



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

# Esperando a espectadores...

(Waiting for viewers...)

Lucía Moreno Herranz

Trabajo de Fin de Grado  
Tutora: Vanesa Cintas Muñoz  
Facultad de Bellas Artes  
Universidad de Málaga  
Septiembre 2022



*“[...] de eso trata la gamificación, de ponerse las gafas lúdicas y enfocar los problemas reales desde otro punto de vista.”*

*-Ana Ordás, Gamificación en bibliotecas, El juego como inspiración (2018).*

# Índice

1. Resumen y palabras claves.....	6
2. Idea .....	7
3. Investigación teórico-conceptual.....	8
3.1. El juego y la cultura. Del Homo Ludens al Homo Videoludens.....	8
3.2. Artificación del videojuego.....	10
3.3. Problemática feminista en torno al videojuego y posibles causas.....	12
4. Investigación plástica.....	15
4.1. Trabajos previos.....	15
4.2. Proceso de creación de las obras.....	17
4.2.1. Pantalla de edición de vestimenta.....	18
4.2.2. Pantalla de créditos permanentes.....	20
4.2.3 Entrevista con Female User.....	23
5. Conclusiones.....	26
6. Montaje expositivo.....	27
7. Cronograma.....	28
8. Presupuesto.....	29
9. Bibliografía.....	30
10. Anexo.....	32

# 1 Resumen.

En este documento se presentan a modo de memoria los procesos de investigación teóricos y plásticos dados para la creación del Trabajo de Fin de Grado. A través de los diferentes puntos enumerados se expondrá razonadamente el desarrollo del proyecto *Esperando a espectadores...* junto a reflexiones y argumentos citados de otros artistas.

El objetivo de *Esperando a espectadores...* es exponer parte de las diferentes problemáticas machistas con las que se enfrentan las mujeres en el mundo de los videojuegos. Para tratar este marco narrativo se ha trabajado con diferentes simbologías extraídas del mismo campo, materializadas por medio de la instalación y el vídeo donde, desde la ironía, se atiende a tres de las diferentes cuestiones discriminatorias con las que tienen que tratar las jugadoras.

**Palabras clave:** videojuego, mujer, feminismo, vídeo, instalación, ironía.

# Abstract.

In this document the theoretical and plastic research processes given for the creation of the Final Degree Project are presented as a memory. Through the different numbered points, the development of the project *Waiting for viewers...* will be reasonably exposed together with reflections and arguments quoted from other artists.

The purpose of *Waiting for viewers...* is to expose the different problems that women have to face in the world of videogames. In order to deal with this narrative context, we have worked with different symbologies extracted from the same field, materialized through installation and video, resulting in three of the different issues that female gamers have to deal with.

**Keywords:** Videogame, woman, feminism, video, installation, irony.

## 2 Idea.

El proyecto del que trata esta memoria, *Esperando a espectadores...*, se compone de una serie de tres videoinstalaciones en diferentes medios: una proyección, una televisión y un ordenador. Todo ello se expone en una sala bajo la premisa del concepto de *lobby* y con el resultado, tras una investigación plástica y teórica, de abordar y cuestionar el papel y la representación de la mujer –y su figura– en el sector del videojuego planteando algunas de las problemáticas que surgen bajo estos parámetros.

Para tratar esto se ha llevado a cabo una investigación primeramente teórica a la que se le fue sumando la investigación plástica, de este modo, se fueron generando las distintas piezas que confluyen en el documento. Las obras recogen las herramientas y características propias del lenguaje de la cultura del videojuego y propone, mediante discursos puramente irónicos, las distintas problemáticas a las que se enfrentan.

De este modo se origina *Pantalla de edición de vestimenta*; una proyección en la cual se pone bajo punto de mira las diferentes prendas que suelen acompañar a los personajes femeninos en los videojuegos, viéndose ejemplos totalmente ridículos y cosificados sobre la representación que le dan a la figura de la mujer.

La segunda obra, *Pantalla de créditos permanentes*, señala los comportamientos tóxicos y sexistas por parte de la misma comunidad que pueden llegar a ver y experimentar las mujeres al jugar. Se muestra por medio de una instalación de vídeo en un ordenador de sobremesa colocado en el suelo.

La tercera y última obra de este Trabajo de Fin de Grado –no del proyecto– es *Entrevista con Female User*. Tras tratar la toxicidad de la propia comunidad que experimentan las jugadoras, se pone a conversación el papel de la mujer, olvidada y apartada, en la industria. Para ello se plantea un vídeo en un televisor en el que, a modo de entrevista, se entrevean las carencias del sector en cuanto a la mujer se refiere.

Con estas tres obras se genera un espacio en el cual se tratan las distintas problemáticas mencionadas, viéndose además el videojuego no solo desde el punto de vista de la jugadora, sino también, poniendo en cuestión temas que se reconocen en una industria que no deja de caer en las diferenciaciones sexuales dentro incluso de la producción del propio videojuego. La ironía y el toque humorístico que lleva cada pieza muestra la innegable dificultad que supone todavía a día de hoy ser mujer y jugar a videojuegos.

### 3 Investigación teórico-conceptual.

El proyecto que aquí se presenta nace de mis inquietudes en torno al videojuego y el mundo de la tecnología. Es por ello que las investigaciones principales se encuentran dentro de ese marco, el cual poco a poco se fue expandiendo y contrayendo hasta conformar todo el arco de investigación teórico-conceptual que se describe en esta memoria. La temática feminista que se lleva a cabo no se considera parte de la intención principal, sino que se conforma como resultado inevitable por mi condición de mujer y del cual se hablará más tarde.

#### 3.1 El juego y la cultura. Del Homo Ludens al Homo Videoludens.

Separar la palabra compuesta “videojuego” fue el primer paso de toda esta investigación. El juego siempre ha estado presente en todo momento en la vida humana. El fenómeno del ocio nos acompaña desde el mismo momento en el que nos configuramos como seres sociales. Al igual que en la vida, el juego en el arte siempre se ha visto presente de manera implícita y explícita. Cómo razonaba David Hockney, “creo que ninguna actividad humana puede desarrollarse si carece de una vertiente lúdica”.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Hockney, David. (1994). *Así lo veo yo*. Madrid: Ediciones Siruela. P. 133.

En *Homo ludens*, Huizinga nos dice que tanto el desarrollo de la cultura como de la sociedad está subordinada al ocio, a lo lúdico, desde el principio de los tiempos. El juego necesita de un lugar para poder realizarse y Huizinga propone la cultura como su medio primordial, es decir, que no surge de ella sino que está en la misma.<sup>2</sup> La cultura “se juega”. Es así como pragmatiza que el juego vino antes que la propia cultura y el humano, más allá de un posible instinto. Y reconoce que es una característica que posee todo ser vivo.

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar.<sup>3</sup>

Sin embargo, Huizinga escribió su libro originariamente en 1938, basándose en calidades de juego tradicionales y sin, evidentemente, prever el cambio cultural (y por tanto lúdico) que se produciría conforme a las nuevas tecnologías. Ya, en 1958, Caillois, se da cuenta de que Huizinga está tratando de manera genérica todo tipo de juegos, obviando que no todos responden a las mismas actitudes psicológicas. Esto nos muestra que el juego evidentemente es algo que prevalece y que va cambiando según los momentos culturales de la sociedad.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. P. 20

<sup>3</sup> Ibídem, p. 11 .

<sup>4</sup> Caillois, R. (1997) *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Mexico: Fondo de Cultura Económica. P. 29.

Actualmente hablar del juego sin mencionar el apartado tecnológico es una falacia. La tecnología ha logrado mezclarse en prácticamente todos los ámbitos de nuestra vida y el ocio no iba a ser menos, viendo como incluso populares juegos de mesa canónicamente tradicionales incorporan la tecnología en pos de ofrecer al público una versión, no tanto mejorada, sino actualizada.

La cultura actual comparte escena con la transmedialidad, es decir, la multiplataformidad de la información que hoy en día se consume y que los nativos digitales tienen tan asumido. Estos nativos digitales son los que configuran gran parte de la cultura actual y, como bien previó Henry Jenkins en una entrevista para Carlos A. Scolari, se encargan de que las figuras Pop y el mundo de lo tecnológico y lo audiovisual se vean referenciadas en todo tipo de ámbitos.

Yo he definido al transmedia como la cultura producida para la generación que creció mirando Pokémon, Star Wars y He-Man and the Masters of the Universe. [...] la generación entre treinta y cuarenta años que trabaja en Hollywood creció con historias que incluían muñecos, figuras coleccionables y cómics, pero escriben para una generación situada en un nivel sucesivo donde las extensiones son digitales. Dentro de poco encontraremos las estrategias narrativas de los Pokémon en las series. Veremos ejemplos de esto alrededor del mundo.<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Entrevista a Henry Jenkins (2013) recogida en Scolari, Carlos, Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Grupo Planeta. P. 31.

