



bellas artes

2022-2023

MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: FEMMARIUM

ESTUDIANTE: Sutil Belmonte, Javier

DIRECTOR/A: Higón Cardete, Beatriz
Santamaria Blasco, Lourdes

PALABRAS CLAVE: Feminidad, Videojuegos, Personajes, Sexualización, Representación.

RESUMEN: Los personajes femeninos dentro de los videojuegos, como en toda narrativa con una estructura tradicional, han sido relegados a un papel secundario donde su única labor es ser objeto y no sujeto.

Como objeto se ven reducidos a una participación, en el transcurso de las historias, mínima, reducidos a ser salvados o incluso el trofeo final de la odisea particular de cada héroe.

Con la aparición de Samus Aran, personaje de videojuegos la saga *Metroid*, este encasillamiento en objeto se rompió y dio paso a uno de los primeros personajes femeninos protagonistas. Pero como todo, tuvo sus sombras, las cuales analizaremos en el siguiente texto. La investigación se completará con una alternativa nueva, práctica e ilustrada de dicho personaje femenino, reforzando la idea de sujeto activo y no objeto pasivo.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	4-4
2. Referentes	5-7
3. Justificación de la propuesta	7-9
4. Proceso de Producción	9-16
5. Resultados	17-23
6. Bibliografía	24-25

I. PROPUESTA Y OBJETIVOS

El presente trabajo teórico-práctico se centra en realizar una nueva propuesta de diseño de personaje de videojuego, ajustándose al nuevo contexto social contemporáneo sobre la diversidad de roles de género, y a las narrativas propias del juego. Previamente se ha realizado un análisis sobre las representaciones femeninas en los videojuegos y qué finalidad tenían estas dentro de la trama, la acción o si gozan de roles protagonistas o secundarios. Para adentrarnos en dicho análisis nos hacemos las siguientes preguntas:

¿Se han aplicado las mismas estructuras y roles que en los personajes masculinos?

¿Las representaciones se ajustaban de igual manera a la narrativa o se dio lugar a la cosificación como táctica de marketing?

Para ello se emplea como ejemplo el personaje de Samus Aran, protagonista de la saga *Metroid*, (Makoto Kano y Hiroji Kiyotake, 1986) que rompió el rol establecido de objeto en los personajes femeninos y dio lugar al rol de sujeto. Pero pese a ser considerado el primer personaje feminista de la historia de los videojuegos por reivindicar un rol protagonista para las mujeres, la saga, sus desarrolladores y sus consumidores estaban lejos de serlo. Es preciso por lo tanto analizar la influencia del contexto social y cultural en el que se desarrolla el personaje y el impacto del personaje en el mismo.

A su vez se realizará una comparativa del *mythos*¹ desarrollado dentro del juego y la influencia de este en la representación final del personaje y las posibles incongruencias que se generaron en pos de una sexualización y mercantilización del cuerpo femenino.

Objetivos:

- Desarrollar un nuevo diseño del personaje ajustándolo al *mythos* y al nuevo contexto social.
- Desarrollar una infografía sobre el personaje complementando con la información extraída en el proceso de investigación.
- Recopilar todo el proceso creativo en un libro de arte.
- Analizar el contexto histórico y social donde y cuando se crea dicho personaje.
- Trazar una evolución (si la hubiere) a través de las diferentes épocas.
- Relacionar el diseño con los soportes que ha habido en cada momento y su influencia.
- Determinar la influencia social del diseño
- Determinar la influencia de lo social en el diseño.
- Analizar el diseño empleado respecto al *mythos* propio del videojuego (profesión, fantasía, época...) y determinar la coherencia empleada.

¹ Narrativa propia del videojuego que sienta las bases de esa realidad ficticia. Está relacionado con todos los sucesos que acontecen en dicha historia fantástica y como estructuran un orden y un funcionamiento interno.

2. REFERENTES

Para el desarrollo de este proyecto se han empleado referentes a distintos niveles, los cuales se ha diferenciado de la siguiente manera:

- Originales: imágenes del diseño de la propia Samus Aran y la representación canónica que ha tenido a lo largo de los años.
- Artísticos: maneras de presentar artísticamente el nuevo diseño del personaje.
- Conceptuales: ilustraciones que representan a las mujeres en un nuevo que se desliga del tradicional.
- Reales: fotografías de mujeres reales a partir de las cuales desarrollar el nuevo diseño.

Dentro de los **referentes originales** encontramos los Artes oficiales (fig. 1) empleados para el videojuego Super Smash Bros para Nintendo 3DS y Wii U de 2014. Se representa a Samus sin su armadura de lucha, solamente equipada con el Zero Suit y una pistola. Esto llama la atención ya que el juego en cuestión es de peleas, y se despoja al personaje de su armadura para poder mostrar su figura femenina.

También encontramos un diseño de Benimaru Itoh (fig. 2) de 1994 para una serie de mangas que se lanzaron en la época sobre el personaje. Esta ilustración resulta interesante porque muestra a Samus dentro de la armadura y es de las pocas ilustraciones encontradas que no la sexualizan de algún modo.

Finalmente encontramos los "sprites"² (fig. 3) empleados en METROID original, METROID 2, super METROID en los años 1986, 1991 y 1994 respectivamente. En estos se muestra a Samus despojada de su armadura y traje y viste únicamente un bikini o bañador. Esto se mostraba a los jugadores a modo de premio cuando se conseguía completar el juego en un determinado tiempo.

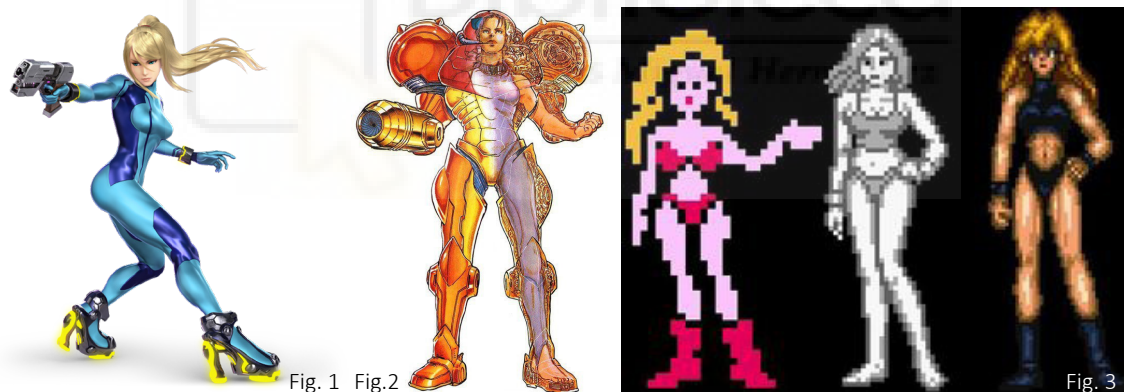


Fig.1 Arte oficial, 2014, Super Smash Bros de Nintendo 3DS y Wii U.

