



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo
UDELAR



Escuela Universitaria
Centro de Diseño

Trabajo final de grado

Final Fantasy: Análisis de la indumentaria femenina desde una perspectiva de género.

Angie Muñoz Barreiro.

Tutor: Eduardo Sganga.

Tribunal: Gonzalo Núñez, Sofía Martínez.

Octubre, 2024. Montevideo, Uruguay.

FINAL FANTASY



ANÁLISIS DE LA INDUMENTARIA FEMENINA DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO

ANGIE MUÑOZ BARREIRO

OCTUBRE, 2024. MONTEVIDEO, URUGUAY.



AGRRADEDECIMIENTOS



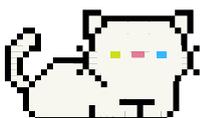
Quiero agradecer profundamente a mis padres y a mi hermano, por todo el esfuerzo y apoyo que me brindaron siempre a lo largo de mi vida.

Mati, gracias por tu apoyo incondicional en los momentos más difíciles.

Le agradezco a mi tutor Eduardo Sganga, por su guía y disponibilidad para orientarme en este camino.

Un agradecimiento especial a Nina por sus estridentes maullidos y perpetuos ronroneos mientras escribía este trabajo.

A Megara, por sus diez años de amor y compañía en nuestra vida. Siempre vas a estar en mi corazón.



Resumen:

El presente trabajo de grado tiene como objetivo realizar un análisis semiótico con un enfoque de perspectiva de género, de la vestimenta y accesorios de los personajes femeninos protagonistas en la saga de videojuegos Final Fantasy.

El tema ha sido seleccionado debido a la creciente relevancia de los videojuegos en la cultura del entretenimiento a nivel global y local.

En esta investigación desde una perspectiva de género, se analizaron los signos y símbolos presentes en la indumentaria de las personajes, con el objetivo de entender cómo el diseño influye en la estilización, así como en la narrativa de los personajes femeninos.

Palabras clave:

Indumentaria femenina, videojuegos, Final Fantasy, perspectiva de género.

Glosario:

Animación: Deformación o movimiento de los objetos de un modelo 3D a lo largo del tiempo. Para que haya animación, esta deformación o movimiento debe variar en algún aspecto respecto al tiempo: cambio de luces y formas, movimiento de objetos y cámaras, etc.

Bit: Es la cantidad de información que se puede almacenar y procesar en la memoria de un sistema de videojuegos. A mayor número de bits, mayor será la cantidad de datos utilizados para representar gráficos, sonido etc; por lo tanto mejor será la calidad del juego.

CGI: Las “imágenes generadas por ordenador”, son cualquier imagen o conjunto de imágenes secuenciadas creadas con programas informáticos. Actualmente el CGI permite obtener imágenes de ficción con un nivel de realismo cinematográfico.

Consola de videojuegos: Dispositivo electrónico de entretenimiento que puede ejecutar diferentes tipos de videojuegos. Están diseñadas para un uso en el hogar y requieren ser conectadas a un televisor y a la red eléctrica. Además de jugar, las consolas pueden permitir ver películas, escuchar música y jugar en línea.

Gamer: Persona que se dedica a jugar videojuegos de manera regular, ya sea en consolas, computadoras o dispositivos móviles.

Gráficos 2D: Sucesión de imágenes bidimensionales (personajes, fondos y efectos visuales) en distintas posiciones y que cambian rápidamente son capaces de crear la ilusión de movimiento.

Gráficos 3D: Se utiliza para diseñar objetos y personajes tridimensionales. Este proceso consta de 3 fases: modelado, animación y renderizado. Son gráficos que utilizan una representación tridimensional de datos geométricos (a menudo cartesianos) que se almacenan en el ordenador con el propósito de realizar cálculos y representar imágenes.

Juego en línea: Modo de juego que se da a través de internet, permitiendo a los jugadores interactuar y competir con otros en todo el mundo.

Máquina de arcade: Llamadas también “Máquinas recreativas” son un tipo de videojuego creados con un mueble (en su mayoría vertical) con controles los cuales dependen del juego (pueden variar desde una palanca y botones, armas, o volantes con freno y acelerador, etc). Para jugar se tenían que usar fichas, equivalentes a tiempo o turnos en el juego.

Multiplayer: Proveniente del inglés “Multijugador”, se refiere a un modo de juego en el que participan 2 o más jugadores. Estos pueden jugar de forma competitiva o cooperativa entre sí. Puede ser tanto en una red local o en línea.

NPC: Proveniente del inglés “Non player character” son personajes no jugables, aquellos dentro de los videojuegos que son controlados directamente por el director de juego.

Pixel: Unidad mínima homogénea de color que forma parte de una imagen digital.

PJ: Proveniente del inglés “player character” o “playable character” (personaje jugable), los PJ's son aquellos personajes que los jugadores controlan directamente durante el juego.

Polígono: Grupo de vértices, bordes y caras que componen la forma de un objeto 3D.

Red Local: Conexión y comunicación entre 2 o más dispositivos dentro de una misma área para permitir el juego en red sin conexión a internet.

RPG (Role-Playing Game): Tipo de juego que toma el nombre del juego de mesa “*Dungeons & Dragons*”, el cual lleva a los participantes a asumir un rol o papel, interpretando a un personaje. El jugador adopta el papel de uno o más personajes que a través de una aventura pueden avanzar, evolucionar y/o adquirir nuevas habilidades en un mundo con enemigos, tiendas, objetos para vender o usar.

Single-Player: Proveniente del inglés “Modo de juego de un solo jugador”. Enfrentándose a NPC's o al desarrollo de la historia del juego en sí. No se tiene la presencia de otros jugadores en línea o en la misma pantalla.

Sprite: Recurso gráfico bidimensional que representa un objeto u personaje. Se pueden animar para crear efectos visuales de movimiento.

Índice:

	Agradecimientos	
	Resumen	
	Glosario	
1.	Introducción	8
1.1.	Tema	9
1.2.	Problema.....	10
1.3.	Objetivos	11
1.4.	Justificación y antecedentes.....	12
1.5.	Metodología.....	13
2.	Marco Teórico	14
2.1.	Los videojuegos.....	15
2.2.	Historia de los videojuegos.....	16
2.3.	El impacto de los videojuegos.....	17
2.4.	Final Fantasy.....	19
2.5.	Cronología de los juegos de Final Fantasy.....	21
2.6.	Perspectiva de género en videojuegos	22
3.	Desarrollo	25
3.1.	Análisis y resultados.....	26
3.1.1.	Lightning.....	27
3.1.2.	Aerith	37
3.1.3.	Yuna	45
3.1.4.	Tifa.....	55
3.1.5.	Serah.....	62
3.2.	Comparación de datos	72
3.3.	Conclusiones del análisis	77
	Reflexiones	
	Conclusiones finales	83
	Bibliografía	
	Anexos	

1. INTRODUCCIÓN



1.1 Tema:

En la actualidad los videojuegos representan una de las formas más populares de entretenimiento a nivel global y local, considerados una forma de arte y expresión cultural.

El tema de la indumentaria femenina en los videojuegos de Final Fantasy¹ ha sido seleccionado debido a la relevancia actual de los videojuegos en la cultura y en la sociedad. La elección del tema parte además, de un interés personal por los videojuegos desde mi niñez. Por ser mujer y jugadora activa de videojuegos, he sido consciente de las particularidades de la vestimenta en los personajes femeninos en comparación con aquellos masculinos.

El problema tratado en esta investigación es la presencia de estereotipos de género en el diseño de la vestimenta de los personajes femeninos, reforzando roles y representaciones estereotipadas de la mujer, limitando su diversidad y empoderamiento en el contexto de los videojuegos.

Tecnológicamente las herramientas de diseño 3D que se utilizan en la creación de videojuegos han avanzado al punto de que cada vez se consiguen resultados más hiperrealistas.

Dada la representación femenina que vemos en en éste medio, se pone en manifiesto la necesidad de análisis y lo poco investigado a nivel académico que presenta ésta industria. Es importante analizar cómo se representa a los personajes femeninos en esta saga, específicamente en lo que respecta a su diseño de vestimenta.

La indumentaria de los personajes en los videojuegos es un aspecto importante en sus historias, y la forma en que se diseñan y representan los trajes puede transmitir y reforzar estereotipos de género, reforzando roles y representaciones limitadas de la mujer.

¹ Abreviatura "FF". Saga de videojuegos creada en 1987 por Hironobu Sakaguchi. Propiedad de Square Enix.

1.2. Problema:

El tema seleccionado se centra en realizar un análisis semiótico de la vestimenta y accesorios de los personajes femeninos protagonistas en la saga de videojuegos Final Fantasy. La franquicia fue creada por Squaresoft (posteriormente conocido como Square Enix²) en 1987, y hoy en día para el mundo de los videojuegos es una referencia e icono de la cultura popular.

Con éste tema se busca desarrollar una investigación sobre nuevas miradas desde la perspectiva de género, una visión distinta en la experiencia con la indumentaria femenina en videojuegos y cómo esta representación repercute a los estereotipos existentes en la sociedad.

Algunas preguntas que surgen del tema son las siguientes: ¿Cómo se representa la indumentaria de los personajes femeninos en el universo de Final Fantasy? ¿Cuáles son las diferencias que se aprecian en la vestimenta de los mismos? ¿Qué elementos de diseño de prendas existentes se pueden identificar? ¿El diseño de vestimenta en los videojuegos está sesgado por roles de género?.

² Square Enix. Empresa japonesa de videojuegos que se dedica a su desarrollo, publicación y distribución. Fue formada en 2003 tras la fusión de las compañías "Squaresoft" y "Enix". Es conocida principalmente por franquicias como Final Fantasy, Dragon Quest, Tomb Raider, Kingdom Hearts, entre otros.

1.3. Objetivos:

Objetivo General:

Realizar un análisis semiótico con un enfoque de perspectiva de género acerca de la vestimenta femenina en la saga de juegos Final Fantasy, con el fin de comprender la narrativa de los personajes protagonistas a través de la representación estética.

Objetivos específicos:

- Relevar y ordenar por categorías a los personajes a analizar.
- Analizar los signos y símbolos de la vestimenta, determinando los patrones de indumentaria utilizados.
- Identificar cómo el diseño de la indumentaria influye en la estilización y narrativa de los personajes.

1.4. Justificación y antecedentes:

El tema fue seleccionado a causa de la relevancia actual de los videojuegos en la cultura del entretenimiento a nivel global y local.

La motivación principal de los videojuegos es la diversión. Los mismos representan un ejercicio lúdico que permite vivir situaciones que de otra forma no podríamos experimentar, reflejando muchos elementos y valores de nuestra sociedad.

A su vez, podemos ver cómo los videojuegos se han convertido en una herramienta educativa de valor, además de socializadora, lo que ha llevado a la formación de grandes comunidades.

La industria está presente en Uruguay, ya que en éste país también se desarrollan videojuegos; encontramos la formación profesional básica en *Programación y Videojuegos (UTU)*, la *Licenciatura en Animación y Videojuegos* y la *Licenciatura en Diseño Multimedia (ORT)*. En éstas formaciones se aborda el conocimiento tanto el desarrollo técnico del programa, como todo lo que respecta a la creación artística de los personajes y su mundo.

La industria de videojuegos es colocada como uno de los diez mercados más importantes en el mundo, y la franquicia de Final Fantasy está dentro del top cinco de la lista de videojuegos más populares, según los reportes de ventas en las diferentes agencias de videojuegos.

El antecedente para este trabajo y del cual se utiliza la misma metodología de análisis es el libro de Pérez Gutiérrez, G. (2019) "El diseño de indumentaria y la comunicación en el cómic. Los códigos vestimentarios de las superheroínas". Este antecedente presenta un análisis semiótico de los trajes de las superheroínas más populares en el cómic, lo cual permite un desglose y entendimiento profundo de la vestimenta utilizada por los personajes.

Vinculada al tema, la tesis "Análisis desde la narratología de representaciones de personajes femeninos en cómics, cine, series y videojuegos" de Santiago Soca Garibaldi (2022); Universidad de la República (Uruguay); Facultad de Psicología. La misma toma como punto de partida la crítica a algunos videojuegos que se pretende analizar en el trabajo.

Se considera necesario abordar la temática para generar conocimiento académico, realizando un análisis de la vestimenta femenina con un enfoque en perspectiva de género.

1.5. Metodología:

En primera instancia se realiza un relevamiento y análisis bibliográfico sobre género y videojuegos. Se selecciona el trabajo de grado de Santiago Soca Garibaldi y los artículos de Jorge González Sánchez, Aurora Méndez Martínez, Margarita Salas Guzmán, Piedad Sauquillo Mateo, Concepción Ros Ros, M^a Carmen Bellver Moreno, que hacen énfasis en los roles y estereotipos de género en los videojuegos. Así mismo se seleccionó el trabajo de grado de Nina Santana que habla sobre la creación en la industria de los videojuegos y las dificultades en espacios masculinizados.

También se toma a la escritora americana de ficción Ursula K. Le Guin, sus entrevistas y documentales sobre las distintas narrativas del rol femenino en la ficción.

Posteriormente la metodología analítica utilizada se basa en la presentada por Gerardo Pérez en su libro "El diseño de indumentaria y la comunicación en el cómic. Los códigos vestimentarios de las superheroínas".

Se propone el siguiente criterio de recorte para la selección de los personajes analizados:

- Personaje perteneciente a la saga de videojuegos Final Fantasy.
- Femenino.
- Protagonista.
- Que sea un personaje jugable (cuyas acciones están controladas por el usuario jugador a lo largo de la historia).

Mediante esta selección se puede generar un análisis amplio acerca de distintos recursos de diseño que son representativos del objeto de estudio. Se realizó una edición digital de las imágenes de la vestimenta de dichos personajes³, con el fin de destacar el elemento al que se estará refiriendo para el análisis.

Primer Nivel - Denotativo: Se llevó a cabo una enumeración y descripción de cada uno de los elementos que componen la vestimenta de la personaje seleccionada sin incorporar ninguna proyección valorativa del mismo. En este nivel se ajusta de manera literal a la vestimenta que se percibe objetivamente, es descriptivo.

Se utilizó el sistema de colores Pantone⁴ para identificar, analizar y sintetizar los colores específicos presentes en la indumentaria de los personajes.

Segundo Nivel - Connotativo: En un segundo nivel, el enfoque se enmarca desde la subjetividad, ya que se analizan los elementos desde una perspectiva connotativa, con valores culturales, normas y cánones sociales que influyen en la interpretación. El hecho de ser una mujer de veintiséis años, feminista, uruguaya y estudiante de diseño industrial con perfil textil e indumentaria, influye en mi percepción de la vestimenta femenina en los videojuegos; permitiéndome desarrollar una visión más profunda sobre su representación y sus mensajes simbólicos.

³ Las imágenes utilizadas en esta investigación son ilustraciones oficiales de Final Fantasy, y todos sus derechos están reservados a Square Enix. El uso de estas imágenes en este documento es exclusivamente con fines informativos y educativos, y se ampara bajo las condiciones de uso legítimo (fair use).

⁴ Pantone LLC es una empresa fundada en 1962, la cual se especializa en la creación y estandarización de colores para diversas industrias.

2. MARCO TEÓRICO



2.1. Los videojuegos:

Para comenzar a definir los videojuegos podemos tomar como partida la definición que proporciona la Real Academia Española: “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”.⁵

En la actualidad podemos ver videojuegos en múltiples dispositivos, como consolas (portátiles o domésticas), computadoras o celulares, por lo que es muy fácil acceder a ellos. En Latinoamérica los videojuegos comenzaron a introducirse masivamente a mediados de los años 1980, y se consolidaron a nivel global como un objeto cultural que representa una generación de riqueza multimillonaria. Según Newzoo⁶ en su listado de 2022, la industria llegó a las ventas de aproximadamente 103.5 billones de dólares.

En Uruguay encontramos la formación profesional básica en *Programación y Videojuegos (UTU)*, la *Licenciatura en Animación y Videojuegos* y la *Licenciatura en Diseño Multimedia (ORT)*.

⁵ Palabra “Videojuego” (2023). En el diccionario de la Real Academia Española (RAE). Recuperado de dle.rae.es/videojuego.

⁶ Empresa de investigación de mercado especializada en la industria de los videojuegos y los deportes electrónicos. Publica un informe anual sobre el estado de la industria de los videojuegos, incluyendo un ranking de los juegos más populares en todo el mundo.

2.2. Historia de los videojuegos:

Con respecto a la historia de los videojuegos, debemos hablar sobre la evolución de las consolas de videojuegos. Las mismas se categorizan en generaciones para reflejar los cambios significativos en su tecnología y capacidades. Cada generación suele definirse a causa de nuevas características o mejoras importantes en el hardware, el software o los gráficos. Esto permite ejecutar juegos más complejos, con más personajes, objetos y efectos en pantalla, así como mayor capacidad de almacenamiento y conectividad.

1952	"Nought and crosses". Llamado "OXO", creado por Alexander S. Douglas.
1958	"Tennis for Two". Desarrollado por William Higinbotham.
1962	"Spacewar!". Se trató de un experimento universitario.
1971	"Computer Space". Ofrecía la posibilidad de jugar tanto en "single-player" como en "multiplayer".
1972	Ralph Baer creó "Magnabox odyssey", que fue la primera consola de videojuegos doméstica.
1974	Nolan Bushnell y Al Alcorn crearon la 1ra consola con microchip llamada "Pong. For your home tv".
1977	Sale al mercado la consola "Atari 2600".
1978	Surge "Intellivision", creada por la juguetera Mattel.
1980	"Nintendo Entertainment System". Comienza a comercializarse.
1982	"ColecoVision". Consola de videojuegos de segunda generación, capaz de simular juegos arcade.
	"Atari 5200". Fue una versión con un chip de gráficos mejorado.
1982	"SG-1000". La primera videoconsola de sobremesa desarrollada por SEGA.
1984	"Famicom". Consola creada por Nintendo, de 8 bits que usa cartuchos intercambiables.
	"Atari 7800". Desarrollada por General Computer Corporation para tener mejor procesador gráfico.
1985	"Master System" (SEGA Mark III). Tuvo mejoras en el hardware de vídeo y más memoria RAM.
1988	"Super Nintendo Entertainment System". Su memoria integrada fue dos veces mayor a la de NES.
1988	"Sega Genesis" Podía conectarse a un arma "Menacer", de forma inalámbrica vía rayos infrarrojos.
1984	"Playstation" llamada "PS1", fue la primera consola fabricada por Sony Computer Entertainment.
1986	"Nintendo 64". Consola de quinta generación; a su vez fue la cuarta producida por Nintendo.
1988	"Dreamcast". Fue la última consola de videojuegos doméstica producida por SEGA.
2000	Se lanza "PlayStation 2", la cuales poseía 128 bits y capacidad de conexión a internet.
2001	"Xbox". Salió a la venta como la primera consola de videojuegos de Microsoft.
	"Game Boy Advance". Fue una consola portátil con una batería que podría durar diez horas.
	"GameCube". Fue una consola de videojuegos de Nintendo, en formato cúbico.
2004	"Nintendo DS". Tenía una pantalla táctil y la capacidad de reproducir multimedia además de juegos.
	"PSP" (PlayStation Portable). Fue la tercera consola de la línea PlayStation.
2005	"Xbox 360". Hito por su lanzamiento en simultaneo en Europa, Japón y Estados Unidos.
2006	"Playstation 3". Presentó un mando a distancia, inalámbrico y con sensor de movimiento de seis ejes.
	"Wii". No incluía disco duro interno, pero sí 512 MB de memoria flash y una ranura para tarjetas SD.
2011	"PlayStation Vita". Primer consola portable en incorporar una palanca a cada lado de la pantalla.
	"3DS". Tenía gráficos en 3D sin necesidad de gafas especiales, gracias a la autoestereoscopia.
2012	"Wii U". Fue la primera consola de Nintendo de gráficos en alta definición, hasta 1080p.
2013	"Playstation 4" Contó con un nuevo sensor en el mando con touchpad frontal superior.
	"Xbox One". Con un procesador AMD y gráficos 8 veces más potentes que su antecesora Xbox 360.
2017	"Nintendo Switch" es una consola portátil híbrida, ya que permite la conexión a un televisor.
2020	"Playstation 5". Actualizó el control al llamado DualSense con retroalimentación háptica.
	"Xbox Series X". Esta versión puede estar vertical u horizontalmente, y posee una mejor ventilación.
	"Xbox Series S". Con un diseño más compacto que Xbox Series X, siendo ideal para transportar.