En este sentido, y tal y como razona Carlos A. Scolari al responder a Huizinga y proponer el concepto Homo Videoludens,<sup>6</sup> los videojuegos son la evolución lógica –y tecnológica– de las mecánicas de juego tradicionales, además de ser un medio que da pie a buscar un lenguaje propio dado que tiene la particularidad de la creación desde cero. Artistas como el español Miguel Scheroff ya incluye en sus obras esas particularidades y usa imaginería extraída del mundo de los videojuegos en un contexto contemporáneo.



Fig. 1. Miguel Scheroff, *Suicune's nightmare*. Óleo sobre lienzo. 215x265 cm. 2021.

<sup>6</sup> Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Barcelona. P. 17.



### 3.2 Artificación del videojuego.

La *artificación* es una acepción sociológica que se define como el proceso de conversión en arte. Ossi Naukkarinen lo define como “[...] las situaciones y procesos en los que algo que no es considerado arte, en el sentido tradicional del mismo, es convertido en arte o en algo que acoge influencias de los modos artísticos de pensar y actuar”<sup>7</sup>

Esto tiene que ver con cómo las personas hacen el arte según el contexto social, por lo que la artificación de los distintos medios se ve sublevada a lo que la sociedad del momento considere. Según las sociólogas Roberta Shapiro y Nathalie Heinrich se producen una serie de procesos para la artificación de un medio: desplazamiento de la producción de su contexto original, cambio de nombre, recategorización, cambio en la institución y en la organización, la difusión y la intelectualización.<sup>8</sup> Según estos procesos, el videojuego se encuentra en medio de esta transformación y es con ejemplos de artistas actuales con los que vemos la inclusión del medio en el mundo del arte, con cada vez más referencias. Eva y Franco Mattes son una pareja que incluye en sus obras la cultura popular actual, haciendo alusiones claras a una sociedad tecnológicamente nativa.

<sup>7</sup> Naukkarinen, Ossi (2014): *Variaciones en la artificación* en *Revista Criterios*, N° 54. Cuba: La Habana. P. 1.

<sup>8</sup> Shapiro y Heinrich en García, Ruth (2017). *Apuntes sobre los procesos de artificación y legitimación del videojuego como arte*. Disponible en <http://www.presura.es/blog/2017/03/03/apuntes-los-procesos-artificacion-legitimacion-del-videojuego-arte/> (Consultado el 25/07/2022)

En sus obras observamos tanto recursos sacados directamente del videojuego como propuestas en las que la cultura pop –y su inclusión en la sociedad– son el medio para tratar problemáticas actuales.



Fig. 2. Eva y Franco Mattes, *Freedom*. Videoinstalacion, 2010. Disponible en <https://0100101110101101.org/freedom/>

En *Freedom* (2010) generan una pieza audiovisual en la cual el videojuego Counter Strike es el recurso principal. El vídeo consta de una serie de grabaciones *in-game* en las cuales el jugador intenta explicar que está realizando un proyecto artístico. El resultado acaba siendo siempre el mismo: lo matan una y otra vez. La violencia es un asunto latente en lo que se sobreentiende generalmente como videojuego, viéndose como en numerosas ocasiones incluso se les culpabiliza como precursores de ciertos comportamientos de una colectividad que de por sí es violenta y entendiéndose como un reflejo de una problemática social actual.

En otros ejemplos como en el de *Serious games* de Harun Farocki, el videojuego no se está mostrando explícitamente sino que la referencia está implícita. En *Serious Games*, Farocki explora el uso de tecnología de realidad virtual en el reclutamiento militar y el enfoque de los medios audiovisuales en crear un espectáculo de guerra.



Fig. 3. Detalle de fotograma de Harun Farocki, *Serious Games II*. Videoinstalación, 2010

La utilización de estos recursos no es más que seguir con la costumbre del arte: apropiarse de medios cotidianos para solventar problemáticas de índole actual. Esto no es nada nuevo, ya Duchamp utilizaba iconografía y materiales cotidianos (y fuera de lo que para entonces se consideraba arte) como medio artístico.

El espíritu de las redes sociales y lo que las mueve en tal abundancia es lo que muchos artistas partiendo de Duchamp establecieron como arte, lo cotidiano, y esto liga de una manera directa el arte más reciente con nosotros como artistas de la vida <sup>9</sup>

<sup>9</sup>Blesa, Belén (2016). *Artistas de lo cotidiano en Contrastes. Revista Internacional de Filosofía*. Vol. XXI, nº 2, Universidad de Málaga. P. 42.

Ya con la premisa de que el arte se configura también desde lo cotidiano, el uso de los medios tecnológicos era un paso que tenía que suceder. El videoarte y movimientos como Fluxus encajaron estas teorías de manera inmediata en sus obras. A raíz de la invención de aparatos de grabación portátiles, este recurso llegó a los hogares, haciéndolo parte de esa cotidianidad y, por lo tanto, sirviendo para muchos artistas como medio para crear. Estas mejoras tecnológicas hicieron llegar al mundo diferentes tendencias artísticas y exposiciones como la *Exposition of music-Electronic television* de Nam June Paik –en la que presenta trece televisores que emitan imágenes abstractas– (1963) quedaron para hacer constancia de que el arte y la tecnología se habían unido.



Fig. 4. Nam June Paik, *Exposition of music-Electronic television*. 1963.

A día de hoy, al igual que en su momento lo fue la cámara de vídeo, los videojuegos son parte de esa cotidianidad que se usa en el medio artístico. A nivel nacional se han realizado exposiciones que giran en torno al videojuego en el arte. Cómo Homo ludens de la Caixaforum.<sup>10</sup>



Fig. 5. Monica Rikic. *La máquina que juega sola*, 2021.

Cabe recalcar que el videojuego, evidentemente, no tiene porque ser siempre considerado una obra artística, aunque puede darse esa posibilidad, debido a su inclusión y normalización en nuestras vidas. Su utilización como medio artístico responde muchas veces a la creación de un escenario, propicio incluso, para tratar problemáticas que, en muchos casos, nacen del propio videojuego. Es así el caso de la problemática de la mujer en este ámbito.

---

<sup>10</sup> La exposición de Homo Ludens en Caixaforum (2021) expone la idea de un mundo en el que el videojuego está cada día más presente en la vida, contando con más de cuarenta obras de forma interactiva y proponiendo el espacio como un juego colectivo. (Consultado en [https://caixaforum.org/es/madrid/p/homo-ludens-videojuegos-para-entender-el-presente\\_a12678239](https://caixaforum.org/es/madrid/p/homo-ludens-videojuegos-para-entender-el-presente_a12678239)).

### 3.3 Problemática feminista en torno al videojuego y posibles causas.

La investigación en torno al videojuego como medio artístico, se podría llevar hacia un sin fin de caminos diferentes, pero en este proyecto se abarcan desde algunas de las la problemáticas que se generan en torno a la mujer y su representación en este ámbito. Esto no se ha considerado una decisión como tal, sino qué más bien, era una “parada obligatoria” debido a mi condición de mujer consumidora de videojuegos dentro de una creciente sociedad tecnológica.

Dicha tecnología está cada vez más arraigada en la vida cotidiana y en la sociedad, por lo que no solo se configura dentro de un patrón de desigualdad conectado directamente con el orden establecido de nuestra cultura patriarcal, sino que, además, llega a contribuir, a reforzar, esa diferenciación entre los géneros y a reproducir modelos, roles y estereotipos que desembocan en violencia. Y el arte, que nos permite evidenciar y señalar los problemas, se convierte en la mejor herramienta para cuestionar las desigualdades y las diferentes discriminaciones que vivimos las mujeres debido a nuestro género, siendo el campo del videojuego, uno de esos mundos donde se reflejan dichas problemáticas. Por tanto, es desde la experiencia y la conciencia del ser mujer, desde donde nace mi posicionamiento y tono feminista.

Las diferencias entre hombres y mujeres en el juego no es una impresión moderna. Esta idea pasa desde la concepción de que

los niños juegan con coches de carreras y las niñas con muñecas hasta los datos empíricos que demuestran que en 2021 en el sector de la producción del videojuego en España solo un 23% son mujeres.<sup>11</sup>

Las caratulas de títulos como *La Aventura Espacial* (1990) o *Game over* (1987) son ejemplo de lo que, para la industria del videojuego, representaba la mujer: un objeto de consumo el cual solo se muestra para la mirada y el público masculino, un objeto secundario, cosificado. En *Metroid* (1986), y después de unas exitosas entregas, Samus, el personaje protagonista, se quita su armadura y se descubre que es una mujer. Esto causa un gran revuelo en la comunidad, dándose numerosas críticas cuestionando la veracidad de la trama que pueda tener un videojuego teniendo una protagonista femenina (antes de saberlo, no hubo ningún problema por parte del público). Además de un nefasto recibimiento por parte de la comunidad, se le suma que Nintendo (compañía desarrolladora de *Metroid*) optó por mostrar a Samus en bikini una vez se quitaba la armadura, planteando su figura de manera cosificada.

