

REFORMULACIÓN DE LA *belleza femenina* EN VIDEOJUEGOS AAA

Cuando la belleza natural irrumpe en el canon de belleza ideal.

TESIS PRESENTADA A LA ESCUELA DE DISEÑO DE LA PONTIFICIA
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE PARA OPTAR AL TÍTULO
PROFESIONAL DE DISEÑADORA.

DESSIRÉE CAROLINA CIFUENTES PONCE
PROFESOR GUÍA: HUGO PALMAROLA

ENERO 2021
SANTIAGO, CHILE.



diseño | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

REFORMULACIÓN DE LA belleza femenina EN VIDEOJUEGOS AAA

La belleza natural irrumpe en el canon de belleza ideal

TESIS PRESENTADA A LA ESCUELA DE DISEÑO DE LA PONTIFICIA
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE PARA OPTAR AL TÍTULO
PROFESIONAL DE DISEÑADORA.



DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

DESSIRÉE CAROLINA CIFUENTES PONCE
PROFESOR GUÍA: HUGO PALMAROLA

ENERO 2021
SANTIAGO, CHILE.

Las imágenes presentes en esta memoria de título poseen copyright© de sus respectivos dueños o licenciatarios. Todas las imágenes fueron utilizadas sólo con fines académicos e investigativos y no con fines alguno de lucro, apegándose al concepto de *fair use* de los EE.UU.. La presencia de las imágenes es necesaria para contextualizar el contenido histórico, investigativo y analítico desarrollado en esta memoria e investigación, buscando una aproximación positiva de la temática desarrollada y no perjudicial para el producto analizado.



Dedicado a Teresa, mi mamá.

“Lo que nos hace diferentes son las imperfecciones.”

ANDREW (ROBIN WILLIAMS) , BICENTENNIAL MAN, 1999



INDICE

MOTIVACIÓN PERSONAL	p. 6
RESUMEN PROYECTO	p.9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	p.10
FORMULACIÓN DEL PROYECTO	p.11
CONTEXTO IMPLEMENTACIÓN	p.13
INTRODUCCIÓN	p.14
INVESTIGACIÓN	p.16
ANTECEDENTES Y REFERENTES	p.34
CARACTERIZACIÓN DEL PATRÓN DE VALOR	p.35
PROCESO INVESTIGACIÓN	p.36
METODOLOGÍA DEL PROYECTO	p.37
PLANTEAMIENTO DEL ANÁLISIS	p.55
RESULTADOS ANÁLISIS	p.60
CONCLUSIONES ANÁLISIS	p.95
IMPLEMENTACIÓN	p.111
CONCLUSIONES PROYECTO	p.100
ANEXOS	p.102
AGRADECIMIENTOS	p.129
BIBLIOGRAFÍA	p.130

MOTIVACIÓN PERSONAL

A mis seis años recibí mi primera consola de videojuegos, un joystick rojo que se conectaba directamente al televisor y emulaba videojuegos de SNES. Recuerdo que con mi mamá jugábamos hasta muy tarde títulos como *Lode Runner* (1983) o *Super Mario Bros.* (1985), y pese a que ella completaba los niveles en ese tiempo porque a mí corta edad me superaba la dificultad de aquellos títulos, fue cuando me comenzaron a gustar los videojuegos. Desde muy pequeña me sentí atraída por los personajes que aparecían en esas historias, así fue como comencé a investigar sobre quienes estaban detrás de los personajes que tantas horas de entretenimiento me daban hasta que di con los responsables: diseñadores ligados al proceso de concept art.

Aprendí que tras la creación de cada videojuego no sólo existen los diseñadores, sino que hay equipos multidisciplinares que trabajan durante años para lograr experiencias memorables que no sólo se basan en la interactividad, sino que también en la narrativa, la experiencia, el arte, las escenas, el *voice acting*, los patrones de cada enemigo, entre otros muchos factores. Los videojuegos son una industria totalmente multidisciplinaria, donde una gran variedad de profesiones se entremezcla para la creación de un producto.

El diseño es una de las disciplinas más importantes dentro del desarrollo de un videojuego, y en este caso es un diseño bastante impregnado de la disciplina del arte. Nuestra disciplina se encuentra presente en diversos procesos durante la creación de un videojuego, como en el diseño de los conceptos de arte que cimientan un nuevo título, los



Figura 1. Libros conceptos de arte videojuegos. Fuente: Colección personal

personajes principales y secundarios, los escenarios, las mecánicas de juego, los niveles, la interfaz de usuario, la experiencia de juego, la estética de cada ítem que podemos encontrar, los movimientos y *skills* de cada personaje, por nombrar algunos. Nos encontramos no sólo frente a una industria multidisciplinaria entre distintas profesiones, sino que incluso podemos clamarla como multidisciplinaria dentro de las especialidades del mismo diseño. El diseño está tan inmerso en el desarrollo de un videojuego, que incluso en títulos como *Overwatch* (2016) se ha diseñado el movimiento que hace cada personaje al respirar, o como olvidar cuando en *Metal Gear Solid* (1999) la experiencia de usuario llegó a tal punto que uno de los jefes de nivel, Psycho Mantys, rompía la cuarta pared con sus poderes psíquicos para adivinar que otros videojuegos habíamos jugado previamente o era incluso capaz de mover nuestro control dejándonos atónitos al comunicarse directamente con nosotros. Es esta industria, a la que Villalobos (2011) se refiere como el hijo bastardo del cine de género, la que explota la interactividad, su característica distintiva del séptimo arte, para entregarnos historias que nos pueden afectar sensorialmente incluso para quitarnos una lágrima, como en *Crisis Core: Final Fantasy VII* (2007), título que pese a ejecutarse en una consola portátil con una pequeña pantalla, logra hacernos sentir por medio de la interfaz de usuario (UI) como Zack, el protagonista, comienza a sucumbir lentamente frente a la horda que lo enfrenta, donde la UI del videojuego comienza a fallar a medida que el jugador avanza en su enfrentamiento con enemigos interminables ,reflejando como el protagonista está perdiendo fuerzas hasta que finalmente es vencido. Un ejemplo más reciente es el de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015), videojuego donde los personajes cantaban el cumpleaños feliz con un pastel si el jugador se conectaba a jugar el día de su propio natalicio, claro, la primera vez que iniciamos el videojuego este nos pedía discretamente nuestra fecha de nacimiento para poder darnos la sorpresa en nuestro cumpleaños.



Figura 2. Escena enfrentamiento Psycho Mantys, el cual "adivina" que al jugador le gusta Castlevania al leer los datos guardados en la Memory Card de la consola. Videojuego: *Metal Gear Solid* (1999). Fuente: whatculture.com



Figura 3. Venom Snake, protagonista, celebrando cumpleaños del jugador si este se conecta al videojuego el día de su propio nacimiento. Videojuego: *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Propietario: Konami Fuente: destructoid.com

You like Castlevania, don't you?

Tras años disfrutando de los videojuegos en un punto me di cuenta de algo, por lejos la mayoría de mis personajes favoritos eran hombres, a lo que me cuestioné ¿por qué la mayoría son hombres? La respuesta, no muy rápida de encontrar, era relacionado a cómo se diseñan las personajes de género femenino. En primer lugar, en tendencia hay menor cantidad de personajes que personajes hombres en los videojuegos. Segundo, existe otra tendencia en la similitud de las personajes de género femenino, todas responden a cánones similares de belleza, al contrario de los personajes hombres que los hay de todo tipo. Tercero, son pocas las personajes de género femenino que poseen un rol protagónico o importante dentro de su historia, a comparación con la cantidad de personajes masculinos con roles importantes. Cuarto, las personajes de género femenino tienden a tener un menor trasfondo y desarrollo, por lo que son personajes más planos que los de género masculino. Este fenómeno se da porque en la industria se dice que “las mujeres no venden”, por lo que han sido relegadas e incluidas como personajes que complacen las fantasías masculinas. Es nuestro deber como diseñadores crear, por medio del diseño personajes mujeres atractivos a los usuarios y que su vez logren romper los estigmas y estereotipos de nuestro género y logren posicionarse como personajes capaces de vender, y que, a su vez, generen un lazo de identificación y cariño con las usuarias. Personajes como estas existen, pero aún siguen siendo muy pocas. Podemos comenzar con pequeños pasos, quizás las primeras no serán protagonistas, pero pueden cimentar el camino para que las próximas si puedan serlo.

Son todos los detalles, experiencias, encantos que crean los videojuegos sumado a la representación femenina los conceptos me incitaron a desarrollar la investigación contenida en esta memoria.



Figura 4. Princess Peach siendo rescatada por Mario de las fauces de Bowser. Nintendo
Fuente: Archivo personal.



Figura 5. Daphne, princesa que debía ser rescatada en videojuego Dragon's Lair. (1983). Fuente: Classicgaming.cc



Figura 6. Joystick XBOB ONE. Fuente: pixabay.com

TRIPLE A O AAA ES LA JERGA UTILIZADA EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS PARA REFERIRSE A LOS VIDEOJUEGOS CON MAYOR PRESUPUESTO DESTINADO A DESARROLLO Y MARKETING.

RESUMEN DEL PROYECTO

Pese a que las mujeres representan el 46% de los usuarios de videojuegos, la representación femenina en los videojuegos, especialmente en el segmento de desarrollo AAA, responde mayoritariamente a atraer a un usuario masculino. Este fenómeno ha provocado la adopción en cuanto al diseño de personajes de un canon de belleza que elimina todos los rasgos que considera imperfecciones para su concepción de belleza ideal, además, del uso recurrente de estereotipos. En consecuencia, se genera una paradoja entre la población de jugadoras de género femenino y el enfoque de usuario de los videojuegos, incluyendo el apartado de diseño de personajes, la que conlleva a una desigualdad en la variedad existente entre representaciones femeninas y masculinas. Sin embargo, durante los últimos años se ha presentado una mayor constancia e integración de representaciones femeninas que reformulan y diseñan la belleza de la mujer hacia un tipo de belleza natural más capaz de generar identificación con el público femenino.

El proyecto rescata la reformulación en la apariencia de la representación femenina presente en los videojuegos desarrollados con el motor de juego RE ENGINE, el cual, tras una búsqueda de sus desarrolladores por generar experiencias fotorrealistas o más cercanas a la realidad, sumado al nivel tecnológico que posee, ha generado representaciones femeninas donde la belleza de cada personaje se crea a partir del escaneo de personas reales, modelando una belleza natural que valoriza las imperfecciones humanas presentes en los modelos escaneados. Por consiguiente, siendo representaciones disruptivas con el canon de belleza ideal de la industria.

El artículo investigativo busca analizar, comprender y comparar el mensaje que transmite la belleza femenina natural en las personajes de género femenino modeladas a partir de cuerpos y rostros reales en RE ENGINE, en contraposición con las propias representaciones previas de estas mismas personajes que fueron diseñadas bajo el canon de la belleza ideal.

Palabras clave:

diseño de videojuegos, diseño de personajes, representaciones femeninas, belleza.



Figura 7. Personajes Dead or Alive Xtreme 3. Videojuego sub saga de Dead or Alive donde las personajes interactúan en trajes de bañeros. Videojuego: Dead or Alive Xtreme 3. Fuente: HyperHype.es

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente los videojuegos son la industria del entretenimiento con mayores ingresos, este hecho se ve reflejado tanto en el alcance que poseen a nivel mundial como la diversidad de edades de las personas que disfrutan de ellos.

Contrario a la creencia popular, los videojuegos son disfrutados casi por igual por mujeres y hombres, donde las usuarias de género femenino representan el 46% del público que consume videojuegos (Batchelor, 2019).

Opuesto a las proporciones de género en los consumidores, los videojuegos, especialmente en la categoría de videojuegos AAA, apunta a atraer mayoritariamente al público masculino, al que Sakeersian denomina como “Hombre blanco heterosexual” (Feminist Frequency, 2017). Este hecho genera una paradoja entre el porcentaje que componen las mujeres dentro del total de usuarios de videojuegos, y el enfoque que posee el desarrollo de estos, influenciando en lo que consta al diseño de personajes. En consecuencia, tanto los personajes femeninos como masculinos se crean para complacer el imaginario de los

usuarios masculinos y no del público femenino. Generando una inequidad en la variedad de representaciones. Donde las representaciones femeninas poseen menor variedad representativa y de roles. Asimismo, son diseñadas bajo cánones de belleza ideal que elimina las imperfecciones humanas femeninas.

Considerando el alcance de los videojuegos, su popularidad y su condición como medio educativo, es que los mensajes que los videojuegos nos transmiten adquieren importancia. Las representaciones femeninas, en reiteradas ocasiones, son vector de mensajes negativos con relación a su rol y apariencia.

Sin embargo, durante la última década la representación femenina ha comenzado a presentar mayor cantidad de reformulaciones que irrumpen en el canon de belleza ideal impuesto en la industria, que a su vez abogan por una representación basada en una belleza natural que no elimina ni oculta rasgos considerados como defectos por la belleza ideal que integra mujeres con nuevos físicos, roles y propósitos.

FORMULACIÓN DEL PROYECTO



¿QUÉ?

Investigación sobre el diseño de personajes femeninos en videojuegos creados con el motor RE ENGINE y la reformulación de belleza femenina que proponen sus diseños respecto a sus contrapartes creadas en motores de juego predecesores.

¿POR QUÉ?

Pese a que entre los usuarios de videojuegos existe prácticamente un equilibrio de género, el diseño de personajes femeninos, a diferencia de los personajes masculinos, no presenta la misma diversidad formal ni tampoco, frecuentemente, un rol tan protagónico dentro de la trama de los videojuegos, resultando en una inequidad en cuanto al enfoque de representación de género entre los usuarios de videojuegos. Esta inequidad de enfoque significa una exclusión de más de un billón de usuarias al no ser consideradas al momento de diseñar personajes, especialmente del género femenino. Sin embargo, durante la última década las representaciones femeninas se han diversificado con nuevos diseños que rompen los fuertes cánones de belleza ideal que han dominado la industria, resultando en representaciones femeninas más diversas y realistas que sus predecesoras

¿PARA QUÉ?

Reconocer, analizar y comparar el mensaje que transmiten las nuevas representaciones de belleza femenina y su reformulación desde una belleza ideal hacia una belleza natural en el diseño de personajes femeninos modelados a partir de mujeres reales presentes en los videojuegos creados con el motor de juego RE ENGINE publicados hasta el primer semestre del año 2020 en contraposición de sus propias representaciones previas formuladas y diseñadas bajo el concepto de belleza ideal en motores gráficos predecesores.

OBJETIVO GENERAL

Generar una investigación de diseño que reconoce, analiza y compara las reformulaciones de belleza femenina en videojuegos creadas durante la última década, las cuales irrumpen frente al canon de belleza ideal predominante en la industria. La investigación utiliza para este fin una selección de representaciones femeninas de los videojuegos desarrollados con el motor de juego RE ENGINE, las cuales son modeladas a partir de mujeres reales por medio de la técnica de photo-scanning, la investigación las compara con representaciones previas de las personajes seleccionadas que fueron en su momento formuladas y diseñadas bajo el canon de belleza ideal.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

I. RECONOCER LOS VIDEOJUEGOS DESARROLLADOS CON EL MOTOR DE JUEGO RE ENGINE PUBLICADOS HASTA EL SEGUNDO SEMESTRE DE 2020.

I.O.V. Investigación teórica en registros de noticias, libros y páginas especializadas en videojuegos.

II. IDENTIFICAR LA TOTALIDAD DE PERSONAJES FEMENINOS PRESENTES EN LOS VIDEOJUEGOS DESARROLLADOS CON EL MOTOR RE ENGINE, LAS CUALES POSEAN IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DE LA HISTORIA O JUGABILIDAD, PARA GENERAR UN REPOSITORIO DE INFORMACIÓN.

I.O.V. Investigación teórica en registros de enciclopedias, noticias, libros y páginas especializadas en videojuegos.

III. SELECCIONAR LAS PERSONAJES DE GÉNERO FEMENINO, CONTINGENTES AL ANÁLISIS A REALIZAR Y SELECCIONAR Y RECOPIRAR VISUALIZACIONES TANTO DE SUS REPRESENTACIONES PREVIAS COMO LAS REPRESENTACIONES EN RE ENGINE A UTILIZAR.

I.O.V. Aplicación de una serie de criterios de selección que apunta a generar una selección de personajes femeninos a analizar.

IV. RECONOCER, ANALIZAR Y COMPARAR EL MENSAJE QUE TRANSMITEN LAS REPRESENTACIONES FEMENINAS PRESENTES EN EL MOTOR DE JUEGO RE ENGINE EN CONTRAPOSICIÓN DE LAS REPRESENTACIONES PREVIAS SELECCIONADAS QUE SE RESPONDEN AL CANON DE BELLEZA IDEAL.

I.O.V. Análisis comparativo entre representaciones femeninas en RE ENGINE y representaciones previas de las personajes seleccionadas.

CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN

La unidad de análisis del proyecto corresponde al proceso de desarrollo de videojuegos y su enfoque para con sus usuarios, centrándose, dentro del desarrollo de un videojuego, exclusivamente en el apartado del diseño de personajes.

La investigación se centra en la reformulación de representaciones femeninas en videojuegos presentes durante los últimos diez años, especialmente en la categoría de desarrollo AAA, correspondiente al segmento con mayor cantidad de recursos monetarios para el desarrollo de videojuegos, y por otro lado el segmento que presenta una mayor representación de personajes femeninos estereotipados y diseñados bajo cánones de belleza ideal debido a decisiones de marketing.

Estas nuevas representaciones femeninas proponen acercamientos e interpretaciones más naturales a la belleza femenina, integrando cualidades y rasgos que son eliminados o modificados por bajo el canon de belleza ideal establecido en la industria. En ese sentido utiliza como objeto de estudio videojuegos pertenecientes al segmento de desarrollo AAA desarrollados con el motor de juego RE ENGINE.

La integración de las nuevas representaciones otorga un aumento en la diversidad morfológica femenina. Asimismo, puede significar un posible vaticinio en el cambio a las tendencias de representación femeninas que buscan complacer al público masculino por sobre atraer y generar identificación con el público femenino que conforma

actualmente el 46% del total de jugadores. Lo que a su vez, significa una reducción en la brecha existente entre la diversidad de representaciones masculinas y femeninas, la cual se ha establecido debido a los cánones y estereotipos continuamente utilizados en la industria.

Como sujeto de estudio se han seleccionado los personajes de género femenino presentes en los videojuegos desarrollados con el motor de juego RE ENGINE. La selección se ha realizado debido a los parámetros que cumplen tanto el motor de juego como los personajes modelados en este.

El principal tema de interés de la investigación es la adopción de un modelo de belleza natural por sobre un modelo de belleza ideal. El cual al generar un aumento en la variedad de representaciones femeninas genera potencialmente mayor identificación con las usuarias de género femenino debido a:

- 1. Son modelos que escapan del enfoque dirigido a complacer al público masculino.*
- 2. Al aumentar la variedad se crea una mayor posibilidad de identificación con las usuarias de videojuegos.*
- 3. Estudia los casos presentados en videojuegos populares e influyentes en la industria.*

La importancia de nuevas reformulaciones de belleza femenina deben su importancia tanto a la cantidad de usuarias que valorizan, como a la transmisión de mensajes positivos en cuanto a la representación femenina.



Figura 8. Kratos, God of War. SCE Santa Mónica Studio Fuente: godofwar.fandom.com

INTRODUCCIÓN

Hace tiempo en un grupo de Facebook relacionado a videojuegos al que me uní, alguien preguntó a las mujeres quién era su personaje masculino favorito. Recuerdo que las dos opciones que peleaban el primer lugar eran Kratos, de God of War, y Dante, de Devil May Cry. Ambos personajes provenientes de dos franquicias que destacan por estar llenas de acción, donde los protagonistas luchan con armas contra monstruos, dioses o demonios, si las podemos comparar a alguna película podríamos decir que se asemejan a 300. Es curioso como los dos personajes favoritos de las mujeres que respondieron en ese entonces provenían de dos videojuegos que no estaban para nada enfocados en ellas como usuarias, resultando en una atracción por estos dos personajes generada casi por casualidad.

Probablemente somos más silenciosas, pasamos desapercibidas o escogemos hacerlo. Pero las mujeres también disfrutamos de disciplinas que la sociedad constantemente ha determinado como exclusivamente gustadas por hombres. Ya en 1997 Levi decía:

Existe una tendencia bastante generalizada a creer que los videojuegos son sólo un asunto de niños y adolescentes varones. Si bien todos los estudios sociológicos confirman que los videojuegos atraen más a los varones, también demuestran que el interés de las niñas no es desdeñable. Incluso, alguna de estas investigaciones pone de manifiesto que se han convertido en el juguete preferido de muchas de ellas (Levi, 1997, p.180).

Pese que no concuerdo con el autor en llamar a los videojuegos juguetes, si es importante el contexto histórico donde desarrolla el tema. Durante los años 90's

los videojuegos ya eran productos con representaciones femeninas estereotipadas, especialmente de una forma sexualizada. Pese a la representación estereotipada femenina de los años 90's ya se reconoce un interés de las mujeres por los videojuegos. Hoy los tiempos han cambiado, y aún más mujeres se interesan por los videojuegos, llegando a conformar el 46% del público que los consume (Batchelor, 2019).

Hoy las mujeres hemos conseguido más libertad para realizar actividades que antes sólo eran consideradas aptas para varones. Hoy jugamos fútbol, sabemos conducir, jugamos, participamos de la política incluso pudiendo dirigir una nación. Pese a que se ha logrado progresar en cuanto al rol y participación de la mujer en la sociedad, aún debemos superar muchos de aquellos estereotipos normativos que continúan arraigados en nuestra cultura. Hoy las fronteras de lo que es sólo femenino o masculino son cada vez más borrosas, y así como sociedad hemos avanzado, es nuestra responsabilidad como diseñadores preocuparnos de los mensajes en cuanto al rol femenino que enviamos a través de los productos que creamos

Los videojuegos son también un medio de comunicación, por lo que transmiten un mensaje a sus jugadores. Por esto se debe de tener especial cuidado con los mensajes que comunican, los cuales pueden normalizar actitudes y posturas negativas en cuanto al rol de la mujer, la cual es constantemente representada bajo estereotipos sexualizados o sumisos, existen casos excepcionales donde las personajes de género femenino rompen dichos estereotipos, pero hasta antes del 2010, las pocas excepciones fueron opacadas por la masividad de personajes estereotipadas. Las decisiones que definen la representación femenina tienden a tener que ver con el



Figura 9. Dante, aspecto Devil May Cry 4 (2008).
Capcom. Fuente: blessfight.blogspot.com

área del marketing y/o con generar una complacencia a las fantasías de los usuarios masculinos, por consecuencia generándose un efecto donde las mujeres no se sienten identificadas con las personajes de género femenino con la misma frecuencia que lo hacen los hombres con los personajes de género masculino.

Durante los últimos diez años han irrumpido nuevas representaciones femeninas, que proponen personajes que escapan de los estereotipos, entregando un mensaje innovador y positivo en cuanto al rol de la mujer, pero aún falta bastante por generar igualdad en la representación, especialmente área de la industria de desarrollo triple AAA, la cual corresponde al segmento con mayor cantidad de recursos monetarios para el desarrollo de videojuegos.

Está en nuestras manos como diseñadores realizar cambios, aunque sean pequeños, para fomentar y valorizar la implementación de cada vez más personajes femeninos que expandan el espectro de variedades de representaciones femeninas, logrando una identificación con las usuarias de género femenino.

Para esto se tomará como ejemplo las reformulaciones de representación femenina que se han presentado en los videojuegos desarrollado con el motor de juego RE ENGINE de la desarrolladora Capcom. Dichas reformulaciones significan el rediseño de personajes de género femenino que antes eran diseñadas con influencia de cánones de belleza ideales hacia reformulaciones que se enfocan en representaciones de belleza más naturales.

Esta investigación no busca generar un juicio sobre los videojuegos que han integrado representaciones femeninas estereotipadas, sino que, por el contrario, busca valorar la integración de nuevas representaciones como aporte a la diversificación de representaciones femeninas y, en consecuencia, la integración de las mujeres como usuarias de videojuegos

INVESTIGACIÓN



¿QUÉ ES UN VIDEOJUEGO?

Los videojuegos son juegos electrónicos que, por medio de la interacción con el o los jugadores a través de mandos, permiten al jugador experimentar y controlar diferentes experiencias a través de la simulación reproducida en una plataforma, lugar donde se ejecuta el videojuego. Dichas plataformas pueden ser consolas, computadoras, teléfonos inteligentes, etc.

Lo que hace especiales a los videojuegos, en comparación a otros medios como el cine y la televisión, es la interactividad que genera con el usuario, otorgándole un alto nivel de control dentro del videojuego, ahora bien, dicho control está limitado previamente por decisión del desarrollador de cada título.

Los videojuegos no sólo se limitan a ser un mero medio de experiencias enfocadas a complacer el entretenimiento y ocio de las personas, por el contrario, los videojuegos poseen un potencial de aplicación a diversos campos gracias a su capacidad de generar experiencias interactivas ilimitadas. Los videojuegos:

Son capaces de extenderse sin límites: en el ámbito científico y de investigación, en la psicología, la medicina, la filosofía; como simuladores sociales, deportivos o militares; aplicados como herramienta educativa y de concienciación, como gamificadores en las empresas; en el mundo comercial, pero también en el puramente artístico o experimental; por sus fructíferas relaciones con la poesía, la arquitectura, la pintura... (Villalobos, 2015, p.32).

Es la interactividad que generan los videojuegos con sus usuarios, además, de sus ilimitadas posibilidades de simulación y expansión, que hoy los videojuegos se han

vuelto un medio tan atractivo para las personas.

Este proceso de desarrollo de la interactividad en videojuegos ha evolucionado a través del tiempo, desde controles con diales y videojuegos de 8 bits en las arcades, hoy en día se han transformado en un medio con conectividad internacional instantánea, realidad virtual, realidad aumentada y gráficas cada vez menos lejanas en similitud a la realidad.



Figura 10. Joystick XBOX 360.
Fuente: pixabay.com



Figura 11. Máquinas Arcade.
Fotografía de Rob Boudon.
Fuente: Wikipedia.org

ALBORES DE LA INDUSTRIA

Definir al primer videojuego es difícil, ya que depende de la definición que se estime del concepto videojuego. Entre los candidatos a este título se encuentran el Cathode Ray Tube Amusement Device (1947), Noughts and Crosses/OXO (1952) y el Tennis for two (1958). (Tennis for two, s.f). Si bien no se define cuál es en sí el primer videojuego en este texto, está claro que el primer videojuego apareció entre 1947 y 1960.

Durante los siguientes años, tras el nacimiento de los videojuegos, irrumpieron las máquinas arcade que alcanzaron una enorme popularidad y revolucionaron el entretenimiento interactivo, al punto de denominar la década de los 70 's como "La era dorada de los videojuegos arcade" (Arcade, s.f), siendo Galaxy Game/Space Wars! el primer videojuego en funcionar en una máquina con fines comerciales en 1971 (Alaluf, 2020).

Títulos como el PONG, Galaga, Asteroids y Donkey Kong, también destacaron en los albores de la industria, y construyeron los cimientos para el desarrollo de videojuegos, siendo títulos influyentes hasta hoy en día. De igual forma, las máquinas arcade fomentaron el desarrollo de una increíble variedad de consolas de videojuegos, en especial el sistema de juego de PONG, primer título que las consolas tratan de portear para llevar la experiencia del videojuego arcade a la comodidad del hogar (Alaluf, 2020). Sin ir más lejos, la primera consola de videojuegos, la Magnavox Odyssey (1972), pese a tener disputas con Atari por la creación del PONG, al igual que las consolas posteriores funcionaba como plataforma de reproducción del sistema de juego del PONG.

Desde la Magnavox Odyssey han aparecido nueve generaciones de consolas de videojuegos, la última de estas

lanzada a finales de 2020, con las consolas XBOX Series X, de Microsoft, y Playstation 5, por parte de Sony.

Pese a que la industria de los videojuegos ha tenido altos y bajos, como el Video Game Crash de 1983 tras una sobreoferta de videojuegos de baja calidad que casi acaba con la industria (Alaluf, 2020), y la caída de grandes de la industria en el camino como Atarí, los videojuegos se han logrado mantener vigentes a través de siete décadas, encontrándose hoy en su máximo apogeo.

POSICIONAMIENTO ACTUAL DE LA INDUSTRIA

Durante los últimos años los videojuegos han logrado permear de forma masiva a la sociedad, logrando insertarse en la cotidianeidad de nuestras vidas. La versatilidad e interactividad que han logrado alcanzar los videojuegos gracias a la integración de nuevas plataformas, como los teléfonos inteligentes, y otros factores como el nacimiento de los Esports y el streaming, los han transformado en una experiencia muy atractiva para las personas, ya sea como jugador o como observador, lo que les ha valido convertirse actualmente en la industria del entretenimiento con mayor generación de ingresos, generando, en 2019, 120.100 millones de dólares (Rodríguez, 2020), incluso sobrepasando tanto al cine como la música (García, 2019). Este fenómeno se ha visto excepcionalmente aún más acrecentado por la situación sanitaria de 2020, donde la industria aumentará un 20% sus ingresos (Sandri, 2020).

ALCANCE VIDEOJUEGOS

Estudios de Newzoo revelan que cerca de 2500 millones de personas juegan videojuegos a nivel mundial (García, 2019), incluyendo desde jugadores asiduos hasta los más casuales. Contrario a la creencia popular, el género y edad de los consumidores de videojuegos no es el hombre blanco joven o menores de edad, sino que el 46% del total de jugadores son mujeres (Batchelor, 2019). En cuanto a la edad no hay límite, ya que los videojuegos son disfrutados desde infantes hasta adultos mayores, siendo de entre 35 a 44 años la edad promedio de los consumidores de videojuegos (Barco, 2020).

ACCESIBILIDAD VIDEOJUEGOS

Hoy es muy fácil acceder a los videojuegos. El mismo entretenimiento, que en los años 70 's eran grandes máquinas arcade ubicadas en locales comerciales, se han convertido actualmente en multiplicidad de plataformas de fácil acceso, volviendo posible jugar en cualquier momento y lugar. Siendo posible jugar desde consolas desarrolladas para este fin, como las de Nintendo, PlayStation o XBOX, hasta plataformas multipropósito, como computadores o teléfonos inteligentes. Los videojuegos ya no sólo están en locales comerciales en forma de arcade como antaño, ni tampoco podemos acceder a ellos con un dispositivo exclusivamente fabricado para este propósito, sino que ahora están incluso en nuestro bolsillo.

VIDEOJUEGOS COMO FACTOR EDUCATIVO.

Los videojuegos son considerados un medio de comunicación “porque ejerce efectos sustantivos en la formación de los ciudadanos, en la configuración y transmisión de valores y actitudes” (Sauquillo, Bellver & Ros Ros, 2008, p.133). Nos exponen a información por medio de los mensajes que nos entregan, los cuales nos pueden educar de distintas maneras.

Cuando los videojuegos recrean entornos, contextos o fenómenos reales resultan notablemente educativos ya que no sólo ponen en juego habilidades de pensamiento y estrategias cognitivas de diverso tipo, sino que además permiten adquirir conocimientos relativos a dichos contextos y fenómenos. (Rossaro, 2012).

Es bajo el alcance masivo actual, la diversidad de usuarios y la fácil accesibilidad que poseen los videojuegos donde los mensajes que estos comunican a sus usuarios, a través de su contenido, toma vital importancia. Siendo tanto las experiencias como los mensajes que transmiten los videojuegos una influencia educativa. En el caso de los mensajes, estos pueden resultar positivos o negativos según su contenido. Sauquillo et al. (2008) aseguran que los videojuegos son una agencia socializadora que presenta capacidades educativas positivas, pero que, a su vez, puede generar una comunicación unidireccional con un rol pasivo del espectador frente a una visión de la realidad. Donde los videojuegos pueden resultar en transmisores tanto de valores como de disvalores, entre estos últimos presentes el sexismo en roles de géneros y los estereotipos físicos.

Por consiguientes el mensaje que transmiten los videojuegos como agente educativo en cuanto al rol de la mujer es muy importante y debe de ser tratado con cuidado, ya que tal como plantea Lafrance (como

se cita en Levis, 1997) “el tratamiento de la mujer en los videojuegos tiene un importante impacto sobre la imagen que las niñas construyen de ellas mismas y que contribuye sobre todo a que los niños asuman pautas de comportamiento respecto a la mujer elaboradas a partir de una visión estereotipada y limitada de lo femenino.” Los mensajes también son capaces de influenciar no sólo a niñas y niños, sino que también a adultas y adultos. Por ende, es importante abogar por representaciones femeninas que transmitan mensajes positivos en cuanto al rol de la mujer.