2.3. El impacto de los videojuegos:

En la búsqueda de múltiples artículos académicos, libros e investigaciones, podemos ver diversas definiciones y conclusiones respecto a los videojuegos y sus diferentes impactos en la sociedad. Podemos hacer referencia al texto del autor Calvo Ferrer (2018), el cual se refiere a la actividad de jugar videojuegos como un ejercicio lúdico, delimitado por reglas y ejercido de forma voluntaria por medio de un hardware determinado. En su texto, plantea y hace énfasis en que la motivación principal de un usuario a la hora de jugar, es la diversión que se obtiene durante el desarrollo de la actividad lúdica.

Los autores Robert y Sutton Smith (1962) plantean que los videojuegos, constituyen una actividad de creatividad, ficticia y experimental, en el cual se deben seguir reglas. Señalan que, los mismos reflejan elementos y valores de nuestra sociedad, así como también distintas instituciones y organizaciones.

En el artículo *Introducción a la teoría del videojuego* (2003) los autores Wolf y Perron enuncian que la actividad del jugador es el centro de la experiencia del videojuego y la misma representa lo más importante en lo referente a su diseño, ya que sin actividad del jugador no habría juego.

En el libro *Video games as culture* (2018) los autores Daniel Muriel y Gary Crawford describen a los videojuegos y afirman que los mismos representan experiencias plenas que tienen capacidad transformadora, ya que son sensoriales.

Los autores desarrollan que la mayoría de los videojuegos tienen como base la idea de permitir vivir situaciones que de otra forma no podríamos experimentar. Desarrollan que los usuarios jugadores, describen sus experiencias en los videojuegos como una anécdota. Estas narraciones son descritas al igual que experiencias de la vida cotidiana, como una fiesta, un viaje, un problema en el trabajo, etc.

Relacionado a esto, Pilar Lacasa (2011) menciona que los videojuegos tienen que ver, al menos en parte, con el escapismo y describe cómo los jugadores expresan el deseo de vivir realidades totalmente opuestas a lo que experimentarían en su vida normalmente.

Los videojuegos, poseen una doble dimensión a la que el autor Michael Cole (1996) ha llamado material e ideal. La materialidad de los videojuegos hace referencia a su dimensión física, que representaría lo necesario para ser utilizados, por ejemplo, la consola, monitor, mandos, etc. Por otra parte, son ideales o inteligentes, ya que su utilización contribuye a transformar el conocimiento y las estrategias del jugador cuando resuelve problemas.

Los videojuegos son inteligentes dado que responden inmediatamente ante los comandos de los jugadores mientras éstos ponen en práctica diversos procesos mentales como imaginar, inferir, tomar decisiones, recuperar conocimiento de la memoria, etc. Todas estas actividades tienen como objetivo resolver problemas para avanzar en la historia del juego. Según Danny Edward Varón y César Mejía Z. (2009), las situaciones de resolución de problemas en los videojuegos pueden definirse como espacios abiertos que posibilitan el despliegue de la actividad mental con una serie de procedimientos, efectivos o no, para lograr la meta.

El autor Buckingham (2005) plantea que un videojuego para tener éxito debe cumplir tres elementos: reto, curiosidad y fantasía.

El autor describe cómo los jugadores han manifestado que consideran mejores a aquellos videojuegos que presentan los mayores retos cognitivos, que permitan la posibilidad de interpretar el entorno, realizar puzzles o estrategias.

En el texto *Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos* (2020) de Moscardi, se analiza desde una perspectiva cognitiva, los efectos tanto positivos como negativos de jugar videojuegos y estudia los efectos de la interacción entre el videojuego y el jugador. El autor concluye que se producen efectos positivos en lo que refiere al área cognitiva, que posibilitarían la generación dispositivos, herramientas y tratamientos terapéuticos y así obtener mejoras en la salud de cada individuo en determinado contexto clínico.

El autor David Carvajal Garrido concluye que “Se puede establecer que el uso de ciertos videojuegos, concretamente los que tienen un alto contenido de acción a tiempo real, es favorable para un gran número de capacidades cognitivas y habilidades del cerebro” (Carvajal, 2014).

Lacasa plantea que los videojuegos brindan la posibilidad de introducirnos en un mundo virtual, en el cual es posible generar situaciones educativas. Los videojuegos se han convertido en instrumentos educativos, del mismo modo que también pueden serlo la prensa, la televisión, el cine o los cómics. Según la autora, las interacciones sociales que posibilita el videojuego se han visto ampliadas a través de la aparición de los juegos online, o aquellos que poseen modos de juego en cooperativo, permitiendo la conexión de las personas en tiempo real. Esto ha llevado a la formación de comunidades tanto online como offline muy grandes.

2.4. Final Fantasy:

Final Fantasy es una franquicia de videojuegos del género RPG, creada por Hironobu Sakaguchi, desarrollada y distribuida por Square Enix.

FF es una de las sagas de videojuegos más populares de la historia según la lista de IGN⁷: *Los 100 mejores videojuegos de la historia* (2023). Sus juegos se caracterizan por sus mundos de fantasía, que toman elementos de distintas épocas y territorios para crear escenarios únicos. Vemos entornos de bosques frondosos, desiertos, ciudades gigantes o pueblos remotos; en el universo de cada juego conviven lógicas propias que remiten a elementos conocidos, mas no apegados a la realidad.

Cada juego desarrolla una historia diferente sin relación directa entre sí, sin embargo el argumento de toda la saga se centra en un grupo de héroes que se enfrentan a personajes de ficción, y criaturas inspiradas en la mitología de distintas culturas.

El concepto básico que Hironobu quería representar era la idea de los elementos en los que se sustenta nuestro planeta, por lo que representó éstos con cristales, convirtiéndose en el elemento central de FF.

La noción de que hay cinco elementos básicos en el mundo, es un concepto antiguo de Japón y la filosofía japonesa⁸. El autor tomó esto como inspiración para convertirlo en una historia original de fantasía.

Desde el primer juego, vemos aplicado el arquetipo de héroe a los personajes, con historias complejas y emocionantes. La saga ha explorado una amplia gama de personajes diversos, siendo las historias de sus protagonistas un ejemplo claro del llamado *viaje del héroe*, tan característico de las historias de fantasía y aventura. Este viaje fue definido por Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* (1949), en el cual utiliza el término de *monomito*⁹.

El autor nos habla sobre cómo los seres humanos comparten ciertos mitos en diferentes culturas alrededor del mundo sin relación entre sí, debido a que los símbolos son productos de la psique.

El monomito representa una estructura narrativa flexible ya que puede ser adaptada a diferentes historias y géneros.

Se divide el monomito (el cual sería el ciclo de vida del héroe), en tres grandes fases: separación, iniciación y retorno. El autor nos relata cómo el héroe debe atravesar por éstas etapas para poder encontrarse a sí mismo y lograr su meta.

La primera etapa que debe atravesar el héroe o protagonista es la "llamada a la aventura", en la cual, se debe superar el rechazo de dejar atrás su vida normal y adentrarse en la aventura. Posteriormente encontrará pruebas que serán su "iniciación", es decir la segunda etapa que debe atravesar.

En la etapa final, nos relata que "El héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos".

"El héroe del monomito es un personaje de cualidades extraordinarias. Frecuentemente es honrado por la sociedad a la que pertenece, también con frecuencia es desconocido o

⁷ Imagine Games Network, por sus siglas: IGN. Sitio web estadounidense de videojuegos y medios de entretenimiento.

⁸ Los cinco elementos, o llamados Godai (五大), que representan Tierra, Agua, Fuego, Viento y Vacío.

⁹ La palabra monomito se ha tomado de Joyce J. (1939), *Finnegans Wake* Nueva York, Viking Press.

despreciado. (...) Él o el mundo en el que se encuentra sufren de una deficiencia simbólica” (Campbell, 1949).

El texto sirvió como base para la creación de muchas de las historias de fantasía que vemos en la actualidad, como es el caso de la primera película de Star Wars: *Episodio IV Una nueva esperanza* del año 1977, dirigida por George Lucas.

En la saga de FF vemos la repetición de la narrativa del monomito, dado que todos los juegos pueden corresponder con lo planteado por el autor.

En FF podemos fijarnos en las relaciones entre arte y videojuegos. El jugador se desplaza por universos de ciencia ficción, pero a la vez ha de resolver complejos problemas. Éste toma el papel de un personaje, el cual sería el héroe de su propia historia.

Los personajes poseen poderes y habilidades que se complementan entre sí, fortaleciendo el grupo y facilitando la estrategia al poder disponer de diversas tácticas de ataque, así como de defensa. La saga se caracteriza por ser un juego de estrategia, pero también de aventuras que logra paulatinamente la inmersión del usuario.

FF utiliza diferentes técnicas para favorecer la inmersión y hacer más atractivas las misiones del juego, por ejemplo se utilizan técnicas cinematográficas la mayor parte de las partidas. Pilar Lacasa se refiere a la saga de la siguiente manera: “Sus gráficos son atractivos y se tiene la impresión de estar presente en un mundo cinematográfico, barroco y fantástico que sólo suele aparecer en las historias de ciencia ficción” (Lacasa, 2011).

En las primeras entregas de FF vemos gráficos simples (dado que eran en 8 bits) y sus escenas de batalla eran muy estáticas (ver Anexo A1).

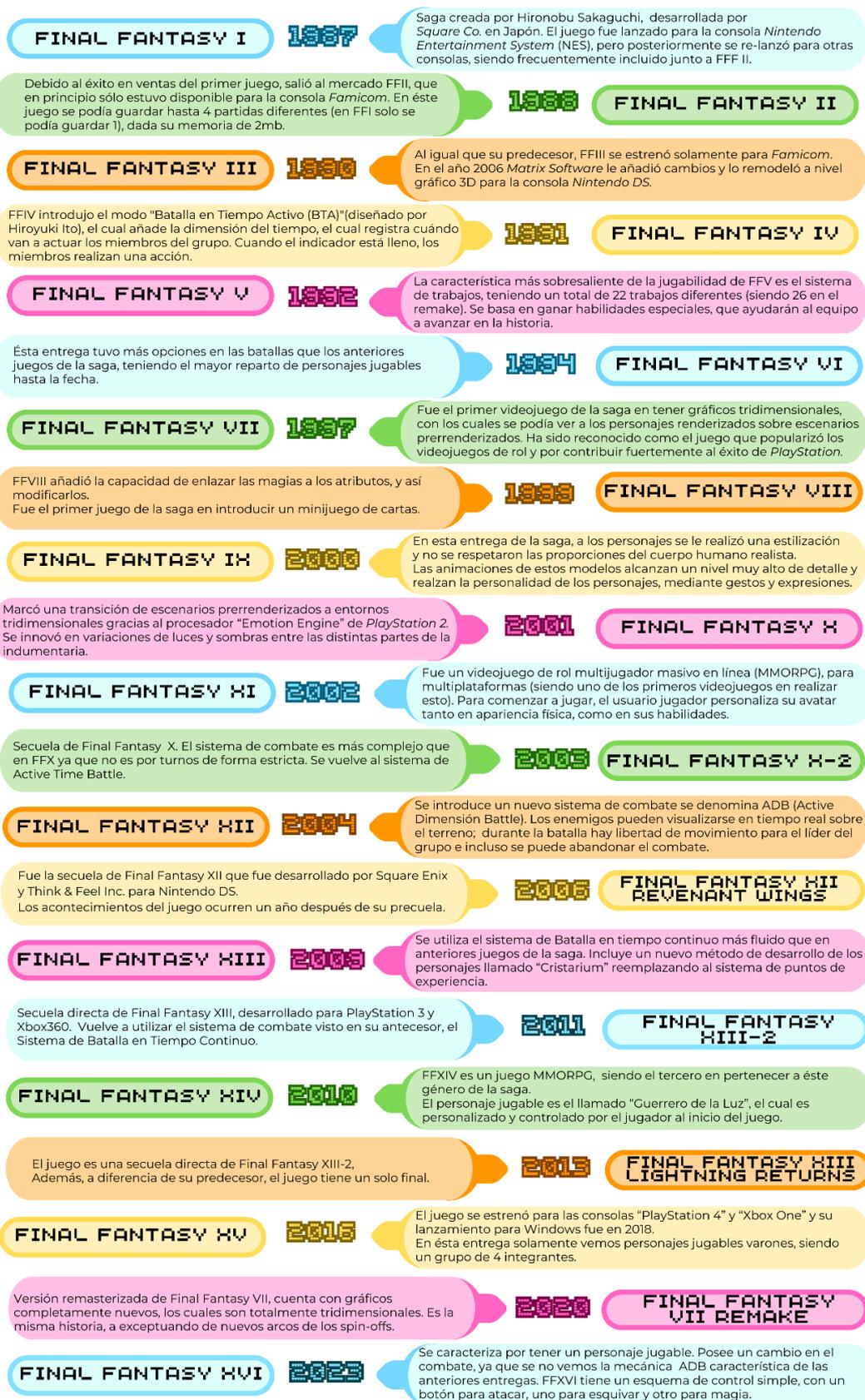
A partir de la década de los noventa, los juegos comenzaron a utilizar gráficos más avanzados, ya que los personajes estaban representados por modelos 3D, y las escenas de batalla eran más detalladas (ver Anexo A2).

En los años dos mil, los juegos de FF comenzaron a utilizar gráficos de alta definición representados por modelos 3D fotorrealistas (ver Anexo A3 y A4).

2.5. Cronología de los juegos de Final Fantasy:

Relacionado con la evolución de las consolas de videojuegos y su tecnología, la saga de FF ha ido mejorando sus gráficos, permitiendo desarrollar juegos con más detalles.

Con el tiempo se han realizado remakes de las primeras entregas de la saga, las cuales por razones de limitación tecnológica no se pudo desarrollar con la definición que les hubiese gustado a los desarrolladores. Además de estos títulos principales, la serie también incluye numerosos spin-offs, secuelas y juegos relacionados.



2.6. Perspectiva de género en videojuegos:

En el trabajo de grado de Soca Garibaldi (2022), *Análisis desde la narratología de representaciones de personajes femeninos en cómics, cine, series y videojuegos*, vemos su análisis de videojuegos, el cual abarca las primeras imágenes de representación femenina en los videojuegos y cómo éstas han ido evolucionando. En los albores del diseño de videojuegos, las imágenes que encontramos son en función del imaginario masculino y con destino a un público masculino, según indica Soca.

El autor comienza analizando videojuegos que no poseían muchos detalles debido a la calidad de sus imágenes, pero incluso con los gráficos de 8 bits se representan a mujeres desnudas o semidesnudas. Se representan a mujeres con la función de ser un objeto de deseo sexual, aunque sean protagonistas de sus propios videojuegos, como es el caso de Samus Aran en Metroid¹⁰.

En el artículo *El rol de género en los videojuegos* los autores Sauquillo, Ros y Bellver nos hablan sobre cómo los videojuegos hacen uso de las imágenes, el texto, la música, así como características de contextos y valores que vemos en nuestra sociedad. Los autores resaltan que, por tener reflejo en nuestra sociedad, los videojuegos reproducen estereotipos y prejuicios que persisten en el imaginario colectivo.

“Así ocurre en el caso del tratamiento que se da con demasiada frecuencia al rol de la figura femenina y masculina, en los mensajes televisivos, o en los propios videojuegos.” (Sauquillo, Ros y Bellver; 2008).

La autora e investigadora Pérez Alonso Geta describe en *Tiempo de ocio y televisión en la infancia y la adolescencia*, en AA.VV. *Televisión. Niños y jóvenes*¹¹, tanto los niños como los adolescentes a través de la televisión o los videojuegos, encuentran multitud de modelos con los que tienden a identificarse parcial o totalmente. Sumando a ésta idea, el autor Ferrés en el su texto *La televisión en tiempos de cambio, Comunicación y Pedagogía*¹² añade que éstos modelos tienen una incidencia específica en los estereotipos sexistas, más allá de su valor lúdico (llevado al caso concretamente los videojuegos), cumplen una función socializadora y de la cual los usuarios no son plenamente conscientes. Por ésta razón son más eficaces, ya que actúan de manera inadvertida.

Saquillo, Ros y Bellver describen que aún estando en un siglo de logros sociales que apuntan hacia la igualdad de género en cuanto a lo social, familiar, laboral, etc, los videojuegos constituyen una de las principales vías para perpetuar estereotipos de género. Siendo éstos un medio que cada vez está más presente en la vida de niños, niñas y jóvenes, mencionan que incorporan una serie de pautas de conducta y de pensamiento que fortalecen un principio básico de la desigualdad.

El estudio de investigación llamado *Género, Gamers y Videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector*¹³ realizado por la investigadora Santana R., analiza la relación de las mujeres con los

¹⁰ Metroid es una serie de videojuegos de acción y aventuras desarrollada por Nintendo. Su protagonista es la cazarrecompensas Samus Aran.

¹¹Pérez Alonso-Geta, P. M^a (1994) *Tiempo de ocio y televisión en la infancia y la adolescencia*, en AA.VV. *Televisión. Niños y jóvenes*. Valencia, RTVV.

¹² Ferrés, J. (1998) *La televisión en tiempos de cambio, Comunicación y Pedagogía*, 151, 142 – 146.

¹³Santana R. (2020). *Género, Gamers y Videojuegos*.

videojuegos y su industria. La autora describe que, pese a la creciente presencia de mujeres como videojugadoras, no ha supuesto la eliminación de los estereotipos de género en la representación de las mismas como objeto sexual, cuidadora o princesa que debe ser salvada. Vemos estos datos reflejados en la investigación de *La diferencia sexual en el análisis de videojuegos*¹⁴, dirigida por el Pedagogo y Filósofo, Díaz Gutiérrez.

Según Santana, tras su análisis pudo concluir que los personajes femeninos son hiper-sexualizados, a su vez que los personajes masculinos son hiper-masculinizados.

“En cuanto al tipo de videojuegos en los que más predomina esta imagen de mujer, hemos encontrado que son en los de acción (92%), en los de rol (75%) y, por último, en los de combate (89%)” (Santana, 2020).

La autora recalca que la hiper-sexualización de las figuras femeninas resalta especialmente por su indumentaria, ya que a menudo podemos notar que ésta se compone de vestidos semitransparentes, muy ajustados e insinuantes.