Fig.2 Ilustración Samus, Benimaru Itoh, 1994, Cómic Super Metroid

Fig.3 Sprites, 1986, 1991, 1994, METROID, METROID 2, SUPER METROID

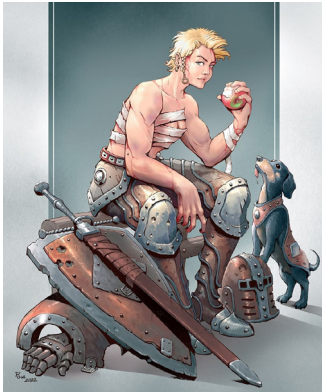
Como **referentes artísticos** se ha hecho una selección de representaciones que pueden ser interesantes a la hora de realizar la infografía del personaje. Encontramos una sección anatómica de un Gremlin (fig. 5) realizada por Brad McGinty, de su serie "Anatomy of Monsters". También figura el modelo anatómico que desarrolló Ryan Mauskopf sobre el Pokémon Charmander (fig. 4). Resulta muy interesante por la limitación de tintas a la hora de desarrollar la pieza y emplear la misma tinta de delinear para dar textura a la ilustración.



Fig.4 Charmander, Ryan Mauskopf, 2017, Ilustración digital

Fig.5 Anatomy of monster, Brad McGinty, 2018 Ilustración digital

En los **referentes conceptuales** se han empleado una serie de ilustraciones que transmitan el carácter que se quiere mostrar en el nuevo diseño de Samus Aran. Se han empleado la ilustración de Przemek Gul (fig. 6), donde podemos ver a una guerrera desprovista de su armadura mostrando su figura curtida por la batalla. También está Scifi Draw de @itsiansu (fig. 7). Se trata de una guerrera del futuro que presenta un modelo corporal diferente al resto, tratándose de una mujer musculada y que evoca capacidad y preparación para el combate.



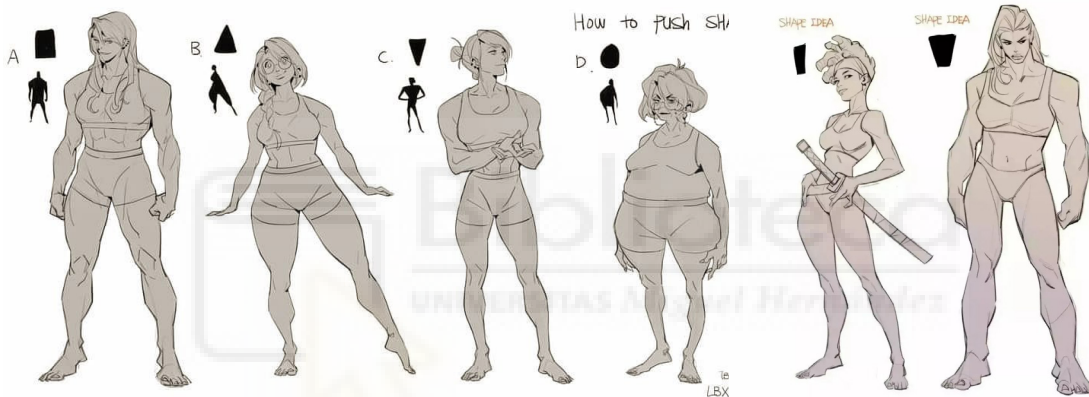
Knight, Przemek Gul, 2022, Ilustración digital

Fig. 6



Scifi Draw, @itsiansu, 2022, Ilustración digital

Fig. 7



Body Class, TB Choi, 2021, Ilustración digital

Fig. 8

Por último, TB Choi (fig. 8) realiza clases online de composición y anatomía en la ilustración, y de dichas clases se han extraído diferentes propuestas de representaciones del cuerpo femenino que resultan muy útiles de cara al desarrollo del nuevo diseño.



Fig. 9

Fig. 10

Llegados al último apartado, hemos seleccionado fotografías de mujeres reales que no se ajustan al canon establecido y por lo tanto no perpetúan un modelo anticuado en la representación del cuerpo de la mujer.



Fig. 11

Como modelos se han empleado a la actriz Gwendoline Christie (fig. 9) y a la atleta de CrossFit Samantha Briggs (fig 10) para el desarrollo del personaje, mientras que la atleta Josie Hamming (fig. 11) se ha empleado como modelo corporal. La forma externa musculada evidencia la relación entre

virilidad y poder, ya sea en el cuerpo masculino o femenino; es una masculinidad construida, protésica, no biológica, y nos remite a la performatividad de los géneros y a las teóricas queer Judith Butler y Judith Halberstam, y así nos lo indica Halberstam:

De algún modo, a pesar de existir múltiples imágenes de mujeres fuertes (como la culturista Bev Francis o la tenista Martina Navratilova), de mujeres identificadas con el sexo opuesto (Radclyffe Hall o Ethel Smyth), de figuras públicas con un código masculino (Janet Reno), de butches superstars (k. d. lang), de mujeres atléticas y musculosas (Jackie Joyner-Kersey) o de personas transgénero nacidas mujer (Leslie Feinberg), sigue sin haber una aceptación general o ni siquiera un reconocimiento de las mujeres masculinas ni de las chicas con aspecto de chico. (Halberstam, 2008: 40)

Judith Butler en *El género en disputa* (2007) nos señala que el género es una construcción social que se manifiesta empíricamente a través de conductas concretas, acciones, expectativas y realidades. Un conjunto de significados que diferencian a los hombres de las mujeres (activo/pasivo, público/privado, cultura/naturaleza, razonable/emocional). Butler aporta a este sistema una nueva visión en la cual el cuerpo constituye una superficie sobre la cual el género opera como un acto de inscripción cultural. La autora sugiere que el sexo no constituye la base sobre la cual el género se deposita, sino que el género instituye la diferencia sexual anatómica como hecho natural. El acto performativo significa para Butler el canal de subversión de la heteronormatividad por qué antes de naturalizarse o de adscribirse a la ley heteronormativa por medio de la repetición, el acto abre la posibilidad a nuevas significaciones.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

1. Contexto histórico y sociopolítico.

La saga de videojuegos *Metroid* nace en 1986 en Japón. La década de los 80 se caracteriza por el inicio de la tecnología y la distribución de esta a nivel doméstico. No era raro ver como cada vez se normalizaba el uso de utensilios tecnológicos en el día a día, como los walkmans o las grabadoras de vídeo, y también se data en aquella época el nacimiento de internet como se conoce hoy en día. Y pese a tanto avance tecnológico que denotaba una evolución como civilización, los avances sociales no estaban a la altura. Las mujeres empezaban a romper moldes y posicionarse cada vez en más puestos destacados tanto laboral como social, y se escuchaban voces como (aquí necesitaría referentes para citar) que reforzaban ese cambio, pero pese a esa presencia feminista, la sociedad estaba lejos de serlo.

Volviendo a Japón, con un creciente movimiento feminista dentro de la sociedad nipona, pero al igual que en el resto del mundo, los dogmas patriarcales prevalecían con una fuerza dominante. Con eso, independientemente del contexto propio del país, el videojuego iba a comercializarse a nivel mundial, por lo que no solo influía la situación local, tenían que adaptarse a la lectura de diferentes culturas. En EE.UU. gobernaba Reagan desde hacía 5 años, mientras que en la URSS Gorbachov. A nivel europeo encontramos a Thatcher en Reino Unido, Mitterrand en Francia, Gonzalez en España y Alemania aún se encontraba dividida. Con contadas excepciones, los líderes mundiales eran de corte conservador, siendo esto un reflejo de la sociedad que había.

1.1. Contexto cultural, evolución industrial del videojuego.

Y esta sociedad era quien iba a consumir el videojuego protagonizado por Samus Aran, y miembros de dicha sociedad lo habían desarrollado, por lo que, pese a resultar un gran avance dentro de la industria y ser considerado un referente en cuanto al papel protagonista femenino, la presencia de dejes machistas que tenía la sociedad iban a estar reflejados en el propio juego.