DISEÑO DE PERSONAJES, GENERADOR DE VÍNCULOS ENTRE PERSONAJES Y ESPECTADORES

El diseño de personajes es un apartado imprescindible dentro del desarrollo de un videojuego. Estos cumplen diversas funciones dentro de un título, son los actores dentro de la historia, generan un vínculo con el jugador y, asimismo, son un enganche visual para los jugadores o posibles futuros jugadores. Por ello es por lo que el diseño de personajes es esencial al momento de atraer jugadores.

El aspecto visual de un personaje por sí solo es capaz de atraernos a primera vista. A todos nos ha pasado que, en algún medio, nos encontramos con alguna visualización de un personaje que no conozcamos, y sólo por sentirnos atraídos hacia su diseño, comenzamos a buscar la obra de la cual precede y decidamos consumir dicha obra para conocer más sobre ese personaje, volviéndonos potenciales seguidores de esta, por ende, en potenciales consumidores. Conceptos como la silueta, formas geométricas, composición, color, etc. son parte importante dentro del diseño de personajes, ya que definirán y comunicarán su identidad y propósito. De igual forma, el diseño de cada personaje configura el atractivo y diferenciación de cada personaje del resto de personajes existentes.

La unidad básica del diseño de personajes se compone de figuras geométricas que interpretamos por medio de mensajes semióticos. Por ejemplo, las figuras cuadradas son utilizadas para representar personajes con una personalidad más centrada y estable, las figuras circulares para retratar personajes más suaves, amorosos u adorables



Figura 12. Concepto de arte personaje Overwatch, proceso de iteración del diseño del personaje. Blizzard. Fuente: Icy-Veins.com

y las figuras triangulares para encarnar personajes de personalidades más agudas. Por supuesto estas figuras básicas se pueden mezclar entre sí para generar nuevas composiciones de significados mixtos.

El proceso de diseño de personajes en videojuegos, al igual que en cualquier otro medio, pasa por una serie de iteraciones que exploran y prueban diferentes enfoques de un mismo concepto hasta alcanzar el mejor resultado posible deseado. Antes de alcanzar el diseño final, cada personaje puede sufrir diferentes niveles de rediseño, desde cambios leves en su sexo, morfología, composición, paletas de colores, etc. hasta reformulaciones completas del concepto original, que puede o no mantener rasgos de su conceptualización anterior. Las concepciones posibles de personajes son ilimitadas y responderán a las decisiones y dirección de arte de cada videojuego, existiendo tanta variedad como títulos de videojuegos existen.

El diseño de un personaje no sólo contempla el apartado visual, sino que va de la mano con quién es dicho personaje y qué función cumple dentro de su historia, yendo de la mano con el desarrollo e importancia de cada personaje dentro de su obra. La profundidad o desarrollo de cada personaje cambiará según las decisiones y necesidades de cada desarrollador. Podemos observar personajes con distintos trasfondos, desde narrativas muy complejas como en los videojuegos de Metal Gear, hasta personajes que se mueven en un ambiente más liviano y menos intenso como en Candy Crush. Además, dentro de cada obra, los personajes pertenecientes a esta poseen cierta familiaridad entre sí y con el nivel de desarrollo narrativo de su obra.

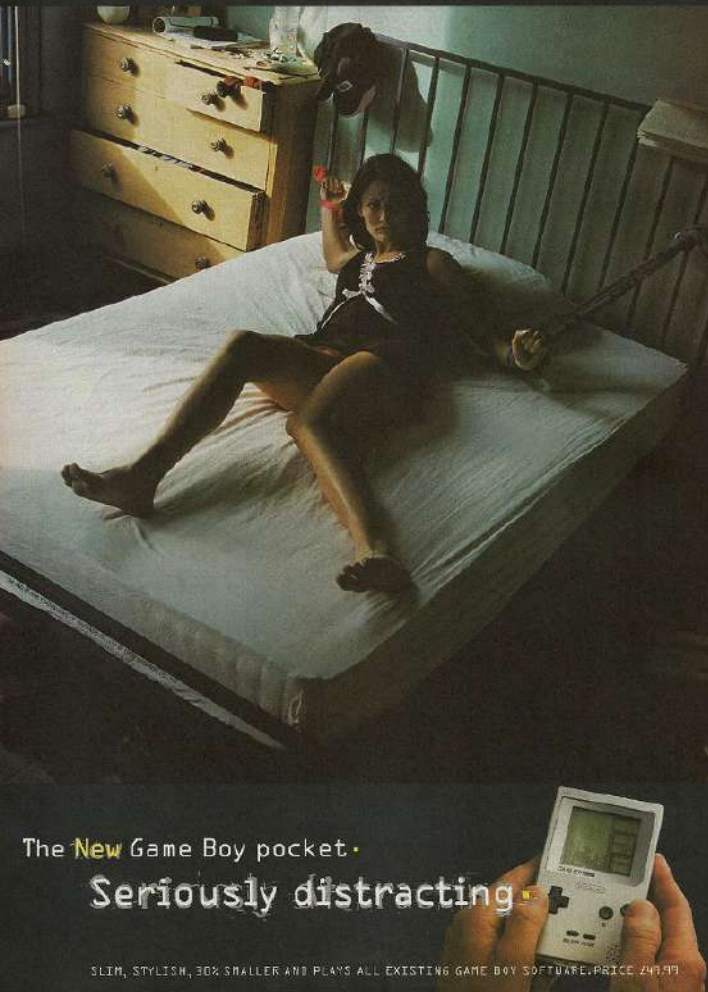


Figura 13. Publicidad Game Boy Años 90's. Nintendo. Fuente: Retrovolve.com

REPRESENTACIÓN FEMENINA EN LOS VIDEOJUEGOS

Durante las primeras generaciones las consolas de videojuegos eran dirigidas como un producto destinado a la familia, donde niños y niñas jugaban por igual (Alaluf, 2020). Sin embargo, con el pasar de los años, el enfoque de la industria comenzó a cambiar de usuario. Cada vez empezó a aparecer más publicidad enfocada en atraer al público masculino joven. Estas decisiones de marketing transformaron, en la década de los 90 's, a los usuarios de videojuegos desde un grupo familiar a hombres jóvenes cools blancos apasionados por los videojuegos. Este cambio de enfoque de marketing para las consolas generó casos en la publicidad donde las consolas eran reiteradamente acompañadas por una atractiva y sensual mujer que no tenía otra función más que decorar el producto para llamar la atención de los usuarios masculinos.

Sin embargo, por el contrario del proceso de reenfoque producido en la publicidad para consolas de videojuegos, el uso de la figura femenina dentro de la narrativa de los videojuegos para atraer a los hombres ha estado presentes desde la época de los 8 bits.

Pese a que los estudios demuestran que actualmente entre los usuarios de videojuegos existe prácticamente un equilibrio de género, donde el 46% son jugadoras de género femenino, el diseño de personajes femeninos, a diferencia de los personajes masculinos, no presenta la misma diversidad formal, ni tampoco un rol tan protagónico dentro de la trama de los videojuegos.

Actualmente, gran parte de la representación femenina en videojuegos se ha visto como un producto apuntado

a atraer a un público masculino por temas de marketing (Sobchack, 2018), ya que este es estimado como el consumidor por excelencia de videojuegos. Es así como la mujer ha sido utilizada, desde campañas de venta de consolas y videojuegos hasta personajes partícipes de la narrativa, como un atractivo visual para enganchar y atraer al público masculino como consumidor. Esto ha significado que las representaciones femeninas han sido plasmadas bajo un reiterado uso de estereotipos que apuntan y están diseñados a complacer el imaginario masculino. Resultando en mujeres las cuales se construyen en formas estereotipadas como objetos de deseo para incrementar el marketing de los videojuegos (Sobchack, 2018). Este recurso recae en el uso constante de estereotipos femeninos. Valga como ejemplo la damisela en apuros, la femme fatale, entre otros. Tanto los roles como el diseño de personajes femeninos dentro de los videojuegos responden reiteradamente a dichos estereotipos. Así, en estos casos la mujer es diseñada y representada bajo características que atraerán a un usuario objetivo masculino.

Mientras que los personajes masculinos desempeñan una gran variedad de roles y funciones dentro de los videojuegos, son, además, diseñados y plasmados bajo diversos arquetipos y estereotipos. En cuanto a su participación, pueden desempeñar desde roles protagónicos hasta meros inmemorables NPC (personaje no jugable). También, la tendencia apunta a que predomina la población de personajes masculinos por sobre los femeninos en gran parte de los videojuegos. Por otra parte, los roles desempeñados y representados por personajes del género femenino, en inclinación abarcan un espectro



Figura 14. A la izquierda Alexios, a la derecha Cassandra, personajes Assassin's Creed Odyssey (2018). Ubisoft. Fuente: 3D juegos.com

mucho menor de roles, funciones, diseños y protagonismo que los personajes de género masculino. En efecto, el diseño y representación de estas personajes no apunta como primer objetivo a generar identificación con las usuarias femeninas, como si lo hacen los personajes masculinos para con los usuarios de su mismo género.

Asimismo, la industria de videojuegos es capaz de obstaculizar la diversificación de roles y representaciones femeninas. Por ejemplo, en la popular y exitosa saga de videojuegos de Assassin 's Creed podemos identificar dos casos donde la condición de mujer les ha quitado protagonismo al rol que poseían originalmente personajes femeninos. El primero es Cassandra de Assassin 's Creed Odyssey (2018), personaje que estaba planificada como única protagonista y personaje jugable del título, pero, por decisiones de marketing tuvo que compartir el rol protagónico con Alexios, siendo ambos personajes jugables, ya que las mujeres no venden (20 minutos, 2020). El segundo caso se presenta en Assassin 's Creed Origins (2017), donde originalmente el protagonista fallece, pasando el rol de personaje jugable a su esposa. Sin embargo, a medida que avanzaba el desarrollo del videojuego, su mujer perdió cada vez más protagonismo hasta el punto de que solo quedó el protagonista masculino. (20 minutos, 2020)

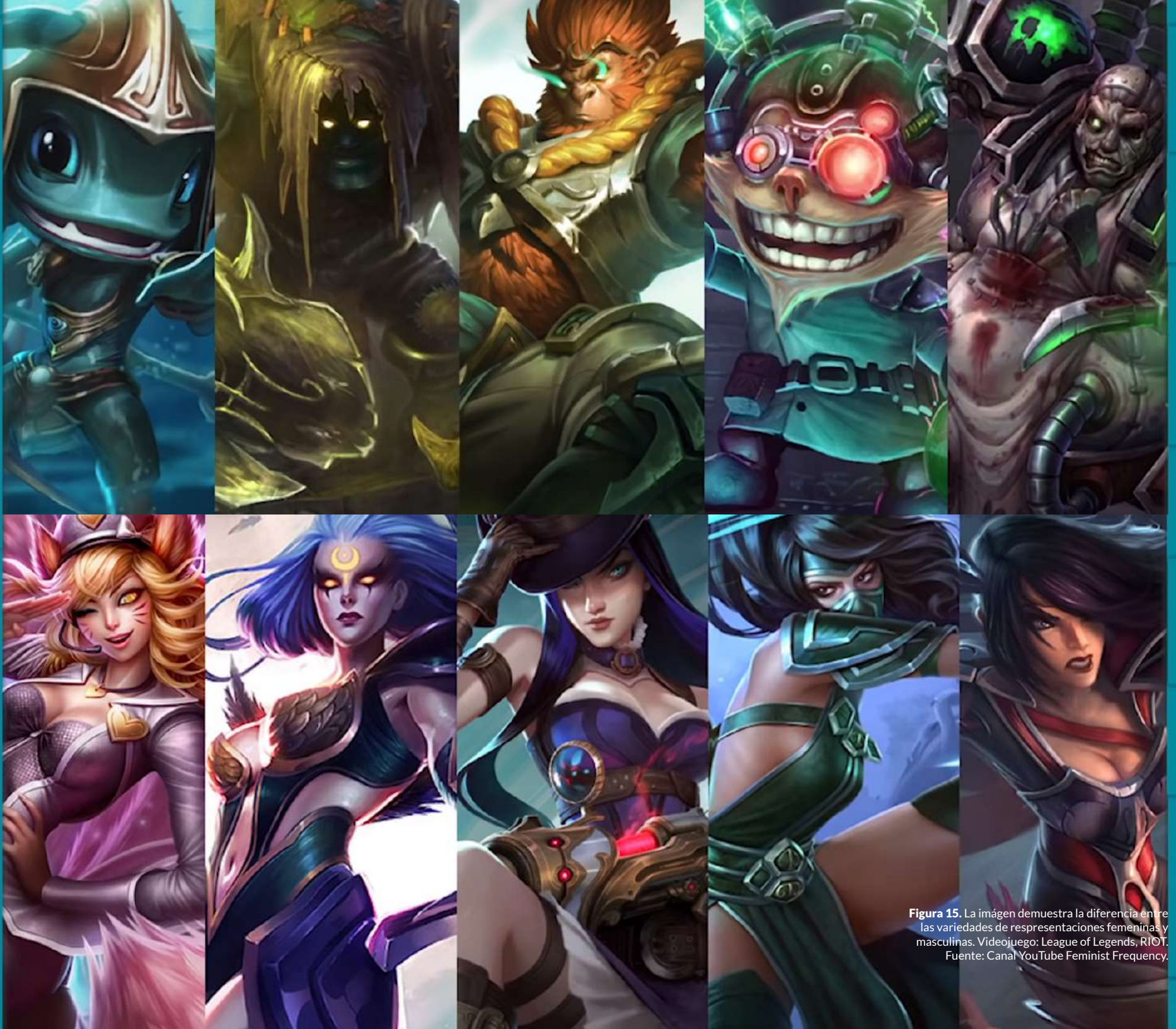


Figura 15. La imagen demuestra la diferencia entre las variedades de representaciones femeninas y masculinas. Videojuego: League of Legends, RIOT. Fuente: Canal YouTube Feminist Frequency.

ESTEREOTIPOS DE REPRESENTACIÓN FEMENINA EN VIDEOJUEGO

Debido al enfoque que poseen la mayoría de los videojuegos, que apunta a persuadir al público masculino, es que hasta hoy en día las representaciones estereotipadas de personajes femeninos siguen presentes. Este fenómeno se percibe en especial en el segmento de desarrollo AAA, donde el marketing y el nivel de ventas que buscan alcanzar se apoya en el uso de personajes construidos bajo estereotipos, donde los personajes masculinos y femeninos funcionan como un medio para enaltecer al protagonista masculino o reafirmar su masculinidad. (Feminist frequency, 2013).

Por lo que, en la mayoría de los casos, las mujeres consumidoras de videojuegos se enfrentan a productos que no están diseñados ni enfocados en ellas como consumidoras, pese a componer el 46% de los consumidores de videojuegos (Batchelor, 2019).

El desenfoco del público femenino por parte de los videojuegos, sumado a la estereotipación de los personajes femeninos, resulta en un encuentro por parte de las usuarias con productos que las representan como un accesorio u atractivo visual, es decir, con personajes femeninos que no están creados para generar un grado de identificación con las usuarias de género femenino. Caso contrario sucede con los hombres, donde los personajes masculinos se diseñan bajo estereotipos que incluso glorifican la masculinidad, desarrollados para generar identificación con el usuario masculino. Valga como ejemplo Lara Croft, caso que cita Sobchack (2018), “la cual fue marketeada como la novia ideal tal fuera posible desarrollar una intimidad con ella mientras se juega el videojuego”. El autor también menciona cómo estas representaciones posiblemente pueden

generar un vínculo con las usuarias, sin embargo, el “input” que puedan dar como usuarias respecto al personaje se utilizará como tips de marketing para alcanzar una mayor variedad de consumidores/usuarios más que para abolirlas representaciones heteronormativas y sexistas. (Sobchack, 2018).

El físico y vestimentas de personajes femeninos se ha visto alterado para encajar en los estereotipos de belleza dirigida a complacer al público masculino. Donde la reiteración de un mismo físico o cuerpo femenino se reutiliza en incontables ocasiones (Feminist Frequency, 2017). El cual se ha establecido como canon de belleza predominante, donde las mujeres son jóvenes, delgadas, esbeltas, de rasgos finos en el rostro y visten atuendos, en la mayoría de las ocasiones, más erotizados que los vestidos por sus pares masculinos dentro de un mismo videojuego. Ejemplo recurrente son las armaduras en videojuegos MMORPG y la desigualdad funcional de estas entre hombres y mujeres. Donde una misma armadura, en su versión masculina cubre la mayor parte del cuerpo, resultando en un diseño funcional que apunta a proteger el cuerpo frente a ataques enemigos, mientras que la versión femenina, expone un porcentaje mucho más alto del cuerpo descubierto, donde la funcionalidad de proteger de ataques se vuelve irrelevante y adquiere una funcionalidad de erotizar, ya que, en lugar de proteger el cuerpo del personaje, está acentuando los rasgos sexys de este.

La aplicación de estereotipos al diseño de personajes es uno de los principales generadores de desigualdad y limitantes en la diversificación de representaciones tanto femeninas como masculinas. Por otro lado, los personajes de género femenino son mayormente estereotipados que los personajes de género masculino, también, la variedad de estereotipos aplicados a personajes femeninos es mucho menor que la variedad de estereotipos masculinos. Finalmente, tanto los estereotipos aplicados a personajes femeninos como a personajes masculinos responden principalmente a los deseos y fantasías del público masculino.



Figura 16. Armadura femenina (derecha) y armadura masculina (izquierda). La armadura masculina cubre mayor porcentaje de piel que la armadura femenina. Videojuego: TERA (2011). Krafton. Fuente: nymgamer.com



Figura 17. Bayonetta posando de espalda a la cámara. Videojuego: Bayonetta (2009). Platinum Games. Fuente: bayonetta.fandom.com

CANON DE LA FIGURA HUMANA

El concepto de canon en el ámbito del arte “se refiere a las proporciones perfectas o ideales del cuerpo humano y alude a las relaciones armónicas entre las distintas partes de una figura.” (Canon, s.f.). Para estructurar un cuerpo humano se utilizan medidas que ayudan a crear una representación que luce armónica y proporcionada. El concepto se comenzó a utilizar en Egipto, pero fue en la antigua Grecia donde floreció de la mano de Policleto, quien utilizaba como medida siete cabezas, su trabajo estableció como unidad de medida la cabeza humana. En la misma Grecia se aplicaron otros cánones con otras medidas, siendo la más conocida la medida de ocho cabezas. Durante el renacimiento, se aplicó la medida de la cabeza para otras partes del cuerpo, siendo el concepto desarrollado por Alberto Durero y Leonardo Da Vinci, este último creó al hombre de Vitruvio como el humano con las medidas ideales del cuerpo. (Canon, s.f)

Existen diversos cánones que establecen diferentes medidas para el cuerpo utilizando comúnmente como módulo la cabeza humana. “Miguel Ángel Buonarroti usó el canon de 7,5 cabezas, siendo actualmente el canon para la figura común, mientras que Leonardo Da Vinci hacia uso del canon de 8 cabezas, usado para figuras heroicas.” (DSigno, 2017).

Entre los cánones existentes podemos identificar algunos como:

Canon de Policleto: 7 cabezas

Canon persona común: 7,5 cabezas

Canon heroico: 8 cabezas

Canon super héroes y comics: 8,5 cabezas

Canon Modulor: 226 cm (con mano y brazo estirados hacia arriba).

Estableciendo que una persona común mide aproximadamente 7,5 cabezas es posible inferir y atribuir una cualidad de figura estilizada a los cánones que utilizan medidas por sobre las 7,5 cabezas. Prueba de esto son las medidas utilizadas en cómic de superhéroes con 8,5 cabezas de altura. Mientras que las representaciones menores a 7,5 cabezas podemos traducirlas como representaciones humanas menos estilizadas, por lo tanto, más cercanas a la realidad.

En los videojuegos es común encontrar personajes diseñados bajo formas estilizadas, ya sea en mayor o menor manera, es un recurso utilizado recurrentemente para destacar rasgos del personaje que son importantes de este, así como reflejar y comunicar mensajes no tangibles respecto a cada personaje. Sin embargo, debido a la diferencia entre variedad entre las representaciones femeninas y masculinas, los personajes de género femenino tienden a seguir un mismo canon de cuerpo que va de la mano con su representación de belleza ideal, porque las personajes de género femenino se diseñan bajo una regla no escrita que les prohíbe no ser bellas, y aquella belleza debe responder a los cánones de belleza ideal adoptados e impuestos en la industria. Por lo que es común encontrar un mismo canon de cuerpo una y otra vez entre las personajes de género femenino, este cuerpo se repiten incluso a través de distintos juegos. La silueta femenina por excelencia en los videojuegos corresponde a una figura esbelta con busto prominente con rasgos faciales atractivos, (Feminist Frequency, 2016), curvilíneas y con largas piernas. Es como si los personajes masculinos fueran libres de encarnar cualquier físico que comunique su personalidad o habilidades. Pero cuando se refiere al diseño de personajes femeninas ese tipo de imaginación y creatividad no parece existir. (Feminist Frequency, 2016).

BELLEZA ARTIFICIAL Y BELLEZA NATURAL.

La búsqueda de la perfección en la belleza por parte de las artes es constante, siendo retratada y alterada bajo los deseos humanos. Russo (2017) lo ejemplifica con el relato del pintor griego Zeuxis, quien, para retratar a Helena, mujer de belleza perfecta, convoca a las cinco doncellas más hermosas de la ciudad, para unir las características más bellas de cada una en un solo retrato ideal.

El proceso de diseño de personajes no escapa de la metodología descrita en el relato de Zeuxis. Los modelos de belleza a los que se apunta en el diseño de videojuegos se han creado a partir de la unificación de una selección de rasgos que son considerados hermosos, unidos en un modelo de belleza femenina reutilizado una y otra vez.

Russo (2017) menciona la artificialización del cuerpo al buscar la belleza absoluta por parte del artista, en el intento de superar los límites de la naturaleza humana. En efecto, la selección de rasgos que escoge el artista para generar un concepto de belleza ideal resulta es la desnaturalización del cuerpo, donde la belleza representada por el artista es sólo puede alcanzar a ser una invención o evocación, ya que el arquetipo de belleza absoluta es inalcanzable en los límites espacio temporales. Mientras que el cuerpo real es imperfecto, dinámico, es signo y significativo, en cambio, la belleza ideal sólo es signo que trata de comunicar algo fuera de sí. Baudrillard (citado en Russo, 2017) afirma que la belleza artificial es un signo separado del cuerpo (...) que se vuelve sólo apariencia. Baudrillard también dice que mientras más se añaden perfecciones a lo que es real, más se perfecciona el artificio, anulando y escondiendo lo verdadero.

El canon de belleza, según Russo (2017) ha sido durante siglos la muestra de la atracción ejercida por la belleza y el deseo de suprimir la distancia que separa lo real de lo ideal. Y a la vez, busca identificar los límites por encima de los cuales se habla de imperfección.

En base a lo propuesto por Russo, podemos definir dos tipos de belleza: la belleza natural y la belleza artificial. La belleza natural, que es una belleza real, posee imperfecciones humanas que la hacen única y atemporal, no altera ni perfecciona lo humano, permitiéndole escapar de los cánones de belleza de cada época. En cambio, la belleza artificial, es una evocación creada por el artista en la búsqueda de representar una belleza ideal o absoluta, pero que a medida que el artista selecciona, elimina y unifica rasgos tratando de alcanzar la perfección comienza a volverse vacía.

Así es como el canon de belleza plasmado en la tendencia del diseño de personajes para videojuegos responde a representaciones que buscan una belleza ideal, la cual está cimentada por las decisiones de arte y marketing que enfocan su diseño en atraer al público masculino, el cual, como dice Sánchez (citado en García y Nader, 2009). (...) reaccionan más al deseo sexual y menos a las manifestaciones románticas. En consecuencia, las personajes de género femenino diseñadas bajo estos parámetros retratan un modelo de belleza ideal y sexualizada de la mujer.

El concepto de belleza es uno de los que genera mayor inequidad en el diseño de personajes para videojuegos, y a su vez, acota el rango de diversidad en la representación femenina. Mientras que los personajes masculinos tienen permitido no ser perfectamente bellos, los personajes femeninos deben de responder a cánones establecidos, donde su representación apunta directamente a la belleza ideal que se ve plasmada en su apariencia física, la cual limita la diversidad formal de los personajes de género femenino y, por ende, la diversidad en representaciones femeninas. Así también, el canon de belleza femenina establecido como tendencia en los videojuegos genera una segunda inequidad, ya que al ser diseñado para atraer al público masculino segrega al público femenino al no estar dirigido a las mujeres como público objetivo.

NUEVAS REPRESENTACIONES FEMENINAS DURANTE LA ÚLTIMA DÉCADA, LA BELLEZA NATURAL IRRUMPE EN EL CANON DE BELLEZA IDEAL.

Durante los últimos diez años, en paralelo a las representaciones femeninas que buscan representar una belleza ideal, han aparecido personajes de género femenino diseñadas bajo nuevas formulaciones que se acercan más a la belleza natural.

Las reformulaciones de la representación femenina que han aparecido durante estos últimos diez años reformulan la belleza ideal, apuntando a crear mujeres fuera de los estereotipos y cánones recurrentes. Asimismo, innovan en la integración de rasgos físicos excluidos en el canon de belleza establecido en los videojuegos, el cual los considera como defectos que deben ser corregidos en el intento de representar una belleza ideal femenina. La integración de cualidades, que son consideradas como defectos por la belleza ideal, significa un aumento en la diversificación de representaciones femeninas, aminorando la brecha que ha existido entre representaciones masculinas y femeninas.

Las nuevas representaciones femeninas diseñadas bajo la bandera de una belleza natural pueden generar una mayor identificación con las usuarias ya que, al contrario de la belleza ideal, representan cuerpos más reales, por lo tanto, más similares a los cuerpos de las usuarias de videojuegos, por lo que la identificación por parte de las jugadoras con los personajes femeninos es más fácil.

Las nuevas representaciones han irrumpido en la industria, apareciendo en populares videojuegos de la categoría AAA. Sin ir más lejos, el videojuego ganador del GOTY en

el presente año (Game of the year) tiene por protagonista a Ellie, una chica que se presenta abiertamente homosexual, más todavía, posee una apariencia y cuerpo que responden a un modelo natural, basados en la estructura de una mujer real, muy alejado del canon de belleza ideal de los videojuegos.

También podemos destacar las representaciones femeninas en Overwatch (2016), videojuego que pese a ser de pago generó una revolución en su momento tanto por jugabilidad como el carisma de sus personajes. En Overwatch, pese a que la variedad de rasgos faciales de los personajes femeninos continúa siendo por lejos menos variado que los rostros masculinos dentro del juego, si podemos destacar la innovación en la inclusión de diferentes razas, edades y cuerpos, tanto en hombres como en mujeres.

Sin embargo, la aceptación e integración de nuevas representaciones femeninas no ha sido fácil, al contrario, son criticadas por un sector de la audiencia masculina al no encajar en los cánones de belleza femenina ideal a los que están acostumbrados.



Figura 18. Mei-Ling Zhou, personaje jugable Overwatch. Videojuego: Overwatch (2016). Blizzard. Fuente: gadplayers.blogspot.com

RE ENGINE, REFORMULANDO LA BELLEZA HACIA UNA REPRESENTACIÓN NATURAL.

Es durante la aparición de las nuevas representaciones femeninas de los últimos años que en 2017 aparece el motor de juego RE ENGINE y su reformulación de la belleza femenina. Pese a que los rediseños de las personajes en los videojuegos desarrollados con RE ENGINE no son una propuesta increíblemente drástica en comparativa a sus representaciones predecesoras, si son enormemente valorables debido a que significan un rediseño a personajes que han sido diseñadas bajo estándares de belleza ideal anteriormente atreviéndose a eliminar o atenuar rasgos que son una apuesta segura para atraer al público masculino en favor de lograr representaciones más reales, además, de manifestarse en el segmento de videojuegos AAA donde los estereotipos de representaciones más se concretan.

El RE ENGINE es un motor de juego propiedad de la desarrolladora y publicadora japonesa Capcom, compañía que en 2019 cumplió 40 años desde su fundación. Capcom posee en su catálogo varias franquicias exitosas, reconocidas e incluso pioneras dentro de la industria, como Street Fighters, Resident Evil (Biohazard), Monster Hunter, Megaman (Rockman), Devil May Cry, Onimusha, Dead Rising, entre otras.

El RE ENGINE, o Reach for the moon, es el motor de juego con el cual Capcom ha desarrollado una seguidilla de títulos AAA desde 2017 hasta la actualidad. Dichos títulos son parte de los videojuegos más populares de la compañía, ya que pertenecen a las franquicias de Resident Evil y Devil May Cry. Uno de ellos, Resident Evil VII: Biohazard, ostenta ser el segundo juego de Capcom con mayor cantidad



Figura 19. Claire Redfield y Sherry Birkin modeladas con motor RE ENGINE. Videojuego: Resident Evil 2 (Remake 2019). Capcom. Fuente: residentevil.fandom.com

de copias vendidas después de Monster Hunter World (Sampere, 2019). Así también, varios de los videojuegos que utilizan el RE ENGINE han sido nominados y/o han ganado diversos premios. Más aún, el motor de juego se encuentra en el apogeo de su vida útil, ya que Capcom ha confirmado que el RE ENGINE fue desde un principio diseñado para ser modificado y poder desarrollar videojuegos para la próxima generación en él (Gamecored, 2019). La vigencia de RE ENGINE ha sido confirmada con su anuncio como motor de

juego para los próximos Monster Hunter Rise y Resident Evil VIII Village (Rodríguez, 2020).

Para el caso de la investigación el motor ofrece la posibilidad de crear un estudio en base a dos famosas franquicias: Resident Evil y Devil May Cry, pertenecientes a los géneros Survival Horror y Hack'n Slash respectivamente, y a la vez famosas expositoras de su género. El presente año Resident Evil cumple 25 años desde su lanzamiento y Devil May Cry

20 años Ambas franquicias corresponden videojuegos donde nos enfrentamos a acción constante, por lo que podemos inferir no son videojuegos enfocados en atraer mujeres como usuario principal. A la vez, son hasta cierto punto franquicias hermanas, ya que Devil May Cry nació como el redireccionamiento de un videojuego que sería un título de Resident Evil.

Dentro de las características del motor de Capcom destaca el aceleramiento del proceso de iteración de desarrollo de los videojuegos, donde un videojuego puede concebirse en dos años y medio, gráficos fotorrealistas y un gran rendimiento. (Figueroa, 2017).

El motor de juego utiliza la fotogrametría para generar entornos reales e inmersivos. Tal como lo menciona Koshi Nakanishi director de Resident Evil VII: biohazard en una entrevista con Gamereactor:

“Al centrarnos en el terror, queríamos tener una buena localización real para que cuando entrases a la partida sintieras de verdad que estás en ese entorno, en esa casa, en esa habitación; que los objetos en la mesa o en las paredes tuvieran una realidad extrema. Así que utilizamos esta tecnología, fotogrametría, que es photo-scanning, consiste en escanear objetos reales desde varios ángulos para incluirlos en el juego (...) Lo hicimos con palos, botellas, platos o cualquier cosa sobre las mesas. También lo hicimos con actores. No es que actuasen para el juego, pero sí les maquillamos como los personajes y después escaneamos sus cabezas y sus caras para tener un nivel mayor de detalle en el juego que no pueden conseguir con diseño manual. Nos ha ayudado a alcanzar esta ambientación a los entornos”

El uso de la fotogrametría en la búsqueda de crear personajes más realistas ha generado una nueva representación

femenina, donde se conservan en gran medida los rasgos de los modelos humanos utilizados para modelar a los personajes por medio de photo-scanning para generar una sensación de realidad al jugador. La conservación de estos rasgos ha resultado en la integración de cualidades físicas que la belleza ideal consideraría imperfecciones, pero que logran brindar realismo al videojuego al ser más cercana a la belleza natural.