Según los datos que plantea su investigación uno de cada tres personajes femeninos usan un tipo de ropa que enfatiza su silueta.

“(…) nueve de cada diez personajes femeninos protagonistas (90%) tiene un cuerpo atractivo (pechos grandes y caderas muy contorneadas). Un 67% de los personajes femeninos tiene un cuerpo demasiado delgado o extremadamente desproporcionado. [...] uno de cada tres personajes femeninos usan un tipo de ropa que realza su silueta; la mayoría (un 83%) muestran generosos escotes o tops ajustados que permiten mostrar o insinuar buena parte de los pechos, faldas muy cortas y ajustadas, con aberturas laterales que permiten ver las caderas hasta casi la altura de la cintura (un 42%) e incluso, tangas que muestran las nalgas desnudas (el 12%).” (Santana, 2020, pp. 11-12).

Relacionado a la variedad de roles y la imagen asociada la mujer en los videojuegos, el artículo mencionado anteriormente *El rol de género en los videojuegos*, menciona que en un treinta por ciento de los videojuegos se presentan a las mujeres como un objeto erótico y sexual. También se refiere a otro tipo de representación femenina en un diez por ciento de los videojuegos, en los que se muestra a las mujeres como agresivas las cuales adoptan comportamientos que se consideran masculinizados.

Los autores mencionan que un sesenta por ciento de los videojuegos representan a la mujer como “pasiva” dependiente del rol masculino, debiendo ser cuidadas o rescatadas por los varones.

La autora Le Guin, escritora y activista por los derechos de las mujeres, relata su experiencia personal, específicamente en el comienzo de su carrera como escritora, se percató que aquellos personajes principales de las historias de fantasía eran siempre varones. Le Guin describe que la principal causa de la diferencia de escritura entre hombres y mujeres, es la desigualdad de experiencias de vida entre sí.

¹⁴Díaz Gutiérrez, E. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia. España.

Planteados los datos anteriormente proporcionados es pertinente mencionar que, según el *Libro Blanco de los Videojuegos*¹⁵, en el sector de creación de videojuegos las mujeres representan un 16,5 %. En el equipo de dirección de arte y desarrollo de la saga de videojuegos Final Fantasy, encontramos que todos son hombres.

¹⁵ Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento (2017) Libro blanco del desarrollo español de videojuegos.

3. DESARROLLO



3.1. Análisis y resultados:

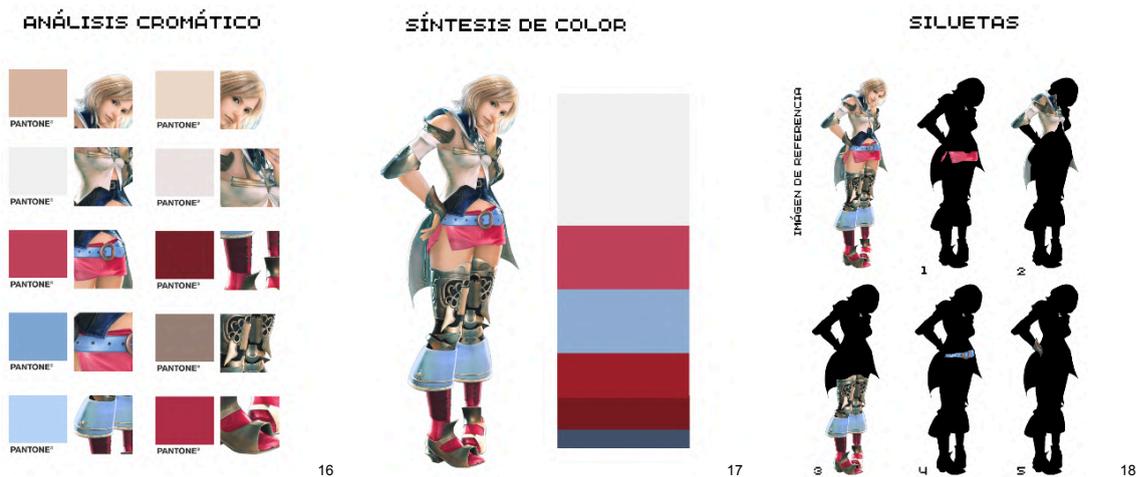
En este capítulo se desarrolla el análisis semiótico con un enfoque de perspectiva de género acerca de la vestimenta femenina en los videojuegos de FF. Para el desarrollo del tema se propone el siguiente criterio de recorte para la selección de los personajes a analizar:

- Personaje perteneciente a la saga de videojuegos FF.
- Femenino.
- Protagonista.
- Que sea un personaje jugable (cuyas acciones están controladas por el usuario jugador a lo largo de la historia).

Mediante esta selección se puede generar un análisis amplio acerca de distintos recursos de diseño que son representativos del objeto de estudio. Se llevó a cabo un análisis cromático de cada elemento en la indumentaria de los personajes (ropa, accesorios y armas), seguidamente se presenta una síntesis de color de los mismos.

Posteriormente se realizó una edición digital de las imágenes de la vestimenta de dichos personajes, destacando en cada silueta un elemento diferente, al cual se describe y analiza de manera enumerada.

A continuación se utiliza a la protagonista Ashe como ejemplo ilustrativo (personaje creado por Akihiko Yoshida para FFXII. Square Enix, 2006).



Primer Nivel - Denotativo: Se realizó una enumeración y descripción de cada uno de los elementos que componen la vestimenta de la personaje seleccionada sin incorporar ninguna proyección valorativa del mismo. En este nivel se ajusta de manera literal a la vestimenta que se percibe objetivamente, es descriptivo.

Segundo Nivel - Connotativo: En un segundo nivel, el enfoque se enmarca desde la subjetividad, ya que se analizan los elementos desde una perspectiva connotativa, con valores culturales, normas y cánones sociales que influyen en la interpretación. El hecho de ser una mujer de veintiséis años, feminista, uruguaya y estudiante de diseño industrial con perfil textil e indumentaria, influye en mi percepción de la vestimenta femenina en los videojuegos; permitiéndome desarrollar una visión más profunda sobre su representación y sus mensajes simbólicos.

¹⁶ Análisis cromático: identificación de colores extraídos de Pantone LLC. (2021). Pantone Color Finder.

¹⁷ Ejemplo Síntesis de color: Se destacan los colores por porcentaje utilizado en cada ítem.

¹⁸ Ejemplo de recurso utilizado para las siluetas: Edición digital en la cual se destaca e identifica cada ítem de la vestimenta de las personajes.

3.1.1. Lightning (FFXIII)

Lightning una de las protagonistas principales de la decimotercera entrega de la saga FF.

La protagonista cambió su nombre de nacimiento “Claire Farron”, adoptando el apodo de “Lightning” (que significa relámpago en español) para expresar su independencia. Se caracteriza por tener un carácter serio y determinado.

La protagonista comienza su historia en el cargo de Sargento en el Cuerpo de Guardianes del *Cocoon*¹⁹ al cual renunció posteriormente para proteger a su hermana Serah.

Su hermana al ser marcada por un *fal'Cie*²⁰ llamado Anima, se convierte en enemiga de Cocoon, por lo que Lightning debe buscar la forma de salvarla y con ello prevenir el exterminio de los humanos.

Información personal:

Género: Femenino.

Edad: 21 años.

Estatura: 171cm.



21

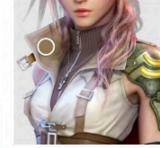
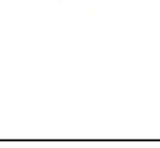
¹⁹ Mundo en el cual se desarrolla la historia de FFXIII.

²⁰ Fal'Cie son seres sobrenaturales más allá de la comprensión humana, los cuales poseen un gran poder mágico. Son responsables de la creación del Cocoon, algunos se consideran los protectores de la humanidad, pero aquellos que habitan en Paals se nombran a sí mismos enemigos del mundo.

²¹ Square Enix. Diseño de personaje: Tetsuya Nomura (2009). Lightning, personaje de Final Fantasy XIII. Recuperado de Square Enix, (2019), Final Fantasy Ultimania Archive Volume 3, Dark Horse.

TRAJE: FFXIII

ANÁLISIS CROMÁTICO

 PANTONE® 16-1520 TCX Lobster Bisque		 PANTONE® 17-1927 TCX Desert Rose		 PANTONE® 17-1609 TCX Mesa Rose		 PANTONE® 11-4302 TCX Cannoli Cream	
 PANTONE® 18-1028 TCX Emperador		 PANTONE® 18-1012 TCX French Roast		 PANTONE® 17-1028 TCX Antique Bronze		 PANTONE® 20-0125 TPM Danburite	
 PANTONE® 15-0525 TCX Weeping Willow		 PANTONE® 18-0527 TCX Olive Branch		 PANTONE® 13-0749 TCX Slicker		 PANTONE® 19-3911 TCX Black Beauty	
 PANTONE® 19-1020 TCX Dark Earth		 PANTONE® 18-1048 TCX Monk's Robe		 PANTONE® 20-0125 TPM Danburite		 PANTONE® 19-8056 TCX Unexplored	
 PANTONE® 19-4042 TCX Set Sail		 PANTONE® 20-0094 TPM Frosted Birch		 PANTONE® 17-1320 TCX Tannin		 PANTONE® 20-0125 TPM Danburite	
 PANTONE® 20-0002 TPM Ice Palace		 PANTONE® 20-0012 TPM Metallic Fir		 PANTONE® 20-0590 TPM Peach Bellini		 PANTONE® 20-0081 TPM Blue or Not	
 PANTONE® 20-0041 TPM Clarified Butter		 PANTONE® 20-0001 TPM Ice Flow		 PANTONE® 20-0084 TPM Frosted Birch		 PANTONE® 19-1555 TCX Red Dahlia	
 PANTONE® 19-1531 TCX Sun-Dried Tomato		 PANTONE® 19-0712 TCX Demitasse		 PANTONE® 18-3905 TCX Excelsior		 PANTONE® 20-0082 TPM Lacquer	
 PANTONE® 18-1415 TCX Almondine		 PANTONE® 20-0198 TPM Silver Scone		 PANTONE® 19-3911 TCX Black Beauty		 PANTONE® 19-3911 TCX Black Beauty	
 PANTONE® 20-0087 TPM Lead Crystal		 PANTONE® 20-0198 TPM Moondrop Grapes		 PANTONE® 19-3911 TCX Sceptre Red		 PANTONE® 20-0129 TPM Silver shadow	
 PANTONE® 20-0125 TPM Danburite		 PANTONE® 20-0125 TPM Danburite		 PANTONE® 18-1101 TCX After Dark		 PANTONE® 18-1612 TCX Rose Taupe	

²² Colores extraídos de Pantone LLC. (2021). Pantone Color Finder. Recuperado de <https://connect.pantone.com/#/extract?antoneBook=pantoneFhCottonTcx>.



²³ Square Enix. Diseño de personaje: Tetsuya Nomura (2009). Lightning, personaje de Final Fantasy XIII. Recuperado de Square Enix, (2019), Final Fantasy Ultimania Archive Volume 3, Dark Horse.

IMAGEN DE REFERENCIA



²⁴ Siluetas de Lightning editadas digitalmente, resaltando a color un ítem diferente de su indumentaria en cada una.

Indumentaria de Lightning en Final Fantasy XIII:

Silueta 1

Denotación:

Microfalda en color marrón Dark Earth con una parte superior en color gris oscuro Black Beauty con una apertura sostenida por cordones marrón claro Monk's Robe en el centro superior delantero de la falda, así como un cinturón del mismo color.

Por debajo de los cordones posee una hebilla en color plateado Ice Palace, a su vez que dos cierres de color Danburite, cuyos tiradores se observan junto al ruedo de la falda.

Textura Visual:

El textil de la parte inferior de la falda puede asociarse a un tejido resistente y sin vuelo, dadas las batallas y piruetas que debe realizar a lo largo de la historia. El material no refleja luces y tiene un acabado suave a la vista, por lo que podría describirse como gamuza.

El textil de la parte superior de la falda sí refleja la luz, y se observa cierta rigidez en el mismo, por lo que puede asociarse a un tipo de cuero más brillante.

La hebilla puede ser de latón (aleación de cobre y zinc), ya que se percibe de acabado igual a las utilizadas en prendas similares.

Connotación:

Sensualidad, feminidad, juventud, vulnerabilidad.

La microfalda es una versión más corta que la minifalda y surgió a mediados de la década de mil novecientos noventa.

Las minifaldas popularizadas por Mary Quant en la década de los años mil novecientos sesenta, se diseñaron con el fin de acentuar las piernas femeninas. Las minifaldas se volvieron un símbolo de los cambios culturales de la época, ya que éste período coincidió con la introducción de la píldora anticonceptiva.

El uso de la microfalda deja a la protagonista vulnerable a la hora de algún enfrentamiento, dada la cantidad de su cuerpo expuesto y sin protección.



1

Silueta 2

Denotación:

Suéter de cuello alto tipo "Perkins", sin mangas, de color French Roast con cierre plateado de color Danburite en el centro delantero de la prenda.

Se percibe que hace referencia a un tejido en punto Jersey, con punto elástico de 2x2 en el cuello de la prenda.

Textura Visual:

La prenda debería ser realizada con fibras suaves al tacto, ya que tendría contacto directo con la piel. A su vez, el hilado se percibe sin brillo alguno, por lo que el hilado podría describirse como poliéster hipoalergénico.



2

Connotación:

Practicidad, comodidad.

La prenda al ser un tejido de punto ajustado al cuerpo y sin mangas, lo hace cómodo y práctico para maniobrar con los brazos a la hora de la batalla.

El cuello Perkins que posee la prenda, es un cuello redondo un poco más bajo que el cuello tortuga, entre dos y cuatro centímetros más alto que el cuello de una remera.

Anthony Perkins en la película "Psicosis" de Alfred Hitchcock (mil novecientos sesenta) usa un suéter negro de estas características, popularizándose y dándole nombre al tipo de cuello.

Silueta 3**Denotación:**

Chaqueta tipo táctica militar, sin mangas, de color Cannoli Cream como base exterior, con bolsillos y refuerzos en color Tannin. Posee un forro en el interior de color Antique Bronze.

El largo de la chaqueta llega diez centímetros por debajo del contorno de cadera.

La chaqueta posee cierres metálicos en el centro de la prenda en el tono Danburite. Las hebillas de los bolsillos laterales se perciben en el tono Metallic Fir; también posee detalles simétricos de un remache dorado en el tono Peach Bellini a cada lado del centro delantero de la prenda.

Dada la falta de mangas de la chaqueta, se observa en el brazo derecho el uso de un brazalete, en color Rose Taupe con brillantes. Debajo de éste se observa otro brazalete de color After Dark, el cual se ajusta con una hebilla.

**Textura Visual:**

La tela podría hacer referencia a una mezcla de nylon y poliéster, ya que esta mezcla hace que la prenda tenga una mayor durabilidad y resistencia al agua, además de un secado rápido y ligereza. Se pueden asociar éstas características al textil Taslan, ya que es común en la confección de ropa para exterior, además de la similitud de la textura visual con la prenda.

Tanto las hebillas, remaches y los broches de cierre aparentan ser de latón reforzado.

El par de brazaletes se pueden asociar al material de cuero.

Connotación:

Funcionalidad, vulnerabilidad, movilidad, combate,

La chaqueta tipo táctica militar, refleja carácter y profesión de Lightning.

El diseño de la prenda tipo táctica posee múltiples bolsillos y hebillas, es típico de prendas utilizadas para actividades que requieren funcionalidad.

La prenda no tiene mangas, lo que la deja vulnerable a posibles heridas. Sin embargo esta falta de mangas le permite realizar movimientos que le favorecen ante situaciones de combate que exigen gran movilidad de sus brazos.

Los accesorios de brazaletes en sus brazos, en especial el que se encuentra en el lado superior, tiene un significado sentimental, ya que es el que comparte con su hermana Serah.

Silueta 4

Denotación:

Capa roja en tono Sun-Dried Tomato, su largo llega por la línea de la rodilla. La misma se percibe como unida a la chaqueta por un refuerzo marrón en el centro de la espalda, a la altura de los hombros. La capa se une en el lado izquierdo de dicha pieza central.

Textura Visual:

La capa puede describirse como un textil liviano, pero altamente resistente a los desgarros y condiciones exigentes, dado que acompaña al personaje en todas sus batallas. La tela tipo Ripstop es conocida por éstas características, haciendo que sea ideal para la prenda. También podemos ver una similitud en su apariencia, dada la textura visual de la tela.

Connotación:

Autoridad, heroísmo, poder, individualidad.

La utilización de capas rojas en los personajes tienen una estrecha connotación con los héroes clásicos de los cómics y líderes de la realeza en la historia.

La capa de Lightning es un símbolo de su papel como una heroína y líder del grupo, ya que su historia se centra en proteger a los demás, especialmente a su hermana.

El color de la capa es llamativo, por lo que Lightning es fácil de reconocer en el campo de batalla.



Silueta 5

Denotación:

Hombreira izquierda compuesta de dos partes, unida a la chaqueta. Es principalmente de color Olive Branch y tiene detalles de dos líneas horizontales en la pieza superior, que forman una curva en el centro de la pieza. Estas líneas de detalle poseen un color Weeping Willow, con un detalle de color Slicker en la parte de la curva central.

Textura Visual:

La hombrera presenta un aspecto metálico de aspecto dorado verdoso, el cual puede ser logrado mediante una pieza con el proceso de anodización del titanio para obtener ese color.

El titanio es un metal liviano y de gran dureza así como resistencia a la corrosión por agua y ciertos químicos.

Connotación:

Protección, autoridad, funcionalidad.

El uso de la hombrera de metal hace énfasis en su rango oficial, refuerza su figura de autoridad y disciplina militar. Además de estas connotaciones tiene su función práctica de protección y funcionalidad en el combate; ya que a la hora de cargar el ataque Lightning puede pararse del lado izquierdo y tener mayor cobertura de los enemigos.



Silueta 6

Denotación:

Bolso muslera tipo táctica militar, de color Red Dahlia. El accesorio posee un bolsillo superior con cierre de hebilla, siendo ésta en el tono Frosted Birch, y dos bolsillos más inferiores, con cierre en tono Lacquer.

El accesorio se ajusta a la pierna izquierda de Lightning por tres correas.

A su vez, el bolso posee una correa extra, la cual es ajustada al otro extremo de la cadera de Lightning, el cual consta de dos remaches en color Ice Flow.

Textura Visual:

Se puede asociar a raíz de la textura visual que el material sería un tipo de cuero teñido de color rojo, con cierres metálicos en los bolsillos inferiores, hebilla en el centro del bolsillo superior y remaches en la correa que pasa por la cadera.

Connotación:

Funcionalidad, alerta, erotismo.

Es un accesorio funcional, y la ubicación de la muslera es crucial para el ámbito militar, ya que es de fácil y rápido acceso.

El rojo es un diferenciador en su atuendo del de otros personajes, lo cual la hace destacar del grupo. El color rojo también puede representar un símbolo de alerta y urgencia que caracteriza a la historia y el perfil de Lightning.

Podría ser un ítem que remita a cierto erotismo, ya que éste tipo de musleras son utilizadas generalmente sobre pantalones de cargo militares; pero en el caso de Lightning vemos que utiliza una minifalda. Podría asociarse el color rojo y los arneses que presenta la muslera con algún tipo de lencería.