Acercándonos a la lectura que se pudiera hacer en la época dichos dejes no destacarían ya que el papel protagonista ocupado por una mujer opacaría el resto de cuestiones además de

tratarse de un videojuego de género de acción, algo que reforzaría la idea de que el juego era rompedor para con la época. Por otro lado, las comparativas se realizarían con otros títulos donde las mujeres eran simples objetivos dentro del juego, como podrían ser la Princesa Peach de la saga de videojuegos *Mario Bros* donde este personaje solo cumple la función de ser raptada por el villano del juego y rescatada por el héroe. Caso idéntico el de la saga *La leyenda de Zelda* siendo la única diferencia positiva que el personaje femenino da nombre a la saga y no el propio héroe.

Sin embargo, realizando una lectura aplicando los conocimientos adquiridos por la sociedad hoy día, resultan detalles muy llamativos a analizar, ya que la presencia de personajes femeninos protagonistas está en auge y se rompen con los cánones y las representaciones, además de ampliar el abanico de roles que desempeñan, pudiendo ser estas asesinas, vikingas o paramilitares.

2. Mythos, narrativa interna del videojuego.

Samus Aran nació y se crió en la colonia minera de la Tierra K-2L, siendo niña su planeta fue asaltado por Piratas Espaciales liderados por Ridley, que mató a sus padres y destruyó la colonia. Sobrevivió al ataque y la rescatan los Chozo, una raza alienígena similar a las aves, quienes la llevan a su planeta de origen, Zebes. Los Chozo inocularon su ADN a Samus, lo que le otorga unas habilidades físicas sobrehumanas y una fuerte resistencia a entornos extraños. Recibió entrenamiento en combate y le dieron el llamado “traje de Poder” una armadura robótica que le otorga una serie de habilidades y capacidades físicas.

La apariencia de está basada en Kim Basinger mientras que la personalidad emula a la de Sigourney Weaver en *Alien*². Se trata de una chica joven, complexión alta, rubia, con un rostro y una figura completamente canónicos, resultando el arquetipo de mujer perfecta.

Pese a ser una de las primeras protagonistas de los videojuegos, se plantea más como producto que como personaje. En un inicio se mantenía su género oculto, haciendo creer a todo el mundo que el personaje es masculino (se refieren como el cyborg). Samus Aran parece una conjunción entre el pensamiento queer sobre la performatividad de los géneros, la masculinidad femenina y el Manifiesto Ciborg de Donna Haraway (2020)

Un ciborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. Los límites entre lo físico y lo no físico son muy imprecisos para nosotros. [...] el mito de mi cyborg trata de fronteras transgredidas, de fusiones poderosas y de posibilidades peligrosas que gentes progresistas pueden explorar como parte de un necesario trabajo político. (Haraway, 2020: 34)

Pero una vez se descubre que el personaje es femenino empieza la cosificación. Algunas de las recompensas al conseguir los logros del juego son imágenes del propio personaje sin su traje de combate con trajes de baño o *bodies*, mostrando innecesariamente el cuerpo.

En la actualidad el diseño del personaje no ha sufrido cambios o mejoras más allá de las que se presentan gracias al avance de la tecnología y los soportes (ha pasado del pixel art en 2D al modelado 3D con mayor nivel de detalle). Pese a tener la oportunidad de reinventar o adaptar el personaje a los cambios sociales que ha habido hoy en día como si se ha hecho en otras franquicias como *Tomb Raider*³, se ha decidido mantener los mismos cánones y perpetuar una percepción de la figura femenina anticuada (no hay que olvidar que el juego se lanzó en 1986, la sociedad ha cambiado bastante como para plantear un nuevo modelo).

² Scott, R. (1979). *Alien*. Estados Unidos: 20th Century Fox, Brandywine Productions. 116 min.

³ Core Design. (1996). *Tomb Raider*. Estados Unidos. Eidos Interactive. Sega Saturn, PC CD-ROM y PlayStation.

Volviendo al *mythos* creado para el videojuego. Se trata de una mujer joven, de constitución atlética, con una alta carga de actividad física, se trata de una cazarecompensas galáctica. Cabría esperar encontrar una mujer musculada, con la espalda ancha, con un cuerpo modelado para la actividad física que desempeña. Además de que cuenta con un componente “mutante” ya que tiene inoculado ADN de una raza alien, es bastante inverosímil que no perciba ningún tipo de consecuencia a nivel físico o corporal (plumas, pico, forma de ojos, garras...)

3. Idea a desarrollar.

Como diseño con una carga de realismo mayor, más ajustada a las narrativas establecidas dentro del videojuego, Samus Aran debería presentar una apariencia más similar a la de una gimnasta, atleta de CrossFit o mujer militar, con una complexión fuerte, espaldas anchas, musculada, alejándose de las formas curvas con las que se suele representar a la mujer. También debería mostrar algún rastro de modificación corporal al haber tenido que soportar ADN de otra raza en su cuerpo, así como de todos los eventos acontecidos a lo largo de la franquicia, luchas y combates contra diferentes seres que podrían haberla dañado y dejado una marca en el personaje. El nuevo diseño deberá alejarse del arquetipo de mujer atractiva que llevan décadas vendiendo en las diferentes industrias y que solo ayuda a perpetuar una imagen distorsionada del cuerpo de la mujer. Judith Halberstam destaca la masculinidad femenina como opción transgresora al género normativo: “A veces la masculinidad femenina coincide con los excesos de la supremacía viril, y a veces codifica una forma única de rebelión social; [...] y de vez en cuando se la interpreta como una alternativa saludable a lo que se consideran modalidades excesivas de las feminidades convencionales”. (Halberstam, 2008: 31)

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

1. Exploración de la identidad facial.

El primer paso a la hora de practicar el rediseño del personaje Samus Aran fue estudiar las diferentes variaciones que se podían hacer del rostro de la heroína (fig. 12) en base al *mythos* propio del juego.

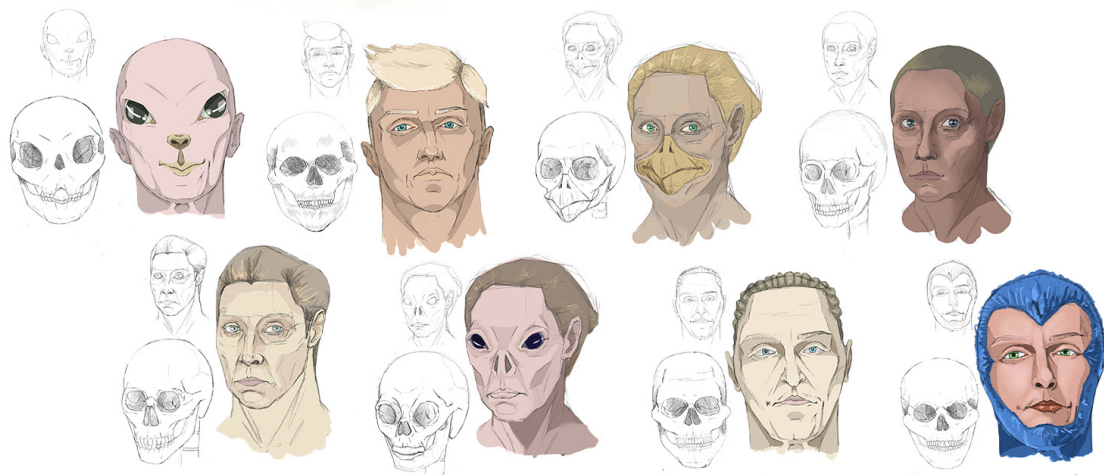


Fig. 12

Algunas de las variaciones realizadas se basaron en la modificación de los rasgos para romper con ese canon de belleza y explorar otras líneas de representación. Por otro lado, se aplicaron modificaciones en rasgos y estructuras para mostrar una versión alienígena⁴ de la protagonista, como pudiera ser la separación de los ojos o la aparición de picos o plumas. Algunos detalles como la fusión de piezas dentales resultando “picos” en lugar de dientes se pueden apreciar en los detalles de los cráneos.