La búsqueda de generar escenarios realistas ha afectado también la concepción y diseño de los personajes que han sido adaptados para encajar en dichos escenarios. Por otra parte, también se ha expandido el trasfondo de los personajes en algunos casos. Peter Fabiano, principal productor de Resident Evil 3 (Remake 2020), se refiere en una entrevista con IGN al rediseño de Jill Valentine para el mismo videojuego:

“Queríamos asegurarnos de que Jill encajara en ese entorno. Es por eso que verás que se materializa en el diseño que tenemos con Jill y en la reinención que tenemos aquí. Además del hecho de que todavía ves a la Jill que conoces y amas. Eso sale mucho más de las actuaciones y la captura de movimiento” (...) “El director realmente quería mostrar que Jill es un personaje que tiene los medios para superar todas las situaciones”

El RE ENGINE no es el primer ni el único motor de juego en utilizar modelos humanos reales, al contrario, es una técnica que lleva años integrada en la industria de distintas formas. Varios son los juegos que utilizan modelos reales para generar y modelar sus personajes dentro de los videojuegos, tanto para reproducir rasgos físicos como para captar el movimiento que realizarán los personajes. Sin embargo, la imperatividad del canon de belleza ideal, sumado a los limitantes tecnológicos de cada época, resultaba en representaciones previas muy estilizadas



Figura 20. Jill Valentine, representación RE ENGINE Videojuego: Resident Evil 2 (Remake 2019). Capcom. Fuente: residentevil.fandom.com



Figuras 21 y 22 Proceso de photoscanning de personaje Jack Baker en RE ENGINE a partir desde un humano real. Capcom. Fuente: Gamereactor.es

y alejadas de la realidad. Incluso los títulos previos de las franquicias que han publicado su última entrega desarrollada con el motor RE ENGINE han utilizado personas reales para captar el movimiento que se les dará a los personajes dentro del juego, como también se les ha utilizado como modelo y fuente de inspiración para crear los rostros de sus personajes. Sin embargo, probablemente gracias a la tecnología actual, en conjunto con las decisiones de arte, que los rostros modelados e implementados con RE ENGINE son más cercanos a la belleza natural que los rostros predecesores que fueron creados en base a un modelo humano real.

La contingencia del RE ENGINE, en cuanto a la representación de la belleza femenina, se encuentra en la trayectoria de apariciones previas reconocibles en gran parte de personajes de género femenino que aparecen en los videojuegos desarrollados en este motor de juego. Además, del reconocimiento, en mayor o menor grado, que poseen dentro de la industria como iconos femeninos dentro de los videojuegos.

La alta variedad de representaciones que poseen estas personajes a través de los años permite generar una comparativa entre sus representaciones previas, que responden al canon de belleza ideal establecido en la industria, el cual elimina los rasgos que considera imperfectos en búsqueda de la belleza absoluta. en contraposición de las representaciones que poseen en el motor RE ENGINE, lugar donde son representadas con una belleza natural, que mantiene y valoriza los rasgos distintivos que anteriormente eran considerados imperfecciones.



Figura 23 . Personaje Jack Baker en videojuego Resident Evil VII: Biohazard (2017).Capcom. Fuente: resident.evil.fandom.com



Figura 24. V , personaje Devil May Cry 5.
Personaje modelado en RE ENGINE a partir
desde un humano real. Propiedad: Capcom.
Fuente: pt.ign.com



Figura 25. Lady , personaje Devil May Cry 5. Personaje modelado en RE ENGINE a partir desde un humano real. Propiedad: Capcom. Fuente: pt.ign.com

ANTECEDENTES



Figura 26. Canal YouTube Feminist Frequency. Fuente Colección propia.

“TROPES VS WOMENS IN VIDEOGAMES”, FEMINIST FREQUENCY.

Serie de videos documentales de índole feminista disponibles en YouTube que estudian la representación femenina en videojuegos. Cada capítulo apunta a una temática diferente relacionada con el tema principal.



Figura 27. Interior libro Guerreras y Princesas. Fuente: Hobbyconsolas.com.

“GUERRERAS Y PRINCESAS: HEROÍNAS DE LOS VIDEOJUEGOS”, DAVID MARTÍNEZ.

Texto compilatorio de personajes femeninos en videojuegos que destaca a las personajes más emblemáticas de los videojuegos a través de la historia. A cada personaje le acompaña un resumen de su biografía y contexto.



Figura 28. Banner reportaje “El papel de la mujer en los videojuegos” Fuente: vandal.elespanol.com

“EL PAPEL DE LA MUJER EN LOS VIDEOJUEGOS” DE SARA BORONDO.

Reportaje de la periodista de videojuegos Sara Borondo publicado en la web especializada en videojuegos Vandal.es. El reportaje trata desde temas como las mujeres desarrolladoras en la industria hasta las mujeres como personajes dentro de la narrativa de los videojuegos.



Figura 29. Lara Croft con físico más similar a una mujer real. Fuente: muycomputer.com

CAMPAÑA POR REDES SOCIALES DE BULIMIA.COM.

Campaña creada por el sitio Bulimia.com difundida por redes sociales que, por medio del uso de imágenes editadas, busca crear conciencia del mensaje que transmiten los cuerpos utilizados para representar a las mujeres en videojuegos. La campaña estaba compuesta por una serie de imágenes donde se comparaba el diseño original de personajes femeninos y a su lado una versión modificada con dimensiones y proporciones de cuerpos humanos femeninos reales.

REFERENTES



Figura 30. Portada “Objetificación, publicidad & mujer: una investigación teórica y evaluativa sobre el fenómeno objetificador en la imagen publicitaria chilena” de Daniela Bianchi. Fuente: Colección propia.

“OBJETIFICACIÓN, PUBLICIDAD & MUJER: UNA INVESTIGACIÓN TEÓRICA Y EVALUATIVA SOBRE EL FENÓMENO OBJETIFICADOR EN LA IMAGEN PUBLICITARIA CHILENA” DE DANIELA BIANCHI.

Proyecto de tesis realizado por Daniela Bianchi presentado en la escuela de Diseño UC que trata la objetificación de la imagen femenina publicitaria entre los años 2000 y 2004.

CARACTERIZACIÓN DEL PATRÓN DE VALOR

Cómo patrón de valor para el proyecto de investigación se establece el alcance que posee actualmente la industria en conjunto a los altos ingresos que genera. Dichos ingresos consideran la monetización directa de videojuegos como la venta de estos, transacciones realizadas dentro de videojuegos, contenido DLC, expansiones, etc. De igual forma se consideran otras transacciones no directas de videojuegos como la venta de hardware (consolas, smartphones y computadores), contenido de streaming, esports, y mercancía producida en torno a un título o IP.

También se debe destacar el contexto del movimiento feminista que se ha desplegado a nivel mundial, que lucha la equidad de género.

En cuanto al usuario, se enfatiza en el segmento de público femenino que no está siendo considerado como tal en contraposición a lo que dicen los estudios relacionados al porcentaje de usuarios según género. Considerado esto, el público femenino está siendo ignorado, no considerándose su atracción a los videojuegos como producto. En cuanto a los casos donde sí se crea una atracción al público femenino es más bien una condición por alcance o casualidad, pero no una condición planificada desde el inicio o con dicho fin.

ANTICIPA UNA PROPUESTA FORMAL ACORDE A LA NATURALEZA DEL PROYECTO

La investigación y análisis por desarrollar se relacionará al área de diseño de personajes. Será un proyecto que analiza y valora las nuevas reformulaciones de belleza femenina que se han atrevido a irrumpir en la industria durante los últimos años, así como el aporte de estas reformulaciones a la diversificación de la representación femenina en videojuegos. Asimismo, busca destacar el mensaje que estas nuevas representaciones transmiten por de los nuevos diseños que abogan por una representación de la belleza más natural.

En cuanto a alcance, la investigación estará enfocada en varios potenciales lectores que abarcan desde el segmento de profesionales del diseño, ya sean especializados en el desarrollo de videojuegos o no, profesionales de otras áreas relacionadas al desarrollo de videojuegos y, también, al interés común social al investigar un tema relacionado con un producto extremadamente popular y en medio de un vertiginoso crecimiento.

La investigación aspira a presentarse como un tema de interés de innovación y disrupción a la segregación generada por los videojuegos para con uno de sus potenciales usuarios y con interés comprobado en videojuegos, valorizando pequeños cambios que pueden significar grandes influencias. Acción realizada por medio de la inclusión de nuevas representaciones femeninas en un contexto dominado por cánones y estereotipos muy fuertes de belleza ideal.

PROCESO DE INVESTIGACIÓN



METODOLOGÍA DEL PROYECTO

El desarrollo de la investigación apunta principalmente al uso de una metodología cualitativa en cuanto al análisis del diseño de personajes, considerando la existencia de un canon de belleza ideal y nuevas reformulaciones orientadas a diseñar e implementar representaciones basadas en una belleza de tipo más natural.

Primero que todo la investigación se iniciará por el proceso de selección y recopilación de información para generar una base de datos que consta de los videojuegos desarrollados en el motor de juego RE ENGINE. Este proceso se realizará bajo una metodología de investigación cualitativa entre distintas fuentes como registros de noticias, libros y páginas especializadas en videojuegos.

Segundo, se realizará por medio de una metodología selectiva una clasificación en base a los videojuegos y personajes femeninos para seleccionar los personajes femeninos que poseen representaciones en RE ENGINE y, además, representaciones previas en otros medios que serán analizados.

Tercero, se seleccionarán las representaciones previas más competentes para crear la comparación y análisis en contraposición a las representaciones del RE ENGINE.

Ya con las representaciones a analizar seleccionadas, se iniciará el proceso de análisis entre las representaciones previas identificadas de belleza ideal y las representaciones de belleza natural extraídas desde las representaciones de RE ENGINE. El proceso de análisis se dividirá en tres partes: 1.-Canon de figura humana. 2.- Composición indumentaria. 3.-Rasgos faciales.

Finalmente se realizarán las conclusiones obtenidas a partir del análisis a las representaciones seleccionadas.

El proceso de desarrollo del proyecto de título comenzó tras un análisis de las correcciones realizadas a la propuesta entregada en seminario. Se seleccionó como sugerencia principal dirigir el enfoque del tema hacia un enfoque que no haya sido tratado previamente dentro del argumento de la representación femenina en videojuegos.

En consideración de la sugerencia anterior, el proyecto transitó por un periodo de búsqueda informativa para apuntalar la dirección de este. Durante este proceso se consideraron variadas temáticas como la relación de los videojuegos con el cine, la dualidad entre jugador y personajes en videojuegos MMORPG, trabajar con personajes femeninos de algún diseñador específico, entre otros. Sin embargo, por uno u otro motivo los temas contemplados no cumplían del todo las expectativas personales. A medida que se continuaba con el proceso exploratorio se comenzó a notar la repetición de un patrón de nombres de personajes femeninos que eran, descritas en diversas, fuentes como las mujeres más emblemáticas y disruptivas en la industria de videojuegos.

Dichas personajes se podían dividir en dos grupos, el primero y principal se trataba de personajes de género femenino que son consideradas iconos clásicos en los videojuegos, las cuales hicieron su debut en un entorno previo a la última década (2010 - 2020), en medio de una industria muy marcada por cánones de belleza enfocados en complacer al público masculino. Pese a diseñarse bajo dichos cánones lograron destacar debido a su rol en sus propios videojuegos, aunque obviamente debido a dichos cánones de representación y belleza, de igual manera son personajes que se afilian a un tipo de representación de belleza ideal en distintos grados. En este grupo se reconocen y repiten nombres como Chun-Li (1991), Samus Aran (1986), Jill Valentine (1996) y Lara Croft (1996), siendo la última la más destacada de todas, al punto de resaltar en algunas fuentes como el icono femenino de la industria. Es importante destacar que las personajes de



Figura 31. Lara Croft. Tomb Raider (1996).
Core Design. Fuente: xataka .com



Figura 32. Ellie, The last Of Us II (2020).
Fuente: gamecored.com

este grupo poseen varias apariciones en gran cantidad de títulos publicados desde su debut.

En el segundo grupo se encuentran las personajes femeninas cercanas o posteriores a 2010, significando su debut durante la última década. Estas personajes pese a no poseer la trayectoria de las integrantes del primer grupo, han logrado en un menor tiempo hacerse destacar como representaciones femeninas que escapan de los cánones de belleza, resaltando ya sea por sus diseños y estructuras físicas disruptivas, por el rol que poseen dentro de sus propias historias o ambas características. En este grupo aparecen los nombres de Aloy (2017), Bayonetta (2009), Tracer (2016), GLaDOS (2007), Faith Connors (2008), Cassandra (2018), pero la más destacada es Ellie (2013) de The Last of Us.

Algunas de las personajes del primer grupo poseen representaciones diseñadas para títulos publicados durante la última década, y algunas de estas representaciones se han realizado bajo nuevas propuestas de belleza, similar a las representaciones del segundo grupo mencionado, lo que significó una reformulación de su diseño en comparación a sus versiones previas, siendo rediseñadas hacia un concepto de belleza más natural. Asimismo, estas nuevas representaciones de antiguas personajes significaron un cambio que no quedó exento de críticas al reformular clásicos diseños creados bajo ciertos cánones de belleza ideal a los cuales el público estaba acostumbrado. El caso de Lara Croft fue el más controversial, sin embargo, la literatura que existe en torno a este personaje es en extremo densa, por lo que seleccionarla como objeto de estudio no significaba convertir el proyecto en una investigación llamativa que tratase un tema fuera de lo ya revisado por otros autores. Sin embargo, junto al nombre de Lara Croft destacó otro nombre dentro del primer grupo: Jill Valentine de la franquicia Resident Evil, personaje que ha tenido variadas y gran cantidad de representaciones durante su trayectoria, y más importante, una reciente

representación diseñada con un enfoque ligado al concepto de belleza natural. Esta última aparición perteneciente al videojuego Resident Evil 3 (Remake 2020), al igual que el rediseño de Lara Croft, fue muy controversial tras su revelación, debido al drástico cambio visual en el rostro de Jill Valentine y el diseño de su indumentaria en comparativa a sus representaciones previas.

Jill Valentine hizo su primera aparición durante el año 1996, en el primer videojuego de Resident Evil. Su debut se produce en una época donde la sexualización del género femenino era muy fuerte en la industria de los videojuegos. Pese a estas circunstancias, Jill se nos presenta como una personaje empoderado y autosuficiente, miembro de las fuerzas alpha de S.T.A.R.S tan capaz de enfrentar enemigos como su par masculino Chris Redfield, siendo una de los personajes jugables a escoger para completar el videojuego.

Su carácter también se refleja en su vestimenta de estilo policiaco/militar totalmente funcional y no sexualizada. Tres años más tarde Jill obtendría el papel protagónico como solista en Resident Evil 3 (1999), siendo la primera personaje mujer en protagonizar por sí sola un videojuego de la franquicia. Pese al paso de los años Jill aún se encuentra vigente, con cerca de 60 apariciones en diferentes medios. Jill ha recibido tantos diseños como años lleva en los videojuegos, estos rediseños se deben por desarrollo de la historia o por actualización de arte. A principios de 2020 se lanzó el remake del videojuego Resident Evil 3 original de 1999. En esta nueva versión se nos presentaba a una Jill que dista mucho de sus representaciones previas. El enfoque fotorrealista del videojuego significó una reformulación en la representación de los personajes, incluyendo a Jill, que la dirigió hacia un estilo con rasgos mucho más humanos y reales, que a su vez significaron una aproximación al concepto de belleza natural. En esta versión de Jill se mantuvieron rasgos morfológicos que en representaciones previas eran corregidos para encajar con los cánones de belleza ideal en la industria



Figura 33. Jill Valentine en Resident Evil (1996). Capcom. Fuente: As.com



Figura 34. Jill Valentine en Resident Evil 3 (1999). Capcom. Fuente: evilhazard.com.br



Figura 35. Jill Valentine en Resident Evil 3 (Remake 2020). Capcom. Fuente: alfabetajuega.com

En Resident Evil 3 (Remake 2020) la dirección de arte del juego se esmera en lograr una estética fotorrealista, para esto se utiliza la técnica de photo-scanning en base a modelos humanos y objetos reales que luego se integran dentro del videojuego. El apartado gráfico se genera en base al motor de juego con el que se desarrolló Resident Evil 3 (Remake 2020), llamado RE ENGINE. La integración de una estética fotorrealista significó a su vez la adopción de representaciones más cercanas a modelos humanos, tanto por el origen de creación de los modelos integrados a los videojuegos realizados a partir de la técnica de photo-scanning, como por decisiones de arte enfocadas a conservar rasgos originales de los modelos humanos. En consiguiente, estas representaciones resultaron ser disruptivas a los cánones de belleza establecidos en la industria a los cuales se afiliaban sus representaciones previas. Tras esta conjetura la investigación fue reenfocada hacia las representaciones de belleza femeninas clásicas establecidas en la industria y las nuevas reformulaciones de belleza integradas durante la última década. Por lo que la nueva representación de Jill Valentine en 2020, que distaba de sus representaciones previas, fue la que dio pie finalmente al enfoque del tema del proyecto que se redirigió hacia generar una comparativa entre las representaciones clásicas de belleza ideal en videojuegos y las nuevas representaciones que han aparecido durante los últimos diez años.

Tras un proceso de investigación relacionado al videojuego donde Jill Valentine hacía su más reciente aparición e innovadora aparición, se identificó que Resident Evil 3 (Remake 2020) no era el único videojuego de la desarrolladora Capcom que abogaba por la integración de modelos fotorrealistas con el estilo implementado en Resident Evil 3 (Remake 2020). Por el contrario, varios otros títulos tienen el mismo estilo gráfico proveniente de un factor común entre ellos: ser modelados bajo el mismo motor de juego, el RE ENGINE, mismo motor con el que se desarrolló Resident Evil 3. La implementación de un estilo



Figura 36. Jill Valentine en Resident Evil 3 (Remake 2020). Capcom. Fuente: muycomputer.com



Figura 37. Personajes Resident Evil 3 (Remake 2020). Capcom. Fuente: muycomputer.com

fidedigno a la realidad dista levemente entre las franquicias desarrolladas en el RE ENGINE, pero aún así todas significan nueva propuesta de representación de personajes, tanto masculinos como femeninos.

Para el desarrollo del análisis de la investigación, se decidió tomar como objeto de estudio los videojuegos desarrollados en el motor de juego RE ENGINE, publicados hasta el primer semestre de 2020. La elección de los videojuegos creados con este motor se fundamenta en las cualidades provenientes desde los propios videojuegos del RE ENGINE tanto como del motor mismo, las cuales se relacionan con los fundamentos originales del enfoque de la investigación durante el proceso de seminario, tales como:

1. Pertenecer al segmento de desarrollo de videojuegos AAA.
2. Publicación y desarrollo de varios videojuegos durante los últimos diez años.
3. Existencia y presencia de representación femenina entre los personajes que integran los videojuegos publicados.
4. Adopción de modelos de representación fotorrealista que ha significado la integración y aplicación de rasgos más cercanos al concepto de belleza natural.
5. Vigencia del motor gráfico y prolongación de uso a la novena generación de consolas.

También, es importante mencionar y destacar la influencia que tuvieron algunas características de las personajes de género femenino presentes en los videojuegos desarrollados con RE ENGINE, las que son:

1. Pese a que no es equitativa ni son mayoría, existe una aceptable densidad de personajes de género femenino, otorgando la oportunidad de generar un estudio en torno a estas. Dicho grupo está integrado por una variedad de personajes con una larga trayectoria y otras más recientes.
2. Presencia de personajes de género femenino que poseen

una extensa trayectoria y gran número de apariciones en diversos medios en un periodo de mínimo 15 años, las cuales se propone reflejan los cambios que ha tenido la representación femenina a través de los años. Esta característica permite generar una comparativa entre representaciones previas de las personajes de género femenino, las cuales se acoplan o acercan más a los cánones de belleza ideal establecidos en la industria, y las nuevas representaciones ligadas a la reformulación de la representación femenina presente durante los últimos años.

3. Personajes de género femenino con alta popularidad, incluso algunas reconocidas como iconos femeninos dentro de los videojuegos.

A continuación, tras haber decidido utilizar los videojuegos del motor de juego RE ENGINE como objetivos de investigación, se comenzó a trabajar en torno a la variedad de representaciones existentes de las personajes presentes en los videojuegos modelados con el motor RE ENGINE, considerando tanto representaciones previas como nuevas. Con miras de poder desarrollar el proyecto, se inició una investigación respecto a conceptos de belleza y su relación con los cánones. Es así cómo se integraron los conceptos de belleza ideal y belleza natural basados según lo propuesto por Russo.

De esta forma, la evolución del enfoque del proyecto se realizó desde la propuesta inicial orientada a la "Representación femenina en videojuegos: El diseño de personajes como medio de comunicación e identificación del rol de la mujer en videojuegos" hacia la "Reformulación de la belleza femenina en videojuegos durante la última década: la belleza natural irrumpe en el canon de belleza ideal".



Figura 38. Anette Birkin y Claire Redfield. Resident Evil 2 (Remake 2020) . Capcom. Fuente: IGN.com



Figura 39. Trish Devil May Cry 5. Capcom. Fuente: todasgamers.com

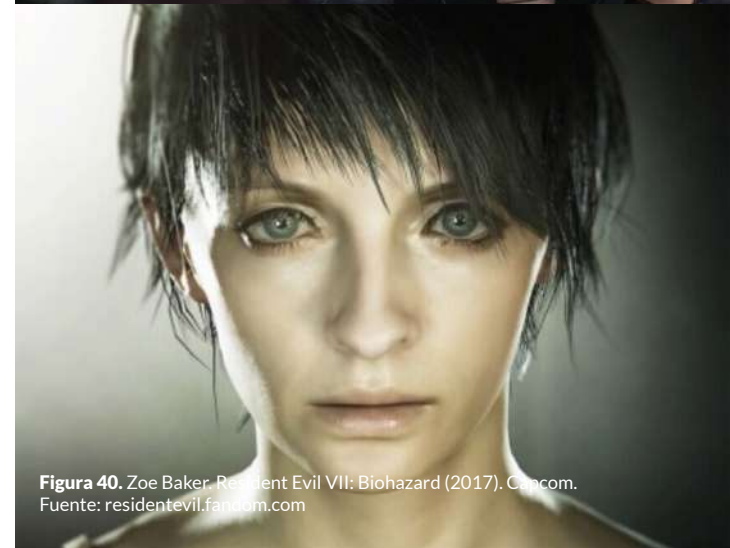


Figura 40. Zoe Baker. Resident Evil VII: Biohazard (2017). Capcom. Fuente: residentevil.fandom.com

PROCESO DE INVESTIGACIÓN CONTENIDO RE ENGINE

El contenido relacionado al motor de juego comenzó con una investigación teórica en registros de noticias, libros y páginas especializadas en videojuegos. Esta etapa de la investigación se centró en realizar un catastro de los videojuegos desarrollados con el motor RE ENGINE lanzados hasta el primer semestre del año 2020. De este proceso de investigación se obtuvieron los siguientes datos:

1. Total de videojuegos publicados y anunciados hasta el segundo semestre del año 2020 desarrollados con RE ENGINE, el cual corresponde a nueve títulos. De los cuales siete han sido publicados y dos anunciados.

2. Tipo de videojuego de cada título, dícese: videojuego principal, DLC, Special Edition o Bundle game. Donde los conceptos se definen como:

Videojuego principal: se refiere a los títulos que funcionan por sí solos como un solo producto.

DLC (Downloadable Content): corresponde a contenido descargable que funciona como complemento al videojuego principal.

Special Edition: Edición posterior del videojuego principal que contiene el mismo contenido de este más contenido extra exclusivo de la “Special Edition”.

Bundled Game: se refiere a videojuegos que vienen integrados como paquete de ventas, en este caso Resident Evil Resistance viene integrado en la compra de Resident Evil 3 (Remake 2020).

3. Categoría de desarrollo de los principales videojuegos publicados hasta el segundo semestre del año 2020, donde todos los videojuegos con del tipo “videojuego principal” corresponden al segmento de desarrollo AAA. Los títulos del tipo DLC o bundled game no fueron categorizados al no funcionar como videojuegos independientes por sí mismos.

4. Año de publicación de cada videojuego. Esta información corrobora que todos los títulos desarrollados con el motor RE ENGINE han sido publicados dentro del periodo de los últimos diez años, siendo el más antiguo Resident Evil VII: Biohazard en 2017 y el más reciente, entre los publicados, Devil May Cry 5 Special Edition.

Con los datos de información adquiridos se creó la selección de videojuegos candidatos a analizar sus representaciones femeninas. Primero que todo se excluyó a los videojuegos no publicados, debido a que no existe un acceso completo a las representaciones femeninas presentes en estos. Este primer criterio excluye de la investigación a los videojuegos Monster Hunter Rise y Resident Evil VIII: Village. Segundo, debido a que el periodo de estudio definido sólo considera los videojuegos lanzados hasta el primer semestre del año 2020 se excluyó al título Devil May Cry 5 Special Edition, sin embargo, la exclusión de este título no significa un cambio en el resultado del análisis a realizar, ya que no agrega nuevo contenido en lo que respecta a representaciones femeninas diferente al contenido integrado en la primera edición del videojuego. Tercero, los contenidos DLC y Bundled Game se consideran como parte de su videojuego principal, lo que significa que el título Ghost Survivors se acopla al videojuego Resident Evil 2 (Remake 2019) ya que se trata de contenido DLC y no adhiere nuevos personajes de género femenino que no aparezcan en el título original. En el caso de Resident Evil Resistance, se le ha considerado como parte de Resident Evil 3 (Remake 2020) ya que tiene la calidad de bundled game, siendo un juego que viene integrado como parte del título original. Tras este proceso se seleccionaron un total de cuatro videojuegos, los cuales

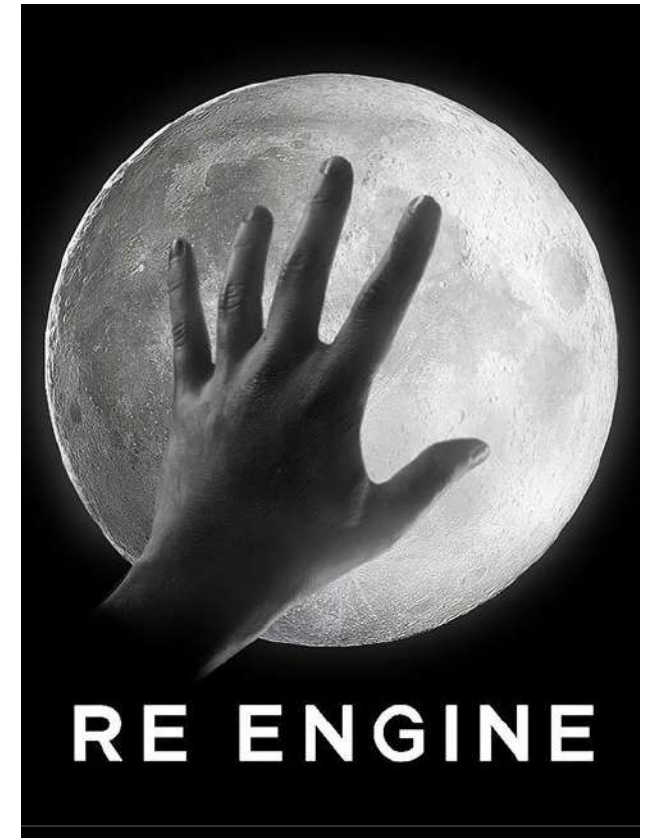


Figura 41. Logo motor de juego Reach for the moon “RE ENGINE”. Capcom . Fuente: 3djuegos.com

son: Resident Evil VII: Biohazard (2017), Resident Evil 2 (Remake 2019), Devil May Cry 5 (2019) y Resident Evil 3 (Remake 2020).

Finalmente, se investigó la cantidad de unidades vendidas de los cuatro videojuegos seleccionados. El propósito de esta información complementaria a cada título es validar la popularidad de estos juegos en la industria. Donde el videojuego con mayores ventas es Resident Evil VII: Biohazard con 7.9 millones de copias, seguido de Resident Evil 2 (Remake 2019) con 7.2 millones (Sempere, 2020).



Figura 42. Key art Resident Evil 2 (Remake 2019). Capcom. Fuente: lvlup.com



Figura 43. Key art Devil May Cry 5 (2019). Capcom. Fuente: allgamersin.com

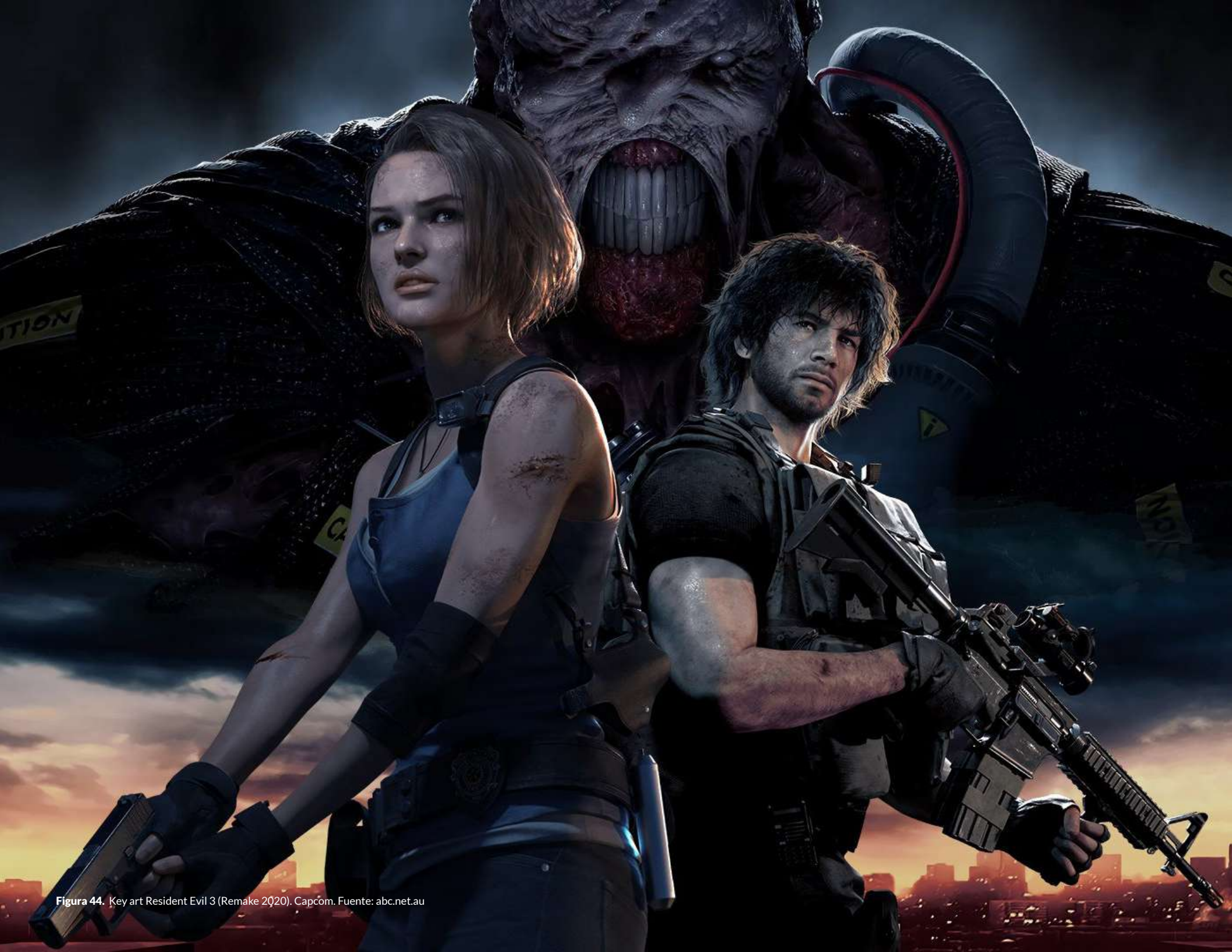


Figura 44. Key art Resident Evil 3 (Remake 2020). Capcom. Fuente: abc.net.au

Figura 45. Marguerite Baker. Resident Evil VII: Biohazard (2017).
Capcom. Fuente: residentevil.fandom.com



IDENTIFICACIÓN Y SELECCIÓN DE PERSONAJES FEMENINOS A ANALIZAR.

El siguiente paso en el proceso de investigación fue crear un repositorio de información que recopila a la totalidad de personajes de género femenino que poseyeran un nombre propio y fuesen relevantes en la historia presentes en los videojuegos desarrollados con el motor RE ENGINE. Esto excluye a los actores con condición de Mobs y NPCs sin incidencia mayor en la historia. Para este proceso se realizó una Investigación teórica en registros de enciclopedias especializadas en videojuegos, además, se consideró la selección y agrupación de videojuegos realizada previamente. A partir de la creación de este repositorio se identificó un total de 20 personajes de género femenino que pertenecen a los videojuegos seleccionados previamente.