Silueta 7

Denotación:

Botas de caña alta con tres refuerzos metálicos en color plateado.

La punta de la bota es de color Black Beauty, mientras que la caña es de color Dermitasse. La pieza de la lengüeta podemos identificarla con el color Almondine, mientras que las piezas metálicas del empeine de la bota corresponden con el color Excalibur.

Textura Visual:

Se puede identificar el material de la bota como cuero teñido con diferentes tonalidades. Los refuerzos metálicos que poseen podrían asociarse con el acero, ya que muchas botas militares poseen placas de éste material como protección extra.

Connotación:

Protección, resistencia, estética.

Las botas con refuerzos metálicos tienen estrecha referencia con las botas militares, las cuales poseen placas de acero en diferentes partes de las mismas. Ésto hace que sean pesadas, pero otorgan seguridad y resistencia



a la hora de enfrentarse en un combate. En las botas de Lightning se hace una referencia a la incorporación de éstos refuerzos, aunque su nivel práctico “real” no sería el de proteger, sino que tendrían una utilidad estética.

Silueta 8

Denotación:

Guantes sin dedos, de color Set Sail con refuerzos en los nudillos de color dorado en el tono Clarified Butter. También poseen una cinta de ajuste en el tono Frosted Birch, a la altura de la muñeca. Por debajo de éstos, se puede apreciar un guante de color Black Beauty que le cubre hasta su bicep, pero sólo lo utiliza en su brazo izquierdo.

Textura Visual:

Los guantes se pueden corresponder a la misma textura visual del cuero, teñido de azul. El guante por debajo que llega hasta su bicep, se puede corresponder a un cuero más fino y ajustado a la piel. Los refuerzos metálicos son dorados, pero se corresponden a un metal resistente (ya que están en una zona estratégica que podría ser sometida a daños), por lo que podrían ser piezas de titanio con el proceso de anodización para obtener ese color.



Connotación:

Funcionalidad, agresividad, movilidad.

Los guantes sin dedos le permiten a Lightning poder utilizar su espada de forma práctica y ágil, ya que puede tener un mejor agarre de la misma.

Los refuerzos metálicos pueden enfatizar el rol dominante y listo para la pelea, dado que el añadido podría considerarse un arma en sí en el caso de una pelea cuerpo a cuerpo con sus puños.

Silueta 9

Denotación:

El arma de Lightning es una espada/pistola de color Silver Shadow en el filo de la espada y Moondrop Grapes en la parte del cargador/empuñadura, junto con el color Lead Crystal en su lado inferior de la misma.

A los laterales del arma se observa el color Sceptre Red como detalle. Lleva con su funda en color Unexplored.

La espada tiene el poder de combate cuerpo a cuerpo, mientras que su función de pistola es de utilidad para combates a distancia (pudiendo cambiar de modo indefinidamente en la batalla).

Textura Visual:

La funda del arma se puede asociar al cuero, dada su misma rigidez, durabilidad y apariencia visual.



Connotación:

Seguridad, funcionalidad, autoridad, resistencia.

El arma con su funda de cuero remite a las utilizadas tradicionalmente por la policía y otras fuerzas de seguridad tanto de Japón (país de origen de los creadores del juego y la personaje) como en todas partes del mundo, incluido Uruguay.

Pese a que actualmente se utiliza en gran medida las fundas de armas fabricadas con el material Kydex (altamente resistente y duradero, el cual se moldea a la forma del arma y da mayor retención a la misma), vemos que en el diseño de la personaje se le atribuye una funda mucho más holgada, ya que no se percibe la forma original del arma.

3.1.2. Aerith (FFVII)

Aerith Gainsborough es un personaje principal de la séptima entrega de la saga FF. Se caracteriza por ser la última de la raza ancestral Cetra, una raza antigua con poderosas habilidades, siendo una de ellas la habilidad de conectarse con el planeta, comunicarse con los espíritus y a través de los sueños

Su nombre proviene de "air" (aire en inglés) y "earth" (tierra en inglés, también se puede entender como planeta Tierra), a su vez es un anagrama de " i earth" (en inglés quiere decir "yo" y "tierra"). Asociado a ésto vemos que se enfatiza su conexión con lo natural , ya que su primera aparición en el juego es como una vendedora de flores.

La historia comienza en un contexto en el cual una compañía de energía llamada "Shinra" (que a su vez pertenece al gobierno mundial) está drenando la vida del planeta, por lo cual no crece vegetación alguna.

A causa de sus orígenes, Aerith es buscada y perseguida por Shinra, por lo que debe aliarse con el grupo rebelde para poder salvar al planeta.

Aerith a lo largo de la historia mantiene una visión positiva e inocente, a pesar de las dificultades que tuvo en su vida.

Al final del juego Aerith pierde la vida protegiendo al planeta de "Sephiroth", el antagonista de la historia.

Información personal:

Género: Femenino.

Edad: 22 años.

Estatura: 163cm.



25

²⁵ Square Enix. Diseño de personaje: Tetsuya Nomura / Roberto Ferrari (2020). Aerith Gainsborough, personaje de Final Fantasy VII Remake.

TRAJE: FFVII

ANÁLISIS CROMÁTICO

²⁶ Colores extraídos de Pantone LLC. (2021). Pantone Color Finder. Recuperado de <https://connect.pantone.com/#/extract?antoneBook=pantoneFhCottonTcx>.

SÍNTESIS DE COLOR



27

²⁷ Square Enix. Diseño de personaje: Tetsuya Nomura / Roberto Ferrari (2020). Aerith Gainsborough, personaje de Final Fantasy VII Remake.

IMAGEN DE REFERENCIA



1



2



3



4



5

²⁸ Siluetas de Aerith editadas digitalmente, resaltando a color un ítem diferente de su indumentaria en cada una.

Indumentaria de Aerith en Final Fantasy VII:

Silueta 1

Denotación:

Chaqueta en color Molten Lava con detalles de cierres y remaches en dorado, con correas en las mangas en color Potting Soil. Posee mangas cortas y su largo se observa hasta la altura de la cintura de Aerith.

Textura Visual:

La chaqueta tiene la misma textura visual del cuero, tanto las partes rojas como las correas de la chaqueta. Los cierres aparentan ser de latón en color dorado, al igual que los remaches y hebillas.

Connotación:

Fortaleza, rebeldía, independencia.

La prenda tiene como antecedente chaqueta de cuero tipo bomber, originalmente diseñada para los pilotos de la Fuerza Aérea durante la Segunda Guerra Mundial.

El color rojo de la prenda, combinada con elementos, se puede asociar a su fortaleza y resiliencia, además de la capacidad de destacarse que tiene la personaje en su contexto. Aerith es rebelde e independiente, ya que se dedica a vender algo que en teoría no existe: flores en una ciudad mecánica y saqueada de cualquier tipo de naturaleza. El color rojo, asociado en muchas culturas (especialmente Japón) con la expulsión de los malos espíritus y la buena suerte.



Silueta 2

Denotación:

Vestido con cuello en V, con un largo hasta la altura del contorno de la pantorrilla. El color del mismo está compuesto de una base en color Delicacy, con estampado en color Sugar Swizzle.

La prenda presenta un bias decorativo en el escote y en la altura del contorno de pecho en color Peachskin.

Se aprecia un lazo en color Strawberry Cream, el cual se une en el centro delantero del vestido en una moña simple.

El vestido tiene una unión en el centro, la cual se cierra por una serie de botones en color Delicacy.

En el ruedo del vestido presenta encaje en color Bright White; por encima de éste se encuentra una cinta decorativa en color Sepia Rose con un diseño de rombos.



Textura Visual:

El vestido presenta una textura visual de un material suave. Dadas las características de la prenda aparenta ser una mezcla de algodón con rayón, ya que presenta una caída similar y un tacto suave para éste tipo de prendas con roce directo con la piel.

El encaje del ruedo aparenta ser de hilo de algodón.

Connotación:

Feminidad, romanticismo, pureza, sensibilidad, vulnerabilidad.

El color rosado, lazos y los detalles de encaje suelen asociarse con cualidades femeninas, cuya combinación puede evocar una sensación de romanticismo.

El encaje blanco, así como los colores pastel transmiten una sensibilidad y pureza que acompaña al desarrollo de la personaje, ya que pueden proyectar una imagen amigable y acogedora.

El tipo de prenda no se percibe apto para un contexto de batallas continuas, dada su ligereza y falta de protección de la misma.

Silueta 3**Denotación:**

Moño en color Heather Rose, el cual se posiciona en el comienzo de la trenza de su cabello. A su vez, Aerith posee un collar largo que se conforma de un cordón en color Bitter Chocolate, el cual tiene un dije con forma de flor y terminaciones en los extremos del collar en color Golden Egg.

La personaje también utiliza una serie de 3 pulseras en cada brazo. En su brazo izquierdo se percibe que la superior posee el color Maple Syrup, la siguiente en color Gold Leaf, mientras que la inferior se percibe de color Eiffel Tower. En su brazo derecho el orden de éstas pulseras es el opuesto.

**Textura Visual:**

Las pulseras, dado su color y propósito de accesorio puramente estético, aparentan ser de oro, plata y cobre.

La moña utilizada por Aerith puede corresponderse a una tela crepé satén mate, dada la caída propia del material y su poca reflexión de la luz.

Su collar aparenta ser hecho con un cordón de cuero, con terminaciones metálicas de oro en las puntas del mismo, así mismo su dije de flor en el centro también aparenta ser del mismo material.

Connotación:

Feminidad, naturaleza, romanticismo.

Los accesorios que utiliza Aerith enfatizan la conexión con la naturaleza y delicadeza que posee.

El moño, culturalmente asociado a la feminidad y romanticismo, especialmente al tener un color rosado.

El collar con su dije de flor refuerza este símbolo natural, el cual representa la vida que solo Aerith conoce y posee, dada su conexión espiritual con la Tierra. El cordón de cuero junto con las terminaciones doradas con el dije de flor, sugiere una combinación de lo terrenal con lo espiritual.

Sus pulseras las usa en ambos brazos, el oro, la plata y el cobre pueden sugerir un equilibrio y armonía entre los elementos.

Silueta 4

Denotación:

Botas de caña alta de color Meteorite, mientras que la suela presenta dos colores, After Dark para la parte del taco y el tono Toffee para la línea de detalle en la misma.

Cada bota tiene 3 hebillas de un color dorado Trophy Cup.

Textura Visual:

El material de las botas puede percibirse como como cuero negro.

El material de las hebillas puede ser latón (aleación de cobre y zinc), ya que es resistente al desgaste y a su vez tiene una acabado similar al del diseño.

Connotación:

Comodidad, resistencia, estética.

Las botas de cuero tienen la particularidad de amoldarse a la forma del pie con el paso del tiempo y su uso, permitiendo mayor comodidad para el usuario.

Las hebillas de las botas, además de ser un agregado estético, permiten un ajuste por medio de diferentes ojales, lo cual permite una mayor seguridad a la hora de la batalla.

La estética del calzado es despreocupada y casual, generando una contraposición al estilo delicado y romántico del resto de prendas y accesorios de Aerith.

Silueta 5

Denotación:

Como arma inicial de Aerith vemos el “Bastón defensivo”, el cual posee un color Silver Grey, con detalles en la empuñadura central de lo que se percibe como una pieza de cuero enrollada diagonalmente en color Coffe Bean.

El bastón tiene una gema brillante por encima de la empuñadura en color Online Lime.



Textura Visual:

Teniendo en cuenta su resistencia a los golpes, su apariencia y porte del arma, el material del bastón puede corresponderse al Titanio. Éste es un metal fuerte y resistente a impactos y a su vez muy liviano.

Connotación:

Fortaleza, protección, apoyo.

El arma de Aerith es un Bastón antiguo, un objeto mágico atesorado por muchos años, cuyo poder principal es la creación de un campo mágico en el cual se duplican los hechizos ofensivos conjurados dentro del mismo. En ésta área generada Aerith le brinda apoyo a los ataques de sus compañeros, sumando puntos de ataque a sus poderes. A su vez, al ser un bastón largo, permite que ella no esté tan expuesta en una pelea cuerpo a cuerpo ya que puede atacar a una distancia relativamente lejana en comparación con sus compañeros.

3.1.3. Yuna (FFX-2)

Yuna es la protagonista de la décima entrega de la saga FF.

En el primer juego (FFX) Yuna a sus diecisiete años asume el rol de Invocadora²⁹ (anteriormente ocupado por su padre) cuya misión es la de derrotar al monstruo Sinh³⁰, que amenaza con destruir Spira³¹ y exterminar a los humanos. Los invocadores se sacrifican para eliminar a Sinh, pero éste renace en un ciclo de diez años.

La protagonista luego de emprender el viaje con sus compañeros, logran romper el ciclo y salvar al mundo.

La secuela del juego (FFX-2) tiene como personaje principal a Yuna; que pasados dos años de la derrota de Sinh, ahora es una cazadora junto con sus amigas.

Información personal:

Género: Femenino.

Edad: 17 años (FFX)
19 años (FFX-2)

Estatura: 161cm.



32

²⁹ Invocador se le considera a aquellos que tienen la habilidad para convocar a los llamados Eones (seres poderosos), con el fin de destruir a Sinh, sacrificando su vida para detenerlo.

³⁰ Sinh es el monstruo gigante, antagonista principal de Final Fantasy X, el cual busca exterminar a los humanos.

³¹ Spira es el nombre del lugar en que se desarrollan los hechos en Final Fantasy X y X-2.

³² Square Enix. Diseño de personaje: Tetsuya Nomura (2003). Yuna, personaje de Final Fantasy X y X-2.

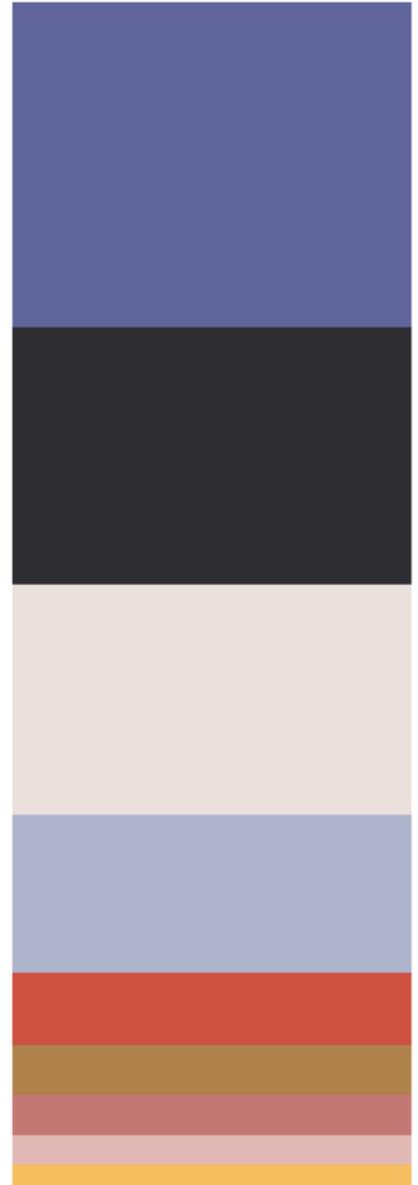
TRAJE: FFX - 2

ANÁLISIS CROMÁTICO

 PANTONE® 18-1028 TCX Emperor		 PANTONE® 17-1330 TCX Lion		 PANTONE® 16-1345 TCX Sun Baked		 PANTONE® 16-1559 TCX Red Alert	
 PANTONE® 17-1643 TCX Porcelain Rose		 PANTONE® 20-0126 TFM Sterling Lavender		 PANTONE® 14-0850 TCX Daffodil		 PANTONE® 19-1103 TCX Espresso	
 PANTONE® 11-0607 TCX Sugar Swizzle		 PANTONE® 19-1106 TCX Molé		 PANTONE® 19-3911 TCX Black Beauty		 PANTONE® 14-4522 TCX Bachelor Button	
 PANTONE® 15-1153 TCX Apricot		 PANTONE® 16-1641 TCX Georgia Peach		 PANTONE® 18-3949 TCX Dazzling Blue		 PANTONE® 20-0004 TPM Silvery	
 PANTONE® 15-1050 TCX Golden Glow		 PANTONE® 19-4024 TCX Dress Blues		 PANTONE® 15-3919 TCX Serenity		 PANTONE® 11-0602 TCX Snow White	
 PANTONE® 14-1116 TCX Almond Buff		 PANTONE® 19-4028 TCX Insignia Blue		 PANTONE® 19-4051 TCX Collegiate Blue		 PANTONE® 12-1109 TCX Sheer Pink	
 PANTONE® 19-4031 TCX Sargasso Sea		 PANTONE® 19-0712 TCX Demitasse		 PANTONE® 17-4421 TCX Larkspur		 PANTONE® 19-4006 TPG Caviar	
 PANTONE® 20-0144 TPG Laser Beam		 PANTONE® 20-0041 TPM Clarified Butter		 PANTONE® 14-4812 TPG Aqua Splash		 PANTONE® 19-2924 TPG Hollyhock	

³³ Colores extraídos de Pantone LLC. (2021). Pantone Color Finder. Recuperado de <https://connect.pantone.com/#/extract?antoneBook=pantoneFhCottonTcx>.

SÍNTESIS DE COLOR



34

³⁴ Square Enix. Diseño de personaje: Tetsuya Nomura (2003). Yuna, personaje de Final Fantasy X y X-2.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



³⁵ Siluetas de Aerith editadas digitalmente, resaltando a color un ítem diferente de su indumentaria en cada una.

Indumentaria de Yuna en Final Fantasy X:

Silueta 1

Denotación:

Top sin mangas con escote en V hasta la cintura, compuesto de tres piezas diferentes, se ajusta al cuello por dos tirantes frontales.

La pieza superior textil de color Sugar Swizzle, está unida a un accesorio decorativo con el emblema de Zanarkand Abes³⁶ en color Molé. Este símbolo tiene gran significado emocional para ella, ya que está relacionado con Tidus y su pasado. La pieza se une al top por dos puntos superiores, dos laterales y el extremo inferior.

La pieza inferior del top se percibe de color Georgia Peach. En el ruedo de las dos piezas que componen al top, podemos ver un encaje de aproximadamente de 5cm, en el respectivo color de cada pieza.



Textura Visual:

El top presenta una textura visual similar al algodón, dadas las características visuales como el brillo y el movimiento del textil. El encaje del ruedo de la prenda también aparenta ser de hilo de algodón.

Connotación:

Sensualidad, feminidad, estética, movilidad, vulnerabilidad.

El escote en V pronunciado ha sido utilizado en la moda en los últimos tiempos; podemos remontarnos a la década de mil novecientos setenta con sus primeras incorporaciones en la moda. En ésta década, diseñadores como Roy Halston incorporaron la utilización de éste tipo de escotes en vestidos inspirados en la moda disco y la liberación sexual femenina popularizaron el estilo de escote en V profundo.

Uno de los ejemplos más destacados en la cultura popular de un escote en V profundo hasta la cintura en la moda contemporánea es el vestido verde de Versace que Jennifer Lopez llevó a los premios Grammy en el año 2000.

Este tipo de prenda para un contexto de batalla al que está constantemente la protagonista, resulta ineficiente, dejando su cuerpo muy vulnerable y sin protección.