En la década de los 2000 se concibió que la mujer debía de tener un tipo de juego para ellas, viéndose títulos como *Barbie Fashion Designer* o portales web hechos “para chicas” como *www.girlsgames.com*. Vemos así que se empieza a pensar también en un público femenino pero que pese a haber dado ese paso, se mantiene la cosificación de la mujer y la idea de la diferenciación de lo

<sup>11</sup> Esteve, Jaume (2021) *El libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. Madrid: DEV. P. 12.

que es “masculino” y lo que es “femenino”, encasillando a las mujeres dentro del tópico del color rosa, las figuras femeninas inalcanzables o el rol que debería de tomar como mujer dentro de una sociedad patriarcal, entre otros muchos tópicos.

A día de hoy las compañías están apostando cada vez más por una representación subjetiva de las mujeres en los videojuegos (*The last of us: parte II*, *Assassin's Creed Odyssey*) pero esto no deja de ser un paso más de un largo camino que queda por hacer. Pese a estos grandes avances vemos como dentro del sector de la producción, el número de mujeres sigue siendo muy bajo, haciendo que las decisiones dentro de la industria se vean más bien volcadas hacia un público masculino.

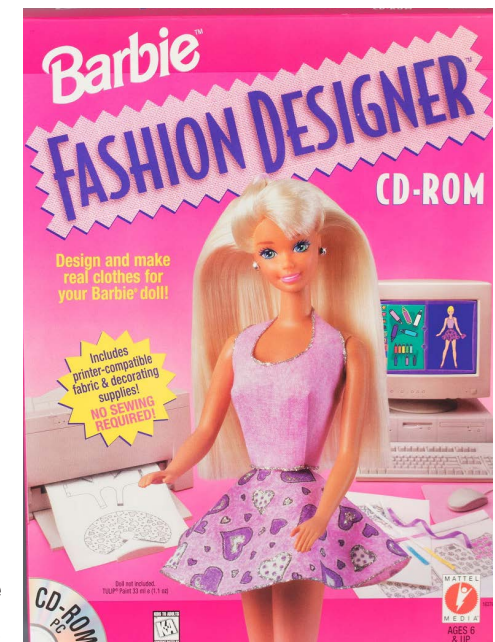


Fig. 6. Cubierta del juego Barbie Fashion Designer (1996).

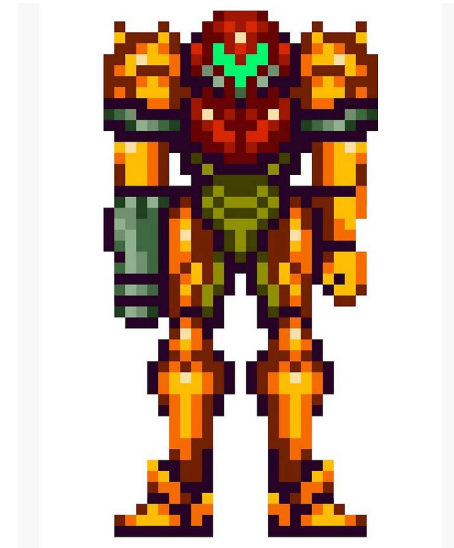
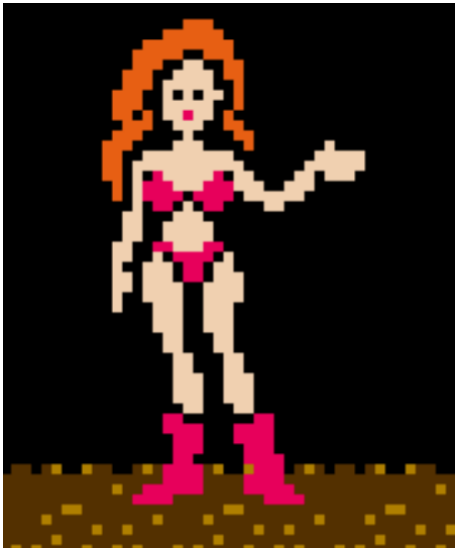


Fig. 7 y 8. Samus sin y con armadura. Protagonista del videojuego *Metroid* (1986).

Al problema de la escasa presencia femenina dentro de la producción se le suma un público con comportamientos machistas que se ve apoyado por el propio sector del videojuego, haciendo que la mujer no solo se vea excluida en la producción sino que también tenga dificultades para, simplemente, jugar.

Todas estas investigaciones y mi propia experiencia como jugadora hacen que el proyecto se enfoque en la puntualización de las distintas problemáticas que tienen las mujeres dentro del mundo de los videojuegos, centrándose para este Trabajo de Fin de Grado en tres de ellas: la cosificación de la mujer, su representación en la industria y los comportamientos machistas que se experimentan como mujer.



Fig. 9. Ellie, protagonista de *The last of us II* (2020).

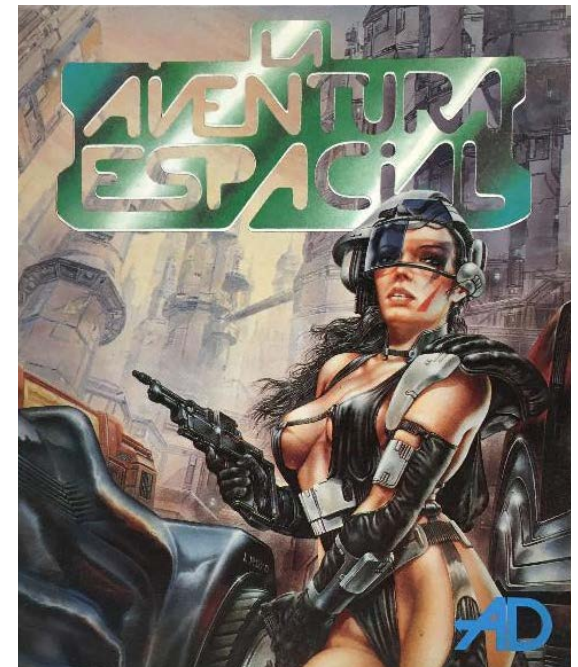


Fig. 10. Caratula de *La Aventura Espacial* (1990).

## 4 Investigación plástica.

En este apartado se verá reflejado el proceso detallado del desarrollo plástico realizado, empezando por los trabajos previos que me llevaron a indagar sobre cómo tratar el mundo de los videojuegos a modo de arte.

### 4.1 Trabajos previos.

Tratar el tema de la mujer en lo referente a videojuegos no fue algo que se propuso desde un primer momento, más bien –y como antes se comenta– fue algo inevitable, producto del mero proceso de investigar y el encontronazo con una problemática imposible de no abordar.

Antes de llegar a un discurso feminista, se trató primeramente con el propio videojuego; en la asignatura de Producción y Difusión de Proyectos Artísticos ya se propuso abordar en si los videojuegos por medio del género paisajístico, clásico en el mundo del arte, tratados con características propias del medio en el que se visualizan los videojuegos: la pantalla.

En *Lo que hago cuando procrastino* (2021), entremezclo el contexto del arte extrayendo escenas paisajísticas de distintos videojuegos (como puedan ser la saga *The legend of Zelda*, *Skyrim*, *Minecraft* o incluso el popular *Mario Bros*) y presentándolas mediante efectos sacados de fallos en las pantallas LCD, que son las que se encargan de mostrar el videojuego. Además se

produce un ocultamiento de las propias formas del paisaje alegando a la privacidad e intimidad en la cual se suelen practicar estos tipos de *hobbies*. La ocultación de lo que nos avergüenza y que a la vez se expone al público como obra de arte. De ahí el nombre *Lo que hago cuando procrastino*. Esta premisa también se trasladó a técnicas de grabado (electrografía) a modo de pruebas de producción.



Fig. 11. Lucía Moreno, *Skyrim*. Acrílico sobre lienzo. 27 x 33 cm, 2021.

En la asignatura de Fotografía, del mismo curso, se presentó también el videojuego como temática tratada, haciendo una reinterpretación de los conceptos fotografía real y fotografía digital. Viéndose así la fotografía real como toda aquella que captura imágenes directamente sacadas de la realidad y entendiendo fotografía digital como las que se obtienen mediante reproducciones y capturas de un medio digital, como puedan ser los conocidos pantallazos, los cuales extraigo del videojuego *Minecraft* debido a su facilidad para crear y encontrar paisajes naturales. Así, pervierto las fotografías de paisaje de ambos conceptos para crear unas extrañezas en las imágenes resultantes.



Fig. 12. Lucía Moreno, *Fuengirola's skyline*. Fotografía, 2022.

En estos dos trabajos se investigaba la parte plástica de los videojuegos y sus características visuales teniendo referentes como Adriana Berges con su proyecto *Screenshots* en el que trata el paisaje a través de Internet. En su capítulo *Gamer*, se encuentra la pieza *Oasis Ostentoso*, el cual muestra el paisaje bajo el punto de vista del jugador dentro de, en este caso, el videojuego *Fornite*.<sup>12</sup>



Fig. 13. Adriana Berges, *Oasis Ostentoso*. Óleo sobre lienzo, 114x146 cm, 2018.