A continuación, se aplicaron una serie de criterios de clasificación para identificar los personajes de género femeninos más adecuados para el análisis a realizar.

Primero, se utilizó un criterio de clasificación basado en la existencia de representaciones previas en otros medios, aplicado a las 20 personajes presentes en los videojuegos seleccionados y desarrollados en RE ENGINE. Se considera como representación previa apariciones anteriores a su representación en RE ENGINE. Tras el proceso de investigación se detectó que varias de las personajes de género femenino habían hecho su debut en los videojuegos desarrollados con RE ENGINE, por lo que en estos casos no se consideraron sus representaciones lanzadas paralelamente como complemento al videojuego en otros medios ni representaciones posteriores, esto se refiere a publicaciones transmedia que acompañan al como complemento al videojuego principal.

De un total de 20 personajes de género femenino, sólo nueve poseen representaciones previas en otros medios. Como caso especial se eliminó al personaje Sherry Birkin debido a que en su versión presente en RE ENGINE es una niña, por lo que los estereotipos enfocados en atraer al público masculino no aplican directamente en su diseño, el cual apela a lucir infantil.

A continuación, se realizó una investigación teórica en fuentes especializadas en videojuegos con el fin de identificar la totalidad de apariciones previas de cada una de las nueve personajes seleccionadas. Se identificó alta variabilidad entre la cantidad de apariciones de cada personaje de género femenino, siendo Jill Valentine la con mayor cantidad de apariciones contabilizando un total de 60, seguida de Claire Redfield con 59 apariciones.

Se estableció considerar para esta investigación sólo las personajes de género femenino con más de quince apariciones totales. Cabe considerar que la proporción de apariciones entre las personajes pertenecientes a la franquicia de Resident Evil es mayor que las personajes pertenecientes a la franquicia de Devil May Cry debido a la diferencia entre el año de lanzamiento y la cantidad títulos publicados entre cada obra.

Finalmente se define las cinco personajes de género femenino pertenecientes a videojuegos desarrollados con RE ENGINE a analizar. Siendo tres personajes pertenecientes a la franquicia de Resident Evil y dos personajes a la franquicia de Devil May Cry.



Figura 46. Visualizaciones personajes género femenino seleccionadas modeladas en motor de juego RE ENGINE. De izquierda a derecha: Claire Redfield (Resident Evil 2 (Remake 2019)), Ada Wong (Resident Evil 2 (Remake 2019)), Lady (Devil May Cry 5), Trish (Devil May Cry 5) y Jill Valentine (Resident Evil 3 (Remake 2020)). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación personal.

SELECCIÓN DE REPRESENTACIONES A UTILIZAR.

Una vez se establecieron las cinco personajes de género femenino a analizar, a partir de la información recolectada en cuanto a las apariciones totales de dichas personajes en diferentes medios, se definió qué tipo de apariciones serían consideradas como representaciones relevantes y funcionales para este estudio. Debido a que algunas de las apariciones previas son sólo menciones de las personajes, visualizaciones no completas del personaje que no necesariamente implican un modelo 3D, como fotografías, o corresponden a apariciones en medios no visuales, como CD Drama, para el estudio se considerarán sólo apariciones que posean una representación visual completa del cuerpo del personaje.

Debido a que las representaciones presentes en los videojuegos desarrollados con RE ENGINE son del tipo de modelado 3D y, además, pertenecen a la línea de desarrollo principal o canon dentro del lore de su obra. Por consiguiente, a causa de las características recién mencionadas de las representaciones en RE ENGINE, se escogieron para el análisis sólo las representaciones en videojuegos de la propia franquicia nativa de cada personaje femenino, debido a que dichas representaciones presentan una familiaridad visual y continuidad narrativa entre sí, que pertenecen a un mismo canon de representaciones. Además, dicha representación previa debe ser modelada y esculpida en 3D, para evitar la discrepancia entre representaciones 2D y 3D ya que presentan diferencias de lenguaje y técnica constructiva. Para esto fueron excluidos los videojuegos para dispositivos móviles, máquinas pachinkos y otros medios que no sean videojuegos.

Visualizaciones eliminadas por casos especiales:

Claire Redfield: La representación en Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica fue eliminada debido a que la versión original del videojuego fue lanzada en máquinas arcades, siendo su porteo a consolas reducido sólo a versiones PAL. Además, el título pertenece a una franquicia considerada como sub saga llamada “Gun Survivor” (Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica, s.f)

Jill Valentine: La visualización del videojuego Resident Evil de 1996 fue eliminada debido a la inexistencia de un modelo 3D en una calidad óptima para generar un análisis. La visualización del videojuego Resident Evil: Revelations 2 fue eliminada debido a que corresponde a la misma visualización del videojuego Resident Evil: Revelations 1, ya que el personaje aparece como personaje extra en el modo Raid (Resident Evil: Revelations 2, s.f)



Figura 47. Atuendos para analizar: Claire Redfield. De izquierda a derecha: Resident Evil 2 (1998), Resident Evil Code: Veronica (2000), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012), Resident Evil: Revelations 2 (2015) y Resident Evil 2 (Remake 2019). Personaje propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.



Figura 48. Atuendos para analizar: Ada Wong. De izquierda a derecha: Resident Evil 2 (1998), Resident Evil 4 (2005), Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012), Resident Evil 6 (2015) y Resident Evil 2 (Remake 2019). Personaje propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.



Figura 49. Atuendos para analizar: Lady. De izquierda a derecha: Devil May Cry 3: Dante's Awakening (2005), Devil May Cry 4 2008) y Devil May Cry 5 (2019). Personaje propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.



Figura 50. Atuendos para analizar: Trish. De izquierda a derecha: Devil May Cry 1 (2001), Devil May Cry 4 (2008), Devil May Cry 5 (2019). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.



Figura 51. Atuendos para analizar: Jill Valentine. De izquierda a derecha: Resident Evil 3 (1999), Resident Evil (Remake 2002), Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007), Resident Evil 5(2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012), y Resident Evil 2 (Remake 2019). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

PLANTEAMIENTO DEL ANÁLISIS



PLANTEAMIENTO DEL ANÁLISIS BELLEZA IDEAL Y BELLEZA NATURAL.

El objetivo de la investigación consiste en generar una comparativa y análisis entre las representaciones de las personajes de género femenino en el motor de juego RE ENGINE influyentes en sus propias franquicias y con características morfológicas adultas para con representaciones previas de ellas mismas en videojuegos predecesores de sus propias franquicias.

La finalidad de la investigación es evidenciar la existencia de una reformulación de la representación de la belleza femenina de las personajes seleccionadas, evidenciando la evolución desde una belleza ideal en sus representaciones previas en videojuegos no desarrollados con RE ENGINE hacia representaciones más cercanas al concepto de belleza natural presentes en las representaciones realizadas con el motor RE ENGINE.

Cabe recalcar que para este análisis se consideran exclusivamente las reformulaciones representativas visuales de sus aspectos físicos, ya que, en cuanto a las acciones de las personajes dentro de la narrativa, algunas de ellas aún son parte de escenas con mensajes estereotipados debido a su género.

Para el proceso se realizó una búsqueda previa de las visualizaciones a utilizar de cada representación seleccionada.

Las representaciones visuales contemplan tres apartados, primero, la proporción física de las personajes. Segundo, la indumentaria vestida por cada representación, tercero, los rasgos que componen el rostro. Estos tres apartados se traducen en las categorías de: Canon de figura humana, composición indumentaria y rasgos faciales.



Figura 52. Representaciones Claire Redfield. El diseño de la representación de la izquierda se apega más a los cánones clásicos de la industria de videojuegos, resultando en un concepto de belleza más ideal. Mientras que el diseño de la derecha se acerca más a las representaciones de los últimos diez años, siendo una representación de belleza más natural. Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

CANON DE FIGURA HUMANA

El análisis del canon de figura humana en las representaciones seleccionadas se centra en contabilizar la medida total del cuerpo dividida en la medida de la cabeza. De esta forma se podrá establecer a qué canon se acerca más cada representación. Bajo la normativa de los cánones de figura humana las medidas corresponden a 7 cabezas para el canon de Policleto; 7,5 cabezas para una persona común; 8 cabezas para el canon heroico, utilizado por artistas, y 8,5 cabezas el implementado en comics y figurines (DSigno, 2017). En consecuencia, las representaciones con menor proporción de cabezas se consideran representaciones más realistas, mientras que aquellas representaciones con mayor cantidad de proporción de cabezas corresponden a representaciones más estilizadas.

Canon de Policleto: 7 cabezas.

Canon persona común: 7,5 cabezas.

Canon heroico: 8 cabezas.

Canon super héroes y comics: 8,5 cabezas.

Respecto a la medición de las proporciones del cuerpo, esta se realizará con la finalidad de medir las piernas de las personajes en su relación con el torso y cabeza, debido a que las piernas son extremidades que regularmente se estilizan (alargan) al momento de diseñar personajes en videojuegos. Para este proceso el cuerpo se divide en dos partes, la superior desde la cabeza hasta la entrepierna, y la inferior desde la entrepierna hasta el talón.

En cuanto a las imágenes seleccionadas solo se consideraron representaciones que tuvieran visualizaciones de cuerpo completo de la personaje en posición de pie erguida o semi erguida, para poder medir sus proporciones, en caso de que la mejor imagen encontrada presentara una flexión demasiado acentuada en alguna articulación, se extiende la longitud de la parte del cuerpo afectada por dicha articulación por medio de círculos y líneas rectas.

Por otro lado, en esta sección del proceso sólo importan las proporciones del cuerpo, por lo que no es importante la vestimenta, por este motivo se utilizaron visualizaciones que presentaban tanto los vestuarios oficiales de cada juego como otros atuendos alternativos (skins). La decisión del uso de este tipo de imágenes se debe a que las posibles visualizaciones tomadas dentro del videojuego (in game) los cuerpos de las personajes pueden percibirse alterados por técnicas de animación, perspectiva, iluminación, etc.

El proceso de análisis del canon de figura humana se realizará un análisis formal a las proporciones de las personajes seleccionadas a partir de una recopilación de imágenes del tipo render oficial de cada videojuego en búsqueda de detectar el grado de diseño estilizado recibe cada representación, la cual mientras más se estiliza más se aproxima a representaciones de belleza ideales.

La medición de las proporciones del cuerpo se construyeron dos tablas de medición. La primera para medir la proporción de la altura total del cuerpo con relación a la cantidad de medidas de cabeza que caben en este. La segunda estableció una tabla para medir la proporción del cuerpo dividida en dos partes, la mitad superior compuesta por la cabeza y el torso, y mitad inferior compuesta por las piernas y pies. Las visualizaciones serán superpuestas en cada tabla para realizar la medición.

Debido al margen generado por las poses que ejecutan las personajes en las visualizaciones a analizar, sumado a que los cánones se contabilizan cada 0,5 unidades, además, del especial cuidado que tienden a haber por parte de artistas profesionales por respetar un canon constructivo, se decidió realizar una aproximación en las mediciones de cabezas para las visualizaciones que no encajen de forma exacta en unidades de 0,5.

Nombre: Nombre personaje
Videojuego: Videojuego origen representación
Año: Año publicación videojuego



Figura 53. Tabla para medir proporciones cabeza/cuerpo. Elaboración propia.

Nombre: Nombre personaje
Videojuego: Videojuego del cual procede
Año: Año publicación videojuego



Figura 54. Tabla para medir proporciones mitad superior y mitad inferior del cuerpo. Elaboración propia.

COMPOSICIÓN INDUMENTARIA.

Se estipula que la indumentaria vestida por las cinco personajes de género femenino provenientes desde videojuegos desarrollados en RE ENGINE presentan una reformulación en cuanto a sus prendas que, primero, abordan la sensualidad, por ende un aspecto ligado a belleza, de las personajes desde una perspectiva diferente a sus representaciones previas, segundo, son diseñadas en base a generarla sensación de mayor funcionalidad en cuanto al entorno donde se desempeña el personaje, ya sea en un ambiente rodeada de zombis, en el caso de Resident Evil, o aniquilando demonios en Devil May Cry. Dichas acciones requieren de alta movilidad y destreza física para ayudar con la sobrevivencia del personaje. Sin embargo, hay posibles excepciones de condiciones que se deben de considerar que responden a la narrativa del videojuego.

En consecuencia, las decisiones, recién mencionadas, en cuanto a cómo diseñar el vestuario de las personajes ha significado un cambio respecto a cómo abordar y acentuar los rasgos del cuerpo femenino el cual se ha acercado más a representaciones de belleza natural por sobre belleza ideal.

El análisis busca probar que las representaciones presentes en RE ENGINE abordan la vestimenta desde otra perspectiva en comparación a las representaciones previas. Para este acometido se realizará una comparativa cualitativa y compositiva de cada atuendo vestido por las cinco personajes seleccionadas en cada representación destinada a analizar.

En este apartado es de vital importancia la morfología de las prendas, ya que la forma de cada una significa el aspecto a resaltar visualmente o un mensaje de funcionalidad.

Respecto a la selección de imágenes a analizar, sólo se escogieron atuendos que corresponden a vestimenta oficial del desarrollo de la narrativa del videojuego, lo que excluye a los atuendos de tipo skins, ya que su diseño no necesariamente responde directamente a la narrativa del videojuego.

El proceso de análisis se dividirá en tres partes, primero, se realizará un análisis comparativo visual entre los diferentes atuendos de una personaje, segundo, se generará un análisis en cuanto a la funcionalidad de los atuendos. Para este segundo apartado se considerarán sólo los atuendos presentes en RE ENGINE que sean rediseño de una versión anterior y se comparará con representaciones previas del mismo atuendo que estén contextualizadas en el mismo momento narrativo, excluyendo las posibles versiones de estas mismas representaciones presentes como skins en otros videojuegos. Tercero, se realizará un análisis cuantitativo relacionado a las zonas del cuerpo que cada atuendo deja con piel expuesta. En esta última parte se aplicará un cuestionario a rellenar con las siguientes preguntas y respuestas:

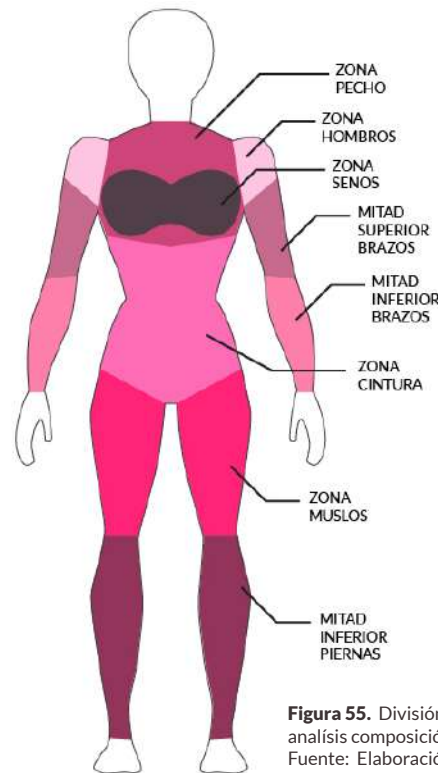


Figura 55. División zonas cuerpo análisis composición indumentaria. Fuente: Elaboración propia.

CRITERIOS ANÁLISIS INDUMENTARIA

I. ¿EL ATUENDO DEJA EXPUESTA LA PIEL DE LA ZONA CORRESPONDIENTE A LOS HOMBROS DEL CUERPO DE LA PERSONAJE?

Respuestas Sí/No

II. ¿EL ATUENDO DEJA EXPUESTA LA PIEL DE LA ZONA CORRESPONDIENTE A LA MITAD SUPERIOR DE LOS BRAZOS DEL CUERPO DE LA PERSONAJE?

Respuestas Sí/No

III. ¿EL ATUENDO DEJA EXPUESTA LA PIEL DE LA ZONA CORRESPONDIENTE A LA MITAD INFERIOR DE LOS BRAZOS DEL CUERPO DE LA PERSONAJE?

Respuestas Sí/No

IV. ¿EL ATUENDO DEJA EXPUESTA LA PIEL DE LA ZONA CORRESPONDIENTE AL PECHO DEL CUERPO DE LA PERSONAJE?

Respuestas Sí/No

V. ¿EL ATUENDO DEJA EXPUESTA LA PIEL DE LA ZONA CORRESPONDIENTE A LOS SENOS DEL CUERPO DE LA PERSONAJE?

Respuestas Sí/No

VI. ¿EL ATUENDO DEJA EXPUESTA LA PIEL DE LA ZONA CORRESPONDIENTE A LA CINTURA DEL CUERPO DE LA PERSONAJE?

Respuestas Sí/No

VII. ¿EL ATUENDO DEJA EXPUESTA LA PIEL DE LA ZONA CORRESPONDIENTE A LOS MUSLOS DEL CUERPO DE LA PERSONAJE?

Respuestas Sí/No

VIII. ¿EL ATUENDO DEJA EXPUESTA LA PIEL DE LA ZONA CORRESPONDIENTE A LA MITAD INFERIOR DE LAS PIERNAS DEL CUERPO DE LA PERSONAJE?

Respuestas Sí/No



Figura 56. Comparativa entre representaciones previas y representaciones modeladas en RE ENGINE. Videojuegos: Arriba Resident Evil 3 (Remake 2020), abajo Devil May Cry 5 (2019). Fuente: Diagramación propia.

RASGOS ROSTRO

Gracias a los avances tecnológicos las representaciones en videojuegos se han vuelto cada vez más realistas, sin embargo, dichas representaciones más realistas no significan que sean más humanas desde un punto de vista compositivo del cuerpo. El análisis del rostro busca detectar aquellos rasgos que son mayoritariamente pulidos por la mano del artista y cómo son representados en cada ocasión.

En base a una observación preliminar durante el proceso de investigación previa al análisis se propone que las personajes de género femenino modeladas con RE ENGINE poseen en sus rostros rasgos que son considerados como imperfecciones por el canon de belleza ideal. Dichos rasgos significan representaciones de belleza natural.

Para este proceso se realizará un análisis visual de las representaciones previas de cada personaje y su comparación en cuanto a cambios notados en las representaciones presentes en RE ENGINE.

Es común la existencia de más de un modelo 3D para un mismo personaje dentro de un sólo videojuego, debido a las necesidades gráficas y de rendimiento, especialmente

en videojuegos más antiguos. En consecuencia, era normal ver un modelo más acabado y detallado para las escenas animadas más detalladas, como las de estilo CGI, que el modelo utilizado como personaje jugable a través de la historia. Sin embargo, la diferencia entre modelos se ha hecho menor con el pasar del tiempo y el avance de la tecnología, dándose casos donde aquel modelo es sólo uno para todo el videojuego. Pero aún así dentro de las representaciones seleccionadas a analizar se presentan algunas con variedad de modelos implementados, con diferentes grados de diferencia de detalle. Aún así, cada representación tiene el esfuerzo del desarrollador del videojuego de tratar de ser lo más similar posible entre los modelos implementados en cada juego. Sin embargo, para este análisis se favoreció la identificación visual y claridad de rasgos en las visualizaciones más que la mantención del mismo modelo analizado en los puntos anteriores.

Para generar el análisis de los rostros se mantuvieron los mismos videojuegos seleccionados para los procesos anteriores, sin embargo, se favoreció la calidad de la visualización en cuanto a rasgos por sobre utilizar la misma imagen o modelo de los procesos de análisis anteriores.

RESULTADOS ANÁLISIS





ANÁLISIS CLAIRE REDFIELD

CLAIRE REDFIELD

CANON CUERPO

En el caso de Claire Redfield podemos notar un inicio con la implementación de un canon de 7 cabezas hasta el año 2000, posteriormente en los años 2009 y 2012 el canon adoptado es de 8 cabezas, sin embargo, en 2015 y 2019 el canon regresa a ser de 7 cabezas.

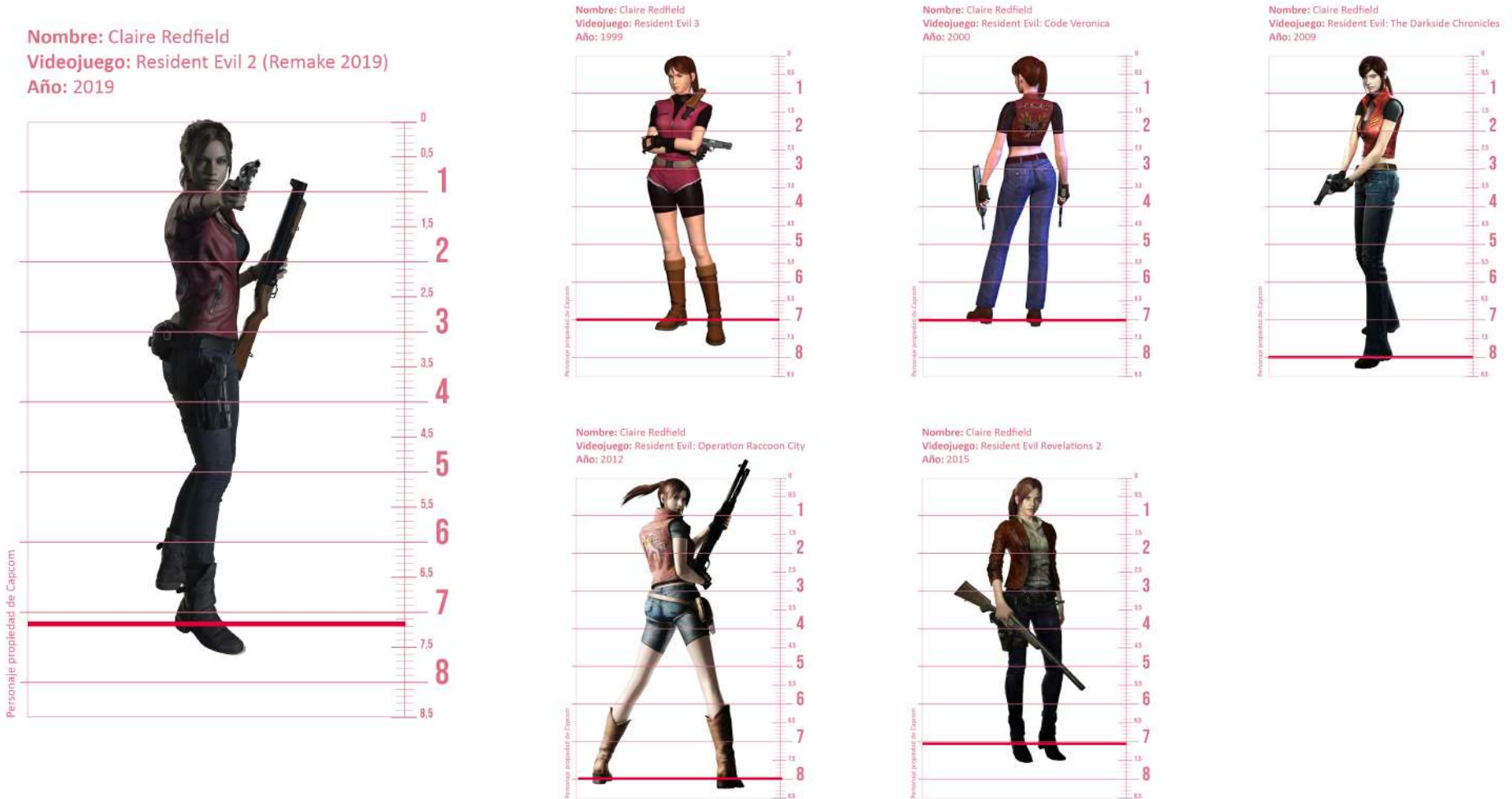


Figura 57, figura 58, figura 59, figura 60, figura 61 y figura 62. Tablas medición canon cuerpo Claire Redfield. De izquierda a derecha, arriba abajo: Resident Evil 2 (Remake 2019) , Resident Evil 2 (1998), Resident Evil Code: Veronica (2000), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012) y Resident Evil: Revelations 2 (2015). Personaje propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

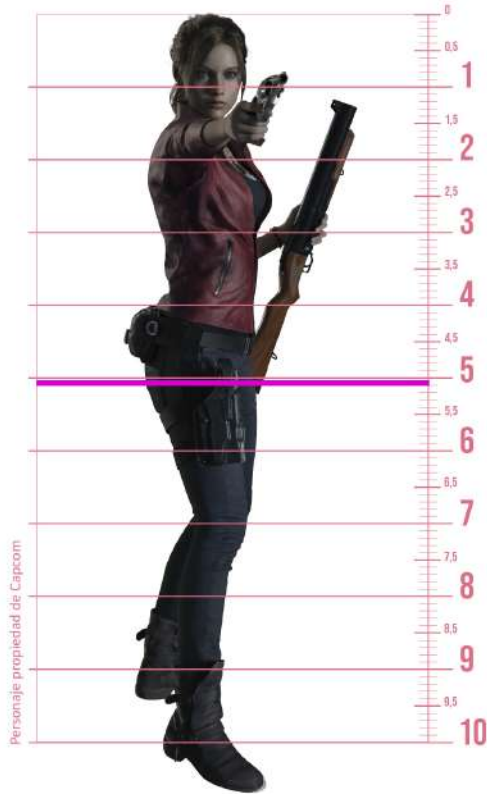
CLAIRE REDFIELD

PROPORCIONES CUERPO

En cuanto a las representaciones de Clear Redfield se nota un inicio de porcentajes donde la proporción entre las dos mitades del cuerpo es 50/50 y 51/50 significando que las piernas componen la mitad del cuerpo. Posteriormente en los años 2009 y 2012 las proporciones será de 45/55 y 47/53 respectivamente, donde las piernas componen más

de la mitad del cuerpo. Finalmente se nota un cambio a esta tendencia en las dos últimas representaciones, donde las medidas vuelven a ser 50/50 en 2015 y 21/49 en 2019, presentando piernas que son la mitad o menos de la mitad del cuerpo.

Nombre: Claire Redfield
Videojuego: Resident Evil 2 (Remake 2019)
Año: 2019



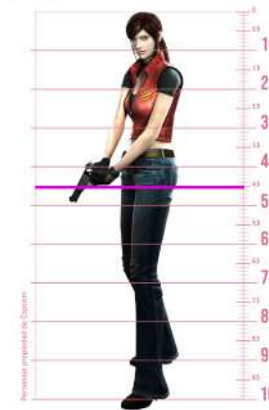
Nombre: Claire Redfield
Videojuego: Resident Evil 3
Año: 1999



Nombre: Claire Redfield
Videojuego: Resident Evil: Code Veronica
Año: 2000



Nombre: Claire Redfield
Videojuego: Resident Evil: The Darkside Chronicles
Año: 2009



Nombre: Claire Redfield
Videojuego: Resident Evil: Operation Raccoon City
Año: 2012



Nombre: Claire Redfield
Videojuego: Resident Evil Revelations 2
Año: 2015

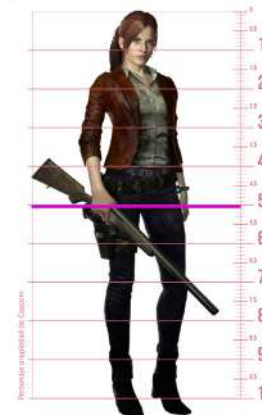


Figura 63, figura 64, figura 65, figura 66, figura 67 y figura 68. Tablas medición proporciones cuerpo Claire Redfield. De izquierda a derecha, arriba abajo: Resident Evil 2 (Remake 2019) , Resident Evil 2 (1998), Resident Evil Code: Veronica (2000), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012) y Resident Evil: Revelations 2 (2015). Personaje propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.



CLAIRE REDFIELD

RESULTADOS INDUMENTARIA

El estilo de vestimenta es prevalente durante todas las representaciones. Si bien el cambio más drástico se puede notar durante la transición entre las representaciones de Resident Evil 2 y Resident Evil: Code Veronica, las representaciones siguientes en Resident Evil: The Umbrella Chronicles y Resident Evil: Operation Raccoon City resultan en una combinación de las dos primeras. El patrón de color se mantiene desde Resident Evil: Code Veronica con rojo en el torso y azul en la parte inferior del cuerpo.

ZONA SUPERIOR:

Durante todas las representaciones se mantiene el mismo corte de cabello que consta de una cola de caballo alta. No hay presencia de escote, pero sí en dos de las representaciones se muestra el vientre de Claire.

ZONA INFERIOR:

Todas las representaciones visten pantalón, ya sea largo o corto. Sólo tres de las representaciones presentan pantalones cortos, y en todas Claire viste bajo estos unas calzas hasta medio muslo. El calzado son botas o botines, sin tacón o con tacón bajo.

A partir de la representación presente en Resident Evil Revelations 2 se nota una tendencia a cubrir más el cuerpo de Claire en comparación a sus representaciones previas. Tanto Resident Evil Revelations 2 como en Resident Evil 2 (Remake 2020) solo es visible el antebrazo y cuello de Claire.

Figura 69. Atuendos para analizar Claire Redfield. De izquierda a derecha: Resident Evil 2 (1998), Resident Evil Code: Veronica (2000), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009) [primer atuendo], Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009) [segundo atuendo], Resident Evil Operation Raccoon City (2012), Resident Evil: Revelations 2 (2015) y Resident Evil 2 (Remake 2019). Personaje propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

CLAIRE REDFIELD

RESULTADOS INDUMENTARIA

RACCOON CITY

El atuendo de Claire en Resident Evil 2 (Remake 2019) guarda más parecido con las representaciones de Resident Evil: The Darkside Chronicles y Resident Evil: Operation Raccoon City. Al compararlo con el atuendo original de Resident Evil 2 podemos suponer que la nueva versión recibió influencia de las representaciones de los otros dos videojuegos. Así es como también la reformulación de Resident Evil 2 (Remake 2019) apunta hacia la funcionalidad del atuendo, y resulta además menos excéntrica en su composición, posible de decir, más realista. Los pantalones cortos fueron reemplazados por pantalones largos que protegen toda la pierna. Las botas altas fueron cambiadas por botines cortos que permiten mayor movilidad en la zona del tobillo. La chaqueta más gruesa que la original, ahora también cubre los brazos hasta la zona del antebrazo, protegiendo también parte de las extremidades superiores.



Figura 70. Atuendos para analizar sucesos de Raccoon City Claire Redfield. De izquierda a derecha: Resident Evil 2 (1998), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012) y Resident Evil 2 (Remake 2019). Personaje propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

CLAIRE REDFIELD

RESULTADOS COBERTURA INDUMENTARIA

En el caso de Claire ninguna de sus presentaciones expone los hombros ni posee escote que muestre los senos de la personaje, en el otro extremo mitad inferior del antebrazo queda expuesta un 100% de las veces. La mitad superior de sus brazos queda expuesta un 71,4% de las veces; el área del pecho de la personaje queda expuesta un 57,1% de las veces; la piel de la cintura es visible en un 57,1% de las representaciones; sus muslos quedan a la vista un 42,9% de las veces y la mitad inferior de sus piernas queda expuesta un 28,6% de las ocasiones.

En cuanto a su representación modelada en RE ENGINE sólo expone la piel en la zona del pecho y la mitad inferior del brazo (antebrazo).

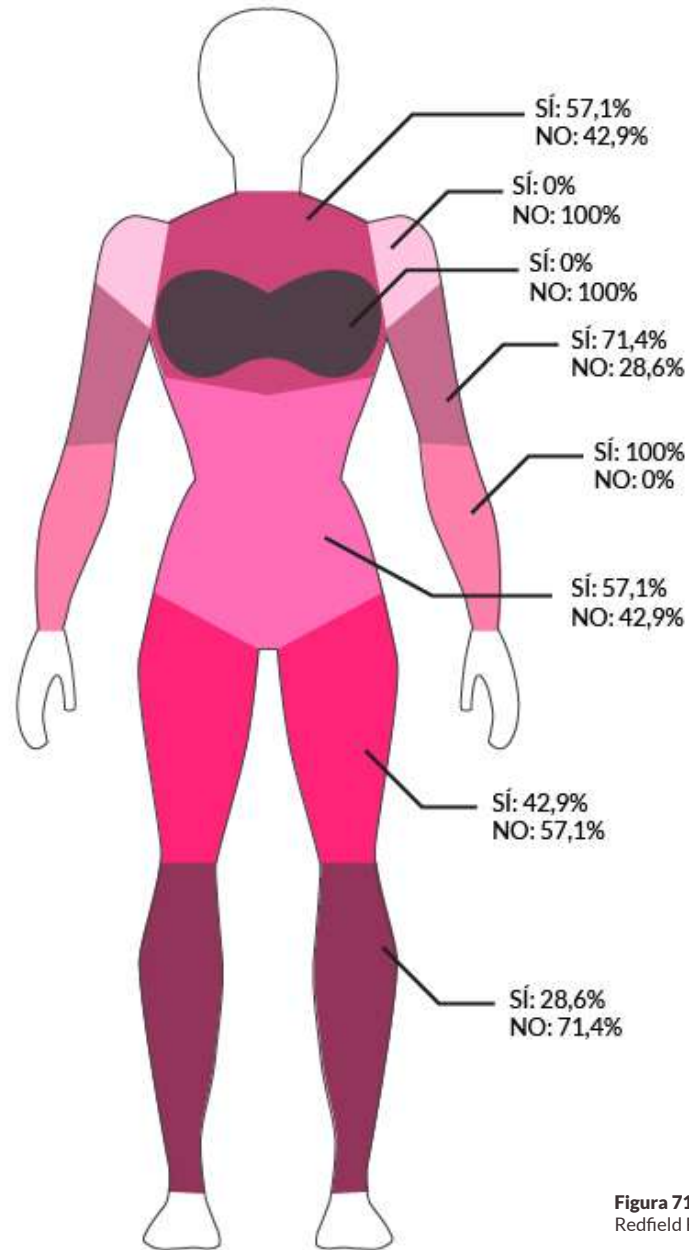


Figura 71. Resultados análisis cobertura cuerpo indumentaria Claire Redfield Fuente: Diagramación propia.