³⁶ El equipo de blitzball de Tidus en el juego Final Fantasy X

Silueta 2

Denotación:

Pareo compuesto de tres piezas, con un teñido en degradé; siendo el color más oscuro Dazzling Blue, el color medio Serenity va perdiendo su tonalidad hasta llegar al color Snow White. Este degradé en cada una de las tres piezas se une a un ruedo de encaje en color Snow White.

El pareo posee una unión de nudo, compuesta de flecos de la misma tela de la pieza superior

Textura Visual:

Dada su apariencia, su caída y vuelo de la tela puede ser viscosa o comúnmente llamado rayón. Teniendo en cuenta que es una prenda que requiere que sea fresca.

El encaje de el ruedo puede corresponderse al algodón.



Connotación:

Estética, movilidad, feminidad.

El Pareo es una prenda originaria de la gran agrupación de islas de la Polinesia.

Pareo o "pāreu" es un término tahitiano que se refiere a una prenda similar a una falda o vestido, el cual se utiliza realizando un moño entre los extremos de la tela o colocando estratégicamente la tela entre sus pliegues para que no se caiga. Es una prenda, originalmente usada de forma exclusiva por mujeres.

La prenda si bien hace referencia a un pareo, tiene una función fundamentalmente estética, ya que no cubre la totalidad del contorno del cuerpo.

Silueta 3

Denotación:

Capucha en color Porcelain Rose. La prenda se une en el centro delantero del cuello, manteniéndose en su lugar por su propia forma.

Textura Visual:

Dada su textura visual, forma y utilidad podemos asociarlo a una tela de algodón deportivo.

Connotación:

Protección, practicidad, estética.

A lo largo de la historia, la capucha ha sido un elemento de protección ante distintos elementos. Con la utilización de la capucha se genera una barrera entre el usuario y el exterior, dándole a su portador una sensación de refugio y privacidad.

El color rojo, asociado en muchas culturas (especialmente Japón) con la expulsión de los malos espíritus.



Silueta 4

Denotación:

Mini-Short en color Dress Blues. El tiro es medio y se observa que le llega a cubrir hasta la cadera.

Textura Visual:

La prenda aparenta ser de un textil tipo Denim dado el tipo de prenda y apariencia.

Connotación:

Feminidad, sensualidad, estética, vulnerabilidad.

Los mini-shorts tienen como antecedente a los "Hotpants", los cuales surgieron y se popularizaron a finales de la década de los años mil novecientos setenta, a manos de Mariuccia Mandelli. Los mismos se trataban de shorts cortos hasta la altura de los muslos, resaltando las piernas de la figura femenina.



El de esta prenda deja a la protagonista vulnerable, dada la cantidad de su cuerpo expuesto y sin protección. La longitud de los shorts es corta, por lo cual deja a la vista parte de sus glúteos.

Silueta 5

Denotación:

Cinturón con accesorio de bolso en color Golden Glow, con flecos en la parte inferior de la tapa del bolsillo, siendo Almond Buff el color de éstos. Las hebillas que posee el cinturón en el tono Silvery, con detalles en el centro en color Bachelor Button.

Textura Visual:

Tanto el cinturón como el accesorio del bolso presentan el mismo material, que aparenta ser cuero. Las hebillas de color plateado puede ser latón.

Connotación:

Funcionalidad, practicidad, estética.

Es un accesorio funcional, dado que cumple la función de ajuste de la prenda inferior (short) así como de capacidad de guardado.

El accesorio de bolso en el cinturón, permite una mayor facilidad de acceso a diversos ítems que Yuna utiliza a lo largo del juego.



Silueta 6

Denotación:

Botas de caña alta, por debajo de la rodilla, con cordones en color Sheer Pink. Las botas tienen el la lengüeta de la bota presenta el color Insignia Blue, mientras que la pieza que abarca la puntera y el empeine es de color Sargasso Sea. Las suelas de las botas presentan el color Demitasse, la caña de las botas son de color Collegiate Blue.

Textura Visual:

El material de las botas puede percibirse como cuero.

Connotación:

Feminidad, sensualidad, protección.

Las botas de caña alta que Yuna utiliza pueden tener un antecedente en las botas Go-Go, ya que fueron ampliamente popularizadas entre las mujeres jóvenes en los años mil novecientos sesenta junto con el uso de minifaldas o hotpants para enfatizar las piernas. Dichas botas eran de caña alta hasta la rodilla, con un taco bajo o sin taco en absoluto.



Teniendo en cuenta el contexto de Yuna, podemos asociar que una bota de caña alta puede ofrecer una mayor cobertura a la hora de un enfrentamiento.

Silueta 7

Denotación:

Brazaletes en color Daffodil con cordones en color Espresso.

Textura Visual:

Dado el tipo de accesorio y su apariencia se puede asociar al cuero como material principal del brazalete. Los cordones que se aprecian en el mismo también se pueden asociar al mismo material.

Connotación:

Fortaleza, estatus, conexión con lo divino.

Yuna utiliza brazaletes de color amarillo, como antecedente en el uso de brazaletes podemos referirnos al antiguo Egipto, en donde la utilización de los mismos se le atribuye a las clases altas o a la realeza. El material que utilizaban usualmente para su fabricación era el oro (metal de color amarillo), material que ha sido asociado al sol en diferentes culturas.

Entre los antiguos egipcios la encarnación del sol es el dios Ra, el cual es representado siempre con brazaletes de oro.



Silueta 8

Denotación:

Trenza de cabello envuelta en un textil de color Red Alert, cerrada con hilado de color negro con terminación en la punta en forma de moña sosteniendo un trozo de papel.

Textura Visual:

El textil que envuelve el cabello de Yuna aparenta ser poco reflectivo con la luz y acompaña el movimiento, sin generar mucho peso, por lo que podría ser un tipo de tela de algodón

Connotación:

Espiritualidad, protección.

La trenza de Yuna evoca cierta semejanza con los amuletos japoneses Omamori. Estos amuletos son tradicionales y usualmente se envuelven en tela, llevando por dentro una oración o símbolos protectores, los cuales en un extremo poseen una moña con nudo.



La envoltura del cabello es de color rojo, por lo que se puede asociar a que en japonés el mismo se vincula con la protección contra el mal y la buena suerte.

Silueta 9

Denotación:

Cinturón de color Apricot, colocado a la altura de la cintura.

Textura Visual:

La apariencia del cinturón puede asociarse con un cordón de algodón trenzado de 18mm. El mismo no posee costuras ni se perciben uniones.

Connotación:

Feminidad, delicadeza, estética.

El cinturón en la cintura genera un énfasis en esa parte del cuerpo, acentuando y creando una figura con una cintura más pequeña.



Silueta 10

Denotación:

Accesorio para el cabello en color Larkspur, compuesto de cuentas de colores (en orden ascendente) Clarified Butter, Caviar, Laser Beam, Aqua Splash, Hollyhock.

También se distingue un collar de color Sterling Lavender, con tres dijes.

Textura Visual:

Las cuentas del accesorio en el cabello de Yuna aparentan ser de pvc brillantes y lisas.

El material del collar se percibe similar a la plata con brillantes en sus dijes.

Connotación:

Feminidad, fortaleza, delicadeza, modernidad.

El accesorio para el cabello de Yuna posee colores llamativos y brillantes, que expresa su personalidad fuerte y apasionada.

El collar que utiliza es de plata con brillantes, el cual connota delicadeza y elegancia.

Los accesorios en conjunto generan un contraste de estilos clásico y moderno.



3.1.4. Tifa (FFVII)

Tifa Lockhart es una de los personajes principales de la séptima entrega de la saga FF. Tifa es miembro del grupo resistente conocido como AVALANCHA, el cual lucha por salvar el planeta de la opresión y saqueo por parte de la Compañía de Energía Eléctrica Shinra, responsables de la destrucción de su hogar.

Tifa es amiga de la infancia de Cloud Strife, y lo convence para unirse a la revolución para la liberación del planeta.

Tifa es una artista profesional de las artes marciales y en combate lucha cuerpo a cuerpo utilizando sus puños con guantes para realizar ataques rápidos y poderosos.

Información personal:

Género: Femenino.

Edad: 20 años.

Estatura: 167cm.



37

³⁷ Square Enix. Diseño de personaje Tetsuya Nomura / Roberto Ferrari (2020). Tifa Lockhart, personaje de Final Fantasy VII Remake.



PANTONE®
20-0197 TPM
Blackberry Syrup



PANTONE®
20-0050 TPM
Peach Bellini



PANTONE®
11-0607 TCX
Sugar Swizzle



PANTONE®
20-0198 TPM
Moondrop Grapes



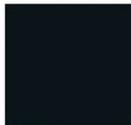
PANTONE®
20-0198 TPM
Moondrop Grapes



PANTONE®
19-1106 TCX
Molé



PANTONE®
20-0076 TPM
Sceptre Red



PANTONE®
20-0194 TPM
Blackened Blue



PANTONE®
18-5210 TCX
Eiffel Tower



PANTONE®
19-3909 TCX
Black Bean



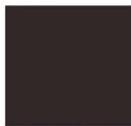
PANTONE®
19-3911 TCX
Black Beauty



PANTONE®
20-0017 TPM
Razor's Edge



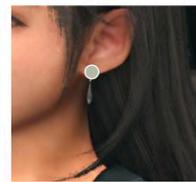
PANTONE®
14-0000 TCX
Silver Gray



PANTONE®
19-1018 TCX
Ganache



PANTONE®
20-0003 TPM
Disco Ball



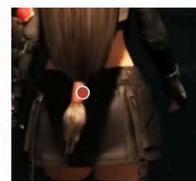
PANTONE®
19-3911 TCX
Black Beauty



PANTONE®
11-1404 TCX
Powder Puff



PANTONE®
18-1550 TCX
Aurora Red



PANTONE®
19-1559 TCX
Scarlet Sage



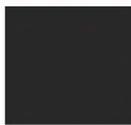
PANTONE®
19-0814 TCX
Slate Black



PANTONE®
19-3911 TCX
Black Beauty



PANTONE®
18-1563 TCX
Rubicondo



PANTONE®
19-4008 TCX
Meteorite

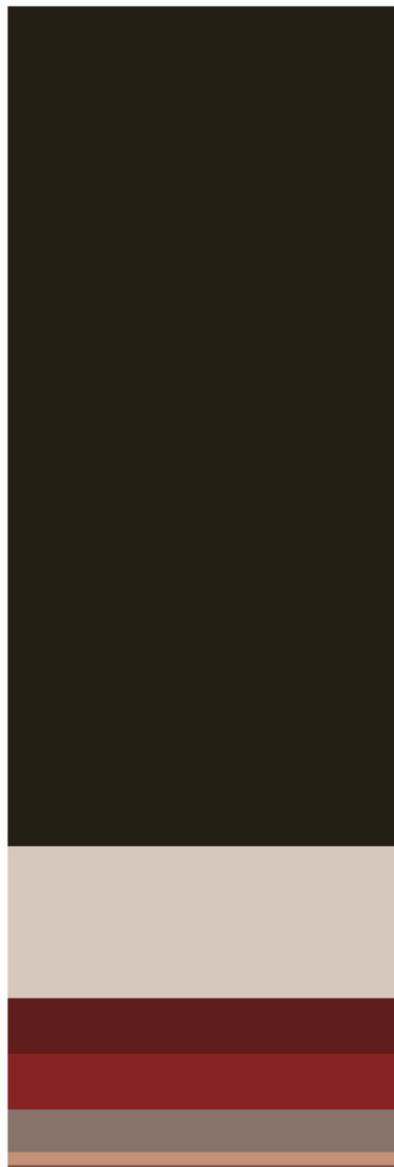


PANTONE®
12-0645 TN
Lemon Tonic



³⁸ Colores extraídos de Pantone LLC. (2021). Pantone Color Finder. Recuperado de <https://connect.pantone.com/#/extract?gantoneBook=pantoneFhCottonTcx>.

SÍNTESIS DE COLOR



39

³⁹ Square Enix. Diseño de personaje Tetsuya Nomura / Roberto Ferrari (2020). Tifa Lockhart, personaje de Final Fantasy VII Remake.

IMÁGEN DE REFERENCIA



1



2



3



4



5



⁴⁰ Siluetas de Tifa editadas digitalmente, resaltando a color un ítem diferente de su indumentaria en cada una.

Indumentaria de Tifa en Final Fantasy VII:

Silueta 1

Denotación:

Crop top con tirantes y escote tipo cuchara (Scoop neck) de color Sugar Swizzle. Por debajo utiliza un corpiño tipo top deportivo, de color Moondrop Grapes (éste corpiño fue añadido en la remasterización y no se encontraba en el juego original).

Materialidad:

El crop top pareciera ser de una mezcla de algodón con elastano, dado que el textil acompaña la figura del cuerpo de Tifa, pero visualmente se corresponde a la apariencia del algodón. El corpiño puede ser de lycra 100% y sin costuras.

Connotación:

Feminidad, atletismo, vulnerabilidad.

A finales de la década de mil novecientos noventa, las prendas tipo crop top se volvieron populares, especialmente en las mujeres, ya que fue el auge de bandas femeninas. Dada la fecha de estreno de la séptima entrega de FF, podemos ver la relación con ésta prenda.

Los crop tops enfatizan la figura, dejando al descubierto el ombligo y parte superior del abdomen. En el caso de Tifa, se muestra una figura atlética y fuerte, dada su dedicación con las artes marciales.

El uso de top deja a la protagonista vulnerable a la hora de algún enfrentamiento, dada la cantidad de su cuerpo expuesto y sin protección.



1

Silueta 2

Denotación:

Minifalda con tablas en color negro Black Bean, con detalles de textura y un cinturón incorporado de color Black Beauty, con hebillas en color Eiffel Tower.

Textura Visual:

El textil de la parte inferior de la falda puede asociarse a el cuero, mientras que el material del cinturón se puede corresponder a una aleación de aluminio (material de los cinturones tácticos policiales).

Connotación:

Sensualidad, feminidad, juventud, vulnerabilidad.

La microfalda es una versión más corta que la minifalda y surgió a mediados de la década de mil novecientos noventa. Las minifaldas popularizadas por Mary Quant en la década de los años mil novecientos sesenta, se diseñaron con el fin de acentuar las piernas femeninas, pero se volvieron un símbolo



2

de los cambios culturales de la época, ya que éste período coincidió con la introducción de la píldora anticonceptiva.

La microfalda con tablas es una prenda poco práctica, ya que la forma de la prenda hace que tenga más vuelo que una minifalda más ceñida, lo cual puede hacer que pueda llegar a dejar expuestos sus glúteos al pelear. La prenda no brinda ningún tipo de protección ante enfrentamientos dejando a la protagonista vulnerable.

Silueta 3

Denotación:

En ambas manos Tifa utiliza un guante hasta su bicep en color Ganache, con refuerzos en los dedos y dorso de la mano en color Silver Gray. Alrededor de su muñeca derecha posee una serie de pulseras, junto con una muñequera que posee una luz.

En su brazo izquierdo utiliza una armadura de color Sceptre Red en el centro, y de color Blackened Blue en las partes metálicas del contorno de cada pieza. La armadura cubre a Tifa desde la muñeca, y está compuesta por una pieza en su antebrazo, una pieza en su codo y otra cubriendo su bicep.

Textura Visual:

La armadura presenta un aspecto metálico de color rojo y negro, el cual debe ser liviano y a la vez proteger de cualquier tipo de ataque; por lo que puede asociarse al Titanio.

El par de guantes puede asociarse al cuero, con refuerzos metálicos de acero.



Connotación:

Protección, fortaleza, funcionalidad.

El uso de los guantes y armadura en su brazo hace énfasis en su modo de pelea, ya que Tifa utiliza ambos brazos y piernas para luchar.

El uso de la armadura de metal hace énfasis en su función práctica de protección y funcionalidad en el combate.

Silueta 4

Denotación:

Botas tipo borcegos acordonadas de color Scarlet Sage en el empeine y lengüeta, con un bias decorativo en el tono Rubicondo. En el lado frontal como refuerzo posee una pieza horizontal de lado a lado de la bota, que tiene una franja de color Black Beauty con el tono Slate Black en su contorno. En la suela de la bota se percibe el color Meteorite, mientras que en el interior de la misma se identifica el color Power Puff.



Textura Visual:

El material de las botas se puede asociar al cuero, en éste caso se percibe un color desgastado o manchado a causa de su uso.

Connotación:

Funcionalidad, protección, fortaleza.

Este tipo de botas tienen su origen en 1960, cuando salieron a la venta con diseño rojo cereza, volviéndose populares entre los trabajadores.

Este tipo de calzado además de ser diseñado para proveer comodidad, junto con el refuerzo que posee el calzado de Tifa, proyecta una imagen de fortaleza y resistencia.

Por dentro el calzado posee un color suave y claro, que podría simbolizar el lado sensible y empático de la protagonista, generando un contraste entre la delicadeza interior y robustez exterior.

Silueta 5**Denotación:**

Par de tirantes en color Molé, sujetos a la falda de Tifa por medio de dos hebillas, y colocados por encima de sus hombros.

Textura Visual:

Los tirantes aparentan ser de cuero.

Connotación:

Informalidad, sensualidad

Los tirantes evocan a lo retro, especialmente a la mitad del siglo veinte.

Vemos que se genera un contraste entre la formalidad de un accesorio clásico (generalmente asociado con lo masculino) con la informalidad y sensualidad de una minifalda tableada.



3.1.5. Serah (FFXIII-2)

Serah Farron es una de los personajes principales de la decimotercera entrega de la saga FF, siendo un PJ jugable en el segundo juego FFXIII-2.

Es la hermana menor de Lightning, y en el primer juego, Serah juega un papel crucial en la historia ya que es la primera persona de la historia en ser marcada como l'Cie por el fal'Cie Anima.

En el segundo juego, Serah toma el protagonismo junto a Noel Kreiss en una aventura que los lleva a través del tiempo para corregir las anomalías temporales y encontrar a su hermana Lightning, quien ha desaparecido.

A lo largo del juego, Serah demuestra ser una persona valiente, decidida y con un fuerte sentido de justicia, desarrollando sus habilidades en combate mientras enfrenta los desafíos que el viaje a través del tiempo presenta. Su historia está profundamente marcada por su amor por su hermana y su compromiso con salvar el mundo.

Información personal:

Género: Femenino.

Edad: 18 años (FFXIII).

Estatura: 164 cm.

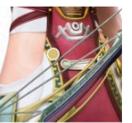
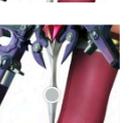


41

⁴¹ Square Enix. Diseño de personaje: Tetsuya Nomura (2011). Serah, personaje de Final Fantasy XIII y XIII-2.