⁴ De pequeña le inocularon ADN de los Chozo, una especie alienígena de pájaros humanoides.

2. Estudio postural y aplicación contextual.

El siguiente paso fue realizar un estudio postural (fig. 13) donde se pudieran ver diferentes facetas de la protagonista a través de posturas. Este estudio tiene una doble funcionalidad como estudio anatómico del nuevo diseño de la protagonista, donde podemos ver las diferentes partes distinguidas por una selección cromática, donde el verde representa cabeza y pechos, el rosa pelvis/caderas y tórax, el azul más claro el abdomen y los azules más oscuros las extremidades, aplicando diferentes tonos para distinguir las partes por planos de profundidad. El blanco se ha empleado para señalar elementos externos como el cañón.



Fig. 14

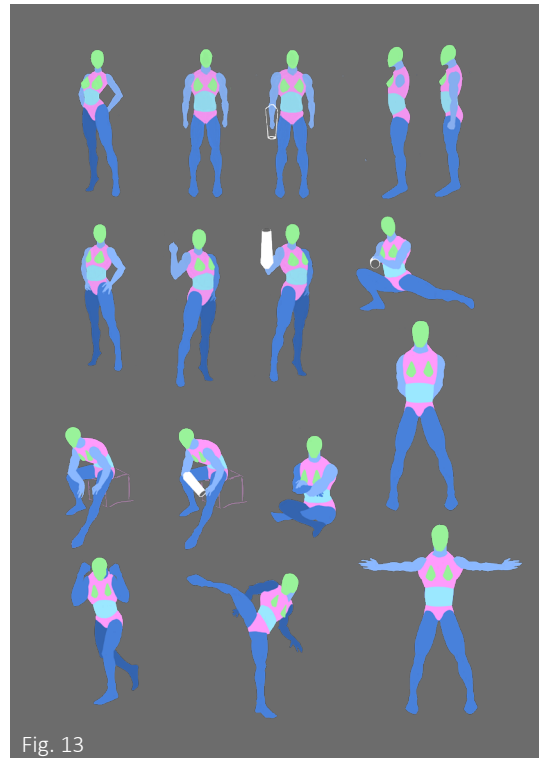


Fig. 13

A raíz del anterior estudio postural y anatómico se desarrolló una aplicación del mismo (fig. 14) en diferentes contextos en los cuales en los que se debería ver a la protagonista. La intención al desarrollar estos “Thumbnails⁵” es mostrar facetas del personaje no mostradas hasta ahora y que permitan conocer mejor el personaje y todo el proceso de desarrollo que hay detrás. Se pueden ver representadas diferentes posturas, como de descanso, formando o vendada después de la pelea, así como acciones diversas como entrenamientos en combate, o prácticas de tiro.

3. Aplicación de eventos.

Seleccionando uno de los rostros desarrollados, procedimos a crear nuestra versión de la protagonista, el siguiente paso fue reconfigurar el cuerpo y contar su historia a través de él. Partiendo de uno de los “Thumbnails” anteriores, se desarrolló un nuevo cuerpo para la protagonista basándonos en el cuerpo de la atleta Josie Hamming⁶. A este nuevo cuerpo, más musculado, se le aplicaron marcas y cicatrices (fig. 15) en base a las diferentes experiencias y sucesos en el *mythos* propio del personaje.

⁵ Fase del proceso de desarrollo de un personaje donde se trabaja con manchas en escala de grises. La idea es la correcta representación del personaje minimizando el número de detalles.

⁶ Consultar el apartado de referentes.

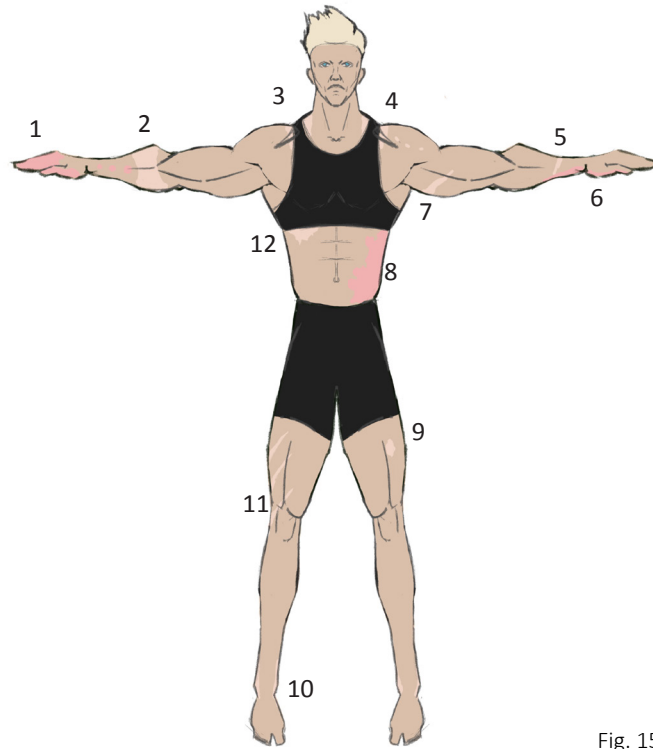


Fig. 15.1

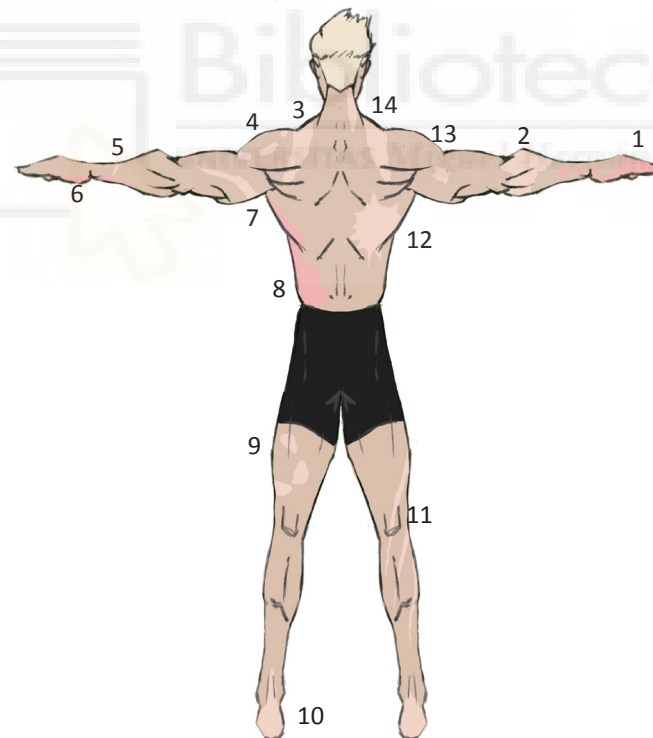


Fig. 15.2

1. Quemadura producida en un accidente con el cañón manual. 2. Cicatriz callosa del roce del cañón. 3. Marcas callosas de aguantar el peso de la armadura. 4. Mordedura de Metroid pequeño. 5. Corte sufrido durante su adiestramiento con los Chozos. 6. Quemadura en la palma de apoyarla para estabilizar el cañón. 7. Corte sufrido en su combate contra Kraid. 8. Quemadura que sufrió de niña en el asalto a su planeta. 9. Mordedura de Metroid adulto. 10. Marcas del uso de la armadura. 11. Marca de las garras de Ridley. 12. Herida grave de su enfrentamiento contra Mecha Ridley. 13 y 14. Marcas hechas por el Cerebro Madre.