Figura 72. Rostros analizados Claire Redfield. De izquierda a derecha: Resident Evil 2 (1998), Resident Evil Code: Veronica (2000), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012), Resident Evil: Revelations 2 (2015) y Resident Evil 2 (Remake 2019). Personaje propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

CLAIRE REDFIELD

RESULTADOS ROSTROS

En Resident Evil 3 de 1999 en general sus rasgos son en extremo finos denotando una estilización del arte. Desde Resident Evil (Remake 2002) hasta Resident Evil: Revelations de 2012 el Rostro de Jill fue similar, aunque en este último se notan algunos cambios leves. Desde Resident Evil (Remake 2002) hasta Resident Evil 5 se mantiene la forma de las cejas, los ojos, la nariz y los labios solo con cambios menores. Sus ojos son grandes y de color claro, con cejas finas arqueadas y pronunciadas. Su nariz es respingada con un puente sin imperfecciones. Sus labios son gruesos, su mentón redondo y pequeño, con una mandíbula perfiladas y mejillas perfectamente lisas. En Resident Evil 5 de 2009 se puede observar una acentuación de sus parpados para hacerla lucir un poco más profunda como personaje, respondiendo la narrativa del videojuego, pero en esencia se mantienen los rasgos provenientes desde los dos títulos anteriores. En Resident Evil: Revelations de 2012 los ojos de Jill son mucho mas grandes, la punta de su nariz se vuelve más pequeña y aún más respingada, sus labios se engrosan de sobre manera, el crecimiento de

todos estos rasgos hace lucir su el contorno de su rostro mucho más pequeño. Sin embargo, nuevamente el cambio más drástico ocurre en Resident Evil 3 (Remake 2020), donde las facciones cambian hacia un enfoque más realista. Sus ojos son más pequeños, con un tono azul que no los vuelve el centro de atención. Los nacimientos de sus cejas están más separados haciendo lucir su frente más ancha, la que además posee volumen en la zona de la entre ceja. Su nariz continúa siendo delgada, pero esta vez es mucho más alargada hacia el frente. Sus labios se adelgazan mientras que su mentón crece.



ANÁLISIS ADA WONG

ADA WONG

CANON CUERPO

Las medidas de Ada no varían demasiado durante la primera década, sin embargo en 2012 aparece una representación que utiliza 8 cabezas de altura. El canon se comenzará a minimizar progresivamente en la siguiente representación, donde regresó a 7,5 cabezas en 2015. En 2019 se presenta el canon con menor medida, siendo de 7 cabezas.



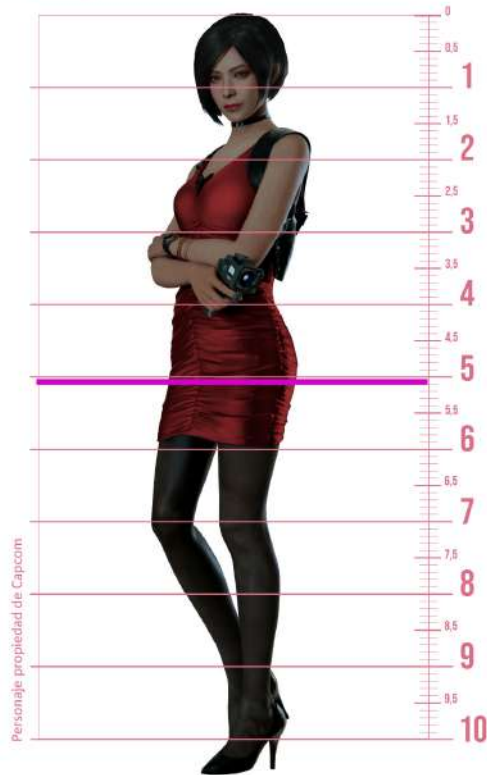
Figura 73, figura 74, figura 75, figura 76, figura 77, figura 78 y figura 79. Tablas medición canon cuerpo Ada Wong. De izquierda a derecha, arriba abajo: Resident Evil 2 (Remake 2019) , Resident Evil 2 (1998), Resident Evil 4 (2005), Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012) y Resident Evil 6 (2015). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

ADA WONG

RESULTADOS PROPORCIÓN CUERPO

Las proporciones de Ada Wong marcan una tendencia donde las piernas componen más de la mitad del cuerpo durante las seis primeras representaciones, siendo una variabilidad de entre las dos proporciones de 48/52 y 47/53 durante los años 1998 y 2015. Es en 2019 cuando por primera vez las piernas componen la mitad del cuerpo con una proporción 50/50.

Nombre: Ada Wong
Videojuego: Resident Evil 2 (Remake 2019)
Año: 2019



Nombre: Ada Wong
Videojuego: Resident Evil 2
Año: 1998



Nombre: Ada Wong
Videojuego: Resident Evil 4
Año: 2005



Nombre: Ada Wong
Videojuego: Resident Evil: The Umbrella Chronicles
Año: 2007



Nombre: Ada Wong
Videojuego: Resident Evil: Operation Raccoon City
Año: 2012



Nombre: Ada Wong
Videojuego: Resident Evil 6
Año: 2015



Nombre: Ada Wong
Videojuego: Resident Evil: The Darkside Chronicles
Año: 2009



Figura 80, figura 81, figura 82, figura 83, figura 84, figura 85 y figura 86. Tablas medición proporciones cuerpo Ada Wong. De izquierda a derecha, arriba abajo: Resident Evil 2 (Remake 2019), Resident Evil 2 (1998), Resident Evil 4 (2005), Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012) y Resident Evil 6 (2015). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.



Figura 87. Atuendos para analizar Ada Wong. De izquierda a derecha: Resident Evil 2 (1998), Resident Evil 4 (2005), Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012), Resident Evil 6 (2015) y Resident Evil 2 (Remake 2019). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

ADA WONG RESULTADOS INDUMENTARIA

Tras su primera aparición en Resident Evil 2, el personaje de Ada refleja una tendencia a presentarla como una mujer sensual. Podemos notarlo desde Resident Evil 4, donde lleva un vestido largo con un corte que expone toda su pierna, así como también la implementación de zapatos de tacón alto. La paleta de color de mantiene durante todas sus apariciones, siendo predominante un color rojo de tono oscuro acerezado, el cual cambia desde Resident Evil 6 por un tono rojo más saturado con una denotación más de pasión.

ZONA SUPERIOR

El corte de cabello corto también se mantiene similar durante todas sus representaciones, no obstante, en un inicio este poseía reflejos marrones que fueron cambiados

por una tonalidad gris muy oscuro a negro desde Resident Evil 4. En la mayoría de las representaciones Ada modela un vestido de color rojo, ya sea largo o corto, el cual se ciñe a su torso, así también, se mantiene una tendencia a mostrar los hombros y brazos por completo, pero nunca se muestra escote en las ocasiones que luce un vestido. Sólo la representación de Resident Evil 6 presenta un escote que enseña el busto con una blusa holgada.

ZONA INFERIOR

Sólo la representación de Resident Evil 6 no enseña las piernas ya que viste un pantalón ajustado. Todas las representaciones restantes o bien consisten en una falda corta con las piernas cubiertas con calzas o medias, estas últimas con distintos niveles de transparencia. Sólo la

representación de Resident Evil 4, donde lleva un vestido largo, deja ver la pierna con su piel descubierta. Desde Resident Evil 4 Ada comienza a utilizar zapatos de tacón alto, característica que sería adoptada por todas las representaciones posteriores.

La indumentaria de Ada no posee mucha variación, sólo dos representaciones destacan en cuanto a la morfología de las prendas. La tendencia de la personaje es un vestido rojo corto por sobre la mitad del muslo, medias y zapatos de tacón alto.

ADA WONG

RESULTADOS INDUMENTARIA

RACCOON CITY

El caso de Ada significa un cambio total desde ropa más cómoda hacia ropa más provocativa, sin embargo cabe destacar que esta reformulación en Resident Evil 2 (Remake 2019) posee un estilo enfocado más en la elegancia que la sensualidad de las representaciones de Resident Evil: The Darkside Chronicles y Resident Evil: The Umbrella Chronicles, ya que la reformulación modelada en RE ENGINE presenta una prenda que luce más como un vestido de cóctel con una falda ligeramente más larga y que se ajusta a la forma de las piernas, además, de una coloración más saturada de rojo más puro.



Figura 88. Atuendos para analizar sucesos Raccoon City, Ada Wong. De izquierda a derecha: Resident Evil 2 (1998), Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012) y Resident Evil 2 (Remake 2019). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

ADA WONG RESULTADOS COBERTURA INDUMENTARIA

Las representaciones de Trish poseen una variabilidad mínima en cuanto a indumentaria. Los cambios corresponden solo a detalles, pero siempre se mantienen exactamente los mismos tipos de prendas. Absolutamente todas las zonas analizadas del cuerpo en las representaciones de Trish poseen valores de 100% y 0%. Las zonas de los hombros, mitad superior y mitad inferior de los brazos, área del pecho, senos y cintura están expuestas en un 100% de las ocasiones, en contraste, las zonas del muslo y la mitad inferior de las piernas nunca son expuestas directamente.

En cuanto a la representación modelada con RE ENGINE, esta no presenta cambios importantes y mantiene las mismas zonas expuestas que sus representaciones previas.

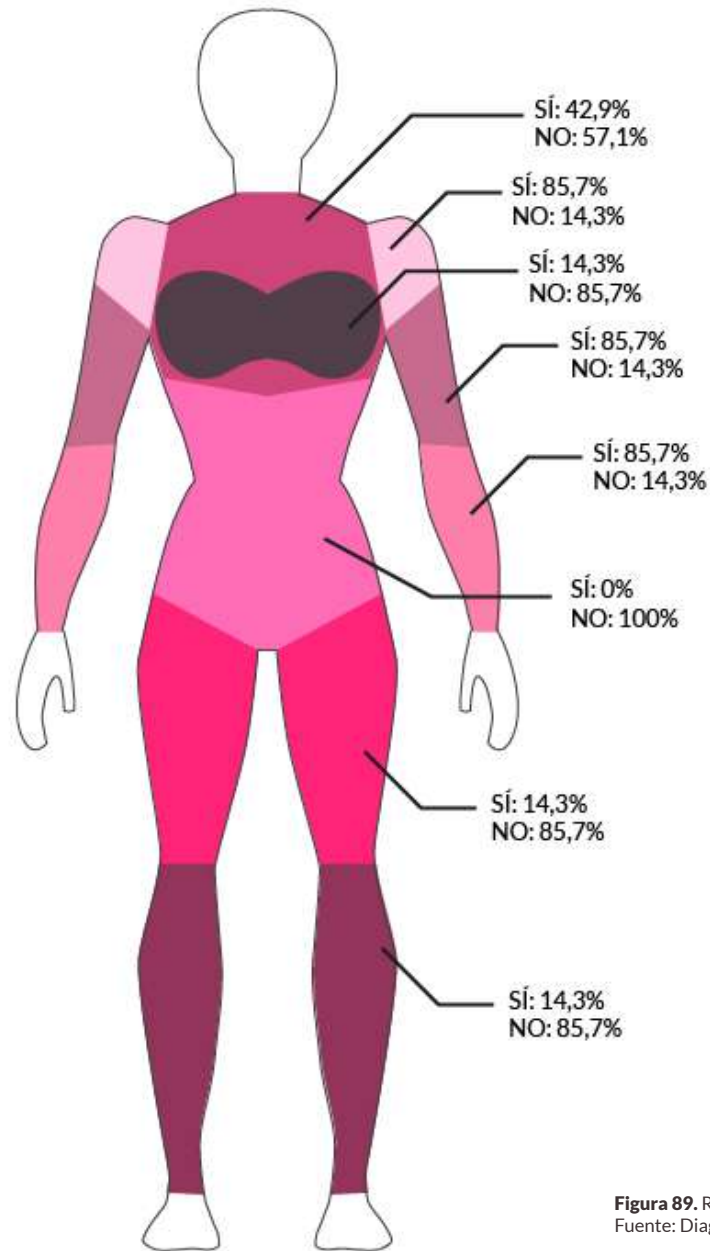


Figura 89. Resultados análisis cobertura cuerpo indumentaria Ada Wong.
Fuente: Diagramación propia.



Figura 90. Rostros analizados Ada Wong. De izquierda a derecha: Resident Evil 2 (1998), Resident Evil 4 (2005), Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012), Resident Evil 6 (2015) y Resident Evil 2 (Remake 2019). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

ADA WONG

RESULTADOS ROSTROS

El diseño de Ada Wong se enfocó, después de su aparición en Resident Evil 2 en 1998, en enfatizar su rasgo distintivo como mujer sensual y cautivadora. Los labios de Ada, desde Resident Evil 4 de 2005, hasta Resident Evil 6 de 2015 lucen brillosos para acentuarlos, por el contrario, en su representación en Resident Evil 2 (Remake 2019) estos poseen un color mate, atenuando su protagonismo en la composición del rostro. Pese a que Ada posee rasgos orientales, sus ojos en Resident Evil 4 y Resident Evil: The Umbrella Chronicles son más bien occidentalizados. En Resident Evil: The Darkside Chronicles y Resident Evil 6 sus ojos poseen una forma que evoca rasgos orientales. En Resident Evil Resident Evil 2 (Remake 2019) el diseño de sus parpados representa rasgos orientales mucho más fidedignos que las representaciones anteriores. La punta de su nariz en Resident Evil 2 (Remake 2019) es más larga y caída que en sus representaciones previas, donde su nariz es siempre respingada. En cuanto al mentón y la mandíbula, estos tienen una extensión menor que en sus otras representaciones, volviendo su cara más redondeada.



ANÁLISIS LADY

LADY

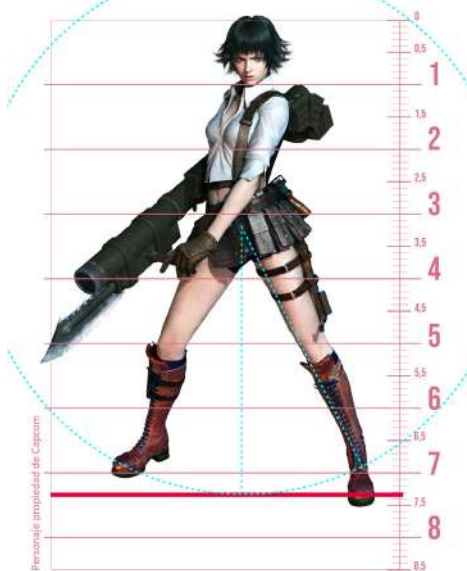
CANON CUERPO

Los cánones de cuerpo humano aplicados a Lady comienzan con su primera aparición en Devil May Cry 3: Dante's Awakening con 7,5. El canon se aumentará en las dos siguientes entregas, en 2008 y 2019, a 8 cabezas.

Nombre: Lady
Videojuego: Devil May Cry 5
Año: 2019



Nombre: Lady
Videojuego: Devil May Cry 3: Dante's Awakening
Año: 2005



Nombre: Lady
Videojuego: Devil May Cry 4
Año: 2008



Figura 91, figura 92 y figura 93. Tablas medición proporciones cuerpo Lady . De izquierda a derecha: Devil May Cry 5 (2019) . , Devil May Cry 3: Dante's Awakening (2005), Devil May Cry 4 (2008). Personaje propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

LADY

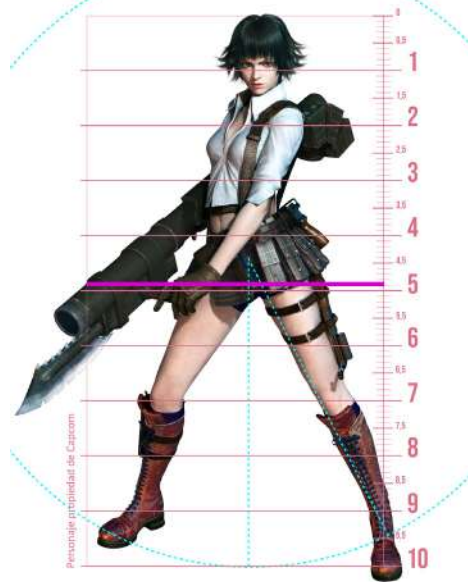
RESULTADOS PROPORCIÓN CUERPO

Las proporciones en el cuerpo de Lady comienzan en sus dos primeras representaciones con piernas más largas que la mitad del cuerpo, siendo en 2003 de 49/51. En 2008 las piernas se volvieron aún más largas alcanzando una proporción de 47/53. Sin embargo, en el 2019, las proporciones se igualarán presentando donde ambas mitades miden lo mismo.

Nombre: Lady
Videojuego: Devil May Cry 5
Año: 2019



Nombre: Lady
Videojuego: Devil May Cry 3: Dante's Awakening
Año: 2005



Nombre: Lady
Videojuego: Devil May Cry 4
Año: 2008

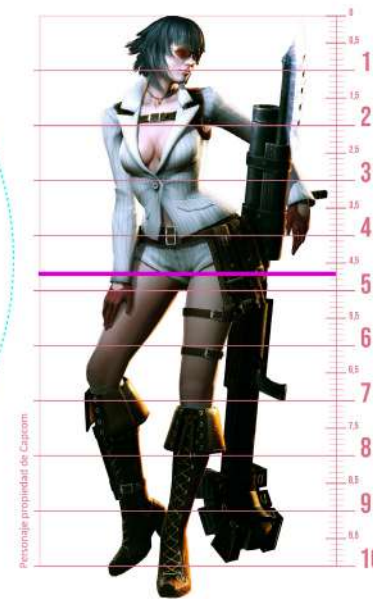


Figura 94, figura 95 y figura 96. Tablas medición proporciones cuerpo Lady. De izquierda a derecha: Devil May Cry 5 (2019), Devil May Cry 3: Dante's Awakening (2005), Devil May Cry 4 (2008). Personaje propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.



Figura 97. Atuendos para analizar: Lady. De izquierda a derecha: Devil May Cry 3: Dante's Awakening (2005), Devil May Cry 4 (2008), Devil May Cry 5 (2019). Personaje propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

LADY

RESULTADOS INDUMENTARIA

Pese a que los tres atuendos son diferentes, es posible notar un patrón de color y composición en las tres representaciones de Lady. Sin embargo, en la Representación de Devil May Cry se puede observar un esfuerzo por cubrir más su cuerpo.

ZONA SUPERIOR

El corte de cabello se mantiene. En las tres representaciones el personaje viste prendas de color blanco en la zona superior. Pese a que las tres representaciones Lady posee escote que expone sus senos, en la representación de Devil May Cry 5 el escote queda más escondido que en sus representaciones anteriores. Así también es la única representación donde utiliza dos prendas en la zona superior del cuerpo. Sin embargo, a diferencia de su representación en Devil May Cry 4, la representación de Devil May Cry 5 vuelve a utilizar el recurso de exponer la cintura.

ZONA INFERIOR

En las tres representaciones Lady viste una prenda corta en la zona inferior, ya sea falda o pantalón corto, sin embargo, en la representación de Devil May Cry 5 viste una especie de charrarreras que cubren casi toda la piel que no es cubierta por el pantalón corto, por el contrario, las representaciones de Devil May Cry 3: Dante's Awakening y Devil May Cry 4 exponen completamente la piel desde el muslo hasta bajo las rodillas. En las tres representaciones viste botas altas hasta debajo de la rodilla con tacón bajo o sin tacón.

Las representaciones mantienen una tendencia compositiva, pese a que la representación en Devil May Cry 5 aboga por cubrir en mayor cantidad la piel de Lady, este atuendo aún mantiene las características emblemáticas de la personaje.

LADY

RESULTADOS COBERTURA INDUMENTARIA

Las representaciones de Trish poseen una variabilidad mínima en cuanto a indumentaria. Los cambios corresponden solo a detalles, pero siempre se mantienen exactamente los mismos tipos de prendas. Absolutamente todas las zonas analizadas del cuerpo en las representaciones de Trish poseen valores de 100% y 0%. Las zonas de los hombros, mitad superior y mitad inferior de los brazos, área del pecho, senos y cintura están expuestas en un 100% de las ocasiones, en contraste, las zonas del muslo y la mitad inferior de las piernas nunca son expuestas directamente.

En cuanto a la representación modelada con RE ENGINE, esta no presenta cambios importantes y mantiene las mismas zonas expuestas que sus representaciones previas.

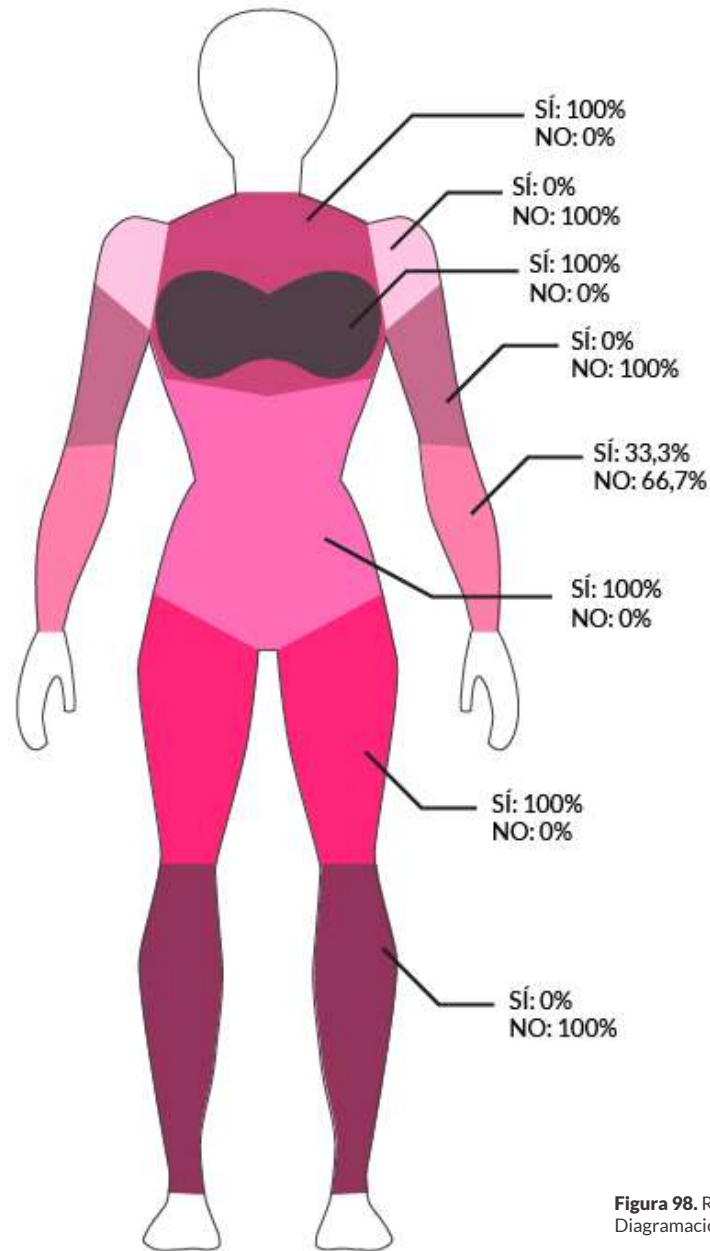


Figura 98. Resultados análisis cobertura cuerpo indumentaria Lady. Fuente: Diagramación propia.



Figura 99. Rostros analizados Lady. De izquierda a derecha: Devil May Cry 3: Dante's Awakening (2005), Devil May Cry 4 (2008), Devil May Cry 5 (2019). Personaje propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

LADY

RESULTADOS ROSTROS

Pese a que la primera representación de Lady en Devil May Cry 3: Dante's Awakening de 2005 la calidad del renderizado del modelo 3D la hace lucir muy humana, sus rasgos continúan siendo muy estilizados con grandes ojos, nariz respingada, cejas pronunciadas y delgada, labios gruesos que abren camino a un mentón y mandíbula perfilados. En su representación en Devil May Cry 4 de 2008, debido a decisiones de arte, no se generó un render del modelo con la misma calidad, ya que la gráfica del juego era suficiente a nivel gráfico para ser usado como representación visual. El diseño en Devil May Cry 4 mantiene los labios gruesos acentuados con el brillo que otorga el labial. Su nariz luce aún más respingada que en la representación de Devil May Cry 3: Dante's Awakening, de igual forma, pese a que sus ojos son más pequeños, estos están delineados por pestañas más oscuras. Finalmente, sus mejillas son más redondas, ensanchando la cara en esa zona y creando el efecto de adelgazarla en la zona del mentón, el cual nuevamente es perfilado. Su representación en Devil May Cry 5 es la que más cambios presenta, en primer lugar, pese a mantener

la heterocromía en sus ojos el tono de estos es mucho más oscuro, por lo que el color de estos no resalta a primera vista. Sus cejas son menos pronunciadas. Sus mejillas marcan líneas cerca de su boca al hacer expresiones, su boca es más ancha y sus labios un poco más delgados. Su mandíbula es mucho más ancha hacia los costados del rostro y su mentón posee una forma cuadrada. Su nariz se alarga y ensancha en la punta, donde posee una leve partición vertical por en medio, así también, el puente de su nariz es irregular.



ANÁLISIS TRISH

TRISH

CANON CUERPO

El canon aplicado a Trish no tiene variabilidad alguna durante sus cuatro representaciones entre 2001 y 2019. Se establece un uso constante del canon heroico.

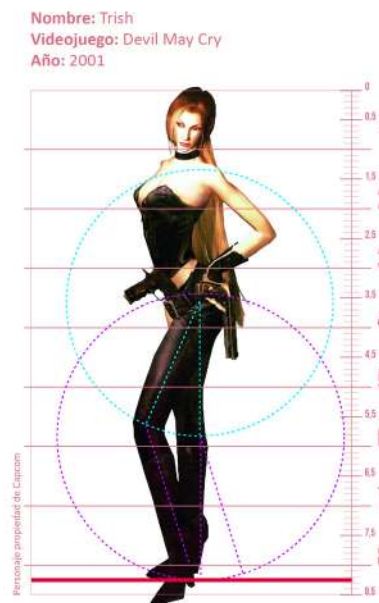


Figura 100, figura 101, figura 102 y figura 103. Tablas medición canon cuerpo Trish. De izquierda a derecha: Devil May Cry 5 (2019), Devil May Cry 1 (2001), Devil May Cry 4 (2008). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

TRISH

RESULTADOS PROPORCIÓN CUERPO

Las representaciones de Trish tuvieron una tendencia a componerse por piernas más largas que la mitad superior del cuerpo durante sus tres primeras representaciones, siendo proporciones de 48/52 en los años 2001 y 2008, pero se vio levemente reducida la longitud de su mitad inferior a 49/51 en 2003. Sin embargo, en 2019 su representación modelada en RE ENGINE muestra una proporción de 52/48, siendo la primera vez que sus piernas componen menos de la mitad del total de su cuerpo.

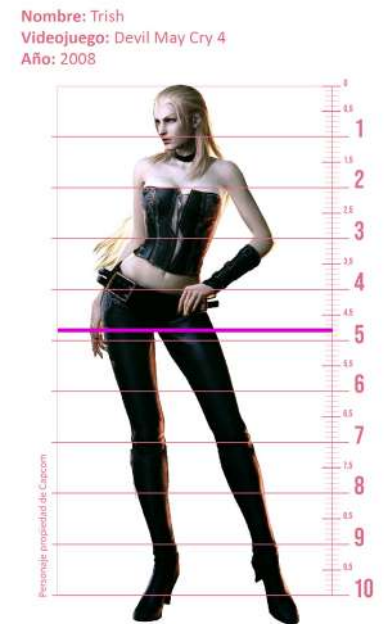


Figura 104, figura 105, figura 106 y figura 107. Tablas medición proporciones cuerpo Trish. De izquierda a derecha: Devil May Cry 5 (2019), Devil May Cry 1 (2001), Devil May Cry 4 (2008). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.



Figura 108. Atuendos para analizar: Trish. De izquierda a derecha: Devil May Cry 1 (2001), Devil May Cry 4 (2008), Devil May Cry 5 (2019). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

TRISH

RESULTADOS INDUMENTARIA

La indumentaria de Trish ha tenido cambios mínimos en su composición. Estos cambios son observables a nivel de detalles, accesorios y longitud de la prenda en la zona superior. El conjunto es siempre completamente de color negro, con tela que luce como cuero ajustada al cuerpo.

ZONA SUPERIOR

El cabello mantiene en todas las representaciones un estilo suelto, sin embargo, el cabello de la zona frontal varía en la representación perteneciente a Devil May Cry 4 en la cual es peinado completamente hacia atrás apegado al casco de la cabeza, a diferencia de las otras dos representaciones donde el cabello de la zona frontal cae más libre y con mayor volumen por ambos costados de la cabeza. Se mantiene el collar negro en el cuello en todas las representaciones. La zona superior siempre es vestida por una prenda tipo corsé que expone el busto con un escote en forma de rayo. La longitud de esta prenda varía según cada representación,

siendo en Devil May Cry 5 donde posee menor longitud, exponiendo por completo el estómago, a diferencia de las representaciones previas que sólo exponen la cintura.

ZONA INFERIOR

Trish viste pantalón negro de cuero a la cintura ceñidos a sus piernas en sus cuatro representaciones con un grueso cinturón. Las botas hasta bajo la rodilla con tacón alto también están presentes en todas las representaciones.

Trish es, de entre las personas de género femenino analizadas, la con menor variación en su indumentaria y aspecto compositivo visual, por lo que los cambios implementados que podemos valorar en la representación modelada en RE ENGINE, correspondiente a Devil May Cry 5, son sólo a nivel físico.

TRISH

RESULTADOS COBERTURA INDUMENTARIA

Las representaciones de Trish poseen una variabilidad mínima en cuanto a indumentaria. Los cambios corresponden solo a detalles, pero siempre se mantienen exactamente los mismos tipos de prendas. Absolutamente todas las zonas analizadas del cuerpo en las representaciones de Trish poseen valores de 100% y 0%. Las zonas de los hombros, mitad superior y mitad inferior de los brazos, área del pecho, senos y cintura están expuestas en un 100% de las ocasiones, en contraste, las zonas del muslo y la mitad inferior de las piernas nunca son expuestas directamente.

En cuanto a la representación modelada con RE ENGINE, esta no presenta cambios importantes y mantiene las mismas zonas expuestas que sus representaciones previas.