Otro referente que se tuvo en cuenta fue David Ruiz, un fotógrafo que durante la cuarentena de 2020 aprovechó el deseo general de salir a la calle para “pasear” mediante los videojuegos y presentar el paisaje a través de ellos.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Berges, Adriana. *Adriana Berges.com*. Disponible en <https://www.adrianaberges.com/screenshot>. (Consultado el 10/07/2022).

<sup>13</sup> Ruiz, David. *David Ruiz.com*. Disponible en <https://davitruiz.com/proyectos> (Consultado el 10/07/2022).



Fig. 14. David Ruiz, *I'm a landscaper photographer*. Portfolio digital, 2020.

En ambos casos la metodología empleada para extraer lo que pareciese interesante de las piezas mencionadas era el simple vistazo superficial. Se buscaba algo tangible que llamase la atención por su factura y que se viese una relación rápida y clara con los videojuegos. Para la realización del Trabajo de Fin de Grado primeramente se planteaba algo similar. Y no fue hasta las primeras tutorías que se empezó a esbozar una mirada más profunda y a comprender que esas obras que se observaban y servían de referente, usaban los códigos visuales del videojuego para tratar las diferentes cuestiones y que había que indagar en los diferentes recursos que se dan en el mundo del propio videojuego para resaltar sus problemáticas.

Es ahí cuando se inicia una búsqueda de un tema principal (dicha problemática) dentro de un tema o ámbito secundario (el videojuego) y cuando tropiezo, por fin, con el ineludible dilema en torno a la mujer en el videojuego.

## 4.2 Proceso de creación de las obras.

Como ya se ha comentado páginas atrás, mi condición como mujer está vinculada a la investigación; soy jugadora de videojuegos, veo lo que ocurre en primera persona y sufro sus consecuencias. Todo ello precede a la reflexión y conclusión de tratar la preocupación por la representación de la figura de la mujer y el trato que recibe en los diversos videojuegos.

Debido al carácter tan global y arraigado en la sociedad de dicha problemática, el método para abordarla es a través de la ironía. El humor como arma para señalar y resaltar diferentes cuestiones sociales es un instrumento que tiene un largo recorrido histórico y entra dentro de la característica del propio juego. El juego es humor, exaltación. Y el humor en muchos casos encaja en un contexto de ironía. En el arte, es una práctica usada por numerosos artistas y que se verá más adelante con ejemplos como el del ilustrador Joan Cornellá. Así mismo, la ironía también ha sido objetivo de diversas disertaciones y estudios en los cuales se le asocia con el arte y sobre su papel en lo cultural.



El ironismo ha sido acusado de antisolidario e irresponsable por poner todos sus afanes en la cesta de lo privado y de haber, por tanto, dejado la cesta pública en manos del destino (sea este el mercado de mercancías o el de las ideas).<sup>14</sup>

Para mostrar, como bien Joaquín Ivars transcribe sobre la ironía según Rorty, ese aquello en la propia obra que haga pensar más allá de lo puramente estético que se pueda ver en la misma<sup>15</sup> se define la ironía como recurso apreciable en las obras de este proyecto.

El hecho de tratar el tema del videojuego da pie a que, sabiendo que el proyecto se expone en una sala, se proponga el espacio de exposición como un *lobby*, que significa “sala de espera” en inglés, y hace referencia a la pantalla previa que se ve en los videojuegos *online* donde se elige el modo de juego y se espera a que otros jugadores ingresen en el servidor para completar el grupo y empezar la partida. Este concepto da nombre al proyecto ya que propone a los espectadores/as como jugadores/as dentro de él. Esto hace que el diálogo entre espectador y obra secunde más aún la idea de Huizinga que propone que todo juego requisa de un espacio de juego en el cual entrar y ser parte de él.<sup>16</sup> Huizinga no se refería expresamente a un espacio físico, pero, en este caso, se le da esa corporeidad gracias a la exposición en sala. Además, este concepto confiere a las obras una unicidad en la cual no sólo tratan una temática común sino que hace que funcionen en conjunto.

---

<sup>14</sup> Ivars, Joaquín. *Relaciones transversales entre los conceptos artísticos de juego (Gadamer), ironía (Rorty) y ritornelo (Deleuze y Guattari)*. Madrid. P. 106.

<sup>15</sup> *Ibidem*, p. 104.

<sup>16</sup> Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. P. 26

## 4.2.1 Pantalla de edición de vestimenta.

El primer ejercicio para empezar a abordar el proceso plástico fue el de señalar sucesos específicos que sucedan en el videojuego que se caractericen por su índole sexista. Para la primera pieza que se realizó, se trató de focalizar en la vestimenta de los personajes femeninos, donde se puede llegar a encontrar en muchos casos ropas que no tengan un sentido lógico para la función que se supone que tendría que tener el personaje, como el ejemplo de Samus visto anteriormente (P. 13) o el trabajo de *Doll Clothes*, de Cindy Sherman. Sherman, nos propone, en un vídeo que mezcla animación y fotogramas reales, el estereotipado juego de vestir a un personaje femenino en el cual la protagonista intenta escapar de la situación. Este tipo de mecánicas tienen un paralelismo con ciertas características en los videojuegos: las pantallas de elección de vestimenta. En estas pantallas se le presentan al jugador las diferentes ropas que puede elegir para su personaje y, como normal general, se suele acompañar con las diferentes características que posee cada prenda.

Con la obra de Cindy Sherman en mente y extraído su paralelismo con dichas pantallas en los videojuegos, se propuso la creación de un vídeo que cuestionase cómo en los videojuegos se tiende a una representación sexualizada de la mujer por medio no solo de su físico sino de las opciones de vestimenta que el mismo juego te propone.

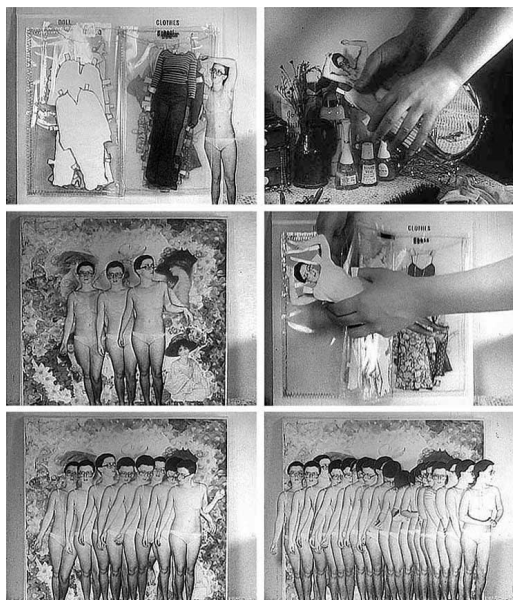


Fig. 15. Cindy Sherman, *Doll Clothes*. Vídeo, 1975. Disponible en <https://www.dailymotion.com/video/x4yscje>

Se empezaron a investigar las diferentes características comunes que se presentan en el videojuego para la fácil detección y asimilación de lo que se presente. La premisa es concreta: conjugar un menú de elección de vestimenta en la cual todas las opciones sean un “sin sentido”, usando descripciones y textos que den fe de ello por su contenido puramente irónico.

Numerosos artistas usan también el recurso de la ironía. Uno de ellos es el ilustrador español Joan Cornellà, que se caracteriza por sus viñetas repletas de ironía, herramienta que usa para dar un mensaje potente y abrumador enmascarado en una ilustración humorística. Algunas de sus ilustraciones como *Pro-life* o *Claims self-defense after a school-shooting* utilizan el texto para dotar a la imagen de una fuerte carga irónica. Sus trabajos (los cuales

recopila en libros como *Everyone dies alone*, 2020) se enfrentan a las diferentes problemáticas haciendo que los textos se llenen de un sentido irónico al ser acompañados de una imagen. La idea de combinar la ironía del texto con la propia imagen fue clara influencia para la pieza.

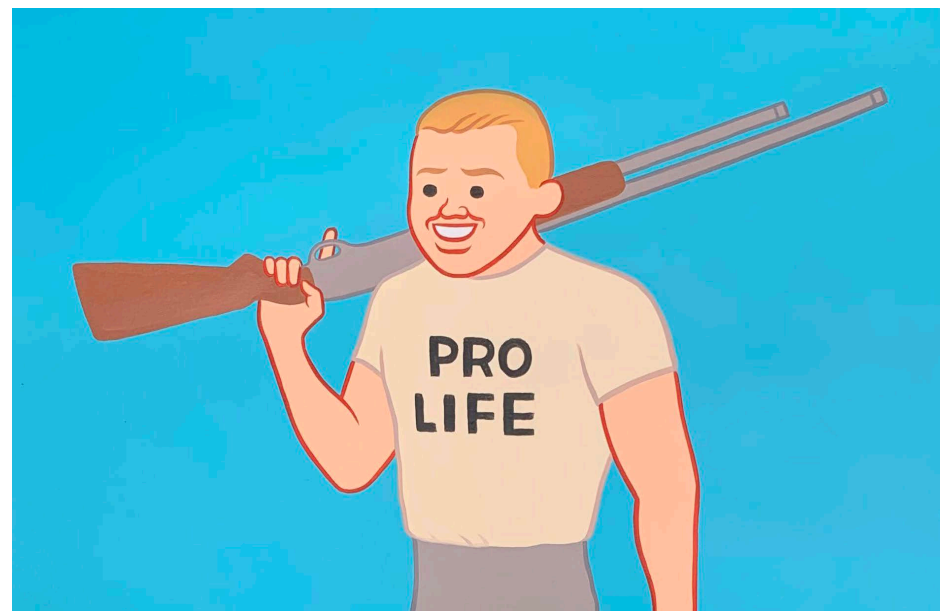


Fig. 16. Joan Cornellà, *Pro life*. Ilustración digital, 2022.