TRAJE: FFXIII - 2

ANÁLISIS CROMÁTICO

 PANTONE® 16-1514 TCX Rose Tan		 PANTONE® 17-1514 TCX Ash Rose		 PANTONE® 16-1652 TCX Shell Pink		 PANTONE® 17-1653 TCX Holly Berry	
 PANTONE® 18-1636 TCX Slate Rose		 PANTONE® 18-5102 TCX Brushed Nickel		 PANTONE® 18-1428 TCX Apple Butter		 PANTONE® 20-0002 TPM Ice Palace	
 PANTONE® 11-4800 TCX Blanc de Blanc		 PANTONE® 16-1144 TCX Oak Buff		 PANTONE® 20-0333 1PM Glamour Gold		 PANTONE® 20-0333 TPM Glamour Gold	
 PANTONE® 17-1740 TCX Claret Red		 PANTONE® 18-1328 TCX Port		 PANTONE® 20-0362 1PM Lacquer		 PANTONE® 18-1001 TCX Toffee	
 PANTONE® 20-0186 1PM Graphite		 PANTONE® 11-9602 TCX Snow White		 PANTONE® 20-0184 1PM Frosted Birch		 PANTONE® 20-0344 TPM Cool Calcite	
 PANTONE® 18-4926 TCX Green Gables		 PANTONE® 4-0627 TCX Dusky Citron		 PANTONE® 15-0464 TCX Whisper Green		 PANTONE® 16-1793 TCX Confetti	
 PANTONE® 11-0620 TCX Eilin Yellow		 PANTONE® 11-2700 TCX Lucent White		 PANTONE® 18-1275 TCX Port		 PANTONE® 13-4424 TCX Ice Flow	
 PANTONE® 20-0188 TPM Graphite		 PANTONE® 11-4800 TCX Blanc de Blanc		 PANTONE® 16-1433 TCX Garnet Rose		 PANTONE® 20-0344 TPM Cool Calcite	
 PANTONE® 19-4011 TCX Salute		 PANTONE® 13-3403 TCX Lilac Snow		 PANTONE® 15-2913 TCX Lilac Chiffon		 PANTONE® 16-1227 TCX Peach	
 PANTONE® 14-4201 TCX Lunar Rock		 PANTONE® 20-0184 1PM Rockwell Blue		 PANTONE® 20-0128 1PM Violescence		 PANTONE® 19-3022 TCX Gloxinia	
 PANTONE® 20-0087 TPM Lead Crystal		 PANTONE® 20-0109 1PM Carnival		 PANTONE® 15-4600 TCX Blue Light		 PANTONE® 20-0461 1PM Lady Slipper	
 PANTONE® 20-0344 TPM Cool Calcite		 PANTONE® 20-0087 1PM Lead Crystal		 PANTONE® 20-0162 1PM Breakers		 PANTONE® 14-2511 TCX Plum Pink	
						 PANTONE® 20-0129 1PM Silver shadow	

SÍNTESIS DE COLOR



43

⁴² Colores extraídos de Pantone LLC. (2021). Pantone Color Finder.
Recuperado de <https://connect.pantone.com/#/extract?pantoneBook=pantoneFhCottonTcx>.

⁴³ Square Enix. Diseño de personaje: Tetsuya Nomura (2011). Serah, personaje de Final Fantasy XIII y XIII-2.

IMÁGEN DE REFERENCIA



Indumentaria de Serah en Final Fantasy XIII - 2:

Silueta 1

Denotación:

Vestido corto con tirantes que salen del centro delantero de la prenda, a una distancia de cinco centímetros entre sí, y se cruzan en la espalda en forma de X. El vestido posee aberturas simétricas a la altura de la cadera. La parte superior es de color Blanc de Blanc, y sus tirantes son de color Apple Butter con un borde de color Slate Rose.

De igual apariencia de éstos tirantes es la gargantilla ajustada que usa alrededor del cuello. En la línea por debajo del busto se encuentra una cinta igual a los tirantes, que también se encuentran cuatro más en los laterales del vestido a formando un zig zag.



1

Desde la línea de busto hasta el ruedo del vestido se encuentra una pieza de color Claret Red, la cual posee distintos elementos. En la parte superior de la misma se encuentra una pieza metalizada de color Toffee, la cual posee un borde y detalles internos dorados en color Glamour Gold. Por debajo encontramos una pieza metalizada en color Lacquer.

La pieza central del vestido termina en un ruedo de color Blanc de Blanc, de aproximadamente cinco centímetros.

A la altura de la cintura comienza el lado superior del corte lateral del vestido, marcando en la pieza central de la prenda el comienzo de un borde descendente hasta el ruedo del vestido de color Graphite y Cool Calcite, que siguen un patrón entrelazándose.

En el interior de la pieza central se encuentra un borde que rodea la misma, en color Port, la misma posee remaches en donde se encuentran con las cintas de los laterales.

En la pieza más abajo, se observa una pieza de apariencia metálica de color Frosted Birch, con un remache a cada lado de la pieza, que llega a cruzarse con el borde decorativo en color Port.

En el lateral inferior en el cual se encuentra la abertura, en la altura de cadera se observa una pieza de color Snow White que llega hasta el ruedo lateral del vestido (el cual se compone del entramado estampado decorativo, que bordea la pieza central y llega hasta la altura de la cintura)

Textura Visual:

La prenda posee distintas texturas, la base del vestido en color blanco aparenta ser de un textil tipo elastano, dado lo ajustada que es la prenda y cómo se adapta a la forma del cuerpo.

Las piezas de tirantes y cintas el material se asemeja al cuero.

⁴⁴ Siluetas de Serah editadas digitalmente, resaltando a color un ítem diferente de su indumentaria en cada una.

Connotación:

Sensualidad, feminidad, vulnerabilidad, estética.

Los cortes en la cadera y el escote tipo strapless que posee el vestido, dejan gran parte de la piel expuesta, por lo que la prenda posee una gran connotación de sensualidad. Enfatizar y resaltar el mostrar la piel en áreas consideradas erógenas (como son las caderas y los hombros), sugiere un intento de resaltar la sexualidad y el atractivo físico del personaje.

Pese a que lo anterior mencionado puede ser de las cosas más notables, la elección de materiales textiles para el vestido en el contexto en el que se usa puede resultar poco práctico e incómodo para la protagonista, dado que no le brindaría ningún tipo de protección a la hora de la batalla.

Silueta 2**Denotación:**

Par de medias largas, tipo leggings. Son de color Garnet Rose, con detalles estampados en el borde inferior en color Peach, hasta el puño color Salute.

Cada media posee detalles en el borde superior, en sentido descendente se observa una franja en color Port, Cool Calcite, Graphite y Blanc de Blanc.

En la franja central se observa un diseño tipo meandro. Este borde decorativo está formado por una línea que se dobla repetidamente formando ángulos rectos.

Textura Visual:

Las medias tienen un aspecto brillante y se adaptan perfectamente a la forma del cuerpo, lo que sugiere que podrían estar hechas de un material como el elastano.

Connotación:

Sensualidad, poco práctico, vulnerabilidad.

Este tipo de prenda fusiona los leggings con un diseño que recuerda a las medias bucaneras o "over-the-knee".

Las medias bucaneras a menudo tienen connotaciones de sensualidad al ser una prenda que resalta las piernas. Se puede asociar que es un elemento poco práctico para utilizar la hora de una batalla.

Este tipo de prendas es popular en el mundo de los videojuegos y el anime, dado que los personajes femeninos suelen llevar atuendos que recuerdan o simulan ser uniformes liceales o de escuela con medias altas. Esto puede hacer que la prenda sea vista como una referencia a ciertos arquetipos de personajes juveniles femeninos de la cultura principalmente japonesa.

Si bien es una prenda que cubre gran parte de sus piernas, no brinda demasiada protección a Serah, ya que cumple una función principalmente estética, dejando al descubierto la zona por encima de los muslos hasta los glúteos.



Silueta 3

Denotación:

Par de guantes en color Ice Flow, con detalles en el dorso de la mano en tono Elfin Yellow, con un borde decorativo en color Green Gables, así como dos líneas horizontales en el borde superior. Poseen una franja decorativa en la altura de la muñeca de color Whisper Green, y en su centro superior se observa una pieza en sentido vertical de color Dusky Citron, por debajo bordeada por una pieza en color Green Gables.

Cada guante presenta una pieza interior ajustada a la piel del brazo, la cual presenta el color Confetti en el lado inferior y un borde superior de color Lucent White.

Textura Visual:

Los guantes aparentan estar hechos de un material similar al cuero. En la parte interior, contra el brazo, aparenta ser un textil más suave y con capacidad de ajustarse a la forma del cuerpo, por lo que puede ser de elastano.

Connotación:

Fortaleza, protección, poco práctico.

El cuero es un material típico en prendas diseñadas para el combate dada la protección que proporciona, aunque no mucha practicidad para el manejo de un arco. Para utilizar el tipo de arma que porta Serah, se necesita un manejo preciso y motricidad fina. Este tipo de accesorio es habitualmente visto en videojuegos en los que se desarrolla algún tipo de combate, pero al ser una situación virtual de fantasía, no refleja las verdaderas condiciones limitantes del objeto que utiliza la personaje.



Silueta 4

Denotación:

Calzado tipo bota de taco bajo, de color Lilac Chiffon en la lengüeta, en sus dos broches de cierre y en la puntera. En las piezas de cierre del calzado posee un borde decorativo en color Gloxinia.

En las partes laterales del calzado se identifica el color Lilac Snow, mientras que la suela del calzado es de color Lunar Rock.

Textura Visual:

El calzado aparenta ser de cuero, de terminación mate.

Connotación:

Feminidad, delicadeza, incomodidad.

Las botas con taco en colores rosados, culturalmente han sido significado de un extremo paradigma de feminidad.



El calzado se percibe poco práctico e incómodo para una situación de batalla.

Silueta 5

Denotación:

Arco-espada de color tornasolado en la parte exterior inferior, que presenta un degradé de colores Violaceus y Lady Slipper.

En la parte del filo de la espada presenta el color Lead Crystal y Breakers, en el cual se perciben inscripciones grabadas.

En la parte central del arco se observa un cristal de color Carnival, el cual se coloca en una forma de punta de espada de color Lead Crystal.

Textura Visual:

El arco-espada puede ser de titanio. Las piezas del arco pueden lograr su color tornasolado mediante un proceso de anodización.

Connotación:

Practicidad, versatilidad, fortaleza.

El arma de Serah es un arco que puede transformarse en una espada, teniendo la capacidad de tener una batalla de larga o corta distancia. Esta capacidad de transformación puede simbolizar la habilidad de la propia Serah, respecto a su capacidad de enfrentar diferentes tipos de desafíos y situaciones con su ingenio y capacidad estratégica.



Silueta 6

Denotación:

Bolso compuesto de distintas piezas remachadas en color Blue Light, con detalles en los bordes y la totalidad del cinturón en el color Cool Calcite. Posee detalles en color Prism Pink en el centro de la placa de apertura superior del bolso.

Textura Visual:

La apariencia que se percibe de la pieza del cinturón es metálico de color dorado, por lo que podría estar hecho de titanio con un proceso de anodización.

La parte del bolso parece ser de piezas de cuero rígido, remachadas y con bordes dorados.

Connotación:

Fortaleza, durabilidad, funcionalidad

El bolso está compuesto por distintas piezas de cuero rígido y la presencia de remaches le da una apariencia de solidez.



El diseño del cinturón presenta líneas diagonales y diseño en su forma que visualmente transmite movimiento. El accesorio puede simbolizar la unión entre lo clásico y lo moderno, así como en la historia de Serah: entre el pasado y el futuro.

Silueta 7

Denotación:

Brazaletes dorados en color Oak Buff. El brazalete de su brazo derecho presenta un diseño de picos tanto en su lado superior como inferior. También tiene pedrería de brillantes incrustada en el centro del mismo.

El brazalete del brazo izquierdo presenta un diseño geométrico y de mayor tamaño al anterior mencionado, ya que en ese brazo fue en el que presentó la marca del fal'Cie Anima.

Textura Visual:

La textura que presenta el brazalete derecho es similar al cuero tipo gamuza, mientras que el brazalete izquierdo es totalmente dorado metalizado, por lo que podría ser un accesorio de oro.

Connotación:

Durabilidad, atemporalidad, valor sentimental.

Tanto el oro como el cuero son materiales de gran durabilidad, además de estar presentes en toda la historia de la moda y la joyería.



El brazalete derecho de Serah es uno igual al que posee su hermana Lightning en el mismo brazo, pero en color negro. Esto significa su gran valor sentimental que posee el accesorio para ella, en especial en el segundo juego, ya que Serah tiene la esperanza de encontrar a su hermana desaparecida.

Silueta 8

Denotación:

Collar plateado en color Ice Palace, el cual posee un dije del mismo tono. El collar está compuesto de un cristal rodeado por una semiesfera, la cual posee un diseño torneado ascendente por debajo.

Textura Visual:

El collar aparenta ser de plata.

Connotación:

Delicadeza, elegancia, romanticismo,

El collar que utiliza es de plata con un centro de una piedra brillante. El collar tiene un valor sentimental romántico para



Serah, ya que es el regalo de compromiso que le regaló Snow, su prometido, el día en el que fue marcada por el fal'Cie y comenzó la historia del primer juego.

3.2. Comparación de datos:

Tipos de prendas y accesorios:

Las prendas que utilizan Lightning, Aerith, Yuna, Tifa y Serah son microfaldas, mini shorts y vestido corto (el cual se percibe del mismo largo que una microfalda). Estas prendas hacen un énfasis en la figura femenina, dejándola expuesta a posibles peligros en batalla. Aerith es la única en utilizar una prenda (vestido largo) la cual no muestra sus piernas, pero es una prenda que, al igual que sucede con la vestimenta de las demás protagonistas, resulta poco práctica para la batalla.

LIGHTNING



AERITH



YUNA



TIFA



SERAH



Vemos que las protagonistas no utilizan mangas largas, siendo Aerith la única que posee mangas (aunque son mangas cortas) en su chaqueta.

Tifa utiliza guantes en ambas manos, junto con una armadura en su brazo izquierdo que cubre hasta su bicep. Lightning también porta guantes en ambas manos, con una extensión de éste en su brazo izquierdo que le cubre hasta su bicep.

LIGHTNING



AERITH



YUNA



TIFA



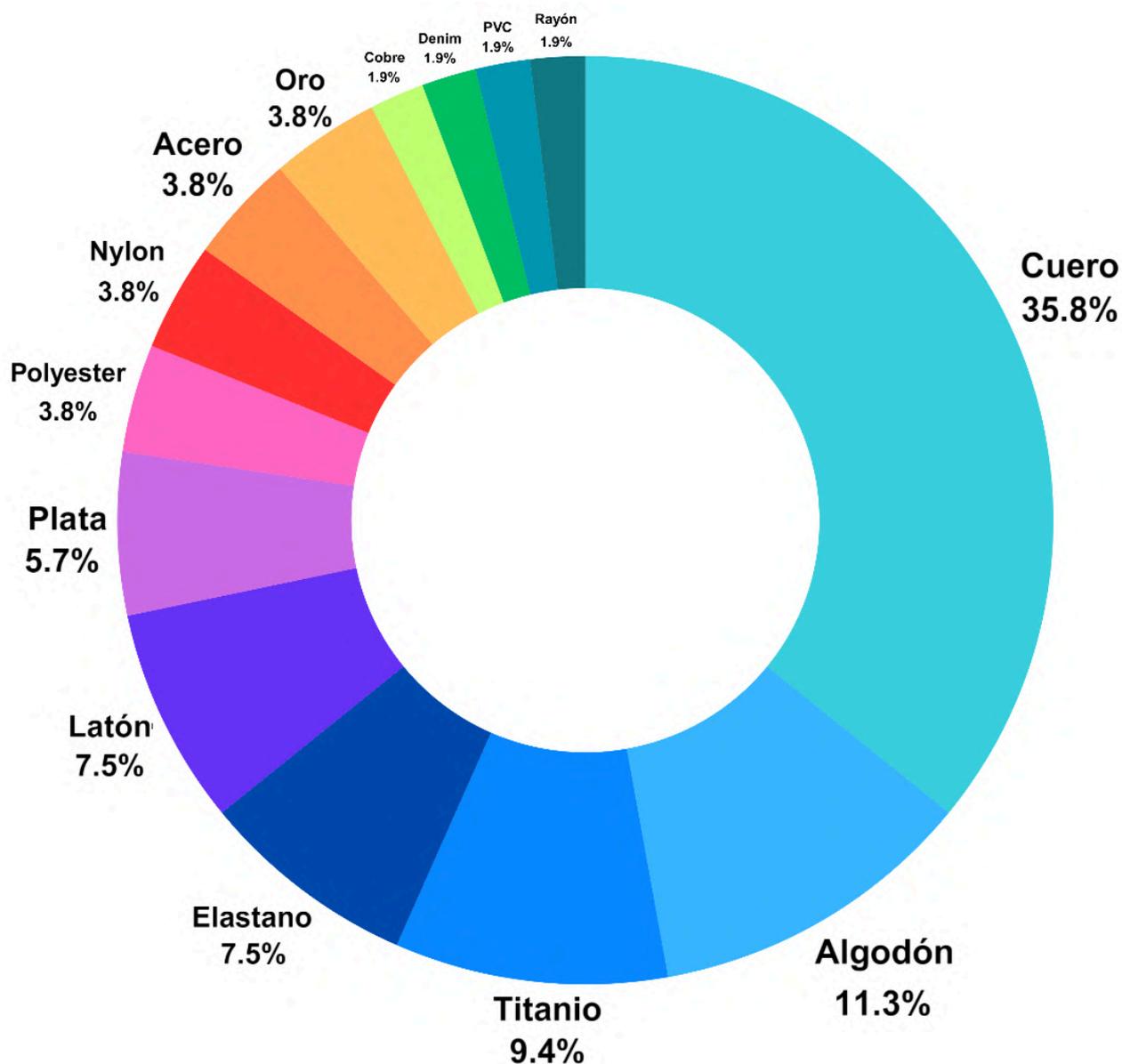
SERAH



Textiles y materiales:

Los textiles y materiales que mayormente se encuentran son el cuero (35.8%), algodón (11.3%) y elastano (7.5%).

En cuanto a materiales metálicos se repite el uso de latón (7.5%) principalmente en los cierres de las prendas y hebillas. Se asocia mayoritariamente el titanio (9.4%) en armas y accesorios. También se identifica el uso de la plata (5.7%) como material utilizado en accesorios de joyería.



⁴⁵ Gráfico representativo proporcional de los tipos de materiales que surgieron en el análisis a raíz de la Textura visual.

Gama de colores:

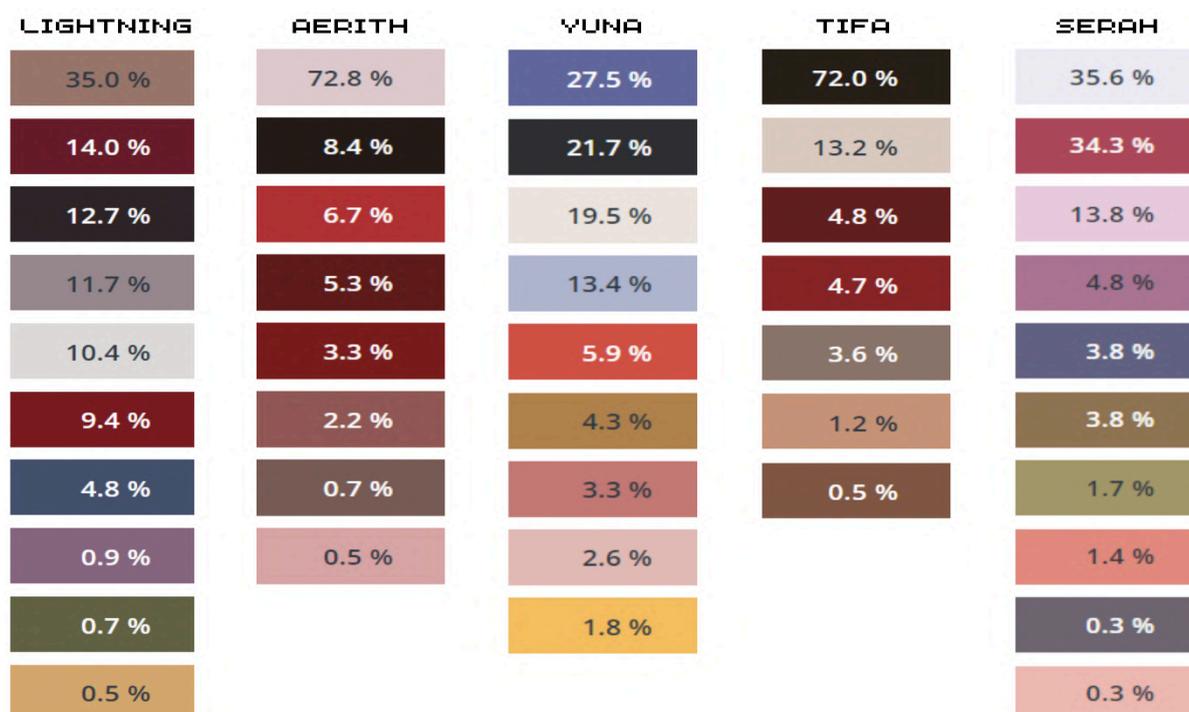
A nivel de color Lightning posee una paleta de colores en los que predominan los colores tierra (35%), seguido por los colores rojos (23.4%) y los distintos tonos de negros (12.7%).