4. Ilustraciones finales.

Una vez conceptualizada la nueva versión de Samus Aran, se plantearon 3 ilustraciones finales en las que plasmar esta nueva apariencia y que ayudasen a reforzar y transmitir dicha apariencia. Para ello se dividieron entre un busto, una infografía y un arte final.

La ilustración del busto mostrará el rostro de la cazarecompensas y parte del cuerpo. Para ello se empezó realizando un encaje a línea (fig. 16) de la ilustración, a la que seguidamente se le aplicaría una capa de color (fig. 17).

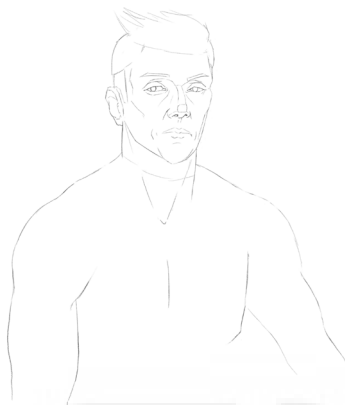


Fig. 16



Fig. 17

A partir de este momento se empezaron a practicar combinaciones de distintas técnicas digitales como el fotomontaje y la edición fotográfica. Se aplicaron una fotografía para establecer patrones de luces y sombra y las primeras correcciones a la figura con la técnica de la pintura digital (fig. 18). El siguiente paso (fig. 19) fue establecer un fondo y aplicar correcciones puntuales a la composición como el contorno de la cara o el largo del abdomen.



Fig. 18



Fig. 19

⁵ Fase del proceso de desarrollo de un personaje donde se trabaja con manchas en escala de grises. La idea es la correcta representación del personaje minimizando el número de detalles.

⁶ Consultar el apartado de referentes.

Para acentuar el claroscuro de la ilustración se realizó otro fotomontaje y edición para que las sombras de la cara quedaran más acentuadas (fig. 20). Finalmente se realizó un texturizado al fondo (fig. 21) mediante un patrón geométrico para romper la monotonía cromática y aportar el motivo del patrón al propio fondo y aportarle más carácter a la composición.



Fig. 20



Fig. 21

La ilustración para la infografía empezó con un proceso similar a la anterior, con un encaje a línea del personaje (fig. 22) al que se le sumó el encaje del rostro del estudio de caras⁷. A continuación, se le procedió a aplicar una trama de líneas para texturizar y crear volúmenes (fig. 23).

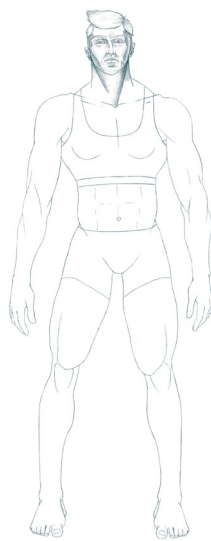


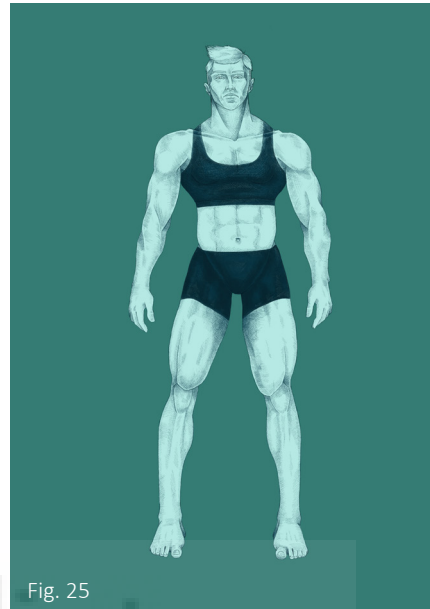
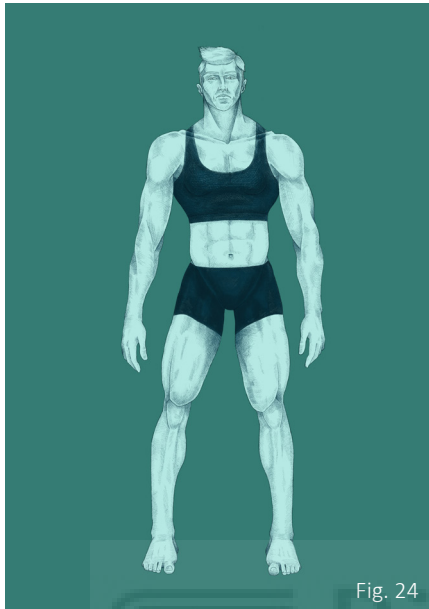
Fig. 22



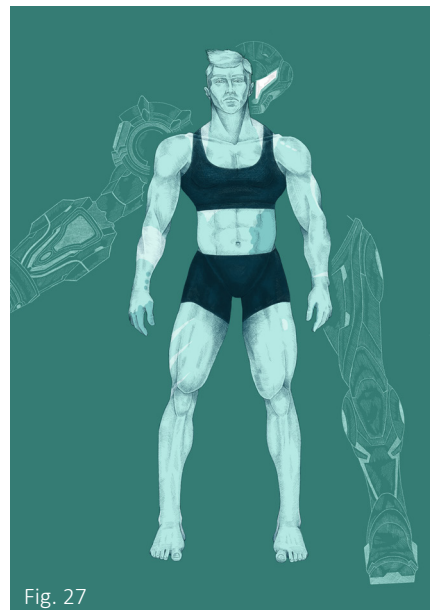
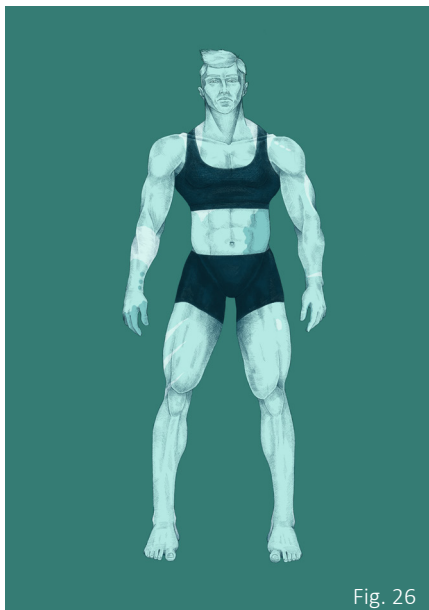
Fig. 23

⁷ Ver el punto 1 del proceso de producción.