Una vez centrada en que es lo que precisaba exactamente, se realizaron pruebas con distintos modelos, formas de texto y formato, llegando a una decisión final con formato horizontal en el que a un lado se viesen las distintas prendas y al otro las características de cada una de ellas acompañadas, además, de un comentario sobre el atuendo.

En los textos que se presentan se puede notar el tono irónico que rodea la pieza en detalles como en la especificación de una característica que sea “sentido alguno”, que viene dada con un número negativo, al carecer de él.

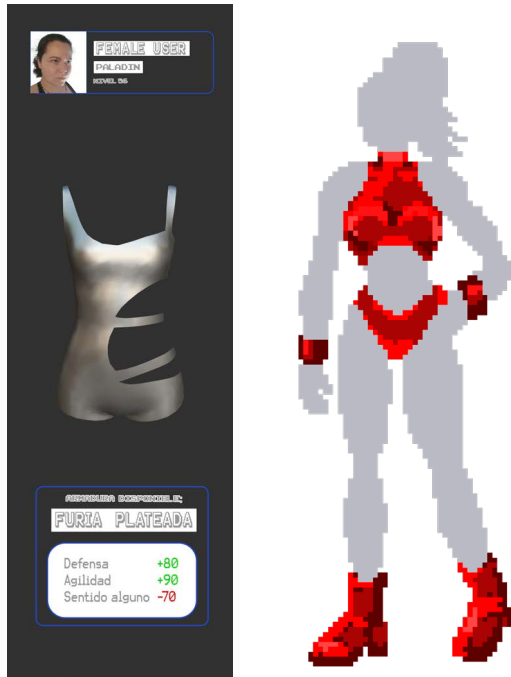


Fig. 17 y 18. Primeras pruebas de *Pantalla de edición de vestimenta*.

El vídeo se edita de manera que recree una navegación por el “menú”, viéndose los diferentes trajes disponibles en ese videojuego ficticio. El resultado queda entonces con una pieza de vídeo en bucle preparada para proyectarse en sala en la cual se pueden observar las distintas vestimentas acompañadas de sus características y que denota la diferenciación, en cuanto a vestimenta, que

podría tener un personaje femenino en contraposición del masculino, viéndose más como un objeto de consumo y mercancía y dejando clara una posición feminista conforme a la representación denigrante y cosificada de la mujer en el videojuego.

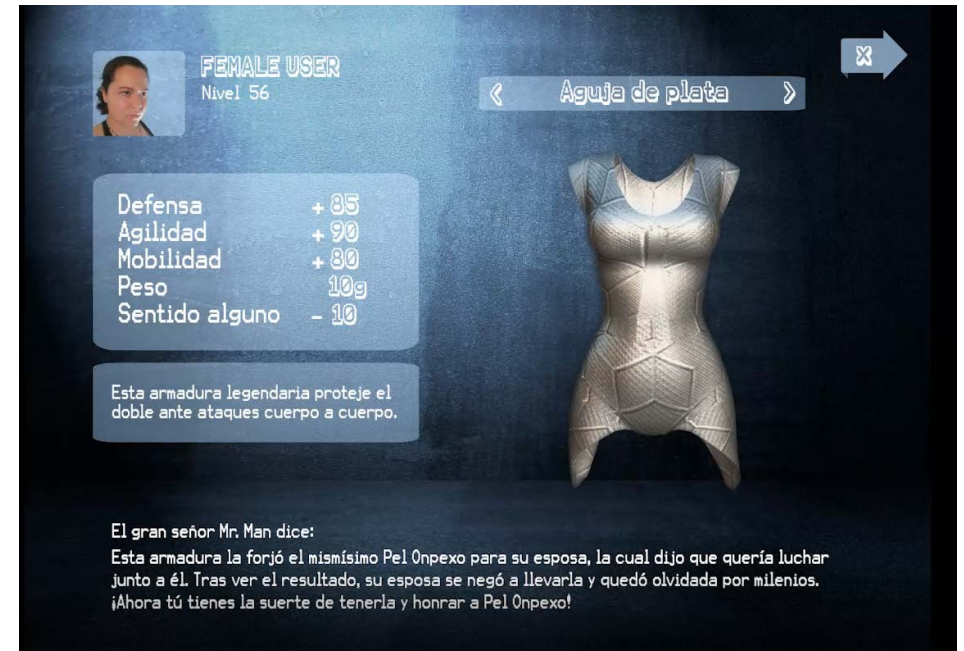


Fig. 19. Últimas versiones de las pruebas de *Pantalla de edición de vestimenta*.

#### 4.2.2 Pantalla de créditos permanentes.

Con la pieza de proyección ya planteada comienza el desarrollo de una segunda pieza que afrontase otro tipo de vivencia por parte de las mujeres como jugadoras de videojuegos, sumándose a la idea de crear una sala *lobby* donde se planteen diferentes problemáticas dentro de un mismo tema.

Internet y su red supone un lugar propicio para, tras un nombre anónimo, poder expresarse de forma diferente a la que se haría cara a cara. Esto da pie a casos masivos de insultos y odio en el mundo del videojuego y, en concreto, a las jugadoras femeninas. En videojuegos *online* por equipos en los que se permite la comunicación por texto y voz se dan casos de vejaciones constantemente. Un estudio de la universidad de Maryland de 2006 concluye que los jugadores con nombre de usuario y/o voz femenina pueden llegar a recibir una media de cien comentarios sexistas a lo largo de un día de juego, mientras que los jugadores masculinos reciben un 3,7.<sup>17</sup>

Este tipo de comportamientos hace que las mujeres opten o por no hablar o por cambiar su nombre de usuario con el fin de que otros no la identifiquen como mujer, obligando a que la experiencia como jugadora se diferencie con la del jugador. Los comentarios suelen caracterizarse por su índole sexual, siendo en algunos casos muy explícitos. Artistas como Vuk Cosic tratan lo explícito; en su obra de net art *Deep ASCII* (1998) muestra escenas sexuales bajo un manto de código binario, origen principal de toda imagen que se procese en un medio digital. Este gesto convierte estas escenas en algo secundario, algo que se solo se genera mediante la secuencia de unos y ceros.



Fig. 20. Vuk Cosic, *Deep ASCII*. Vídeo, 1998.

Los diferentes comentarios que las jugadoras reciben a diario en sus partidas no son más que incitaciones al odio por parte de personas escondidas tras un nombre, algo a tener en cuenta y preocuparse pero no para mostrar así como así. Estos gestos son, muchas veces, perpetrados desde una inconsciencia y creencia de que lo que están haciendo es humor. Humor que hacen para otros compañeros, hombres, en su mayoría de casos. Esta problemática es la que se aborda en la siguiente obra creada para este proyecto de Trabajo de Fin de Grado.

---

<sup>17</sup> Hess, Amanda (2017). *Why woman aren't welcome on the Internet*. En Pacific Standard Mag. Disponible en <https://psmag.com/social-justice/women-arent-welcome-internet-72170> (Consultado el 05/08/2022)

Primeramente se recopilaron comentarios vividos y vistos. Dichos comentarios se hacen de manera escrita y/u oral y se extraen directamente de partidas en videojuegos competitivos *online* como lo son *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* o *Valorant*.



Fig. 21. Pantallazo extraído de *Tom Clancy's Rainbow six siege* donde se pueden ver comentarios explícitos hacia la autora.

Al igual que estos *frames* de vídeo recopilados, está la obra de Peter Kubelka, el cual extrajo de su película vídeo-artística *Arnulf Rainer* todos los fotogramas y los colocó a modo de instalación en un muro. Hizo el ejercicio de recopilación de *frames*, mostrando su película de un modo distinto al canónico. La recopilación y muestra de *frames* de Kubelka dio la idea de generar obra con la misma recopilación de comentarios que, al igual que la obra de Cosic, jugase con lo explícito de ellos mismos.