Aerith posee mayoría de tonos rosados (73.3%), tonos rojos (17.8%) y por último tonos de negro (8.4%).

En la paleta de colores de Tifa se observa un gran porcentaje de color negro (72%), seguido de tono en color blanquecino (13.2%) y destacan sus acentos en rojo (9.5%).

Yuna la cual presenta una paleta de colores en la que destacan los azules claros (40.9%), seguido de tonos de negro (21.7%), color blanquecino (19.5%) con acentos de tonos rojos (11.8%) y amarillo (6.1%).

Serah posee mayoría de tonos blanquecinos (35.6%), seguidos por tonos rojos (34.3%) y colores rosados (20.3%). También se observan los acentos en verde (5.5%).



⁴⁶ Gráfico representativo proporcional de la síntesis de colores que surgió a raíz del análisis cromático de las personajes.

Siluetas:

Las siluetas que presentan los personajes pueden destacar su figura por prendas que permiten que se aprecie la forma de su cuerpo, dada la utilización de microfaldas, minishorts y prendas superiores ajustadas al torso. Comparado con ésto vemos la silueta de Aerith, ya que con su vestido (aunque se acentúa en su cintura más estrecha) no deja expuesta en su totalidad la forma de su cuerpo.

LIGHTNING



AERITH



YUNA



TIFA

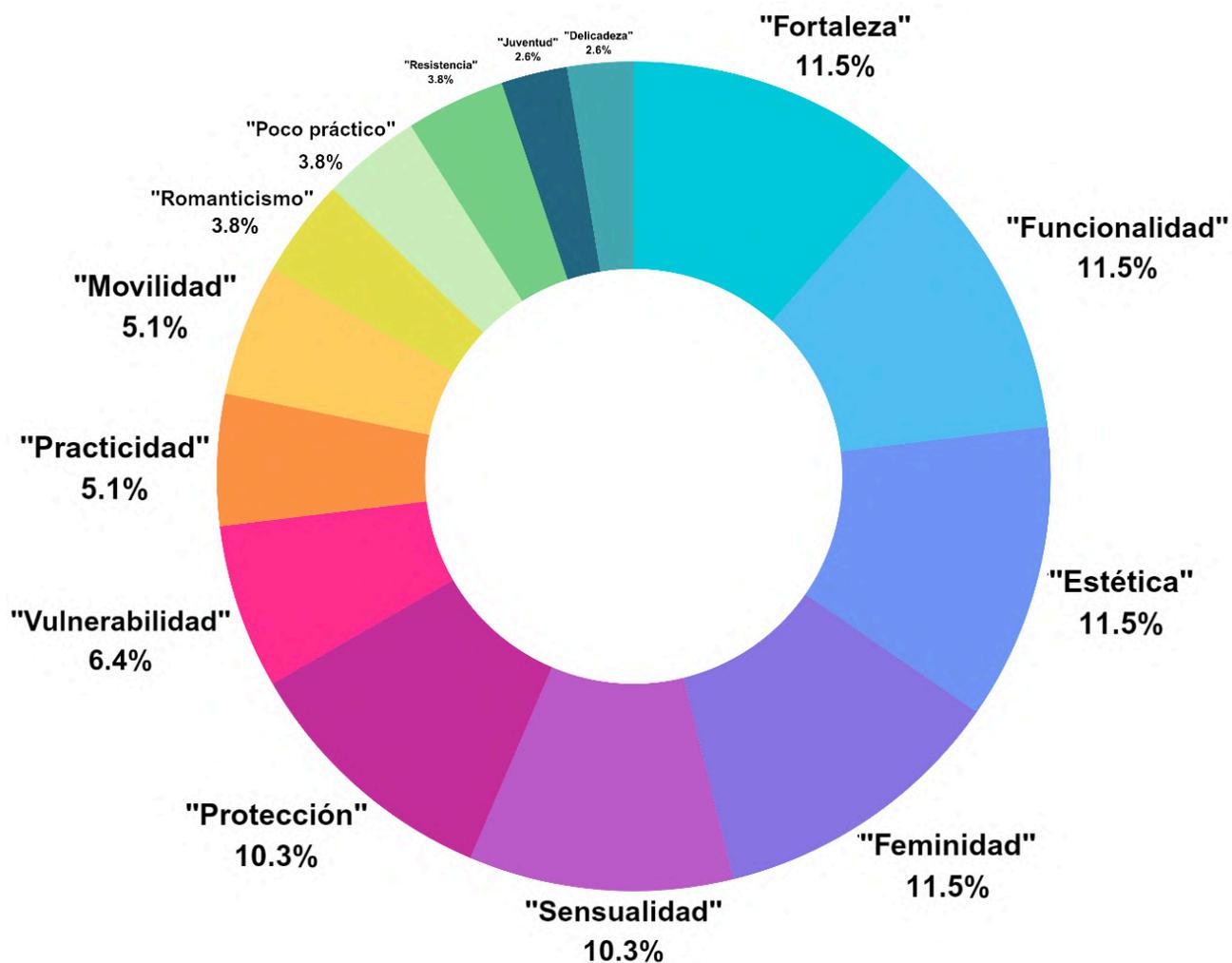


SERAH



Connotaciones:

Se realizó una gráfica con porcentajes que muestra la selección de las connotaciones que más se repitieron. Las connotaciones de feminidad, estética, funcionalidad y fortaleza, se corresponden con un 11.5%. Las connotaciones que le siguen en porcentaje son sensualidad y protección con 10.3%, seguido de vulnerabilidad con un 6.4%.



⁴⁷ Gráfico representativo proporcional de las connotaciones que más se repitieron en el análisis de las personajes.

3.3. Conclusiones del análisis:

Como conclusión del análisis podemos decir que se observa una utilización de prendas que exhiben e hipersexualizan el cuerpo de las protagonistas, enfatizando la exposición de la figura femenina, especialmente sus piernas y pechos (zonas altamente sexualizadas). Se utilizan vestidos cortos, microfaldas y microshorts, prendas que por su longitud (de aproximadamente 20 cm o menor), en ciertos casos no llega a cubrir por completo los glúteos (ver Anexo A5). Dadas estas prendas, tanto Lightning, Yuna, Tifa y Serah presentan una silueta similar.

Podemos identificar a la personaje Aerith como una excepción parcial en el grupo, dado el tipo de silueta que presenta al utilizar un vestido largo no deja ver sus piernas, pero sí presenta un lazo para acentuar su cintura. La vulnerabilidad del personaje se basa en la femineidad y delicadeza que evoca el mismo a raíz de su paleta de colores y su personalidad sensible. Se percibe al personaje como alguien a quien se desea proteger y que eventualmente pierde la vida sacrificándose por todos (es decir, no sobrevivió al desarrollo de la historia).

Dentro de los textiles y materiales más utilizados en la indumentaria de todas las protagonistas, vemos que se utiliza el cuero, tanto en chaquetas, faldas, cinturones y bolsos. También vemos el uso del algodón en prendas que tienen contacto con la piel, así como el uso de elastano para prendas ajustadas al cuerpo.

Se observa el uso del latón en cierres o hebillas. El material asociado a las armas y algunos accesorios se asocia con el titanio.

El material que más se asoció a la joyería de las protagonistas es la plata.

En cuanto a nivel de color general de todas las protagonistas se observan una mayoría en los colores tierra, rojos, distintos tonos de negros, rosados, colores blanquecinos y azules claros.

Vemos que las connotaciones con mayor porcentaje de aparición en el análisis son: femineidad, estética, funcionalidad y fortaleza, las cuales se corresponden con un 11.5%. Las connotaciones sensualidad y protección con 10.3%, seguido de vulnerabilidad con un 6.4%. Las connotaciones de fortaleza funcionalidad y protección se presentan en su mayoría asociadas a las armas que portan, a los accesorios que poseen capacidad de guardado o a su calzado. En cuanto al calzado vemos la excepción de la practicidad con el personaje de Serah, el cual utiliza un calzado que posee tacos altos.

Se observa que los diseños de vestuario y accesorios de estas protagonistas de FF refuerzan una vulnerabilidad, con un fuerte énfasis en la femineidad, y una hipersexualidad con poca consideración por la practicidad en situaciones de batalla.

REFLEXIONES



Reflexiones:

La forma en que las mujeres son vestidas en muchos juegos no solo refleja estereotipos dañinos, sino que también limita la forma en que las jugadoras, especialmente las niñas, pueden identificarse con esos personajes. Como niña que tenía acceso a los videojuegos, me gustaba jugar, escalar y saltar al igual que las protagonistas como Lara Croft de Tomb Raider (ver Anexo A6). Al pasar los años me di cuenta de la gran necesidad que existe de que se represente a las mujeres sin la necesidad de tener atuendos tan poco prácticos e incómodos.

Desde que tengo memoria me ha fascinado la saga de Final Fantasy, con sus mundos mágicos y personajes poderosos, siempre recuerdo con cariño sus juegos (especialmente Final Fantasy XII tiene un lugar especial en mi corazón). Esto no quita el hecho de que me hayan parecido alarmantes ciertas representaciones femeninas que se encuentran en la saga. Me hubiese gustado seguir analizando más videojuegos y su indumentaria, pero por motivos de la extensión de este trabajo no he podido, por lo que en el futuro seguiré indagando sobre el tema en otras investigaciones.

Como reflexión personal, considero que es de suma importancia seguir realizando análisis sobre el tema, ya que siendo conscientes de la problemática podemos deconstruir con el paso del tiempo pensamientos retrógradas patriarcales sobre la mujer.

El rol de las personas a cargo del diseño, especialmente en cuanto a la indumentaria en los videojuegos, tiene un peso muy importante en cuanto a cómo se percibe a los personajes. El diseño de indumentaria ha traspasado barreras de lo físico y se ha consolidado en el mundo virtual, cada vez con más peso se esperan con ansias nuevas “skins” o apariencias de los PJ, por las que se llegan a pagar cientos de dólares reales, tal y como si compraras indumentaria en cualquier tienda física.

Hoy en día existen programas en los que ayudan a los diseñadores de indumentaria a crear prendas y definir patrones por medio de la computadora y modelos 3D (ver Anexo A7), similares a un personaje de un videojuego. Dados los detalles y realismos que podemos encontrar en éstos hoy en día, es fundamental que el rol del diseñador tome un camino mucho más reflexivo en cuanto a la perpetuación de estereotipos de género. Se deben explorar más facetas de la representación de personajes de todo tipo, dejando de repetir patrones y salir de la línea narrativa patriarcal, que afecta tanto a mujeres como a hombres.

Quiero pensar en un futuro en el que la representación de las mujeres en los videojuegos sea más diversa y realista, donde las niñas vean que las mujeres pueden ser fuertes y capaces, como es el caso de Ellie de The Last of Us (ver Anexo A8), luchando sin que su ropa sea una barrera física o simbólica.

En el juego Darks Souls III, pese a que en el equipo de diseño no encontramos mujeres, el juego es un claro ejemplo de indumentaria equitativa entre géneros. No existen diferencias en la vestimenta, ni habilidades; sin importar la “clase” que el usuario seleccione, la indumentaria no cambia para armaduras femeninas o masculinas. También se observa la diversidad con la que se puede personalizar la apariencia física del personaje con el que vamos a jugar en toda la historia; pudiendo seleccionar la edad, complexión física o detalles

sutiles como vellos corporales. Este tipo de caracterizaciones lleva a una representación más diversa sobre los diferentes cuerpos femeninos.



48



49

⁴⁸ Gráfico en el que se observan algunas "clases" de personajes en las cuales se distinguen a los personajes femeninos y masculinos comparando su indumentaria.

⁴⁹ Gráfico en el que se observan caracterizaciones de personaje, con distintas representaciones etarias y tipos de cuerpos.

Es mi deseo que la representación femenina sea más equitativa, donde la indumentaria y el diseño de personajes celebren la fortaleza y diversidad de las mujeres.

Es fundamental hacer énfasis en el trabajo de mujeres diseñadoras de videojuegos, que pueden proveer una visión distinta en la industria; por lo cual podemos nombrar a Sofía Battezzore, diseñadora uruguaya que fue destacada como una de las 100 mujeres pioneras en el desarrollo de videojuegos (ver Anexo A9).

Considero que el tema es de suma relevancia y se debe continuar investigando en el futuro. Espero que mi trabajo sirva como inspiración para otras personas interesadas en contribuir a una representación más justa y diversa en el mundo de los videojuegos.



CONCLUSIONES
FINALES

Conclusiones finales:

Este trabajo permitió desarrollar nuevas miradas desde la perspectiva de género sobre la indumentaria femenina en videojuegos, los patrones seguidos y estereotipos repetidos. Se relevó y ordenó a las personajes protagonistas seleccionadas, para luego analizar signos y símbolos de su vestimenta. Tras éste análisis, se identificó cómo el diseño de la indumentaria influye en la estilización y narrativa de las personajes.

Al comienzo de este trabajo surgieron distintas preguntas relacionadas con la representación femenina en los videojuegos de FF, saga que se utilizó como objeto de análisis dada su relevancia y longevidad de la misma. A continuación se responderán según lo analizado a lo largo del trabajo.

A. ¿Cómo se representa la indumentaria de los personajes femeninos en el universo de Final Fantasy?

Vemos la representación femenina en FF alineada a lo que se describe en el marco teórico en cuanto a la perspectiva de género en videojuegos. La autora Santana explica que nueve de cada diez personajes femeninos protagonistas poseen características físicas hipersexualizadas. En el análisis realizado en este trabajo podemos confirmar que las protagonistas utilizan prendas no aptas para su contexto, convirtiéndolo su indumentaria en un elemento de vulnerabilidad.

B. ¿Cuáles son las diferencias que se aprecian en la vestimenta de las mismas?

Se perciben pocas diferencias en cuanto a siluetas de las protagonistas, ya que cuatro de cinco personajes utilizan prendas que enfatizan su cuerpo con microfaldas, microshorts y vestidos cortos. La única diferencia notable es con el personaje Aerith, el cual solamente se enfatiza su cintura. Aún así todas ellas hacen uso de una indumentaria no apta y/o que podría dejarlas en peligro o vulnerables ante lo poco práctico de las mismas.

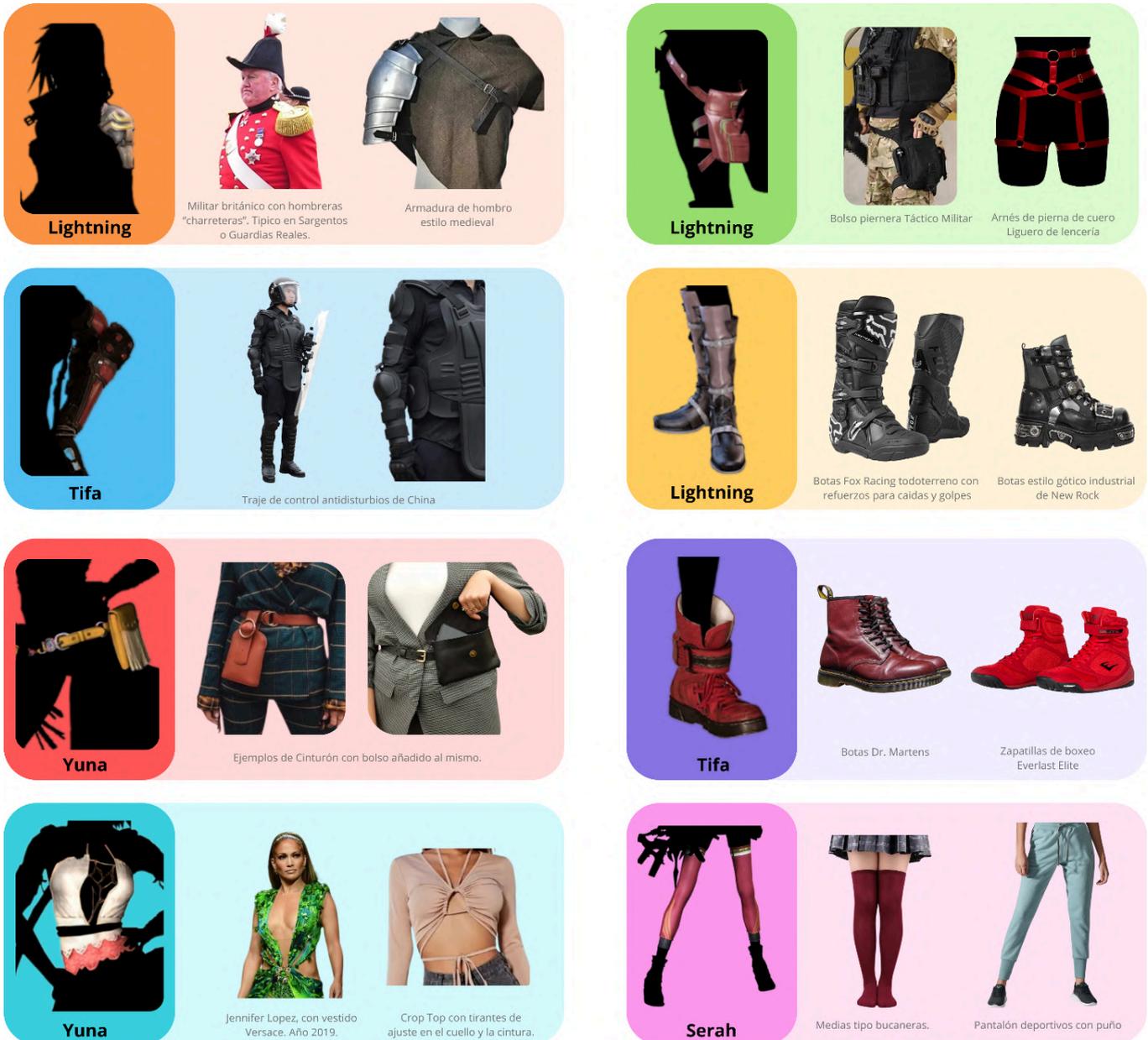
C. ¿Qué elementos de diseño de prendas existentes se pueden identificar?