El siguiente paso fue la aplicación de un color base para la figura y otro para el fondo (fig. 24). La selección de los colores se vio influida por dos factores, por un lado, que en la obra original el traje de la protagonista fuera de color azul, aunque en estos se ha aplicado una ligera variación hacia el turquesa, y el otro factor que ha influido han sido las piezas de Mauskop y McGinty⁸. Lo siguiente que se hizo fue una pequeña corrección en las proporciones del diseño ya que resultaba desproporcionado respecto a la longitud de sus brazos (fig. 25)



Consecutivamente se añadieron las marcas y cicatrices desarrolladas durante el apartado anterior⁹ (fig. 26). Por último se añadieron partes de su armadura robótica, como pierna, brazo del cañón y casco para mostrar una relación de tamaño entre la protagonista y su traje (fig. 27)



⁸ Mencionados anteriormente en los referentes artísticos.

⁹ Ver apartado 3. Aplicación de eventos del proceso de desarrollo.

La última ilustración fue el arte final, que se desarrolló a partir de uno de los Thumbnails desarrollados anteriormente¹⁰ (figs. 28 y 29). A raíz de dicho Thumbnail se realizó un encaje a línea y un entintado de la misma (figs. 30 y 31)

Fig. 28



Fig. 31

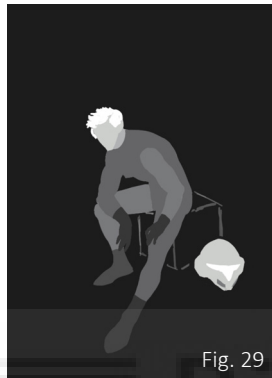


Fig. 29



Fig. 30

Una vez delineado el personaje se aplica el color base y las sombras (figs. 32 y 33) para ubicar la situación de los volúmenes dentro de la composición. Seguidamente se aplicó un fondo orientativo y se realizó el primer fotomontaje para la aplicación de texturas. A su vez se suprimieron las líneas para detallar más adelante la escena a base de pintura y fotocollage.

Fig. 32



Fig. 35



Fig. 33

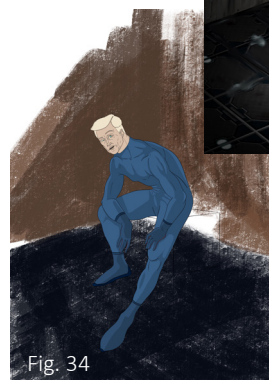


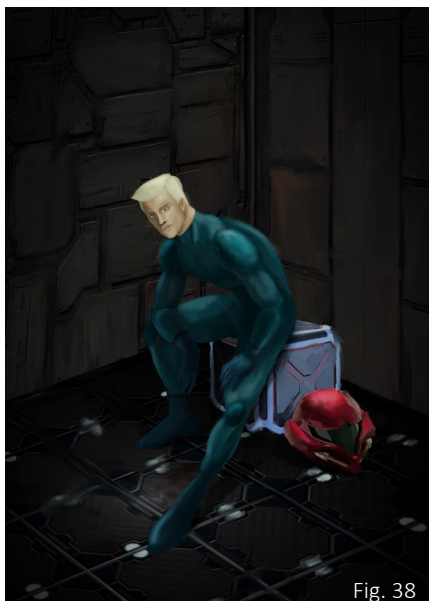
Fig. 34

¹⁰ Ver el punto 2. Estudio postural y aplicación contextual.

Una vez aplicadas las texturas se empezó a detallar mediante la pintura digital (fig. 36). Se aplicaron sombras proyectadas por la figura humana, casco y sombra y se igualó el tono de la escena (fig. 37).



Posteriormente se detallaron luces y se realizaron fotomontajes para reforzar la diferenciación de volúmenes (fig. 38) y por último se realizaron ajustes en la escena mediante el retoque fotográfico para conseguir la iluminación y el contraste deseados (fig. 39).



5. RESULTADOS

La ilustración del busto (fig. 40), muestra el rostro de la cazarrecompensas y parte del cuerpo. Con la expresión de incomodidad se pretende transmitir animadversión por el retrato, reflejar como el personaje está lejos de la presuntuosidad y no está cómoda en situaciones de ese tipo. Es una persona que vive por y para su profesión, no cae en convencionalismo ni necesidades de engrosar su ego. La ilustración pretende ser, como si de una fotografía intimista se tratara, un reflejo del personaje alejado de lo que se acostumbra a ver. Se ha desarrollado mediante la combinación de diferentes técnicas, como la pintura digital, la ilustración y el montaje fotográfico.



Fig. 40

La segunda ilustración (fig. 41) se ha desarrollado con el fin de emplearla como base para una infografía en la cual se señalarán el origen de las diversas marcas, así como un pequeño recorrido por su historia a modo de justificación del nuevo diseño. En la ilustración se muestra el nuevo diseño del cuerpo de Samus al detalle, con todas las marcas y cicatrices que anteriormente se han explicado¹¹ y además una comparativa de tamaño con la armadura de combate. Se ha realizado empleando únicamente la técnica de la ilustración digital.