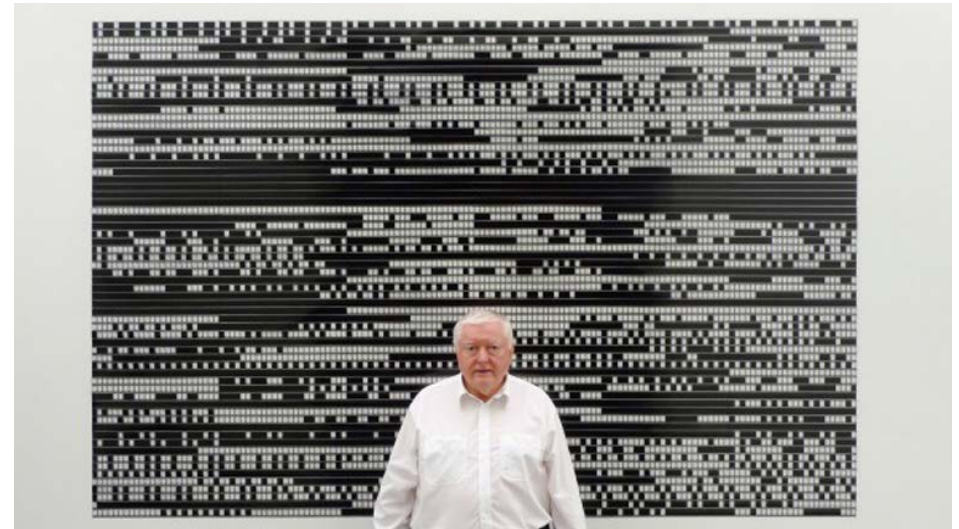


Fig. 22. Peter Kubelka, *Arnulf Reiner*. Video y posteriormente pieza plástica, 1929. Disponible en [https://www.youtube.com/watch?v=qHJmCsFlvg&ab\\_channel=inesvigo](https://www.youtube.com/watch?v=qHJmCsFlvg&ab_channel=inesvigo)

Se pensó en esos comentarios como si de un guión de película cómica se tratase, con diálogos sin sentido y críticas soeces. De esa imagen mental nació la comparación con los créditos del cine, una sarta de comentarios que se viesan poco a poco como si se tratasen de actores de una película de comedia de escaso presupuesto.

La comparación (y metáfora) que eso implicaba dio inicio a la elaboración de una pieza audiovisual. Un vídeo en bucle en el cual fuesen entrando los comentarios recopilados a modo de post-créditos. Todo ello se decidió acompañar de una música que redondease la pieza con tonos de humor, contrastando con los mensajes reales tan explícitos que se muestran. Los comentarios respetan la

identidad de su emisor, viéndose (en el caso de los mensajes extraídos del *chat* de texto) el nombre del usuario que lo escribió y en el caso de los mensajes de voz, al no poder diferenciar quienes son, solo se numeran. Al señalar directamente al “culpable” de esos mensajes más el contenido de los mismos, se genera una pieza con textos agresivos. Para contrarrestar esa agresividad, se tomó la decisión de añadir un hilo musical que redondease la pieza a tonos más humorísticos para, en cierto modo, desacreditar la veracidad y valía de esos mensajes tan explícitos.

*Pantalla de créditos permanentes* se muestra en un ordenador, siendo éste el medio normativo por el cual se suele jugar videojuegos de competición, y se expone en el suelo, devaluando esos mensajes y quitándoles la pertinencia con la que fueron escritos desde un principio. Esta estrategia artística de presentar una obra en la cual su posición en el suelo tenga un sentido más allá del mero expositivo es un recurso usado por numerosos artistas. Carlos Aires presenta una obra llamada *Mar Negro* en la cual pisar por encima del parqué, fabricado con maderas de patera colocadas, en el suelo forma parte del discurso.



Fig. 23. Carlos Aires, *Mar negro*. Madera de patera, 2013.

### 4.2.3 Entrevista con Female User.

Tras el planteamiento de la pieza *Pantalla de créditos permanentes* se empieza a pensar en una tercera obra que cerrase no con el proyecto sino con la producción de la asignatura de Trabajo de Fin de Grado ya que, como más adelante se explicará, el proyecto queda abierto a una ampliación futura.

A día de hoy la industria del videojuego es una fuente enorme de generación de riquezas además de un medio para la expresión que se produce en el ámbito de lo cultural. “El videojuego es el principal motor del entretenimiento global y representa una industria que ha sido capaz de generar 2.330 millones de dólares en 2021, según la compañía Newzoo”.<sup>18</sup>

Para el año 2018, el porcentaje de mujeres que reconocían jugar a videojuegos suponía el del 48%<sup>19</sup> pero pese a estos datos la industria no deja de tratar a la mujer en muchos casos como un modelo estereotipado. El hecho de que el producto que hagan dichas industrias tenga una idea de la figura femenina equivocada no es más que un resultado de la poca inclusión que se le da a la mujer en el sector (en 2021 el porcentaje de mujeres en la industria española era del 23%)<sup>20</sup> y que pese a haber sumado porcentaje de trabajadoras conforme a años anteriores, sigue siendo un balanceo poco equitativo.

<sup>18</sup> Esteve, Jaume (2021) *El libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. Madrid: DEV. P. 17.

<sup>19</sup> *Ibidem*, p. 12.

<sup>20</sup> *Ibidem*, p. 12.

La denuncia de problemáticas es una responsabilidad que el arte comparte con otros medios de comunicación. Los noticieros, medios populares de difusión de noticias, crean un modo culturalmente entendible para comunicar y el arte se apropia de sus herramientas para expresarse. Artistas como Miguel Azuaga usan el medio de la entrevista para dar luz a sus producciones artísticas. En *Katharsis* presenta tres pantallas en las que explora los paradigmas de la representación, la interseccionalidad y el constructo social entrevistando a diferentes personas y entablando conversaciones sobre sus distintos privilegios.<sup>21</sup>



Fig. 24. Miguel Azuaga, *Katharsis*. Vídeo, 2020. Disponible en <https://miguelazuaga.com/>

<sup>21</sup> Azuaga, Miguel. *Miguel Azuaga.com*. Disponible en <https://miguelazuaga.com/> (Consultado el 05/08/2020)

Es así como se plantea el crear una entrevista para exponer la problemática de la falta de mujeres en el sector de la industria del videojuego y de cómo se tratan a las que ya se encuentran dentro. Para ello se pensó en la creación de un personaje ficticio, una conversación con un personaje de videojuego; entrevistar a un personaje femenino como si de una actriz se tratase, dejando ver diferentes diálogos que denunciasen la situación pertinente. Dichos diálogos que se presentan no son más que una recreación crítica inspirada en entrevistas reales de programas de televisión con grandes audiencias, como lo son los casos del programa de televisión *El Hormiguero* y sus, en repetidas ocasiones, entrevistas con actitudes machistas. Videos (puestos en la plataforma *Youtube* por la misma empresa que distribuye el programa) bajo el título “*Elsa Pataky nos enseña como tener un buen culito respingón*”<sup>22</sup> o entrevistas a Mónica Carrillo en las cuales le pregunta “¿*Crees que a los hombres les atraes tú y por eso les gusta leerte?*”<sup>23</sup> son ejemplo de ello.

La falsa entrevista se configura desde el punto de vista de lo absurdo, debido a sus preguntas sin sentido que demuestran la problemática que tratan. Estéticamente, nos valemos de códigos usados dentro del mundo del videojuego, concretamente en títulos como *Professor Layton* o *Ace Attorney*, donde los diálogos entre personajes se generan mediante imágenes estáticas puestas en sucesión junto con un cuadro de texto.

<sup>22</sup> Disponible en [https://www.youtube.com/watch?v=SxvqyGS9GA8&ab\\_channel=Antena3](https://www.youtube.com/watch?v=SxvqyGS9GA8&ab_channel=Antena3)

<sup>23</sup> Disponible en [https://www.youtube.com/watch?v=AkOyBnS18RY&ab\\_channel=FernandoRodr%C3%ADguez](https://www.youtube.com/watch?v=AkOyBnS18RY&ab_channel=FernandoRodr%C3%ADguez)

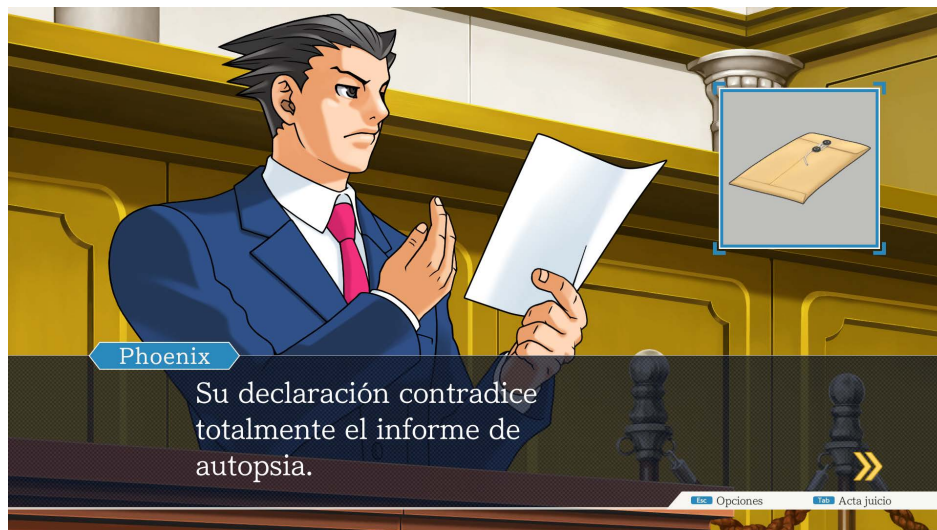


Fig. 25. Captura de *Ace Attorney* (2014). Aquí se ve la composición típica de conversación con fondo estático.

