towards Art History as Storytelling 1*. https://goglobal.fiu.edu

Khynevych, R., Batrak, V., Skliarenko, V., & Vasylenko, O. (2025). Character's visual image creation in multimedia projects. *Art and Design, 1*, 92–102. https://doi.org/10.30857/2617-0272.2025.1.7

Liu, P., Song, C., Ma, X., & Tang, X. (2022). Visual Space Design of Digital Media Art Using Virtual Reality and Multidimensional Space. *Mobile Information Systems, 2022*.https://doi.org/10.1155/2022/8220572

Liza, N., & Sotlikova, R. (2025). Luxury Roleplay Adventure: Explore the New LuxGold Collection at Lizette Closet Scratch. *JOURNAL OF TECHNOLOGY AND HUMANITIES*, *6*(2), 9–17. https://doi.org/10.53797/jthkks.v6i2.2.2025

Matiur Rahman, Tausif Ahmed Sayed, & Moumita Mazumdar. (2025). Film-centric science communication: Striking a balance between accuracy and visual storytelling. *Open Access Research Journal of Science and Technology*, *13*(1), 029–038. https://doi.org/10.53022/oarjst.2025.13.1.0025

Mohamed, K. M. M. (2025). Visual storytelling and cultural connection in GCC social media advertising. *Frontiers in Communication*, *10*. https://doi.org/10.3389/fcomm.2025.1584156

Mohamed, M., & Auda, S. (2020a). HISTORICAL AND CULTURAL EFFECT ON QUEEN PADMÉ CHARACTER COSTUME DESIGN IN STAR WARS MOVIES. In *helwan.edu.eg Marwa Auda-JAARS* (Vol. 1).

Mohamed, M., & Auda, S. (2020b). HISTORICAL AND CULTURAL EFFECT ON QUEEN PADMÉ CHARACTER COSTUME DESIGN IN STAR WARS MOVIES. In *helwan.edu.eg Marwa Auda-JAARS* (Vol. 1).

Nannar, R. (n.d.). Audio-Visual Storytelling through Immersive Media and Its Impact: A Critical Literature Review Section A-Research paper AUDIO-VISUAL STORYTELLING THROUGH IMMERSIVE MEDIA AND ITS IMPACT: A

CRITICAL LITERATURE REVIEW DUSHYANT SOMVANSHI. *Eur. Chem. Bull*, *2023*, 495–511. http://www.thefreedictionary.com/authors

Okonkwo, T. (2024). *Meta-Images: Visual Storytelling Across Virtual Worlds and Hybrid Platforms INTRODUCTION: FROM IMAGE TO META-IMAGE* (Vol. 1). https://fupress.org/journal

Orazi, D. C., & Mannucci, P. V. (2024). Disentangling audiences' reactions to creative content and creative packaging. *Strategic Management Journal*, *45*(13), 2763–2790. https://doi.org/10.1002/smj.3649

Panerus, A. C., Irianti, A. H. S., & Prahastuti, E. (2024). Development of iSpring 9-Based Learning Media Using Android to Increase Learning Independence in Basic Pattern Dimensions. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *5*(2), 619–639. https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.727

Rodrigues, R. C. (2022). Blood & Couture: Dracula by Eiko Ishioka (石岡 瑛子). *Bulletin of the Transilvania University of Braşov*. https://doi.org/10.31926/BUT.PCS.2021.63.14.3.9

Shaw, M. S., Toliver, S. R., & Tanksley, T. (2024). The Internet Doesn't Exist in the Sky: Literacy, AI, and the Digital Middle Passage. *Reading Research Quarterly*, *59*(4), 690–705. https://doi.org/10.1002/rrq.537

Song, Y., Li, W., Wang, Z., & Hu, Y. (2025). Visual storytelling through the void: a quantitative analysis of empty shot distribution across film genres. *Humanities and Social Sciences Communications*, *12*(1). https://doi.org/10.1057/s41599-025-04527-2

Swords, J., & Willment, N. (2024). 'It used to be fix-it in post production! now it's fix-it in pre-production': how virtual production is changing production networks in film and television. *Creative Industries Journal*. https://doi.org/10.1080/17510694.2024.2430025

Varanuyuth, B. (2025). *COSTUME DESIGN FOR CONVEYING SEMIOTIC CONCEPT IN THEATRE: A CASE STUDY OF VENDETTA STAGE PLAY*. www.conferace.com

Wolthuis, J. (2024). 'Anyone Can Put On Clothes, Right?': Costume Design and Styling as Women's Work in Dutch Media Production. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, *44*(4), 669–688. https://doi.org/10.1080/01439685.2024.2416289

Yu, Y. (2024). Digital transformation: A comparative study of the impact of digital fashion shows on traditional fashion shows. *SHS Web of Conferences*, *199*, 03008. https://doi.org/10.1051/shsconf/202419903008

Zheng, S., & Fu, Y. (2025). *ContextualStory: Consistent Visual Storytelling with Spatially-Enhanced and Storyline Context*. www.aaai.org

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ УКРАЇНИ НАЦІОНАЛЬНА СПІЛКА ХУДОЖНИКІВ УКРАЇНИ СПІЛКА ДИЗАЙНЕРІВ УКРАЇНИ. (n.d.). http://designconference.knutd.edu.ua/

Anexos

Anexo 1: Consentimiento informado

Se le invita a participar en una entrevista que forma parte de esta investigación, cuyo objetivo es analizar cómo el vestuario contribuye a la construcción de identidad en personajes de cine y videojuegos desde la perspectiva de profesionales del área. Su participación es totalmente voluntaria.

La entrevista se centrará en su experiencia profesional. La información que proporcione será utilizada únicamente con fines académicos, resguardando su identidad mediante confidencialidad estricta y el uso de seudónimos o descripciones generales. Cualquier transcripción será almacenada de forma segura y solo el investigador(a) tendrá acceso.

Declaro haber leído y comprendido este documento. Acepto participar en la entrevista de manera voluntaria y entiendo que puedo retirarme cuando lo desee.

Nombre del participante:

Firma:

Fecha:

Anexo 2: Guía de preguntas

1. Desde su experiencia, ¿Cómo describiría el papel del vestuario en la construcción de identidad de un personaje dentro del medio en el que trabaja?

2. ¿Qué elementos o decisiones considera esenciales al diseñar vestuario para comunicar rasgos de personalidad, historia o contexto del personaje?

3. En su práctica profesional, ¿qué diferencias ha identificado entre la función narrativa del vestuario en cine y en videojuegos?

4. ¿Ha encontrado limitaciones o posibilidades específicas del medio (cine o videojuego) que influyan directamente en cómo se diseña o interpreta el vestuario?

5. ¿Qué tan presente está la referencia a códigos culturales, sociales o simbólicos al momento de diseñar vestuario para un personaje?

6. En el caso de los videojuegos, ¿Cómo afecta la interactividad del jugador (personalización, gameplay, cámara, animación) a las decisiones de diseño del vestuario?

7. En el caso del cine, ¿cómo influye la narrativa lineal y el lenguaje visual cinematográfico en la forma de construir vestuario para comunicar identidad?

8. ¿Podría describir un caso en el que el vestuario haya reforzado o transformado significativamente la percepción del personaje durante el desarrollo de un proyecto?

9. ¿Qué retos observa al intentar mantener coherencia estética y narrativa del vestuario en proyectos transmedia o híbridos (cine + videojuegos)?

10. Desde su percepción, ¿Cuáles son las principales oportunidades para innovar en el uso del vestuario como herramienta narrativa en futuros proyectos audiovisuales e interactivos?