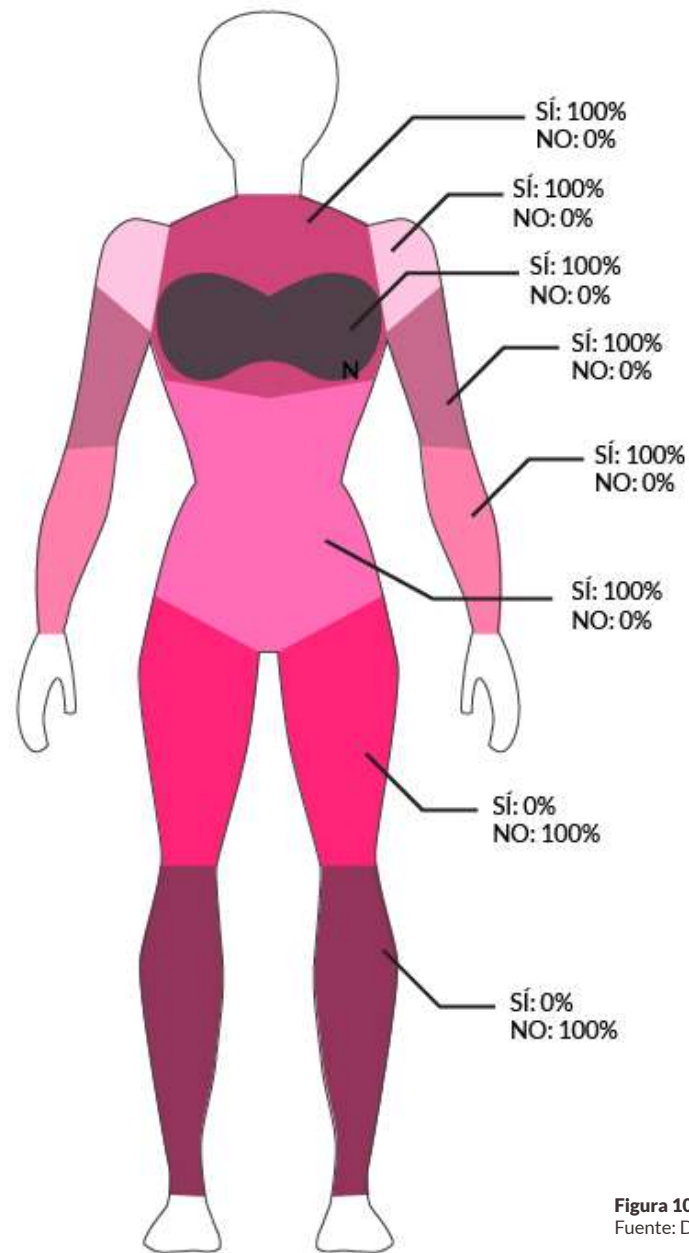


Figura 109. Resultados análisis cobertura cuerpo indumentaria Trish. Fuente: Diagramación propia.



Figura 110. Rostros analizados: Trish. De izquierda a derecha: Devil May Cry 1 (2001), Devil May Cry 4 (2008), Devil May Cry 5 (2019). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

TRISH RESULTADOS ROSTROS

El diseño de Trish está marcado por el arquetipo de mujer rubia atractiva, pudiendo incluso definirla como una especie de Barbie fatal. En Devil May Cry 1 de 2001 sus cejas son muy pronunciadas y delgadas acentuando la mirada de sus ojos celestes fríos, su nariz es larga y perfilada, con unos labios predominantemente tintados de rojos, su cabeza es alargada con una mandíbula y mentón afilados. En Devil May Cry 4 de 2008 la tecnología permitió modelar mucho más a detalle su rostro, se mantienen las cejas pronunciadas y delgadas que acentúan su mirada, su nariz continúa siendo larga, con un puente recto sin desniveles. Sus labios aún son tintados de un color cálido, pero esta vez más rosáceos, y con una boca más pequeña. Su rostro es levemente más ancho, pero continúa siendo algo alargado. Su mandíbula, mejillas y mentón son muy perfilados y marcados. La representación de Trish en Devil May Cry 5 cambia rotundamente los rasgos de su rostro, especialmente cuando el personaje hace gestos. Su piel perfecta de Devil May Cry 4 es reemplazada por una piel que incluso refleja líneas cerca de la boca. Su rostro luce mayor, las cejas aún continúan

siendo pronunciadas, pero en menor medida y son más gruesas que sus representaciones previas, así también, los párpados superiores de sus ojos son levemente más caídos, su nariz se vuelve a asemejar en forma a la correspondiente a su representación en Devil May Cry 1 de 2001, pero la punta es más caída con un puente que posee una curvatura levemente dirigida hacia el rostro. Su boca se ensancha y los labios adelgazan, mientras que su mandíbula también se vuelve más gruesa con un mentón que casi no nota división desde la mandíbula.



ANÁLISIS JILL VALENTINE

JILL VALENTINE CANON CUERPO

En la primera representación analizada de 1999 adopta un canon de 7 cabezas, sin embargo, posteriormente aumentará a 8 cabezas en 2002 y 2007, a continuación en las siguientes tres representaciones se mantendrá en 7,5 cabezas para finalmente regresar en 2019 a siete cabezas.

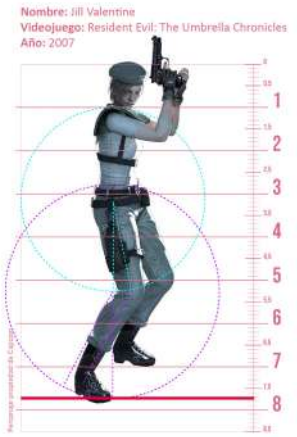


Figura 111, figura 112, figura 113, figura 114, figura 115, figura 116 y figura 117. Tablas medición canon cuerpo Jill Valentine. De izquierda a derecha, arriba abajo: Resident Evil 2 (Remake 2019), Resident Evil 3 (1999), Resident Evil (Remake 2002), Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007), Resident Evil 5 (2009) y Resident Evil Operation Raccoon City (2012). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

JILL VALENTINE

RESULTADOS PROPORCIÓN CUERPO

Las proporciones de Jill en 1999 eran de 50/50, pero en las siguientes representaciones predomina una mayor extensión en la parte inferior de sus cuerpo, que compone entre 46/54 y 47/53 significando una estilización donde sus piernas eran predominantemente más largas que la mitad superior del cuerpo. Sin embargo, en 2020 se provoca el efecto contrario, donde por primera vez sus piernas componen menos de la mitad de su cuerpo.

Nombre: Jill Valentine

Videojuego: Resident Evil 3 (Remake 2020)

Año: 2020



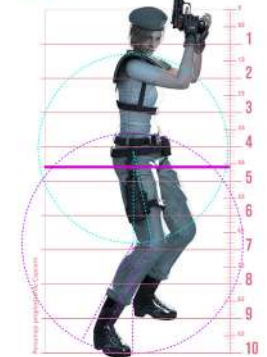
Nombre: Jill Valentine
Videojuego: Resident Evil 3
Año: 1999



Nombre: Jill Valentine
Videojuego: Resident Evil (Remake 2002)
Año: 2002



Nombre: Jill Valentine
Videojuego: Resident Evil: The Umbrella Chronicles
Año: 2007



Nombre: Jill Valentine
Videojuego: Resident Evil 5
Año: 2009



Nombre: Jill Valentine
Videojuego: Resident Evil: Operation Raccoon City
Año: 2012



Nombre: Jill Valentine
Videojuego: Resident Evil: Revelations
Año: 2012



Figura 118, figura 119, figura 120, figura 121, figura 122, figura 123 y figura 124. Tablas medición proporciones cuerpo Jill Valentine. De izquierda a derecha, arriba abajo: Resident Evil 2 (Remake 2019), Resident Evil 3 (1999), Resident Evil (Remake 2002), Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007), Resident Evil 5(2009) y Resident Evil Operation Raccoon City (2012). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.



Figura 125. Atuendos para analizar::Jill Valentine. De izquierda a derecha: Resident Evil 3 (1999), Resident Evil (Remake 2002), Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007) [primer atuendo], Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007) [segundo atuendo], Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007) [tercer atuendo], Resident Evil 5(2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012), y Resident Evil 2 (Remake 2019). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

JILL VALENTINE RESULTADOS INDUMENTARIA

Jill es la personaje a analizar con mayor cantidad de representaciones, poseyendo once representaciones a partir de ocho diferentes videojuegos, asimismo es la que posee mayor variedad de atuendos y mayores cambios a nivel estético.

En cuanto a las prendas que componen su indumentaria, estas presentan una tendencia a ser ajustadas al cuerpo.

Se pueden identificar dos atuendos que se repiten en varias ocasiones: primero, el traje de S.T.A.R.S, segundo, el conjunto de minifalda proveniente de Resident Evil 3, este último es el que mayor cambio sufrió durante la representación modelada en RE ENGINE.

ZONA SUPERIOR

El estilo de cabello que más predomina es corto hasta la altura del mentón con una partidura, otra variación es cabello largo amarrado con una cola baja en la zona de la nuca. El color del cabello es castaño, pero cambia la tonalidad levemente según la representación. Existe sólo una excepción de cabello rubio en la segunda representación de Resident Evil 5 que se debe a temas de narrativa.

Sólo la segunda representación de Resident Evil 5 la personaje muestra el busto por el escote del atuendo. En el resto sólo expone la piel de los brazos o la zona superior del torso y hombros. Todas las prendas superiores en las representaciones analizadas son ceñidas al cuerpo. Tanto la representación de Resident Evil Revelations como

la segunda representación de Resident Evil 5 consisten en trajes completos ceñidos al cuerpo.

ZONA INFERIOR

Sólo los pantalones del atuendo de S.T.A.R.S, presente en Resident Evil (Remake 2002) y Resident Evil: The Umbrella Chronicles no se ajusta al cuerpo, pero si es más angosto en las dos últimas versiones. El calzado utilizado por Jill son mayoritariamente botines estilo militar o infiltración, luego le siguen botas altas hasta bajo la rodilla. Sólo la segunda representación de Resident Evil 5 posee tacón alto.

JILL VALENTINE RESULTADOS INDUMENTARIA RACCOON CITY

La reformulación del atuendo original de vestido el el primer Resident Evil 3 de 1999 dispone un cambio en la funcionalidad de las prendas en Resident Evil 3 (Remake 2020), las que han sido reemplazadas por otras prendas más cómodas para enfrentar un apocalipsis zombie. El peto estilo corsé fue reemplazado por un top con mangas las cuales aseguran que la prenda no se caiga o desacomode de su lugar frente a movimientos bruscos. La minifalda fue reemplazada por pantalones ajustados, los cuales permiten mayor libertad al momento de correr. Sus botas altas fueron cambiadas por botines cortos. La reformulación del atuendo de Jill nos presenta a una mujer mejor preparada para la batalla en cuanto a sus prendas. Este cambio puede significar una superposición de funcionalidad y ambientación del personaje por sobre ser un atractivo visual para los jugadores.



Figura 126. Atuendos para analizar: Jill Valentine. De izquierda a derecha: Resident Evil 3 (1999), Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007), Resident Evil Operation Raccoon City (2012), y Resident Evil 2 (Remake 2019). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

JILL VALENTINE

RESULTADOS COBERTURA INDUMENTARIA

Jill es la personaje que presenta mayor variabilidad en cuanto a las zonas expuestas, debido a la cantidad de atuendos que posee, siendo la mayor cantidad tres en un mismo juego.

Las zonas de la cintura y la mitad inferior de las piernas jamás están expuestas a la vista. En cuanto a los hombros estos son visibles en un 40% de los atuendos. La mitad superior del antebrazo se puede ver directamente en un 60% de los atuendos, mientras que la mitad inferior es visible en un 80% de las ocasiones. El área del pecho es visible en un 50% de los atuendos, sin embargo, sus senos sólo son visibles en un 10%. Finalmente, sus muslos son expuestos en un 30% de los atuendos analizados.

Su representación modelada en RE ENGINE mantiene las zonas expuestas de los hombros, mitad superior e inferior de los brazos, Así también, no expone las zonas de los muslos ni los senos al igual que la mayoría de las representaciones. En cuanto a exponer el área del pecho, se encuentra entre el 50% de las representaciones que sí lo expone. En cuanto a las zonas expuestas, se mantiene en cada zona analizada dentro de las opciones mayoritarias de cada una.

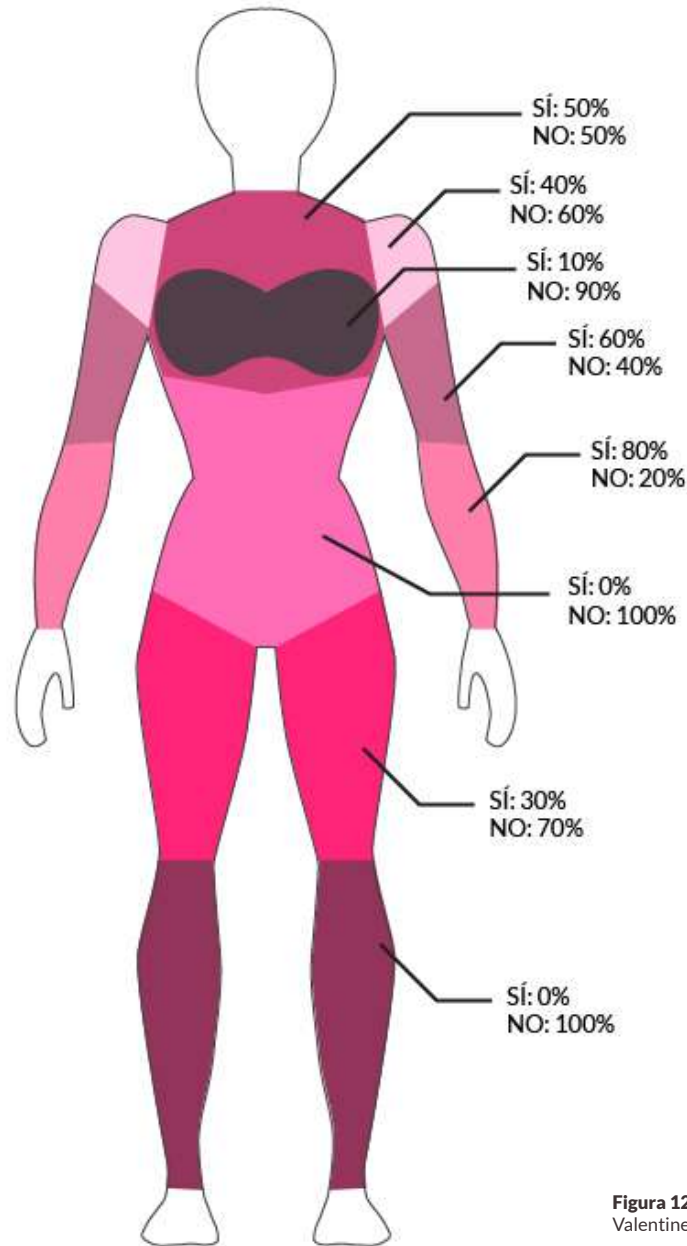


Figura 127. Resultados análisis cobertura cuerpo indumentaria Jill Valentine. Fuente: Diagramación propia.



Figura 128. Rostros analizados Jill Valentine. De izquierda a derecha: Resident Evil 3 (1999), Resident Evil (Remake 2002), Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007), Resident Evil 5(2009), Resident Evil Operation Raccoon City (2012), y Resident Evil 2 (Remake 2019). Personajes propiedad de Capcom. Fuente: Diagramación propia.

JILL VALENTINE RESULTADOS ROSTROS

En Resident Evil 3 de 1999 en general sus rasgos son en extremo finos denotando una estilización del arte. Desde Resident Evil (Remake 2002) hasta Resident Evil: Revelations de 2012 el Rostro de Jill fue similar, aunque en este último se notan algunos cambios leves. Desde Resident Evil (Remake 2002) hasta Resident Evil 5 se mantiene la forma de las cejas, los ojos, la nariz y los labios solo con cambios menores. Sus ojos son grandes y de color claro, con cejas finas arqueadas y pronunciadas. Su nariz es respingada con un puente sin imperfecciones. Sus labios son gruesos, su mentón redondo y pequeño, con una mandíbula perfiladas y mejillas perfectamente lisas. En Resident Evil 5 de 2009 se puede observar una acentuación de sus párpados para hacerla lucir un poco más profunda como personaje, respondiendo la narrativa del videojuego, pero en esencia se mantienen los rasgos provenientes desde los dos títulos anteriores. En Resident Evil: Revelations de 2012 los ojos de Jill son mucho mas grandes, la punta de su nariz se vuelve más pequeña y aún más respingada, sus labios se engrosan de sobre manera, el crecimiento de

todos estos rasgos hace lucir su el contorno de su rostro mucho más pequeño. Sin embargo, nuevamente el cambio más drástico ocurre en Resident Evil 3 (Remake 2020), donde las facciones cambian hacia un enfoque más realista. Sus ojos son más pequeños, con un tono azul que no los vuelve el centro de atención. Los nacimientos de sus cejas están más separados haciendo lucir su frente más ancha, la que además posee volumen en la zona de la entre ceja. Su nariz continúa siendo delgada, pero esta vez es mucho más alargada hacia el frente. Sus labios se adelgazan mientras que su mentón crece.

CONCLUSIONES ANÁLISIS

Primero que nada, es importante recalcar que ambas franquicias, pese a ser empíricamente hermanas, responden a estilos diferentes, ya que Devil May Cry posee una cuota mucho más fantástica que Resident Evil. Este estilo visual podemos verlo reflejado en cómo cada franquicia aborda a sus personajes de género femenino, habiendo una leve diferencia de mayor estilización en algunos aspectos de las personajes de Devil May Cry en comparación a las personajes de Resident Evil.

Podemos notar una tendencia general en la formulaciones de las representaciones femeninas entre 1998 y 2020, donde los diseños creados antes del año 2000 poseen características menos estilizadas en cuanto al canon de cuerpo humano y proporciones. La indumentaria es variable, mientras que algunos atuendos pierden su funcionalidad en sus futuras representaciones, otros ganarían funcionalidad en algún punto del futuro. En cuanto a los rostros de la época previa al año 2000 la tecnología no permitía aún la creación de rostros con rasgos muy definidos, pero aun así es posible notar como las tres personajes que aparecen en este periodo poseen rasgos faciales distintivos que logran diferenciarlas entre ellas, dentro de lo que la tecnología permitía.

Una vez iniciado el siglo XXI, las representaciones estudiadas adoptan el canon de belleza establecido por la industria presentando diseños de personajes esbeltas, estilizadas y atléticas con rasgos finos en sus rostros. Este canon se mantendría hasta aproximadamente el año 2012, periodo tras el cual comienzan a aparecer las nuevas reformulaciones de belleza femenina en videojuegos con un enfoque más natural. Desde 2015 se puede notar los primeros atisbos de representaciones más reales en cuanto a sus rasgos y proporciones, pero la cúspide de este

cambio se da con los videojuegos modelados con el motor RE ENGINE que no sólo cambia la proporciones físicas y los rasgos del rostro de las personajes, sino que también rediseña el vestuario de estas.

En cuanto a los físicos de las personajes aún en las representaciones presentes en los videojuegos desarrollados con RE ENGINE, estas continúan siendo esbeltas y atléticas en todos los casos (figura 131), pero al ser personajes que se encuentran en constante movimiento o en peligro, se justifica un físico atlético, resultando en una especie de trasfondo narrativo que respalda los físicos de las personajes estudiadas. Sin embargo, las proporciones de las personajes si son rediseñadas, acercándolas en el caso de Resident Evil, en sus videojuegos desarrollados con RE ENGINE, más a los cánones de cuerpo de 7,5 cabezas de un humano promedio e incluso al canon de Policiclo, que también se pueden observar en las representaciones previas al año 2000. Este cambio de diseño también se refleja en las proporciones cabeza y torso / piernas, donde el torso y cabeza en todos los casos previos al año 2000 componen al menos el 50% de la altura del cuerpo. Sin embargo, estas proporciones y adopciones de cánones de figura humana se estilizaran durante los años 2000 a 2012, alcanzado incluso las ocho cabezas de altura y con proporciones donde el torso y cabeza componen menos de la mitad del total del cuerpo significando en piernas más largas y estilizadas. Nuevamente será en el año 2015 donde los cánones de figura humana y las proporciones del cuerpo regresen a ser más cercanas a las medidas de un humano real, reduciéndose incluso a siete cabezas de altura, además, de torsos que componen el 50% del cuerpo. En el caso de las representaciones de Devil May Cry en RE ENGINE estas mantienen un el canon heroico de 8 cabezas, pero las proporciones torso y cabeza/ piernas de

las personajes se ha reducido, otorgándoles piernas mucho más cortas en relación a sus representaciones previas con torsos más largos. (figura 128).

Las conclusiones extraídas, desde el análisis, en cuanto a la composición de los atuendos vestidos por las personajes nos permiten notar una prevalencia de las paletas cromáticas en la mayoría de ellas a través del tiempo, donde los mayores cambios de color respectan a saturación de estos. La única que escapa en mayor medida a este efecto es Jill Valentine, por la variedad de representaciones ambientadas en diferentes contextos y escenarios que posee. Por otro lado, es posible notar una mantención de las composiciones de vestuario de las personajes, las cuales mantienen estilos similares entre el conunto de prendas a través de los rediseños de sus representaciones, siendo nuevamente la que más escapa a la regla Jill Valentine por el mismo motivo recién mencionado. Sin embargo, se debe mencionar que esta última, en su representación modelada en RE ENGINE, si mantiene la paleta de color en cuanto a todas las representaciones previas que también la sitúan en el incidente de Raccoon City, y pese a que la composición del atuendo cambia la falda por pantalones y rasgos del top que lleva en la zona superior, estos cambios se realizan en favor de representar funcionalidad.

Los tres atuendos de Raccoon City rediseñados desde sus versiones previas significan una reformulación en dos de los tres casos. En cuanto a Jill Valentine y Claire Redfield, la reformulación apunta hacia la funcionalidad por sobre acentuar las zonas del cuerpo que pueden ser consideradas sensuales. Ambos atuendos cubren mayor porción de piel que los diseños originales y se componen de piezas más cómodas para enfrentar un brote de zombis. En el caso de Ada Wong, pese a que el rediseño si puede significar una

representación más sensual del atuendo, este agrega un valor de elegancia al diseño actual, ya que es un diseño que no expone zonas que se tienden a acentuar para atraer al público masculino.

En lo que respecta a las zonas cubiertas y descubiertas, las representaciones modeladas con RE ENGINE no presentan una mayor variabilidad en cuanto a cubrir mayor cantidad de zonas del cuerpo en comparación a las representaciones previas. Sólo el caso de Claire Redfield es el más notorio donde se cubre una mayor cantidad de zonas. Sin embargo, pese a que casi todas las zonas son expuestas al igual que en las representaciones previas, si es posible notar una tendencia a exponer menor piel en cada zona. El caso más notable es el de Lady, la cual sólo presenta atisbos de piel visible en comparación a sus representaciones previas. Por lo que podemos concluir que las representaciones de RE ENGINE exponen en esencia las mismas zonas que el resto de las representaciones, pero dichas zonas están expuestas en menor proporción que sus atuendos predecesores (figura 129).

La investigación refleja, a través de los rostros de las representaciones estudiadas, un esfuerzo constante por parte de los equipos de desarrollo, no sólo en los diseños de RE ENGINE, por generar personajes con rasgos diversos en sus rostros que logren que sus personajes de género femenino se diferencien entre ellas. Los rostros de las personajes analizadas también se dictaminan por la tendencia de adopción de los cánones de belleza (figura 130). Los rostros diseñados a entre el año 2002 y 2012 se apegan al canon de belleza ideal donde los rasgos se diseñan para acercarse a dicho canon. Sin embargo, desde 2015 se generan los primeros rostros más reales, que no apelan a alcanzar la belleza ideal. Sin embargo, el esfuerzo por crear rostros distintivos se nota mucho más en los videojuegos desarrollados con RE ENGINE, donde gracias a la tecnología las personajes lucen mucho más humanas al reemplazar rasgos que previamente eran definidos por

el canon de belleza ideal y eran estilizados para acercarse a la perfección impuesta por dicho canon. Pese que para crear a los modelos integrados en los videojuegos en RE ENGINE se utilizó a personas reales los cuales su apariencia física encaja con el canon occidental de belleza, sus rasgos propios humanos e imperfectos, crean una diferencia entre los modelos creados con RE ENGINE en contraposición de los modelos diseñados a partir del canon de belleza ideal femenino reiterativo en videojuegos.

Como conclusión del análisis realizado se puede establecer tres periodos de tiempo basados en los cánones de belleza adoptados reflejados en el diseño de las representaciones de las personajes de género femenino estudiadas los cuales se corresponden con los cánones adoptados por la industria y la irrupción de nuevas representaciones femeninas. El primer periodo corresponde a 1998 y 1999, el cual no se ve afectado de sobremanera por los cánones de belleza ideal, pero este efecto puede deberse a la tecnología de la época donde los modelos 3D utilizados en videojuegos no se acercaban al nivel de detalle que se genera a partir después del año 2000.

El segundo período de análisis corresponde a los años 2000 a 2012. Durante este período los diseños de las representaciones de las personajes analizadas adoptan totalmente los cánones de belleza. Este fenómeno se nota más en la morfología de las personajes más que en el vestuario, el cuál presenta mayor variabilidad según la situación donde se contextualiza, sin embargo, esto no significa que no existan vestuarios que se apegan, más que otros, al canon de belleza ideal.

El tercer período identificado abarca desde 2015 hasta 2020. Durante este periodo, el canon de belleza ideal presente hasta 2012 se transforma progresivamente hacia un canon de belleza natural. Los videojuegos desarrollados con RE ENGINE pertenecen a este período, y son los videojuegos que poseen los diseños que más se acercan

a cánones de belleza natural, ya que estos utilizan rasgos más humanos en sus representaciones, siendo estos rasgos considerados como imperfecciones en el canon de belleza ideal, sin embargo, otorgan rasgos que acentúan las distinciones visuales entre cada personajes.

LÍNEA TIEMPO CANON FIGURA HUMANA Y PROPORCIONES CUERPO.



Figura 129. Línea de tiempo canon figura humana y proporciones cuerpo. Fuente: Diagramación propia..

LÍNEA TIEMPO INDUMENTARIA.



Figura 130. Línea de tiempo indumentaria. Fuente: Diagramación propia.

LÍNEA TIEMPO ROSTROS



Figura 131 Línea de tiempo rostros. Fuente: Diagramación propia.

LÍNEA DE TIEMPO CANON DE BELLEZA ADOPTADO PARA CANON DE FIGURA HUMANA, PROPORCIÓN CUERPO, VESTUARIO Y ROSTROS.



Figura 132. Línea de tiempo canon adoptados a través del tiempo para canon figura humana, proporción cuerpo, vestuario y rostros.. Fuente: Diagramación propia.

LÍNEA DE TIEMPO CANON CONTEXTURA FÍSICA.



Figura 133. Línea de tiempo canon adoptados a través del tiempo para textura física.. Fuente: Diagramación propia.



Figura 133. Representaciones analizadas. Utilizadas como apoyo visual para línea de tiempo canon textura física. . Fuente: Diagramación propia.

IMPLEMENTACIÓN

El proyecto de investigación y análisis presenta distintas potencialidades de aplicación.

1.- Creación de artículo investigativo de diseño y representaciones femeninas en videojuegos. Dicho artículo puede postularse a revista de investigación como Diseña UC.

2.- Redacción de artículo para medio especializado en videojuegos.

3.- Asesoría para desarrolladores de videojuegos que apunten a incluir a las usuarias de género femenino.

4.- Campaña de difusión del mensaje positivo que traen las nuevas representaciones femeninas a partir de la información recolectada y el análisis realizado que envíe un mensaje positivo en cuanto los cambios en la representación femenina en videojuegos para fomentar la inclusión de nuevos diseños en las formulaciones de personajes de género femenino en videojuegos.

5.- Creación de material gráfico multimedia y/o didáctico que muestre los cambios desarrollados a través del tiempo en un mismo personaje a partir del material obtenido y generado en este proyecto.

6.- referente de información en cuanto a la evolución de las representaciones a través de la historia de los videojuegos para futuras investigaciones.

Así también, el proyecto tiene la posibilidad de continuar su desarrollo como investigación incluyendo nuevas representaciones femeninas, en primera instancia del

mismo motor y posteriormente con posibilidad a otras representaciones más lejanas. Es así como la logenvidad a futuro del motor permite continuar esta investigación con futuros vieojuegos como las personajes que fueron excluidas de este análisis.

CONCLUSIONES PROYECTO

Tras la investigación y análisis realizados como proyecto de título se obtuvo una gran cantidad de información, tanto previa al análisis como del proceso de este último.

La investigación comenzó en el proceso de seminario donde se obtuvieron los cimientos para el desarrollo de este proyecto, los cuales evolucionarían a través del tiempo finalizando en la temática presentada en la memoria.

Durante el proceso se investigaron distintos ámbitos de los videojuegos que poco a poco fueron contribuyendo a la construcción del proyecto el cual propone un marco teórico extenso y robusto para realizar un análisis centrado en un tema específico y acotado en extensión de información para generar un estudio a fondo.

Uno de los puntos más importantes en la inclusión de los conceptos de belleza ideal y belleza natural basado en lo propuesto por Russo. Estos conceptos no buscan definir qué es bello y que no, sino que busca establecer los métodos por los cuales se generan los cánones de belleza establecidos en la industria y las nuevas representaciones.

Tras la investigación se comprobó que los videojuegos desarrollados con RE ENGINE han significado una reformulación de las representaciones femeninas en comparación a diseños previos de dichas representaciones.

Si bien la predominación de los cánones de belleza ideal continúan influyendo a gran parte de la industria, se han presentado durante los últimos años reformulaciones de las representaciones femeninas que por el simple hecho

de existir logran expandir la variedad de diseños aplicados a personajes femeninos. Cuando aquellas reformulaciones se presentan en la industria AAA potencialmente son capaces de generar una mayor aceptación de estas nuevas representaciones por parte del público. A su vez, significan una apuesta atrevida debido a las críticas que han recibido en el pasado algunas representaciones femeninas que se han atrevido a reformular las representaciones femeninas tanto a nivel visual como de rol de las personajes.

Pese a que los cambios de diseño implementados en las personajes de género femenino estudiadas responden a decisiones relacionadas a la dirección de arte de los videojuegos, que en conjunto y gracias a las cualidades del motor gráfico, permiten la adopción de una estética foto realista, han significado indirectamente una reformulación de las representaciones femeninas entregando a los jugadores personajes con mayor personalidad visual, tanto en los personajes de género femenino como masculino. Así también, pese a que no significan cambios radicales en comparación a representaciones presentes en otros videojuegos, ni tampoco en relación a los diseños de sus propias representaciones previas presentes en videojuegos previos de sus propias franquicias, si deben ser valorados debido a ser implementados en videojuegos que compiten en el segmento de la industria AAA. Además, es importante destacar la influencia y posicionamiento que presentan ambas franquicias. Por lo que su condición las posiciona como referentes para otros desarrolladores, por lo que la adopción de nuevas representaciones femeninas abren las puertas a ser influencia para desarrolladores que ven como referente los videojuegos donde aparecen.

Las representaciones femeninas en RE ENGINE se atreven a reformular la apariencia de personajes a las cuales el público ya ha visto previamente diseñadas bajo cánones de belleza ideal, por lo que este cambio en la apariencia de las personajes significa un impacto visual para los consumidores debido a que genera un cambio respecto a la concepción que se ha generado en base a las representaciones previas que los consumidores asimilaban, abriéndose la posibilidad de críticas frente al cambio, así como la dificultad diferente para cada usuario de asimilar y/o aceptar la nueva representación. En segunda instancia significan un reacomostamiento para el consumidor frente a las nuevas representaciones. Pese a que esta memoria propone que las representaciones femeninas en RE ENGINE generan un aporte positivo al aumento de la variedad de representaciones femeninas, estas han recibido críticas en distintas comunidades, donde es posible encontrar a usuarios descontentos con los cambios realizados a la apariencias de las personajes. Este descontento se ve reflejado tanto en los memes que aparecen respecto a la apariencia de las personajes de género femenino como la presencia de mods que “arreglan” la apariencia de estas personajes dirigiendo su apariencia hacia cánones de belleza más ideales.

Estas nuevas representaciones pueden significar un cambio progresivo hacia la implementación y aceptación de representaciones femeninas más variadas, estrechando la brecha existente entre las representaciones femeninas y masculinas, donde las primeras se ven mucho más acotadas en su variedad debido a los cánones clásicos establecidos

en la industria. A su vez, estas representaciones alejan a los personajes de género femenino de estereotipos que se han establecido en la industria, al alejarse de las representaciones de belleza ideales.

Es así como cada aporte importa en cuánto a ampliar las representaciones femeninas en videojuegos. Debido a que aportan tanto a la inclusión de las mujeres como consumidoras de videojuegos, así como al alejamiento de los estereotipos a los cuales se relaciona la representación femenina tanto en rol como apariencia.

ANEXOS



TABULACIÓN DATOS SELECCIÓN VIDEOJUEGOS

Tabla 1. Videojuegos publicados y anunciados desarrollados con motor de juego RE ENGINE. Elaboración propia.