Se perciben elementos adaptados para el contexto de fantasía del juego, pero se utilizan elementos militares como hombreras, bolsos tácticos, armaduras para los brazos, elementos que se pueden identificar como prácticos, utilizados en la vida real para contextos de guerra y enfrentamientos bélicos. Estos objetos utilitarios y de protección no se ven representados y aplicados en el resto de la indumentaria de las protagonistas.

Por otro lado se identifica el uso de microfaldas, minishorts y vestidos cortos, los cuales dejan al descubierto la mitad inferior del cuerpo de las protagonistas. También se percibe el uso de botas de varios largos de caña y refuerzos metálicos aplicados a las mismas. Se identifica el uso de taco alto en el calzado de Serah, cuya función sería estética, dada la poca practicidad de los mismos en combates bélicos.

Se identificó el uso de escotes muy pronunciados y prendas ajustadas al cuerpo, que dejan expuesta la figura de las protagonistas.

En cuanto a textiles y materiales se pueden identificar remaches, encajes, costuras y tejidos y acabados que generan un acercamiento visual a los objetos reales. Esta construcción y asociación a la realidad ayuda a generar una mayor conexión con la vida real percibiendo al personaje y su indumentaria (en principio ilustrada, procesada y posteriormente diseñada en 3d) como algo casi real, dados los gráficos avanzados de la actualidad.



⁵⁰ Gráfico en el que se muestran algunos ítems de la vestimenta de las personajes que se analizaron en el trabajo, con su asociación a las prendas y elementos existentes en la vida real.

D. ¿El diseño de vestimenta en los videojuegos está sesgado por roles de género?. En esta investigación acerca de Lightning, Aerith, Yuna, Tifa y Serah, se observó que las características de sus vestimentas establecen no solo elementos acerca de sus personalidades y de sus roles respectivos en la trama, sino que se expone cuanto ha definido la mirada masculina patriarcal predominante en la industria de los videojuegos.

Es importante tener en cuenta que estos personajes suelen ser diseñados por equipos conformados únicamente por hombres, lo que puede llevar a una representación femenina influenciada por una perspectiva masculina que prioriza la estética sobre otros aspectos importantes como la funcionalidad, la profundidad emocional o la ética de sexualizar a personajes jóvenes. Un aspecto clave que no puede pasarse por alto es la juventud de estas protagonistas, lo cual representa una alerta importante.

La edad de las protagonistas ronda entre los 17 y 22 años, como es el caso de Yuna en FFX. La protagonista en su segundo juego (FFX-2) cambia radicalmente su vestuario, mostrándose con indumentaria que deja expuesto su cuerpo con 19 años. Vemos que no se sexualiza a la protagonista siendo menor de edad (17 años en su primer juego), pero al cumplir su mayoría de edad utiliza prendas que además de enseñar su cuerpo con escotes y shorts cortos, la dejan expuesta a cualquier tipo de peligros sin otorgarle ningún tipo de protección.

Todas las protagonistas comparten el mismo tipo de cuerpo hegemónico que sigue el ideal de belleza asiático de extrema delgadez. De este modo se refuerza la representación de un patrón de belleza uniforme, poco realista, lo que disminuye la diversidad de los cuerpos femeninos que se retratan y perpetúa la delgadez como un atributo central de atractivo o valía. La hipersexualización de personajes femeninos, por encima de sus habilidades o destrezas en combate, establece la tendencia de retratar a las mujeres como un objeto visual. De esta forma, se encargan no solo de perpetuar clichés de género, sino que también disminuir la posibilidad de que las jugadoras y jugadores puedan identificarse con personajes más realistas y complejas.

Estas protagonistas visten atuendos ineficientes para los contextos de combate o aventura que enfrentan. Las prendas como las microfaldas, shorts o vestidos como los utilizados por las personajes analizadas, son un claro recordatorio de lo vulnerable que quedan muchas heroínas en medio de una pelea en la que deberían moverse libremente en la batalla. Incluso personajes como Aerith, que podría considerarse que es la personaje más cubierta, presenta una indumentaria no apta para escenarios de acción y lucha continua.

Vemos que tanto Lightning como Tifa utilizan guantes en ambas manos, junto con una extensión del mismo en su brazo izquierdo que cubre hasta su bicep. Esta protección extra no se aplica en ambos brazos, dejando una extremidad superior más vulnerable que otra. Las armaduras de los personajes femeninos a menudo dejan muy expuestas partes del cuerpo que deberían estar protegidas. Este gran contraste ha sido mencionado en varios memes que circulan en internet (ver Anexos A10 a A14) en los cuales se burlan del diseño de personajes femeninos. Más allá de la crítica general al sexismo que se puede percibir en el vestuario femenino (de lo cual estos memes de sátira se burlan) deja en evidencia que hay un problema mucho más profundo.

La representación femenina en los videojuegos está limitada a un objeto cosificado que dada su vulnerabilidad necesita ser protegido. El vestuario subraya que la lógica narrativa de que ante una “batalla a muerte” o “aventuras peligrosas” las mujeres no son aptas ni están preparadas para las mismas, por lo tanto sus compañeros varones tienden a ser considerados superiores en cuanto a fuerza o poderes, lo que resulta en tener más chances de ganar.

Lejos de ser simplemente una elección estética, el vestuario puede llegar a representar la cosificación cultural y social, sobre cómo se ve y se define a una mujer guerrera. Incluso aunque personajes como Lightning representan progresos con sus caracterizaciones de fortaleza y liderazgo, sus trajes no tienen sentido en la realidad estratégica de la personaje, ya que hay una desconexión entre su rol y el diseño visual. La indumentaria que utiliza es muy limitante para sus habilidades en batalla, ya sea realizando piruetas, montando a “caballo” (dado su poder más adelante en la historia del primer juego), o el hecho de pelear ante cualquier criatura peligrosa que requiera que la protagonista haga movimientos ágiles para salvarse.

Cuando analizamos personajes de videojuegos desde una perspectiva de género, podemos descubrir cómo su vestimenta, apariencia física y edad no son simplemente detalles neutrales, sino que comunican valores y percepciones sobre las mujeres que influyen en nuestra cultura.

Es esencial que la industria de los videojuegos evolucione hacia representaciones más inclusivas y equitativas.

Actualmente es un momento en el que cada vez más personas disfrutan de los videojuegos, es crucial destacar y desafiar los estereotipos dañinos presentes en este medio. Los videojuegos son una forma de arte y entretenimiento muy influyente, especialmente para las nuevas generaciones, por lo que es fundamental eliminar ideas preconcebidas que puedan perjudicar a las mujeres.

Si en esos juegos siempre se muestra a las mujeres como personajes débiles, sumisos o sexualizados, estamos perpetuando ideas equivocadas sobre el papel de las mujeres en la vida real. Por eso, es esencial analizar críticamente estos aspectos y trabajar en la creación de contenidos que promuevan la igualdad de género.

El impacto del feminismo y otros movimientos sociales ha sido fundamental para reevaluar el papel de la mujer en diferentes ámbitos, incluido el mundo de los videojuegos. Cada vez más mujeres participan como jugadoras, desarrolladoras y críticas en la industria, desafiando las normas establecidas y aportando nuevas perspectivas sobre la representación femenina.

BIBLIOGRAFÍA

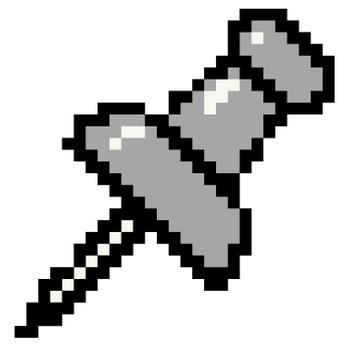


Bibliografía:

- Agostini, S. (2020, febrero 13). Diferencia entre cuello tortuga, cuello perkins y cuello tipo cogulla. Vogue México.
<https://www.vogue.mx/moda/articulo/cuello-tortuga-cual-es-la-diferencia-con-perkins-y-otro>
- Altolaguirre, M. T. (2023, junio 19). Sexualizadas y con diálogos irrelevantes: la pantalla pendiente de los videojuegos con los personajes femeninos. El Independiente.
<https://www.elindependiente.com/tendencias/2023/06/20/sexualizadas-y-con-dialogos-irrelevantes-la-pantalla-pendiente-de-los-videojuegos-con-los-personajes-femeninos/>
- Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV). (2022). Libro blanco del desarrollo español de videojuegos (Edición 2022). DEV. <https://www.dev.org.es>
- Bausela Herreras, E. (2008). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Indivisa, Boletín de Estudios e Investigación, 9, 2.
<https://doi.org/10.37382/indivisa.vi9.335>
- Buckingham, D. (2009). Educación en medios: Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea. Grupo Planeta (GBS).
- Calvo-Ferrer, J. R. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. Miguel Hernández communication journal, 9(9), 191–226. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.232>
- Campbell, J. (1999). The hero with a thousand faces. Fine Communications.
- Carvajal, D. (2014). El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo. Recuperado el 3 de octubre de 2024, de https://www.researchgate.net/publication/268077446_El_papel_de_los_videojuegos_en_el_desarrollo_cognitivo
- Enix, S. (2018). Final Fantasy Ultimania Archive Volume 1. Dark Horse Books.
- Enix, S. (2018). Final Fantasy Ultimania Archive Volume 2. Dark Horse Books.
- Enix, S. (2019). Final Fantasy Ultimania Archive Volume 3. Dark Horse Books.
- Fanch, A. (2023). Introducción al diseño de videojuegos. Universitat Oberta de Catalunya.
- Fernández, G. A. G. (2023). Sobre Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, Videojuegos y cultura de masas a finales del siglo XX. Un ejemplo a través de su introducción en dos ciudades de América Latina: Morelia y Valparaíso de 1985 a 2000. Estudios de Historia Moderna y Contemporánea de México, 67, 300-305.
<https://doi.org/10.22201/iih.24485004e.2024.67.77876>

- Garrido, D. (2014). El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo. ESNE – Escuela Universitaria de Diseño e Innovación.
- Glăveanu, V.-P. (2007). Cultural Psychology: A Once and Future Discipline. *Europe's journal of psychology*, 3(4). <https://doi.org/10.5964/ejop.v3i4.416>
- Graf, N., Palacios, F., & Everardo, M. (2010). Investigación feminista: epistemología, metodología y representaciones sociales. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Hartas, L. (2005). *The art of game characters*. Harper Design.
- Kuizon, A. P., Lacasa, C. B., & Bolito, C. A. (2020). *Differential calculus simplified: Computer science and engineering calculus*. Independently Published.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales*. Titivillus.
- Los 100 mejores videojuegos de la historia. (2022, enero 6). IGN España. <https://es.ign.com/portal-2/178635/feature/los-100-mejores-videojuegos-de-la-historia>
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years: Female game characters across 31 years. *The Journal of Communication*, 66(4), 564–584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
-
- M, J. W. (1863). *Diccionario militar: contiene las voces técnicas, términos, locuciones y modismos antiguos y modernos de los ejércitos de mar y tierra*. L. Palacios.
- Maya Arango. (2011). ¿Cómo ha evolucionado la moda femenina desde los años 50 hasta nuestros días? Colegio Marymount.
- Mazadeigo, M., & Puche, R. (1998). Mitología del Oro: El Oro y el Sol. *Boletín Geológico y Minero*, 109(5 y 6), 209-218.
- Mejía Z. C., & Rodríguez Mora, M. (Comps.). (2009). *I/O Videojuegos, computadoras y seres humanos*. Cali, Colombia.
- Moscardi, R. (2020). Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 110. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi110.4066>
- NEXUSPAU. (2013). *Ránking de personajes femeninos de Final Fantasy*. Ramenparados.com. Recuperado el 3 de octubre de 2024, de <https://ramenparados.com/ranking-de-personajes-femeninos-de/>
- Pérez Gutiérrez, G. (2019). *El diseño de indumentaria y la comunicación en el cómic: Los códigos vestimentarios de las superheroínas*. Ediciones universitarias.

- Reynolds, G. (2005). A review of: "The video game theory reader". *Quarterly Review of Film and Video*, 22(3), 285–287. <https://doi.org/10.1080/10509200490474717>
- Roberts, J. M., & Sutton-Smith, B. (1962). Child training and game involvement. *Ethnology*, 1(2), 166. <https://doi.org/10.2307/3772873>
- Rodríguez, S. N. (2020). *Género, Gamers y Videojuegos*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Santana, R. (2020). *Género, Gamers y Videojuegos*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Semana. (2021, febrero 1). Videojuegos, ¿por qué dominan la industria del entretenimiento? *Revista Semana*. <https://www.semana.com/vida-moderna/articulo/videojuegos-por-que-dominan-la-industria-del-entretenimiento/202100/>
- The pareo: Its myth, history and representations. (s/f). Moana Voyages. Recuperado el 3 de octubre de 2024, de <https://www.moanavoyages.com/eneu/blog/the-pareo-its-myth-history-and-representations/>
- Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society. (s/f).
- Ydoate, J. (2021, diciembre 3). Los videojuegos, una forma de entretenimiento y desconexión en pandemia. *Marketing Insider Review*. <https://marketinginsiderreview.com/videojuegos-forma-de-entretenimiento/>



ANEXOS

A 1:

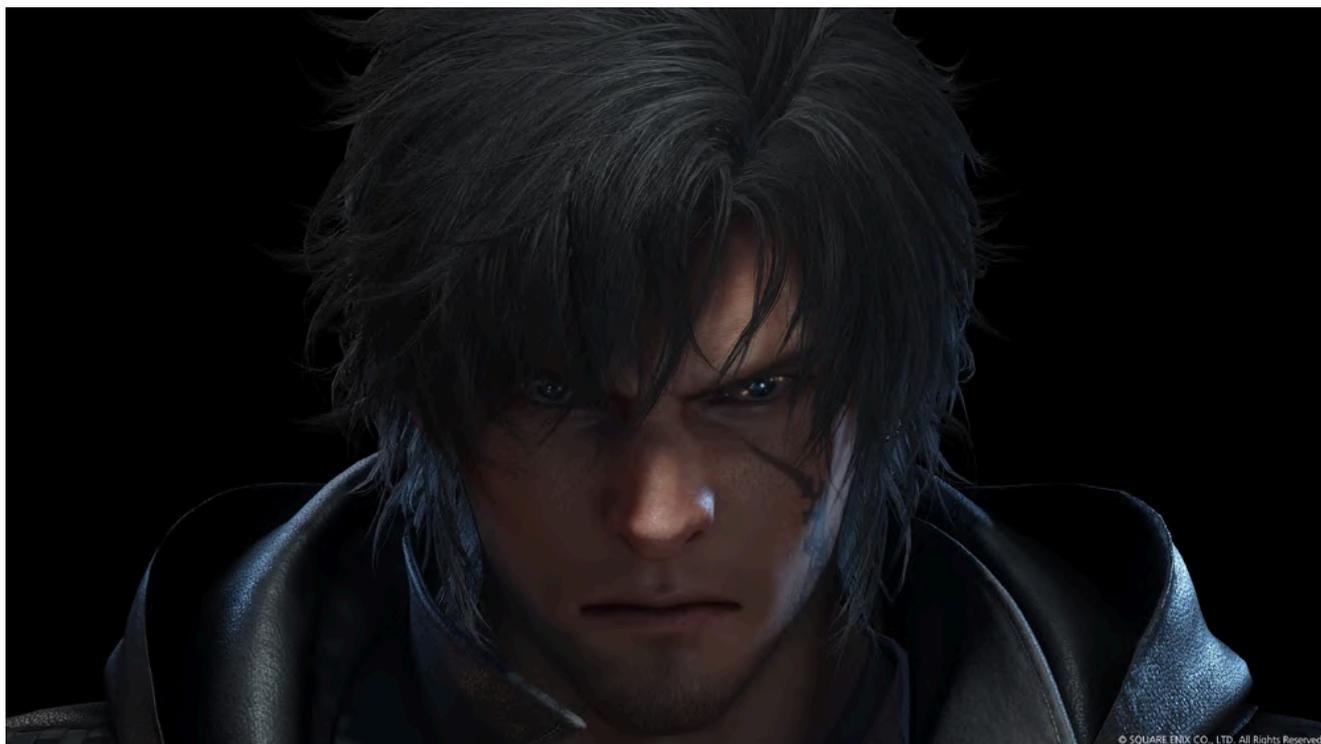


A 2:



⁵¹Imagen superior: Primer juego de FF para la consola NES. Imagen de batalla contra el enemigo Marilith.

⁵²Imagen inferior: Fotograma del juego FF VII en el que se observa al protagonista Cloud empuñando su arma en la batalla.

A 3:**A 4:**

⁵³ Imagen superior: Personaje protagonista de FFXVI.

⁵⁴ Imagen inferior: Monstruo enemigo del juego FFXVI.

A 5:



⁵⁵ Imagen promocional del juego FFX-2 en la que se observa a la protagonista Yuna, mientras que en el fondo se percibe la silueta de sus dos compañeras.

A 6:



A 7:

Proceso de diseño digital de las prendas


 Hecho por CLO

Modelaje virtual de prendas diseñadas


 Prenda en la vida real


⁵⁶Imagen superior: En Tomb Raider: The Last Revelation, Lara Croft cuando era niña. Juego de PS1.

⁵⁷ Imagen inferior: Software CLO de diseño digital de indumentaria. Se observa del lado inferior izquierdo el diseño realizado con el programa y a la derecha el resultado final de la prenda real. Recuperado de: <https://www.clo3d.com/es/clo>

A 8:



A 9:



⁵⁸ Imagen superior: Personaje Ellie Williams en el juego The Last Of Us 2.

⁵⁹ Sofía Battezzore. Diseñadora, emprendedora y productora de videojuegos uruguaya con más de quince años de experiencia en el desarrollo de videojuegos.

A 10:



⁶⁰Meme recopilado de internet en el cual se ve en la imagen superior a una personaje la cual posee una armadura que apenas cubre sus partes íntimas. El texto anuncia que llega a la batalla y en la imagen inferior se observa cómo las flechas. El daño hecho justo cae en los lugares cubiertos y no en su piel expuesta. En el inferior derecho de la ilustración se lee que la misma fue hecha por Henrique Jardim.

A 11:



⁶¹Meme recopilado de internet en el cual se ve una armadura masculina completa y una "armadura femenina" la cual consiste en un conjunto el cual apenas cubre sus partes íntimas. El texto se traduce como "Mismo ítem, mismas estadísticas".

A 12:



⁶² Meme recopilado de internet en el cual se ve una personaje en la imagen superior, que utiliza una armadura y junto a ella está un herrero el cual le ofrece una "túnica" que mejorará su resistencia y magia. En la imagen inferior vemos como al utilizar esa "túnica" simula ser tela con aún menos cobertura que su equipo anterior.

A 13:



⁶³Meme recopilado de internet en el cual se traduce : "Elige a tu personaje" "Masculino / Femenino". Debajo se observa a una usuaria jugadora con su computadora, junto con una nube de texto que se traduce como "¿Estas bromeando?".

A 14:

armadura nivel maximo
Personaje masculino // personaje femenino



⁶⁴ Meme recopilado de internet en el cual se ve una armadura masculina completa y una "armadura femenina" la cual consiste en un conjunto de lencería, aludiendo a la poca cobertura que poseen los personajes femeninos.



Imagen en el extremo inferior derecho: Cactuar, enemigo de Final Fantasy VIII.