Esas imágenes estáticas se generan mediante la grabación de un video del cual se extraen los frames pertinentes y se editan. La edición queda de manera que solo los personajes principales se vean afectados por un filtro “digitalizado”, quedando dentro de un lenguaje más cercano al videojuego. Los textos van apareciendo bajo golpes acústicos y la obra se acompaña de una música de fondo que también remite al mundo del videojuego. Trabajar con estos códigos visuales nos permite centrar el tema y la dirección de la obra, siguiendo patrones reconocibles.

El medio en el que se mueve la obra, la entrevista, es popularmente concebido en la televisión y es por ello que la instalación de *Entrevista con Female User* se completa con la exposición en sala mediante un televisor.



Fig. 26. Frame de la composición final de *Entrevista con Female User*. Disponible en <https://youtu.be/jHVamt9RQf8>



## 5 Conclusiones.

*Esperando a espectadores...* es el resultado del trabajo de la investigación teórica y producción plástica hecho durante la asignatura Trabajo de Fin de Grado con la intención de realizar una obra –plástica– que afrontase cuestiones en torno a la mujer y el videojuego.

Este proyecto parte de dicha investigación teórica nacida desde mi inquietud en cuanto al mundo de los videojuegos y mi experiencia como mujer jugadora. Es por ello que desde un principio se trató de investigar de manera que la experiencia se viese respaldada por un bagaje teórico que después se viese reflejado en una obra de carácter artístico. El hecho de investigar sobre el arte y los videojuegos también ha supuesto descubrir que todavía es un campo en el cual queda mucho por hacer, por investigar y producir.

Paralelamente, el proceso plástico ha supuesto también una propia investigación como tal y, gracias a esto, se han abierto muchos caminos por los cuales el arte todavía tiene que pasar. Aun así, se entiende y considera que la obra plástica, se podría haber llevado de una manera más productiva, abordando otro tipo de problemáticas que se encuentran en los videojuegos, además de los referentes a la mujer. Pese a esto, el Trabajo de Fin de Grado ha supuesto un aprendizaje no solo en el ámbito teórico/plástico sino también en el académico, ya que, nos hace poner en práctica una recopilación de las habilidades aprendidas a lo largo de la carrera.

Este proyecto, asimismo, genera una reflexión que secunda, una vez más, las diferencias y dificultades a las que se siguen enfrentando las mujeres en lo cotidiano de la vida y que muchas artistas y grupos de artistas llevan poniendo en pie desde hace años y desde diferentes campos artísticos, para situarnos y cuestionar todo lo que aún nos queda por caminar en esa búsqueda de una representación y un trato más justo e igualitario en comparación con nuestros compañeros los hombres.

*Esperando a espectadores...* trata de ser un grano de arena en ese desierto en el que se encuentra el movimiento feminista y que cumple con una de las tareas del arte: señalar las problemáticas y reflexionar sobre ellas y dirigirnos hacia el cambio. De modo que, este proyecto se encuentra aun en abierto y con posibilidades de explorar y buscar otras alternativas artísticas que nos ayuden a cambiar el horizonte de las mujeres.

## 6 Montaje expositivo.

Por medio de esquemas y fotomontajes, aquí se expone el modo en el que se debería de exponer el conjunto de *Esperando a espectadores...* en sala. Estos diseños se han realizado en todo momento pensando en la asignación de sala para la exposición del Trabajo de Fin de Grado.

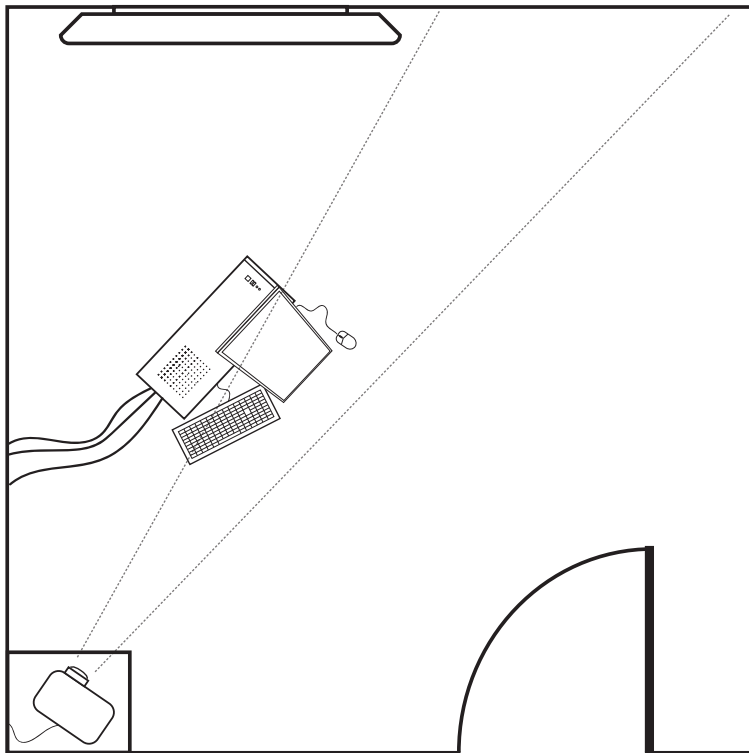
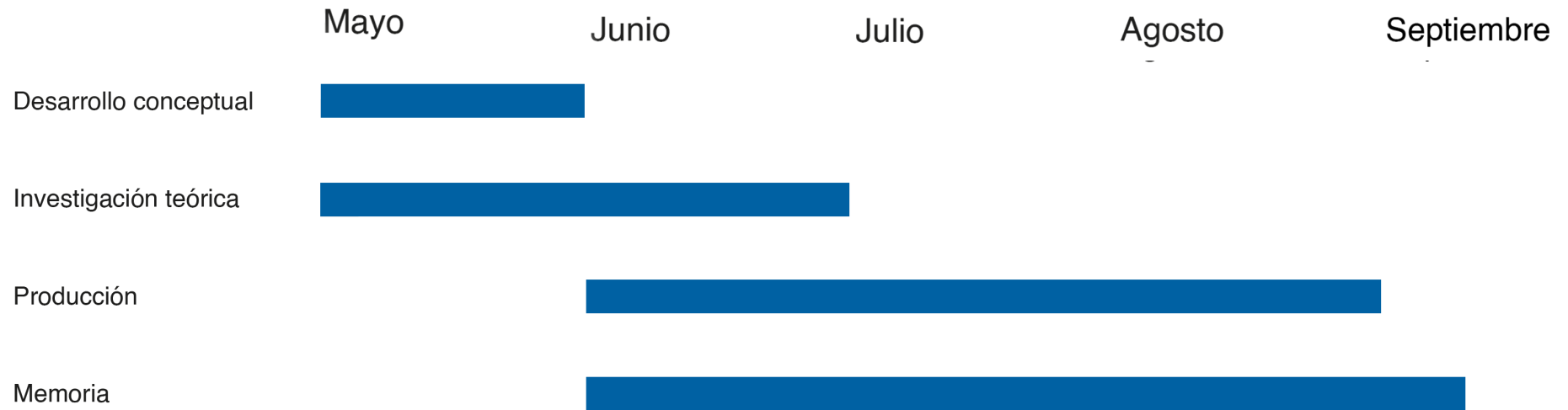


Fig. 27. Primer esquema. Prueba de montaje en condiciones generales.



Fig. 28. Prueba de montaje en sala de TFG.

## 7 Cronograma.



## 8 Presupuesto.

<b>Concepto</b>	<b>Precio</b>
Ordenador de sobremesa.....	900€
Monitor .....	200€
Periféricos.....	75€
Transporte.....	60€
Montaje.....	20€
	<b>Total: 1255 €</b>

## 9 Bibliografía.

-Blesa, Belén (2016). *Artistas de lo cotidiano en Contrastes. Revista Internacional de Filosofía*. Vol. XXI, Universidad de Málaga. nº 2, pp 41- 56.

-Caillois, R. (1997) *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Mexico: Fondo de Cultura Económica.

-Esteve, Jaume (2021) *El libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. Madrid: DEV.

-García, Ruth (2017). *Apuntes sobre los procesos de artificación y legitimación del videojuego como arte*. Disponible en <http://www.presura.es/blog/2017/03/03/apuntes-los-procesos-artificacion-legitimacion-del-videojuego-arte/> (Consultado el 25/07/2022).

-Hess, Amanda (2017). *Why woman aren't welcome on the Internet*. En *Pacific Standard Mag*. Disponible en <https://psmag.com/social-justice/women-arent-welcome-internet-72170> (Consultado el 05/08/2022).

-Hockney, David. (1994). *Así lo veo yo*. Madrid: Ediciones Siruela.

-Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

-Ivars, Joaquín. *Relaciones transversales entre los conceptos artísticos de juego (Gadamer), ironía (Rorty) y ritornelo (Deleuze y Guattari)*. Madrid.