Nombre videojuego	Categoría desarrollo	Año publicación.	Tipo de videojuego.
Resident Evil VII: Biohazard	AAA	2017	Videojuego principal
Resident Evil 2 (Remake 2019)	AAA	2019	Videojuego principal
Devil May Cry 5	AAA	2019	Videojuego principal
Resident Evil 3 (Remake 2020)	AAA	2020	Videojuego principal
Devil May Cry 5 Special Edition	AAA	2020	Videojuego principal / Edición especial
Videojuegos extras			
Ghost Survivors (Resident Evil 2)	-	2019	Minijuego DLC Resident Evil 2 (Remake 2019).
Resident Evil: Resistance (Bundled Game RE3 R2020)	-	2020	Bundled game de Resident Evil 3 (Remake 2020).
Videojuegos anunciados (no publicados a la fecha)			
Monster Hunter Rise	AAA	2021 (fecha estipulada)	Videojuego principal
Resident Evil VII: Village	AAA	2021 (fecha estipulada)	Videojuego principal

Tabla 2. Ventas videojuegos desarrollados con motor RE ENGINE a agosto de 2020. Elaboración propia.

Nombre videojuego	Año publicación.	Copias vendidas a Agosto 2020.
Resident Evil VII: Biohazard	2017	7.900.000
Resident Evil 2 (Remake 2019)	2019	7.200.000
Devil May Cry 5	2019	3.700.000
Resident Evil 3 (Remake 2020)	2020	2.700.000

TABULACIÓN DATOS PERSONAJES FEMENINAS PRESENTES EN VIDEOJUEGOS DESARROLLADOS EN RE ENGINE

Tabla 3. Personajes de género femenino presentes en videojuegos desarrollados con RE ENGINE. Elaboración propia.

Videojuegos.	Año publicación.	Personaje
Resident Evil VII: Biohazard	2007	Mia Winters
		Zoe Baker
		Marguerite Baker
		Eveline
Resident Evil 2 (Remake 2019)	2019	Claire Redfield
		Ada Wong
		Sherry Birkin
		Annete Birkin
		Katherine Warren
		Emma Kendo
Devil May Cry 5	2019	Eva
		Lady
		Nico
		Trish
Resident Evil 3 (Remake 2020) & Resident Evil: Resistance (Bundled Game RE3 R2020)	2020	Jill Valentine
		Valerie Harmon
		Annette Birkin
		Becca Woolett
		January Van Sant

TABULACIÓN DATOS OTRAS APARICIONES PERSONAJES FEMENINAS PRESENTES EN VIDEOJUEGOS DESARROLLADOS EN RE ENGINE

Tabla 4. Personajes de género femenino presentes en videojuegos desarrollados con RE ENGINE. Elaboración propia.

Videojuegos	Nombre	¿Posee alguna representación previa a su versión la creada en RE ENGINE?
Resident evil VII	Mia Winters	no
	Zoe Baker	no
	Marguerite Baker	no
	Eveline	no
Resident Evil 2 (Remake 2019)	Claire Redfield	si
	Ada Wong	si
	Sherry Birkin	si
	Annete Birkin	si
	Katherine Warren	si
	Emma Kendo	no
Devil May Cry 5	Eva	si
	Lady	si
	Nico	no
	Trish	si
Resident Evil 3 (Remake 2020) & Resident Evil: Resistance (Bundled Game RE3 R2020)	Valerie Harmon	no
	Annette Birkin	si
	Becca Woolett	no
	Jill Valentine	si
	January Van Sant	no

Tabla 5. Apariciones en diferentes medios de personajes femeninos presentes en videojuegos desarrollados con motor de juego RE ENGINE. Elaboración propia.

Apariciones en diferentes medios						
Personaje	Videojuegos	Películas	Literatura	Series	Otros	Total
Claire Redfield	31	10	14	1	3	59
Ada Wong	21	9	14	0	1	45
Annete Birkin	6	0	3	0	0	9
Katherine Warren	3	0	3	0	0	6
Eva	6	0	3	0	0	9
Lady	12	0	4	1	4	21
Trish	11	0	5	1	2	19
Jill Valentine	48	5	6	0	1	60

Tabla 6. Personajes de género femenino seleccionadas para realizar el proceso de análisis. Elaboración propia.

Personajes seleccionadas a analizar.		
Videojuegos.	Año publicación.	Personaje
Resident Evil 2 (Remake 2019)	2019	Claire Redfield
		Ada Wong
Devil May Cry 5	2019	Lady
		Trish
Resident Evil 3 (Remake 2020)	2020	Jill Valentine

TABULACIÓN DATOS APARICIONES SELECCIONADAS PERSONAJES FEMENINAS

Tabla 7. Representaciones seleccionadas Claire Redfield. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título
Claire Redfield	1998	Resident Evil 2
	2000	Resident Evil Code: Veronica
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City
	2015	Resident Evil: Revelations 2
	2019	Resident Evil 2 (Remake 2019).

Tabla 8. Representaciones seleccionadas Ada Wong. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título
Ada Wong	1998	Resident Evil 2
	2005	Resident Evil 4
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City
	2015	Resident Evil 6
	2019	Resident Evil 2 (Remake 2019).

Tabla 9. Representaciones seleccionadas Lady. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título
Lady	2005	Devil May Cry 3: Dante's Awakening
	2008	Devil May Cry 4
	2019	Devil May Cry 5

Tabla 10. Representaciones seleccionadas Trish. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título
Trish	2001	Devil May Cry
	2003	Devil May Cry 2
	2008	Devil May Cry 4
	2019	Devil May Cry 5

Tabla 11. Representaciones seleccionadas Jill Valentine. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título
Jill Valentine	1999	Resident Evil 3
	2002	Resident Evil (Remake)
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles
	2009	Resident Evil 5
	2012	Resident Evil: Revelations
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City
	2020	Resident Evil 3 (Remake 2020).

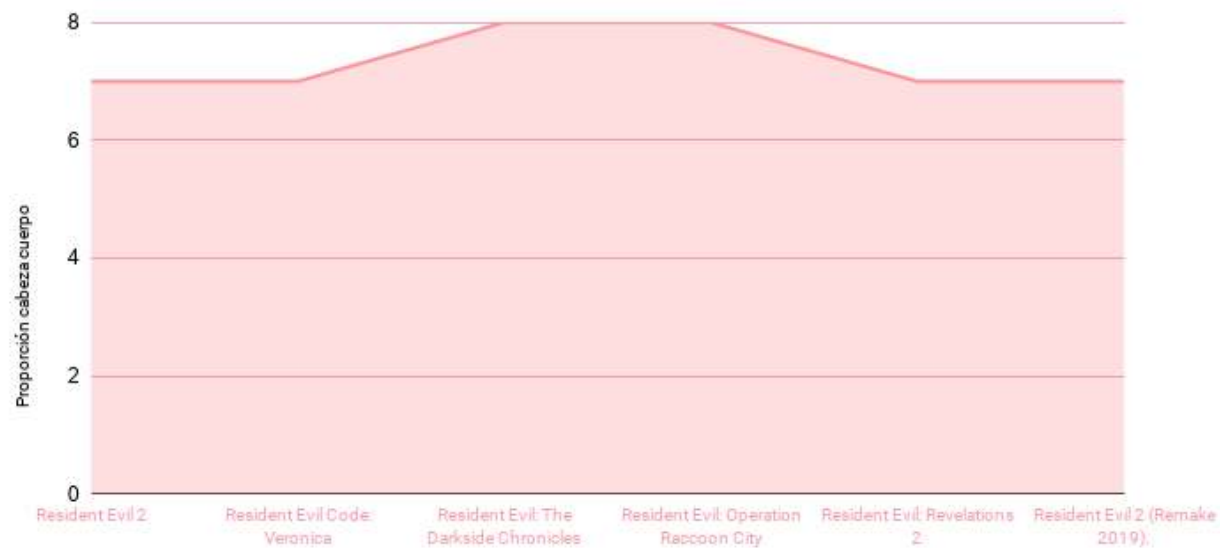
RESULTADOS CANON CUERPO - CLAIRE REDFIELD

Tabla 12. Tabulación canon cuerpo humano Claire Redfield. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título	Proporción cabeza cuerpo
Claire Redfield	1998	Resident Evil 2	7
	2000	Resident Evil Code: Veronica	7
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles	8
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	8
	2015	Resident Evil: Revelations 2	7
	2019	Resident Evil 2 (Remake 2019).	7

Gráfico 1. Datos graficados canon cuerpo humano Claire Redfield. Elaboración propia.

Claire Redfield - Resultados canon figura humana



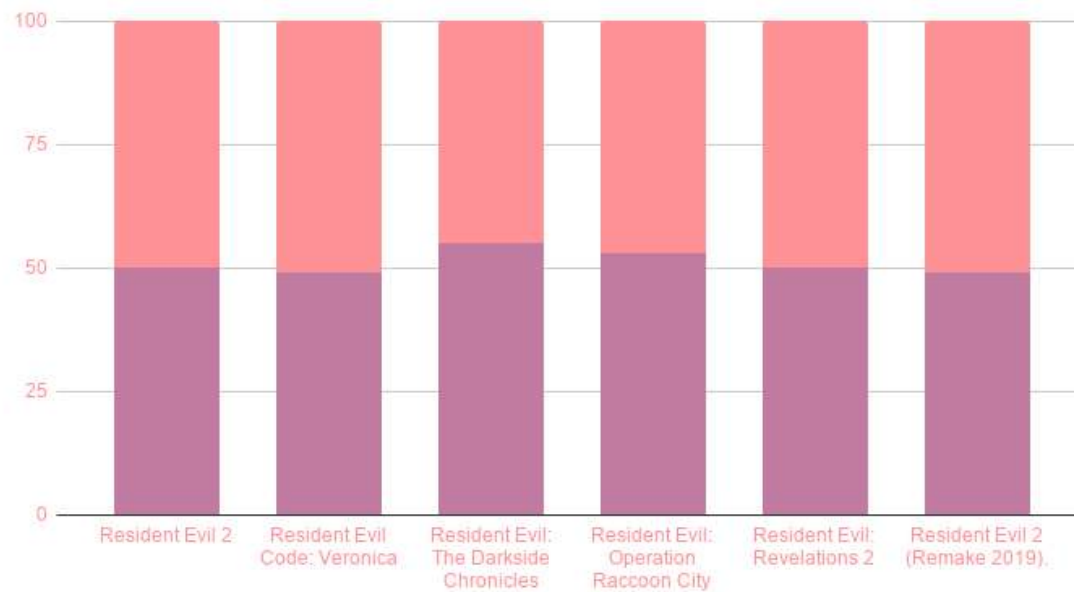
RESULTADOS PROPORCIÓN CUERPO - CLAIRE REDFIELD

Tabla 13. Tabulación proporción mitad superior y mitad inferior cuerpo humano Claire Redfield. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título	Porcentaje mitad superior	Porcentaje mitad inferior
Claire Redfield	1998	Resident Evil 2	50	50
	2000	Resident Evil Code: Veronica	51	49
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles	45	55
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	47	53
	2015	Resident Evil: Revelations 2	50	50
	2019	Resident Evil 2 (Remake 2019).	51	49

Gráfico 2. Datos graficados proporciones mitad superior y mitad inferior cuerpo humano Claire Redfield. Elaboración propia.

Claire Redfield - Proporción cabeza & tronco / piernas



TABULACIÓN DATOS COBERTURA CUERPO INDUMENTARIA - CLAIRE REFIELD

Tabla 14. Tabluación datos cobertura indumentaria. Claire Redfield. Elaboración propia.

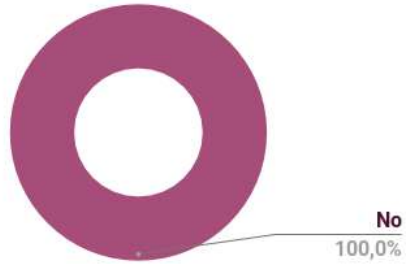
Nombre	Año	Título	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los hombros del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad superior de los brazos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de los brazos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente al pecho del cuerpo de la personaje?
Claire Redfield	1998	Resident Evil 2	No	Sí	Sí	No
	2000	Resident Evil Code: Veronica	No	Sí	Sí	Sí
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles. Primer atuendo	No	Sí	Sí	Sí
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles. Segundo atuendo	No	Sí	Sí	No
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	No	Sí	Sí	Sí
	2015	Resident Evil: Revelations 2	No	No	Sí	No
	2019	Resident Evil 2 (Remake 2019).	No	No	Sí	Sí

Tabla 15. Tabluación datos cobertura indumentaria. Claire Redfield. Elaboración propia.

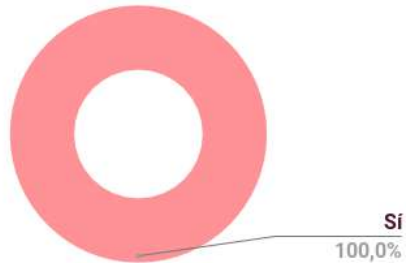
Nombre	Año	Título	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los senos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la cintura del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los muslos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de las piernas del cuerpo de la personaje?
Claire Redfield	1998	Resident Evil 2	No	No	Sí	No
	2000	Resident Evil Code: Veronica	No	Sí	No	No
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles. Primer atuendo	No	Sí	No	No
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles. Segundo atuendo	No	Sí	Sí	Sí
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	No	Sí	Sí	Sí
	2015	Resident Evil: Revelations 2	No	No	No	No
	2019	Resident Evil 2 (Remake 2019).	No	No	No	No

GRÁFICAS DATOS COBERTURA CUERPO INDUMENTARIA - CLAIRE REFIELD

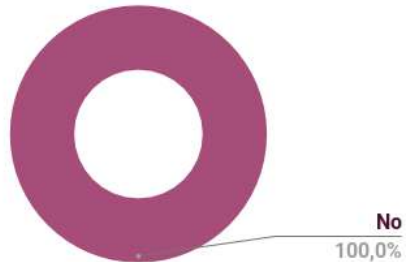
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los hombros del cuerpo de la personaje?



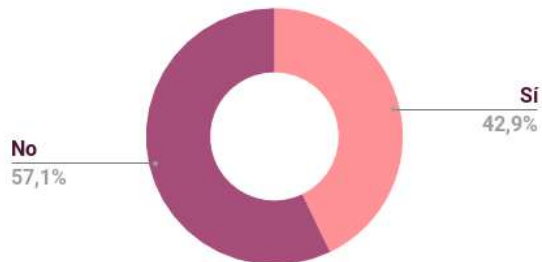
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de los brazos del cuerpo de la personaje?



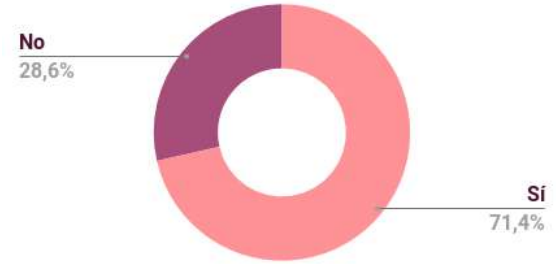
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los senos del cuerpo de la personaje?



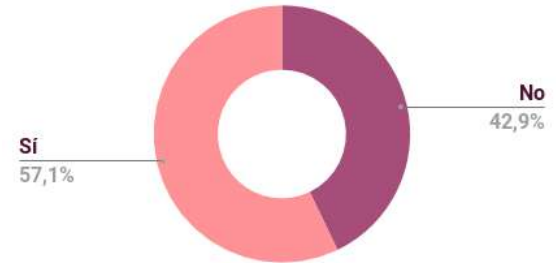
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los muslos del cuerpo de la personaje?



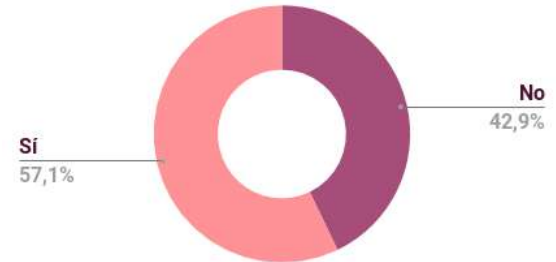
Recuento de ¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad superior de los brazos del cuerpo de la



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente al pecho del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la cintura del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de las piernas del cuerpo de la personaje?

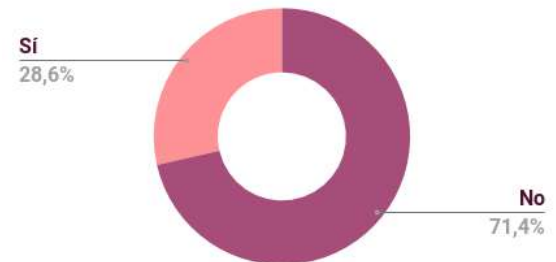


Gráfico 8, gráfico 9, gráfico 10 y gráfico 11. Gráfica datos cobertura indumentaria. Claire Redfield. Elaboración propia.

RESULTADOS CANON CUERPO - ADA WONG

Tabla 16. Tabulación canon cuerpo humano Ada Wong. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título	Proporción cabeza cuerpo
Ada Wong	1998	Resident Evil 2	7,5
	2005	Resident Evil 4	7,5
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	7,5
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles	7,5
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	8
	2015	Resident Evil 6	7,5
	2019	Resident Evil 2 (Remake 2019).	7

Gráfico 12. Datos graficados canon cuerpo humano Ada Wong. Elaboración propia.

Ada Wong - Resultados canon figura humana



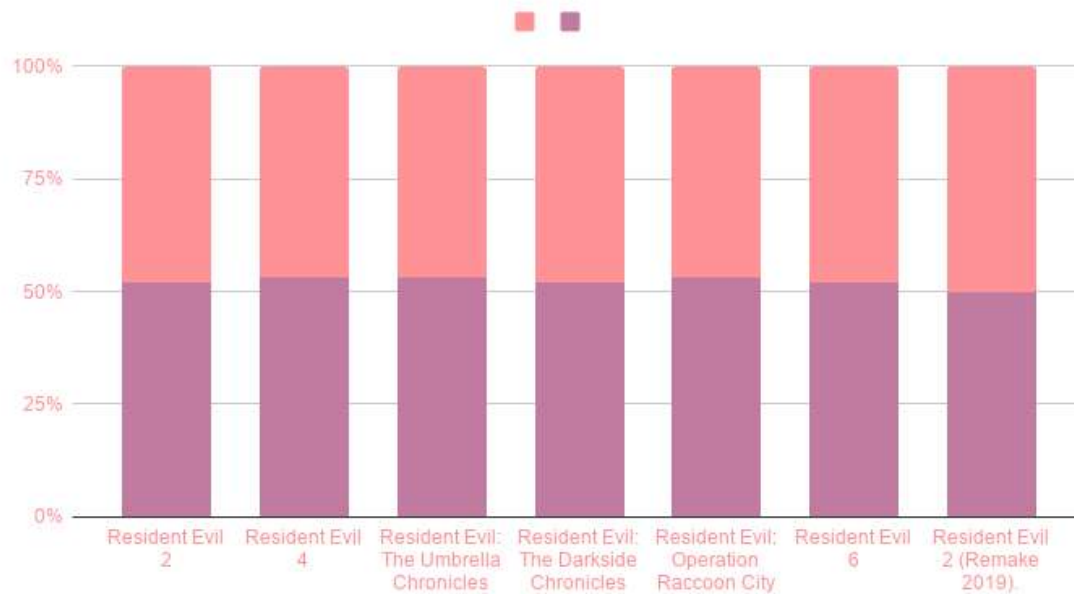
RESULTADOS PROPORCIÓN CUERPO - ADA WONG

Tabla 17. Tabulación proporción mitad superior y mitad inferior cuerpo humano Ada Wong. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título	Porcentaje mitad superior	Porcentaje mitad inferior
Ada Wong	1998	Resident Evil 2	48	52
	2005	Resident Evil 4	47	53
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	47	53
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles	48	52
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	47	53
	2015	Resident Evil 6	48	52
	2019	Resident Evil 2 (Remake 2019).	50	50

Gráfico 13. Datos graficados proporciones mitad superior y mitad inferior cuerpo humano Ada Wong. Elaboración propia.

Ada Wong - Proporción cabeza & tronco / piernas



TABULACIÓN DATOS COBERTURA CUERPO INDUMENTARIA - ADA WONG

Tabla 18. Tabulación datos cobertura indumentaria. Ada Wong.. Elaboración propia.

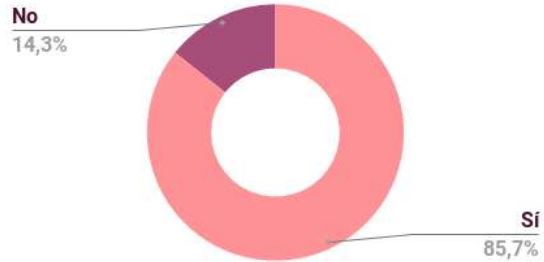
Nombre	Año	Título	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los hombros del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad superior de los brazos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de los brazos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente al pecho del cuerpo de la personaje?
Ada Wong	1998	Resident Evil 2	Sí	Sí	Sí	No
	2005	Resident Evil 4	Sí	Sí	Sí	Sí
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	Sí	Sí	Sí	No
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Sí	Sí	Sí	No
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	Sí	Sí	Sí	No
	2015	Resident Evil 6	No	No	No	Sí
	2019	Resident Evil 2 (Remake 2019).	Sí	Sí	Sí	Sí

Tabla 19. Tabulación datos cobertura indumentaria. Ada Wong. Elaboración propia.

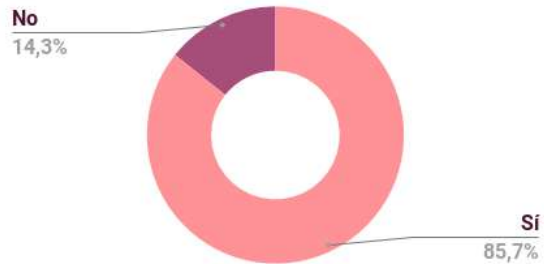
Nombre	Año	Título	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los senos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la cintura del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los muslos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de las piernas del cuerpo de la personaje?
Ada Wong	1998	Resident Evil 2	No	No	No	No
	2005	Resident Evil 4	No	No	Sí	Sí
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	No	No	No	No
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles	No	No	No	No
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	No	No	No	No
	2015	Resident Evil 6	Sí	No	No	No
	2019	Resident Evil 2 (Remake 2019).	No	No	No	No

GRÁFICAS DATOS COBERTURA CUERPO INDUMENTARIA - ADA WONG

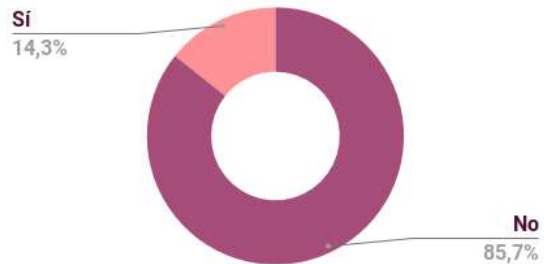
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los hombros del cuerpo de la personaje?



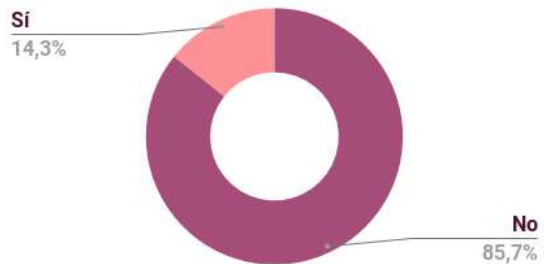
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de los brazos del cuerpo de la personaje?



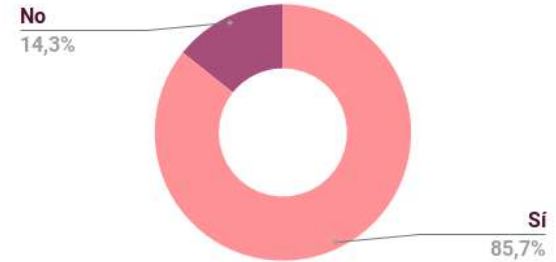
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los senos del cuerpo de la personaje?



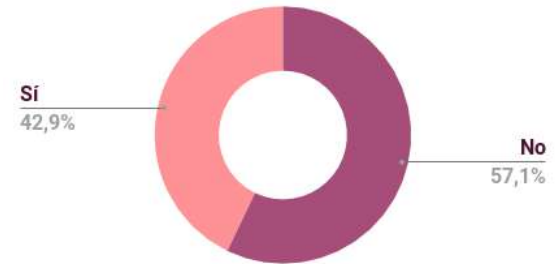
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los muslos del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad superior de los brazos del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente al pecho del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la cintura del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de las piernas del cuerpo de la personaje?

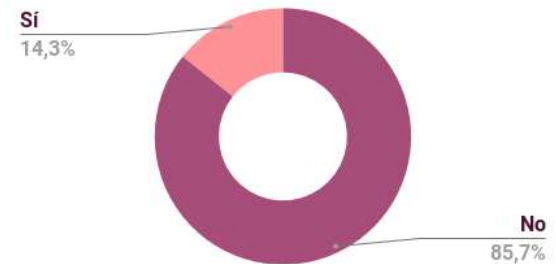


Gráfico 18, gráfico 19, gráfico 20 y gráfico 21. Gráfica datos cobertura indumentaria Ada Wong. Elaboración propia.

RESULTADOS CANON CUERPO - LADY

Tabla 20. Tabulación canon cuerpo humano Lady. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título	Proporción cabeza cuerpo
Lady	2005	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	7,5
	2008	Devil May Cry 4	8
	2019	Devil May Cry 5	8

Gráfico 22. Datos graficados canon cuerpo humano Lady. Elaboración propia.

Lady - Resultados canon figura humana



RESULTADOS PROPORCIÓN CUERPO - ADA WONG

Tabla 21. Tabulación proporción mitad superior y mitad inferior cuerpo humano Lady. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título	Porcentaje mitad superior	Porcentaje mitad inferior
Lady	2005	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	49	51
	2008	Devil May Cry 4	47	53
	2019	Devil May Cry 5	50	50

Gráfico 23. Datos graficados proporciones mitad superior y mitad inferior cuerpo humano Lady. Elaboración propia.

Lady - Proporción cabeza & tronco / piernas



TABULACIÓN DATOS COBERTURA CUERPO INDUMENTARIA - LADY

Tabla 22 Tabluación datos cobertura indumentaria. Lady. Elaboración propia.

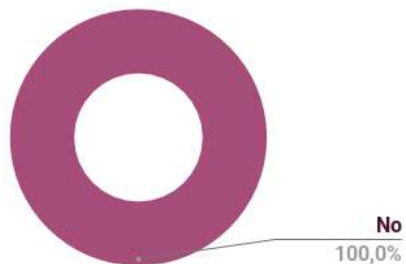
Nombre	Año	Título	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los hombros del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad superior de los brazos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de los brazos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente al pecho del cuerpo de la personaje?
Lady	2005	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	No	No	No	Sí
	2008	Devil May Cry 4	No	No	Sí	Sí
	2019	Devil May Cry 5	No	No	No	Sí

Tabla 23. Tabluación datos cobertura indumentaria. Lady. Elaboración propia.

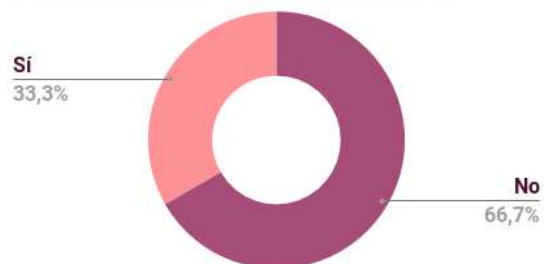
Nombre	Año	Título	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los senos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la cintura del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los muslos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de las piernas del cuerpo de la personaje?
Lady	2005	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	Sí	Sí	Sí	No
	2008	Devil May Cry 4	Sí	Sí	Sí	No
	2019	Devil May Cry 5	Sí	Sí	Sí	No

GRÁFICAS DATOS COBERTURA CUERPO INDUMENTARIA - LADY

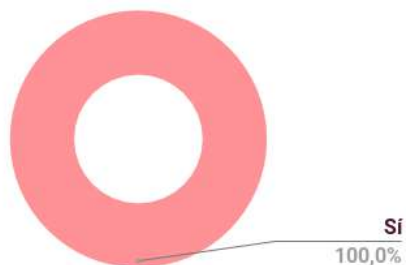
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los hombros del cuerpo de la personaje?



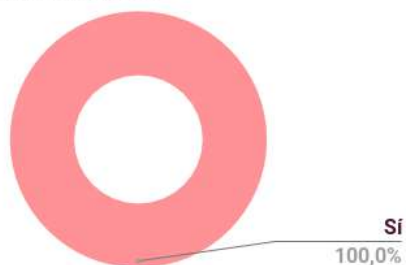
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de los brazos del cuerpo de la personaje?



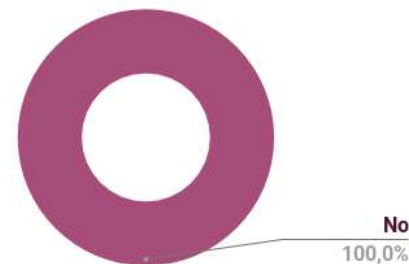
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los senos del cuerpo de la personaje?



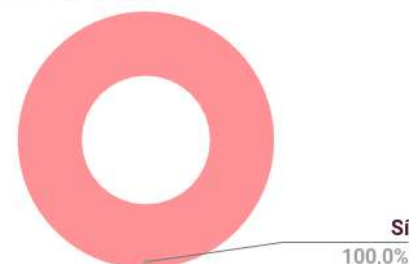
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los muslos del cuerpo de la personaje?



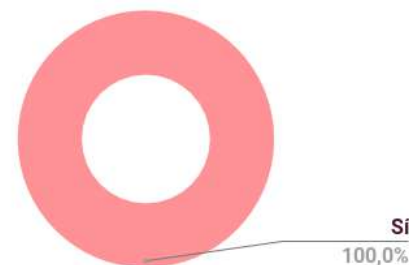
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad superior de los brazos del cuerpo de la personaje?



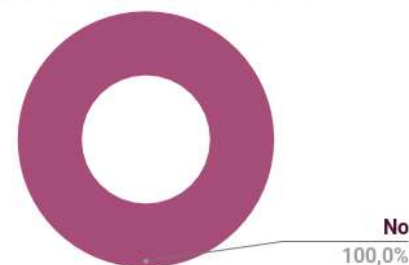
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente al pecho del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la cintura del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de las piernas del cuerpo de la personaje?



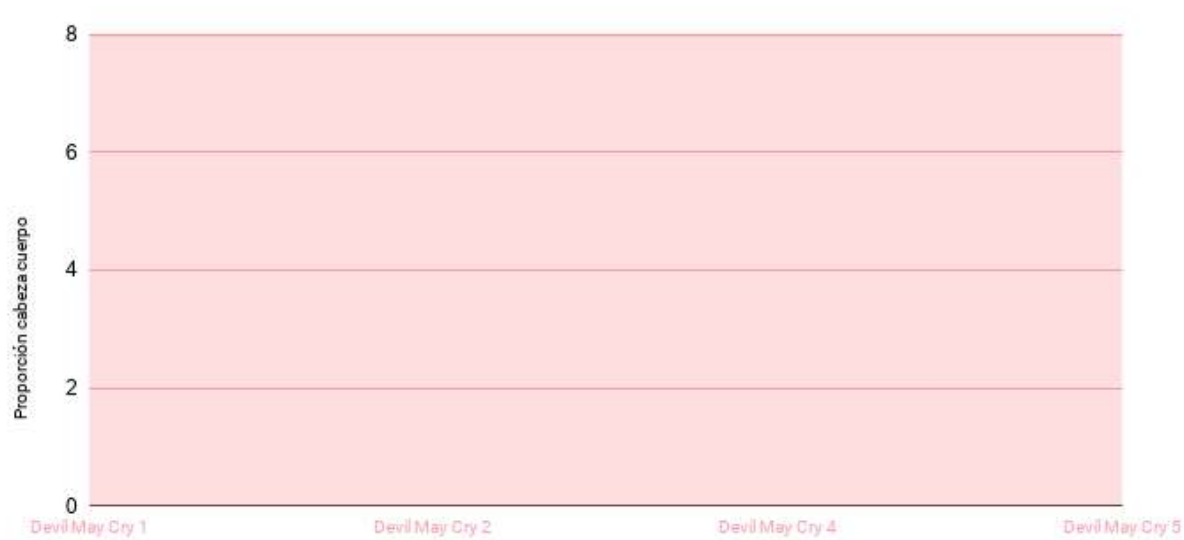
RESULTADOS CANON CUERPO - TRISH

Tabla 24. Tabulación canon cuerpo humano Trish. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título	Proporción cabeza cuerpo
Trish	2001	Devil May Cry	8
	2003	Devil May Cry 2	8
	2008	Devil May Cry 4	8
	2019	Devil May Cry 5	8

Gráfico 32. Datos graficados canon cuerpo humano Trish. Elaboración propia.