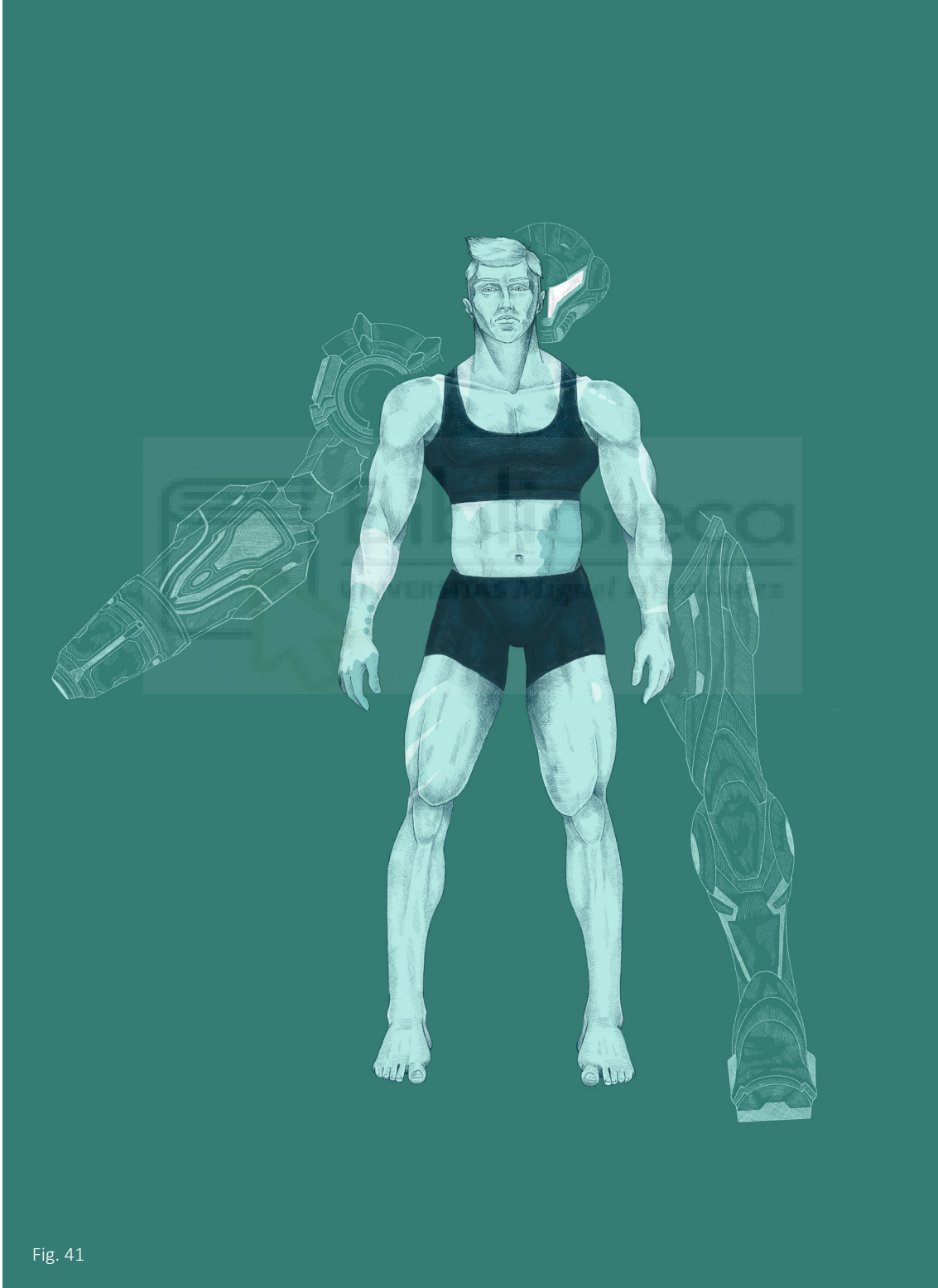


Fig. 41

¹¹ Ver el punto 3. Aplicación de eventos.

La última de las ilustraciones (fig. 42) pretende ser un arte final donde se muestre al personaje en una faceta diferente a las que habitualmente se le retrata. Se le muestra cansada posiblemente después de realizar algún tipo de ejercicio de práctica o alguna misión. Se la ve desprovista de su armadura de combate y su cañón de mano, quedando como único resto de su equipación el casco.

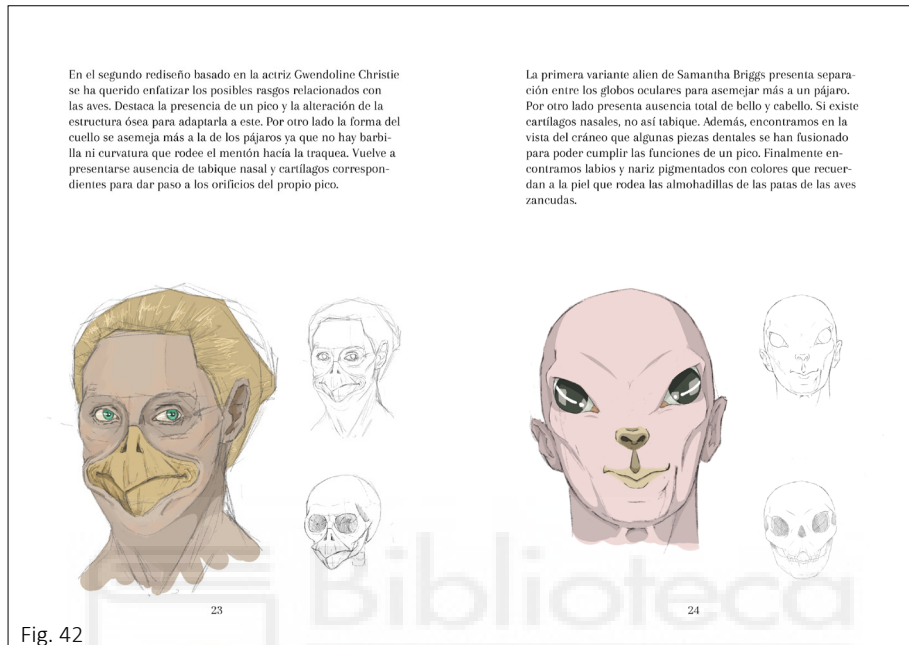
Se puede intuir que se encuentra en la bodega de su nave o algún tipo de sala de carga por la caja en la que se encuentra sentada.

Esta ilustración se ha realizado mediante diversas técnicas como el fotomontaje, la edición fotográfica, la ilustración y la pintura digitales.

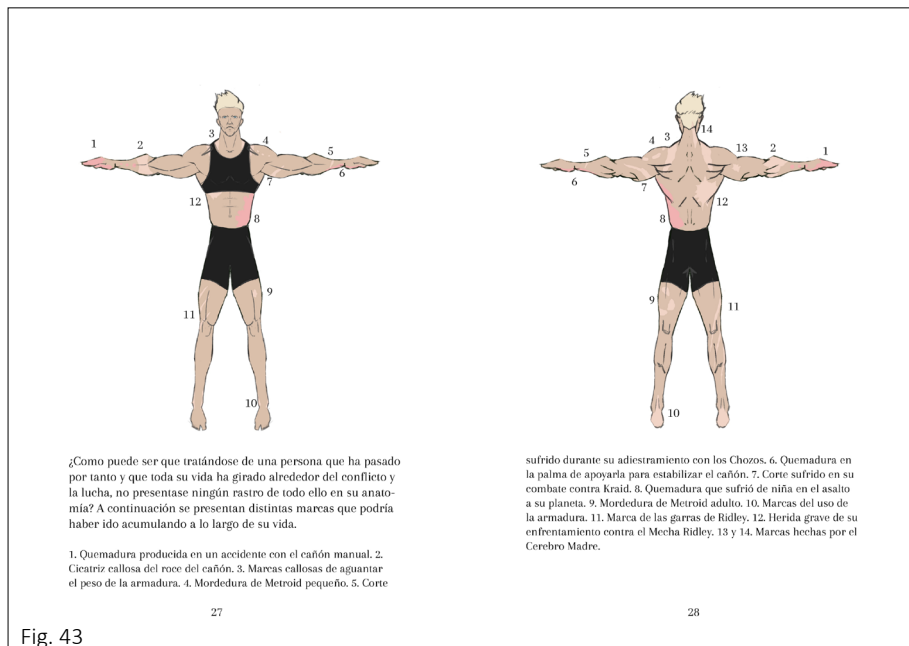


Fig. 42

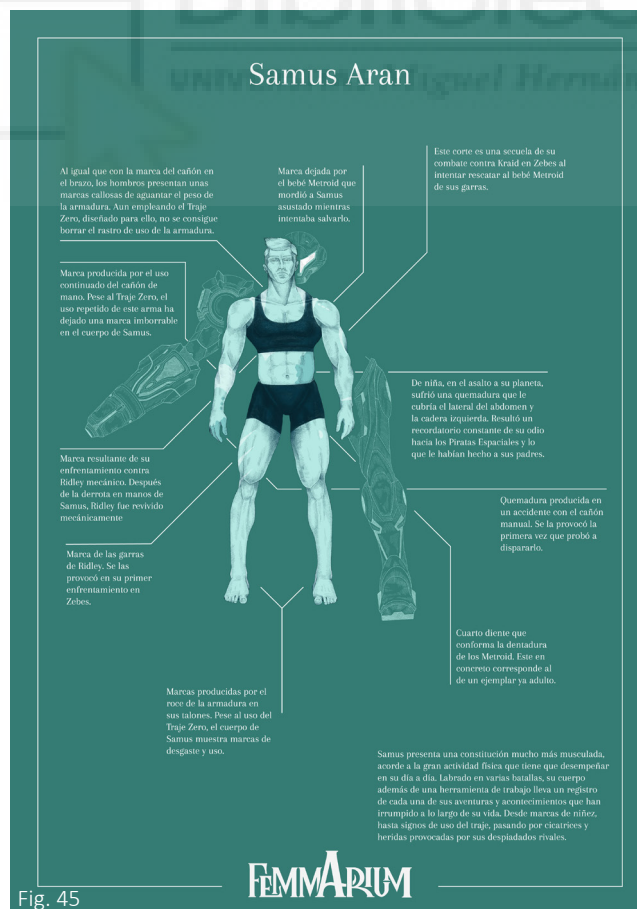
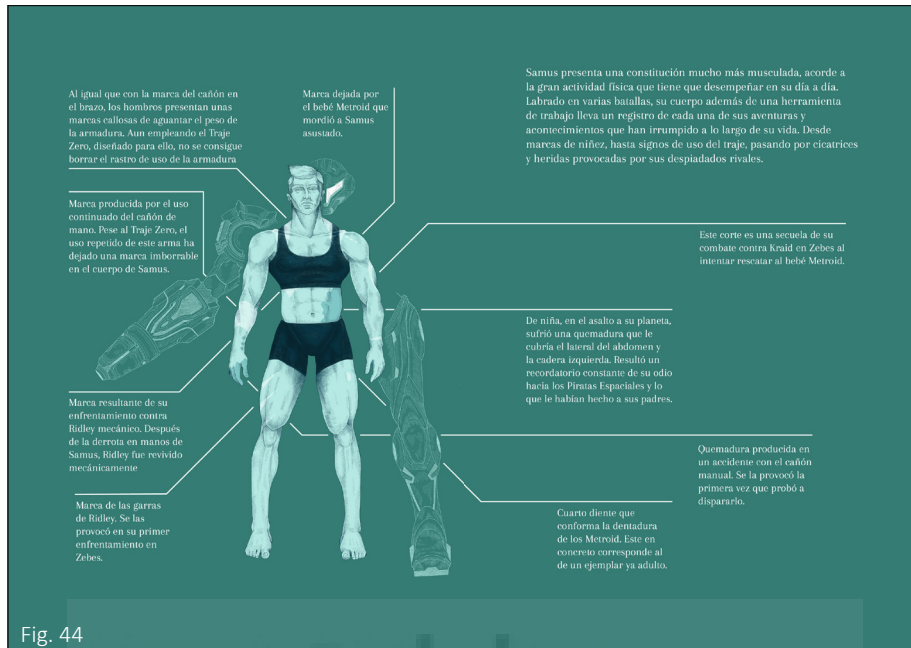
Todo el proceso de desarrollo del nuevo personaje ha sido volcado en formato editorial en un pequeño libreto formato A5. En este libreto se recoge cada uno de los pasos seguidos, como por ejemplo, los estudios faciales acompañados de una breve explicación de las modificaciones realizadas (fig. 42).



Así mismo se ha incluido la aplicación de eventos y la leyenda que explica los mismos (fig. 43).



La ilustración desarrollada para la infografía se ha aplicado a dos formatos, una para el interior del libreto (fig. 44) y otra externa en formato A3 a modo de póster (fig. 45).



Tanto el libretto como el póster A3 se han llevado a imprenta para su paso a formato físico. A continuación una muestra de como quedarían una vez impresas. Se pueden apreciar la portada (fig. 46), la infografía aplicada al formato del libretto (fig. 47), el apartado de aplicación de eventos (fig. 48), y una muestra de los desarrollos faciales (fig. 49)



Fig. 46



Fig. 47



Fig. 48



Fig. 49

Por último, una aproximación de la impresión del póster con la adaptación de la infografía al formato A3 vertical (fig. 50).



Fig. 50

6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Butler, J. (2007) *El género en disputa*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Halberstam, J. (2008) *Masculinidad Femenina*. Barcelona-Madrid: Egales.

Haraway, D. (2020) *Manifiesto Ciborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. Madrid: Kaotica libros

Documentación Internet:

<https://www.elblogsalmon.com/historia-de-la-economia/burbuja-japonesa-anos-80-locura-financiera-yakuza-poder>

https://es.wikipedia.org/wiki/Era_Sh%C5%8Dwa#La_%22Constituci%C3%B3n_de_la_Paz%22.

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/r/reagan.htm>

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/g/gorbachov.htm>

https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/history-eu/1980-89_es

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/t/thatcher.htm>

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/miterrand.htm>

<https://www.menzig.tech/a/samus-aran-metroid-feminismo/>

<https://www.revistafamilia.ec/vida-practica/tecnologia-80-s.html>

<https://www.filmaffinity.com/es/film708792.html>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_\(videojuego_de_1996\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_(videojuego_de_1996))

https://www.nintendolife.com/news/2014/08/talking_point_a_history_of_the_sexualisation_of_samus

<https://www.camaracivica.com/divulgacion-politica/movimientos-feministas-japon-menos-manga-mas-seito/>

<https://senenderezo.com/2020/04/21/feminismo-japon/>

<http://pueaa.unam.mx/blog/mujeres-en-japon>

<https://www.menzig.tech/a/samus-aran-metroid-feminismo/>

<https://es.digitaltrends.com/videojuego/la-cosificacion-sexual-y-el-rol-de-las-mujeres-en-los-videojuegos/>

<https://pisapapeles.net/cual-es-la-historia-de-metroid-quien-es-samus-y-que-nos-depara-dread/>

https://metroid.fandom.com/es/wiki/Samus_Aran#Galer%C3%ADa

https://metroid.fandom.com/es/wiki/Biograf%C3%ADa_de_Samus_Aran#:~:text=Samus%20tiene%20su%20origen%20en,piratas%20espaciales%20comandados%20por%20Ridley.

https://as.com/meristation/2021/06/24/reportajes/1624528083_178624.html

<https://www.vidaextra.com/accion/metroid-other-m-la-historia-de-toda-la-saga-contada-por-samus-aran>

Ilustraciones:

<https://www.instagram.com/p/CTsyyU1vhWo/>

<https://www.instagram.com/p/Cji1j8tJNpi/>

<https://www.instagram.com/p/CMsbQFwHIZL/>

<https://thedarkintolight.tumblr.com/post/679284525561495552/mendelpalace-artist-benimaru-itoh-cut-away>

https://static.wikia.nocookie.net/metroid/images/7/72/Distintas_apariencias_de_Samus_m%C2%2C_m%C2%2C_sm.png/revision/latest/scale-to-width-down/250?cb=20220613173747&path-prefix=es

https://images.wikidexcdn.net/mwuploads/esssbwiki/thumb/e/e7/latest/20230111043103/Samus_Zero_SSB4.png/400px-Samus_Zero_SSB4.png

<https://rare-gallery.com/thumbs/1065682-cartoon-concept-art-Metroid-Samus-Aran-sketches-brand-Other-M-screenshot-multimedia-software.jpg>

<https://www.artstation.com/artwork/Ea18kn>

<https://www.instagram.com/p/CeeR8vBp1-D/?hl=es>

<https://www.instagram.com/p/CTsyyU1vhWo/?hl=es>

<https://cl.buscafs.com/www.levelup.com/public/uploads/images/403243.jpg>

https://youbentmywookie.com/wookie/gallery/0912_monster-anatomy/screen_shot_2012-09-05_at_4.59.53_pm.jpg

Fotografías:

<https://www.koimoi.com/wp-content/new-galleries/2021/12/game-of-thrones-trivia-22-when-gwendoline-christie-aka-brienne-of-tarth-opened-up-about-sitting-on-the-iron-throne-breaking-it-001.jpg>

<https://anabelavila.com/wp-content/uploads/2022/04/sam-briggs-crossfit.webp>

<https://www.instagram.com/p/CMsbQFwHIZL/?hl=es>

<https://www.instagram.com/p/Cji1j8tJNpi/?hl=es>