Trish - Resultados canon figura humana



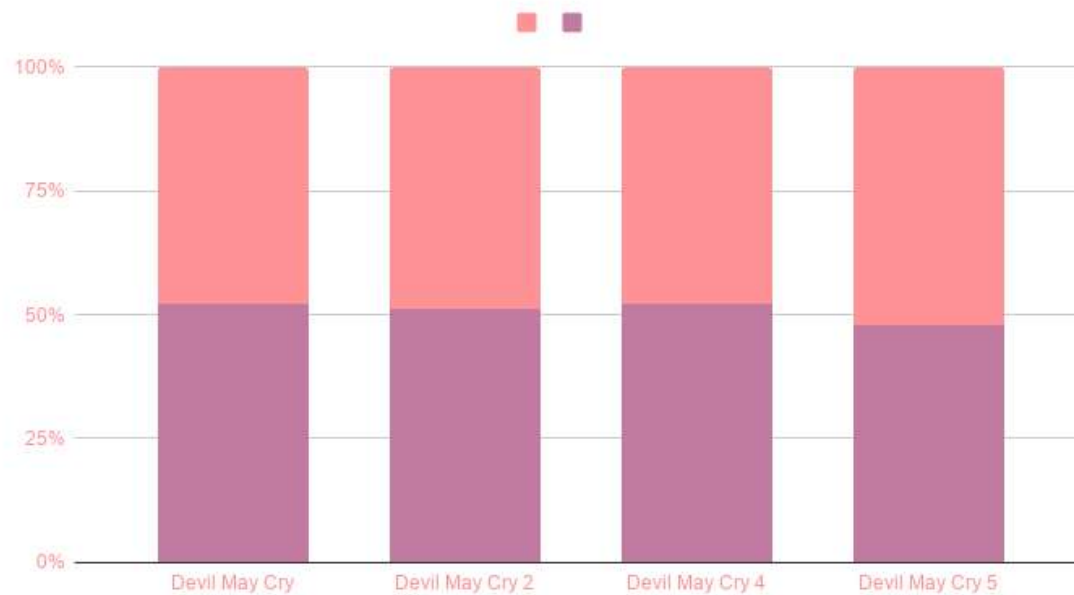
RESULTADOS PROPORCIÓN CUERPO - TRISH

Tabla 26. Tabulación proporción mitad superior y mitad inferior cuerpo humano Trish. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título	Porcentaje mitad superior	Porcentaje mitad inferior
Trish	2001	Devil May Cry	48	52
	2003	Devil May Cry 2	49	51
	2008	Devil May Cry 4	48	52
	2019	Devil May Cry 5	52	48

Gráfico 33. Datos graficados proporciones mitad superior y mitad inferior cuerpo humano Trish. Elaboración propia.

Trish - Proporción cabeza & tronco / piernas



TABULACIÓN DATOS COBERTURA CUERPO INDUMENTARIA - TRISH

Tabla 27. Tabulación datos cobertura indumentaria. Trish.. Elaboración propia.

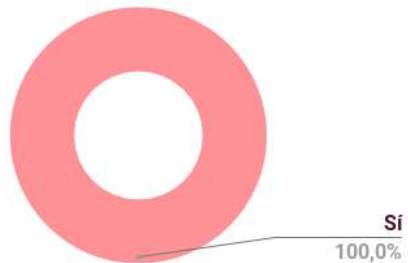
Nombre	Año	Título	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los hombros del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad superior de los brazos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de los brazos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente al pecho del cuerpo de la personaje?
Trish	2001	Devil May Cry	Sí	Sí	Sí	Sí
	2008	Devil May Cry 4	Sí	Sí	Sí	Sí
	2019	Devil May Cry 5	Sí	Sí	Sí	Sí

Tabla 28. Tabulación datos cobertura indumentaria. Trish. Elaboración propia.

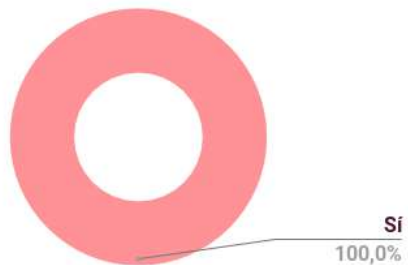
Nombre	Año	Título	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los senos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la cintura del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los muslos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de las piernas del cuerpo de la personaje?
Trish	2001	Devil May Cry	Sí	Sí	No	No
	2008	Devil May Cry 4	Sí	Sí	No	No
	2019	Devil May Cry 5	Sí	Sí	No	No

GRÁFICAS DATOS COBERTURA CUERPO INDUMENTARIA - TRISH

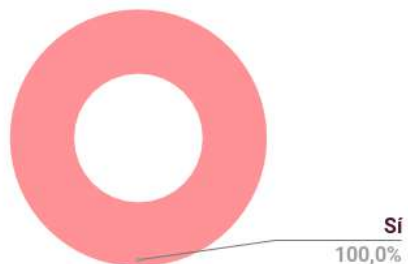
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los hombros del cuerpo de la personaje?



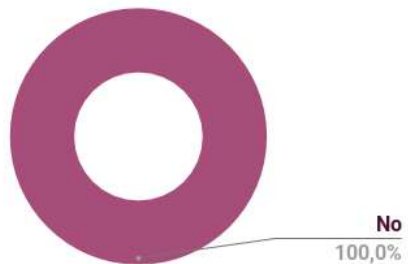
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de los brazos del cuerpo de la personaje?



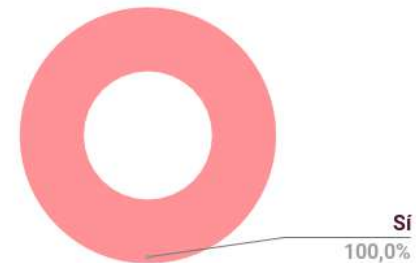
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los senos del cuerpo de la personaje?



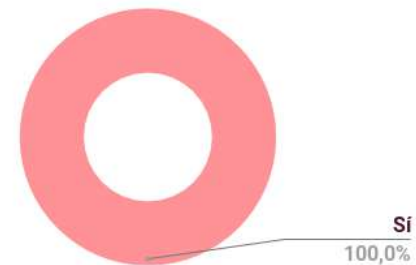
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los muslos del cuerpo de la personaje?



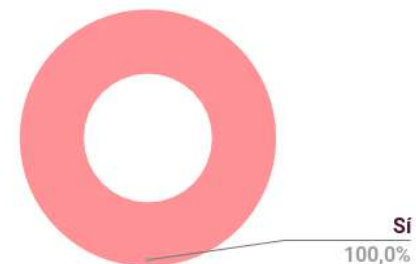
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad superior de los brazos del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente al pecho del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la cintura del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de las piernas del cuerpo de la personaje?

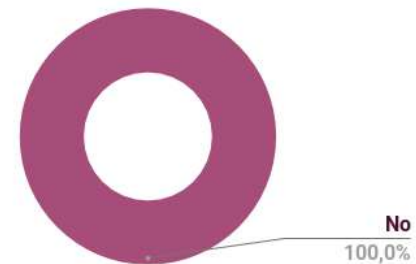


Gráfico 38, gráfico 39, gráfico 40 y gráfico 41 Gráfica datos cobertura indumentaria. Trish. Elaboración propia.

RESULTADOS CANON CUERPO - JILL VALENTINE

Tabla 29. Tabulación canon cuerpo humano Jill Valentine. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título	Proporción cabeza cuerpo
Jill Valentine	1999	Resident Evil 3	7
	2002	Resident Evil (Remake)	8
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	8
	2009	Resident Evil 5	7,5
	2012	Resident Evil: Revelations	7,5
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	7,5
	2020	Resident Evil 3 (Remake 2020).	7

Gráfico 42. Datos graficados canon cuerpo humano Jill Valentine. Elaboración propia.

Jill Valentine - Resultados canon figura humana



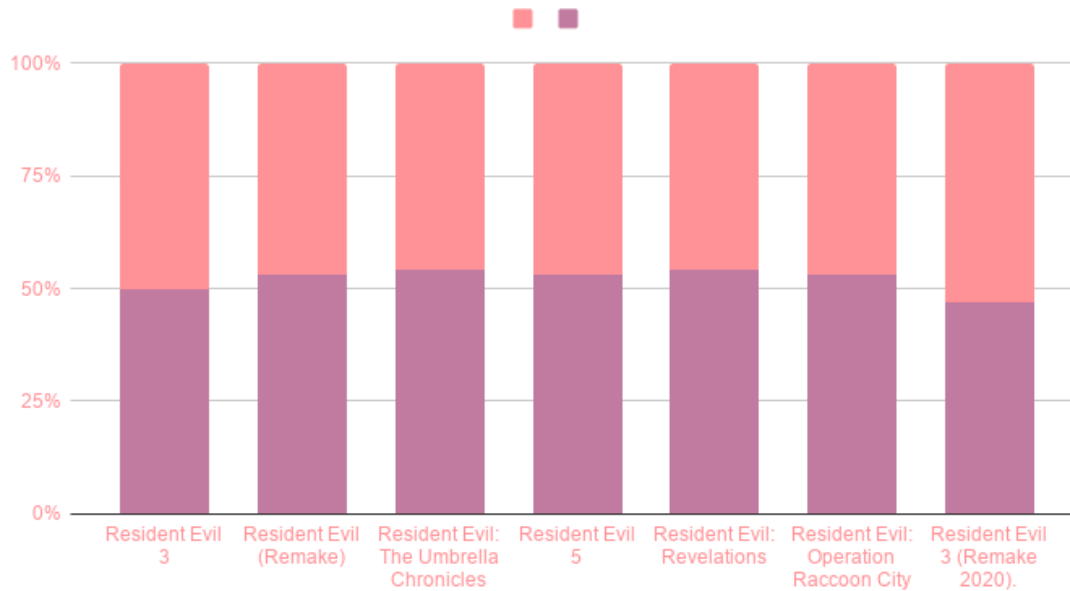
RESULTADOS PROPORCIÓN CUERPO - JILL VALENTINE

Tabla 30 Tabulación proporción mitad superior y mitad inferior cuerpo humano Jill Valentine. Elaboración propia.

Nombre	Año	Título	Porcentaje mitad superior	Porcentaje mitad inferior
Claire Redfield	1998	Resident Evil 2	50	50
	2000	Resident Evil Code: Veronica	51	49
	2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles	45	55
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	47	53
	2015	Resident Evil: Revelations 2	50	50
	2019	Resident Evil 2 (Remake 2019).	51	49

Gráfico 43. Datos graficados proporciones mitad superior y mitad inferior cuerpo humano Jill Valentine. Elaboración propia.

Jill Valentine - Proporción cabeza & tronco / piernas



TABULACIÓN DATOS COBERTURA CUERPO INDUMENTARIA - JILL VALENTINE

Tabla 32. Tabulación datos cobertura indumentaria. Jill Valentine.. Elaboración propia.

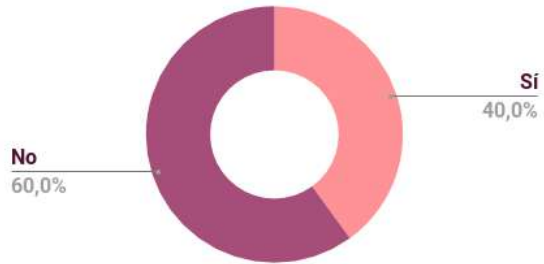
Nombre	Año	Título	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los hombros del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad superior de los brazos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de los brazos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente al pecho del cuerpo de la personaje?
Jill Valentine	1999	Resident Evil 3	Sí	Sí	Sí	Sí
	2002	Resident Evil (Remake)	No	Sí	Sí	No
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Primer atuendo	Sí	Sí	Sí	Sí
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Segundo atuendo	No	No	No	No
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Tercer atuendo	No	Sí	Sí	No
	2009	Resident Evil 5. Primer atuendo	No	No	Sí	No
	2009	Resident Evil 5. Segundo atuendo	No	No	No	Sí
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	Sí	Sí	Sí	Sí
	2012	Resident Evil: Revelations	No	No	Sí	No
	2020	Resident Evil 3 (Remake 2020).	Sí	Sí	Sí	Sí

Tabla 32. Tabulación datos cobertura indumentaria. Jill Valentine.. Elaboración propia.

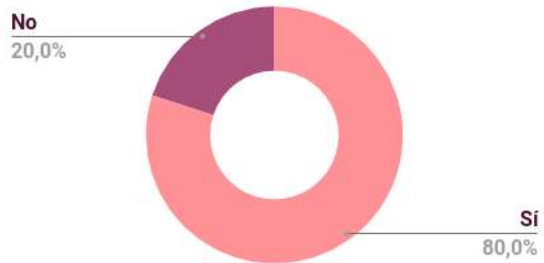
Nombre	Año	Título	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los senos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la cintura del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los muslos del cuerpo de la personaje?	¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de las piernas del cuerpo de la personaje?
Jill Valentine	1999	Resident Evil 3	No	No	Sí	No
	2002	Resident Evil (Remake)	No	No	No	No
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Primer atuendo	No	No	Sí	No
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Segundo atuendo	No	No	No	No
	2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Tercer atuendo	No	No	No	No
	2009	Resident Evil 5. Primer atuendo	No	No	No	No
	2009	Resident Evil 5. Segundo atuendo	Sí	No	No	No
	2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	No	No	Sí	No
	2012	Resident Evil: Revelations	No	No	No	No
	2020	Resident Evil 3 (Remake 2020).	No	No	No	No

GRÁFICAS DATOS COBERTURA CUERPO INDUMENTARIA - JILL VALENTINE

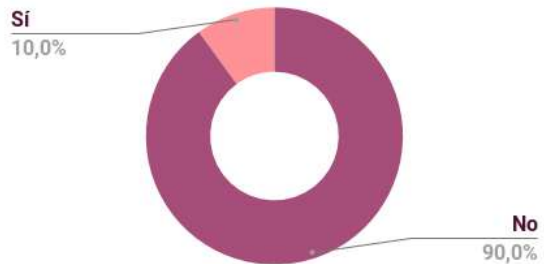
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los hombros del cuerpo de la personaje?



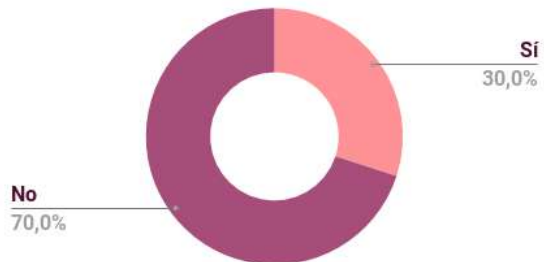
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de los brazos del cuerpo de la personaje?



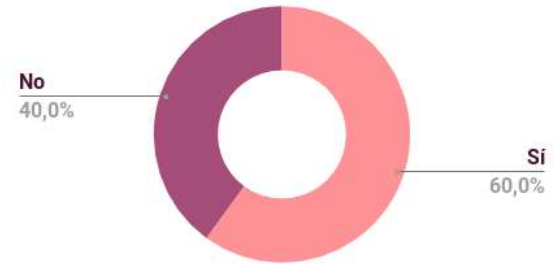
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los senos del cuerpo de la personaje?



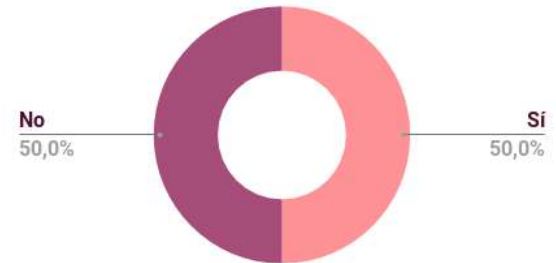
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a los muslos del cuerpo de la personaje?



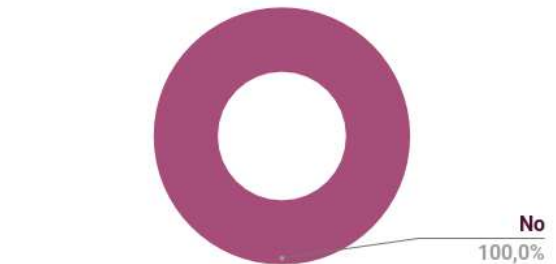
¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad superior de los brazos del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente al pecho del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la cintura del cuerpo de la personaje?



¿El atuendo deja expuesta la piel de la zona correspondiente a la mitad inferior de las piernas del cuerpo de la personaje?



Gráfico 48, gráfico 49, gráfico 50 y gráfico 51 . Gráfica datos cobertura indumentaria. Jill Valentine. Elaboración propia.



Agradecimientos

Debo agradecer a muchas personas. A mi papá que con las partidas de escoba me ayudó a relajarme en este difícil año de pandemia. A la Kari que me acompañó con todo su cariño y ayuda por zoom hasta el último día. A la Isa que fue mi compañera de título y frustraciones, pese a que hicimos proyectos separadas. A mi abuelo Alberto, que me ha apoyado pese a que no le encuentra mucho sentido a lo que estudio. Al profesor Hugo Palmarola por fomentarnos a hacer un proyecto que nos gustara. Al profesor Alejandro Alaluf, que me ayudó a decidirme a trabajar con las representaciones femeninas en videojuegos y a encontrar la paradoja de la reformulación de representaciones femeninas durante los últimos diez años. Y a mi gato Trueno, que me acompañó todas las noches de desvelo en su puesto al lado de mi escritorio.

Pero la estrella de mis agradecimientos es mi mamá, que me ha apoyado no sólo en el proceso de título, ni estos extensos cinco años de carrera, sino que toda mi vida. Estoy donde estoy gracias a ella. Me enseñó con su propio ejemplo que las mujeres somos capaces de hacer de todo por nosotras mismas y no somos una damisela atrapada por un gorila esperando que venga nuestro fontanero rojo con bigote a rescatarnos.

BIBLIOGRAFÍA

- Alaluf, A. (2020). INTRODUCCIÓN AL VIDEO JUEGO. [Diapositivas PowerPoint]. Lenguaje del video juego, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile.
- Alaluf, A. (2020). PRIMERA GENERACIÓN DE VIDEOJUEGOS & CONSOLAS (1972 - 1977) [Diapositivas PowerPoint]. Lenguaje del video juego, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile.
- Alaluf, A. (2020). VIDEO GAME CRASH [Diapositivas PowerPoint]. Lenguaje del video juego, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile.
- Barco, U. (18 de julio de 2020) La edad promedio y otros datos curiosos sobre los gamers. Recuperado el 18 de diciembre de 2020 de unocero - La edad promedio y otros datos curiosos sobre los gamers
- Batchelor, J. (10 de mayo de 2019). Newzoo: More than one billion women are active gamers. Recuperado el 27 de junio de 2020 de <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-05-10-newzoo-more-than-one-billion-women-are-active-gamers>
- Dsigno. (15 de febrero de 2017). Cánones de la figura humana. Recuperado el 03 de enero de 2020 de <https://www.dsigno.es/blog/disenio-de-moda/canones-de-la-figura-humana>
- Feminist Frequency (1 de septiembre de 2016). All the Slender Ladies: Body Diversity in Video Games [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=qbqRtp5ZUGE&list=PLn4ob_5_ttEaZWYcx7VKiFheMSEp1gbq&index=4
- Feminist Frequency (7 de marzo de 2013). Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&t=189s
- Feminist Frequency (28 de mayo de 2013). Damsel in Distress: Part 2 - Tropes vs Women in Video Games [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs
- Feminist Frequency (1 de agosto de 2013). Damsel in Distress: Part 3 - Tropes vs Women in Video Games [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH_KwM
- Feminist Frequency (31 de enero de 2017). Not Your Exotic Fantasy - Tropes vs. Women in Video Games [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=K2hYdBxxTTM&list=PLn4ob_5_ttEaZWYcx7VKiFheMSEp1gbq&index=2
- Figuroa, S. (18 de enero de 2017). Razones para volver al terror: entrevista Resident Evil 7. Recuperado el 02 de Enero de 2020

- de <https://www.gamereactor.es/razones-para-volver-al-terror-entrevista-resident-evil-7/>
- Gamecored (17 de mayo de 2019). El motor gráfico de Capcom, RE Engine, está más que preparado para ejecutarse en la próxima generación de consolas. Recuperado el 28 de diciembre de 2020 de <https://www.gamecored.com/el-motor-grafico-de-capcom-re-engine-esta-mas-que-preparado-para-ejecutarse-en-la-proxima-generacion-de-consolas/>
- García, A. (27 de octubre de 2019). Videojuegos: una industria de 135.000 millones. Recuperado el 04 de julio de 2020 de <http://www.magazinedigital.com/historias/reportajes/videojuegos-una-industria-135000-millones>
- García, I., & Nader, F. (2009). EN LA RELACIÓN DE PAREJA Male stereotypes in the couple relationship. 14(55), 37–45.
- IGN (26 de febrero de 2020) Resident Evil 3: cómo Capcom rediseñó a Jill Valentine como heroína de acción. Recuperado el 20 de diciembre de 2020 de <https://es.ign.com/resident-evil-3-remake-ps4/161077/interview/resident-evil-3-como-capcom-redisenio-a-jill-valentine-como-heroína-de-accion>
- Levis, D. (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Rodríguez, D. (03 de enero de 2020). Industria de los videojuegos arrasó en 2019 con ganancias sobre los USD \$120.000 millones. Recuperado el 05 de julio de 2020 de <https://www.fayerwayer.com/2020/01/videojuegos-2019-ganancias/>
- Rodriguez, J (20 de septiembre de 2020). Monster Hunter Rise está siendo creado con el RE Engine en Nintendo Switch, confirmado por Capcom. Recuperado el 28 de diciembre de 2020 de <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/207939/monster-hunter-rise-esta-siendo-creado-con-el-re-engine-en/>
- Rossaro, A. L. (17 de abril de 2012). Aprender jugando: Los videojuegos y su potencial educativo. Recuperado el 20 de diciembre de 2020 de <https://ineverycrea.net/comunidad/ineverycrea/recurso/Aprender-jugando-Los-videojuegos-y-su-potencial-e/ba4316fb-a533-4db4-9d91-92e0768dd9e4>
- Russo, M. T. (2018). Beauty, nature and artifact. The utopias of the post-natural body. Sociología y Tecnociencia, 8(1), 17–26. <https://doi.org/10.24197/st.1.2018.17-26>
- Sampere, J. (14 de agosto de 2020). Capcom actualiza los datos de ventas de varios juegos. Recuperado el 23 de diciembre de <https://www.eurogamer.es/articles/2020-08-14-capcom-actualiza-datos-ventas>
- Sandri, P. (17 de noviembre 2020). El negocio del videojuego se expande con el virus. Recuperado el 28 de noviembre 2020 de <https://www.lavanguardia.com/economia/20201117/49466709774/expansion-negocio->

- [videojuegos-coronavirus.html](#)
- SAHUQUILLO MATEO, Piedad; ROS ROS, Concepción; BELLVER MORENO, M^a Carmen (2008). El rol de género en los videojuegos. En SÁNCHEZ i PERIS, Francesc J. (Coord.) Videojuegos: una herramienta educativa del "homo digitalis" [monográfico en línea]. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 9, n^o 3. Universidad de Salamanca [Fecha de consulta: 19/10/2020]. http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_sauquillo_ros_bellver.pdf ISSN: 1138-9737
- Sobchack, V. (2018). Final Fantasies: Animated Worlds, 171–182. <https://doi.org/10.2307/j.ctt22p7j2j.14> (Sobchack, 2018).
- Villalobos, J. (2015). Cine y videojuegos. Un diálogo transversal. Sevilla, España: Ediciones Héroes de Papel.
- Wikipedia (2020, diciembre) Arcade. Arcade - Wikipedia, la enciclopedia libre
- Wikipedia (2020, diciembre) Canon (arte). Canon (arte) - Wikipedia, la enciclopedia libre
- Wikipedia (2020, diciembre) Resident Evil Revelations 2. Resident Evil: Revelations 2 - Wikipedia, la enciclopedia libre
- Wikipedia (2020, diciembre) Resident Evil Survivor 2 Code: Verónica. Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica - Wikipedia, la enciclopedia libre
- Wikipedia (2020, julio). Tennis for two. https://es.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two

IMÁGENES

Figura 2. Escena enfrentamiento Psycho Mantys, el cual "adivina" que al jugador le gusta Cattlevania al leer los datos guardados en la Memory Card de la consola. Videojuego: Metal Gear Solid (1999). Fuente: <https://whatculture.com/gaming/19-most-laughably-unfair-bosses-of-all-time?page=16>

Figura 3. Venom Snake, protagonista, celebrando cumpleaños del jugador si este se conecta al videojuego el día de su propio nacimiento. Videojuego: Metal Gear Solid V. The Phantom Pain. Propietario: Konami Fuente: <https://www.destructoid.com/stories/happy-birthday-metal-gear-how-did-you-hold-up-the-past-30-years-448726.phtml>

Figura 5. Daphne, princesa que debía ser rescatada en videojuego Dragon's Lair. (1983). Fuente: <http://www.classicgaming.cc/classics/dragons-lair/>

Figura 6. Joystick XBOB ONE. Fuente: <https://pixabay.com/es/photos/xbox-controlador-control-gamepad-2606608/>

Figura 7. Personajes Dead or Alive Xtreme 3. Videojuego sub saga de Dead or Alive donde las personajes interactúan en trajes de baños. Videojuego: Dead or Alive Xtreme 3. Fuente: <https://www.hyperhype.es/dead-or-alive-xtreme-3-lanzamientos/>

Figura 8. Kratos, God of War. SCE Santa Mónica Studio Fuente: <https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Kratos?file=Kratos.jpg>

Figura 9. Dante, aspecto Devil May Cry 4 (2008) . Capcom. Fuente: <http://blessfght.blogspot.com/2014/07/devil-may-cry-4.html>

Figura 10. Joystick XBOX 360. Fuente: <https://pixabay.com/fi/photos/painiketta-tietokone-konsoli-ohjau-4628422/>

Figura 11. Máquinas Arcade. Fotografía de Rob Boudon. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Arcade#/media/Archivo:Four_Arcade_Games.jpg

Figura 12. Concepto de arte personaje Overwatch, proceso de iteración del diseño del personaje. Blizzard. Fuente: <https://www.icy-veins.com/forums/topic/33984-moira-origin-concept-art-skins-for-all-and-more/>

Figura 13. Publicidad Game Boy Años 90's. Nintendo. Fuente: <https://retrovolve.com/this-game-boy-pocket-ad-is-seriously-distracting-and-seriously-disturbing/>

Figura 14. A la izquierda Alexios, a la derecha Cassandra, personajes Assassin's Creed Odyssey (2018). Ubisoft. Fuente: https://i.3djuegos.com/juegos/15916/assassin_039_s_creed_odyssey/fotos/maestras/assassin_039_s_creed_odyssey-4591071.jpg

Figura 15. La imagen demuestra la diferencia entre las variedades de representaciones femeninas y masculinas. Videojuego: League of Legends, RIOT. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=qbqRtp5ZUGE>

Figura 16. Armadura femenina (derecha) y armadura masculina (izquierda). La armadura masculina cubre mayor porcentaje de piel que la armadura femenina. Videojuego: TERA (2011). Krafton. Fuente: <https://www.nymgamer.com/?p=3007>

Figura 17. Bayonetta posando de espalda a la cámara. Videojuego: Bayonetta (2009). Platinum Games. Fuente: https://bayonetta.fandom.com/wiki/Category:Bayonetta_Character_Images

Figura 18. Mei-Ling Zhou, personaje jugable Overwatch. Videojuego: Overwatch (2016). Blizzard. Fuente: <http://gadplayers.blogspot.com/2015/>

Figura 19. Claire Redfield y Sherry Birkin modeladas con motor RE ENGINE. Videojuego: Resident Evil 2 (Remake 2019). Capcom. Fuente: https://residentevil.fandom.com/wiki/Claire_Redfield/gallery

Figura 20. Jill Valentine, representación RE ENGINE Videojuego: Resident Evil 2 (Remake 2019). Capcom. Fuente: https://residentevil.fandom.com/wiki/Jill_Valentine/gallery

Figuras 21 y 22. Proceso de photoscanning de personaje Jack Baker en RE ENGINE a partir desde un humano real. Capcom. Fuente: <https://www.gamereactor.es/imagenes/?textid=362563&id=1848623>

Figura 23. Personaje Jack Baker en videojuego Resident Evil VII: Biohazard (2017).Capcom. Fuente: https://residentevil.fandom.com/wiki/Resident_Evil_7:_Biohazard/gallery?file=Jack_Baker_2.png

Figura 24. V , personaje Devil May Cry 5. Personaje modelado en RE ENGINE a partir desde un humano real. Capcom. Fuente: <https://pt.ign.com/devil-may-cry-5/70806/news/capcom-anuncia-nova-demo-para-devil-may-cry-5>

Figura 25. Lady , personaje Devil May Cry 5. Personaje modelado en RE ENGINE a partir desde un humano real. Propiedad: Capcom. Fuente: <https://pt.ign.com/devil-may-cry-5/70806/news/capcom-anuncia-nova-demo-para-devil-may-cry-5>

Figura 27. Interior libro Guerreras y Princesas. Fuente: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/guerreras-princesas-libro-que-repasa-historia-heroinas-videojuegos-195670>

Figura 28. Banner reportaje "El papel de la mujer en los videojuegos" Fuente: <https://vandal.elespanol.com/reportaje/el-papel-de-la-mujer-en-los-videojuegos>

Figura 29. Lara Croft con físico más similar a una mujer real. Fuente: <https://www.muycomputer.com/2015/07/24/heroinas-de-videojuegos/>

Figura 31. Lara Croft. Tomb Raider (1996). Core Design. Fuente: <https://www.xataka.com/videojuegos/veinte-anos-de-un-icone-llamado-lara-croft>

Figura 32. Ellie, The last Of Us II (2020). Fuente: <https://www.gamecored.com/last-us-part-ii-esto-es-lo-que-sabemos-del-gameplay-que-tendra-ellie-en-el-juego/>

Figura 33. Jill Valentine en Resident Evil (1996). Capcom. Fuente: https://as.com/meristation/2020/04/01/reportajes/1585699625_079039.html

Figura 34. Jill Valentine en Resident Evil 3 (1999). Capcom. Fuente: <https://evilhazard.com.br/evilfiles-resident-evil-3-nemesis-historia/>

Figura 35. Jill Valentine en Resident Evil 3 (Remake 2020). Capcom. Fuente: <https://www.alfabetajuega.com/noticia/resident-evil-dibuja-a-jill-valentine-al-estilo-de-marvel-comics>

Figura 36. Jill Valentine en Resident Evil 3 (Remake 2020). Capcom. Fuente:

<https://www.muycomputer.com/2020/02/25/resident-evil-3-remake-4k-gameplay/>

Figura 37. Personajes Resident Evil 3 (Remake 2020). Capcom. Fuente: <https://www.muycomputer.com/2020/03/26/rendimiento-resident-evil-3-remake/>

Figura 38. Annette Birkin y Claire Redfield. Resident Evil 2 (Remake 2020) . Capcom. Fuente: https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Annette_Birkin

Figura 39. Trish Devil May Cry 5. Capcom. Fuente: <https://todasgamers.com/2020/01/16/devil-may-cry-un-paseo-por-los-impares/>

Figura 40. Zoe Baker. Resident Evil VII: Biohazard (2017). Capcom. Fuente: https://residentevil.fandom.com/wiki/Zoe_Baker

Figura 41. Logo motor de juego Reach for the moon "RE ENGINE". Capcom. Fuente: <https://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/50711168/0/capcom-tendra-conferencias-para-hablar-de-re-engine-en-japon/>

Figura 42. <https://www.levelup.com/noticias/489050/Capcom-presento-el-arte-oficial-de-la-portada-de-Resident-Evil-2>

Figura 43. Key art Resident Evil 2 (Remake 2019). Capcom. Fuente: <https://allgamersin.com/devil-may-cry-5-nuevo-key-art-y-detalla-deluxe-edition/>

Figura 44. Key art Devil May Cry 5 (2019). Capcom. Fuente: <https://www.abc.net.au/classic/programs/game-show/resident-evil-3/12162076>

Figura 45. Key art Resident Evil 3 (Remake 2020). Capcom. Fuente: https://residentevil.fandom.com/es/wiki/Marguerite_Baker