-Naukkarinen, Ossi (2014). *Variaciones en la artificación* en *Revista Criterios*, Nº 54. Cuba: La Habana.

-Ordás, Ana (2018). *Gamificación en bibliotecas. El juego como inspiración*. Barcelona: Editorial UOC.

-Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pac-man a la gamificación*. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Barcelona.

-Scolari, Carlos (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.

## Filmografía.

-Azuaga, Miguel. *Miguel Azuaga.com*. Disponible en <https://miguelazuaga.com/> (Consultado el 05/08/2020)

-Cindy Sherman, *Doll Clothes*. Vídeo, 1975. Disponible en <https://www.dailymotion.com/video/x4yscje>

-Eva y Franco Mattes, *Freedom*. Videoinstalacion, 2010. Disponible en <https://0100101110101101.org/freedom/>

## Webgrafía.

-Berges, Adriana. *Adriana Berges.com*. Disponible en <https://www.adrianaberges.com/screenshot>. (Consultado el 10/07/2022).

-Ruiz, David. *David Ruiz.com*. Disponible en <https://davitruiz.com/proyectos> (Consultado el 10/07/2022).

## 10 Anexo.

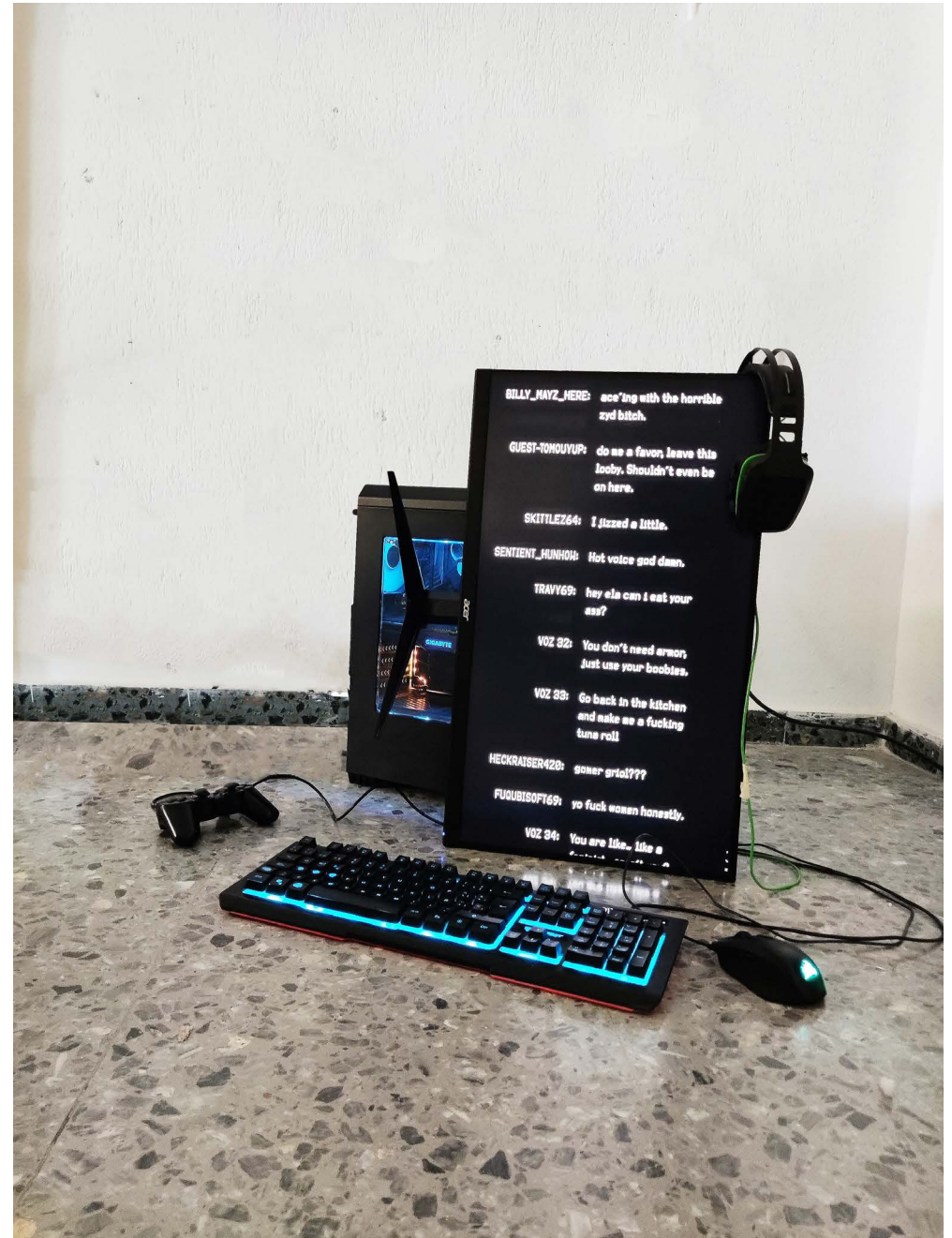
### ***Pantalla de créditos permanentes.***

Instalación audiovisual.

Vídeo de 4:12 min. (En bucle).

2022

<https://youtu.be/DOhirC2s1gg>



CON LA COLABORACIÓN  
ESPECIAL DE:

HONORMIXED: once on the clock it can  
be fuked.  
*(Una vez en el reloj, se  
puede follar)*

PAULPONSKIN: if it breathes, it will get  
on its knees.  
*(Si respira, se puede  
poner de rodillas.)*

JAKEYCON: if on the clock it can take  
my.... book.  
*(Si está en el reloj puede  
llevarse mi... libro.)*

*Snapchat o algo.)*

VOZ 21: You sound like a female  
trying to pick fucking  
where to go to eat.  
*(Suenas como una chica  
intentando elegir dónde  
comer.)*

IK45: exit from my country  
bitch.  
*(Sal de mi país, puta.)*

BADHEED: quedate conmigo la  
madrugada y te la chupo.

IK45: perdimos por su culpa.

COMMINE LAG: necesito mojar quien me  
ayuda.

PREDATOR: i dont know this bitch irl  
like lol.  
*(No conozco a esta puta,  
de verdad.)*

FSDSIR: wowwwwwwwww thats gay.  
*(How, eso es gay.)*

VOZ 11: What would you rather?  
suck dick and sat on a  
cake or sat on a dick and  
eat cake.  
*(¿Qué prefieres?  
¿Chupar una polla y  
sentarte en una tarta o  
sentarte en una polla y  
comerte la tarta?)*

VOZ 12: Yo, I'm recording your  
voice because you sound  
so sexy.  
*(Ey, estoy grabado tu voz  
porque suenas muy sexy.)*

VOZ 30: Do you have onlyfans?  
*(¿Tienes Onlyfans?)*

STUDMAN: whats the only fans.  
*(¿Cuál es el Onlyfans?)*

VOZ 31: Do you have IG or  
something?  
*(¿Tienes IG o algo?)*

BILLY\_MAYZ\_HERE: ace'ing with the horrible  
zyd bitch.  
*(Haciendo "ace" con la  
puta horrible Zyd.)*

GUEST-TOMOUYUP: do me a favor, leave this  
looby. Shouldn't even be  
on here.  
*(Hazme un favor, salte  
del "lobby". No deberías  
ni estar aquí.)*

Frames de Pantalla de créditos permanentes.





***Entrevista con Female User***

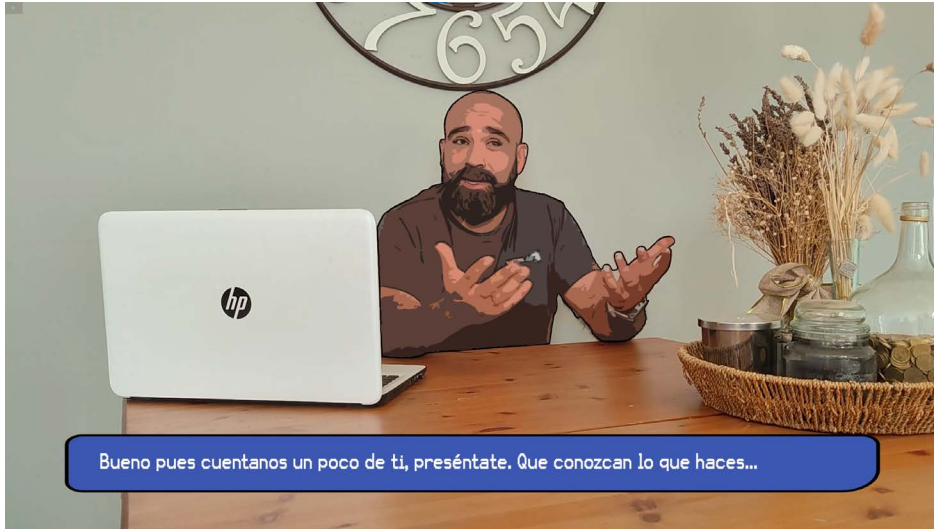
Vídeo en televisor.

Vídeo de 3:24 min. (En bucle).

2022

<https://youtu.be/jHVamt9RQf8>

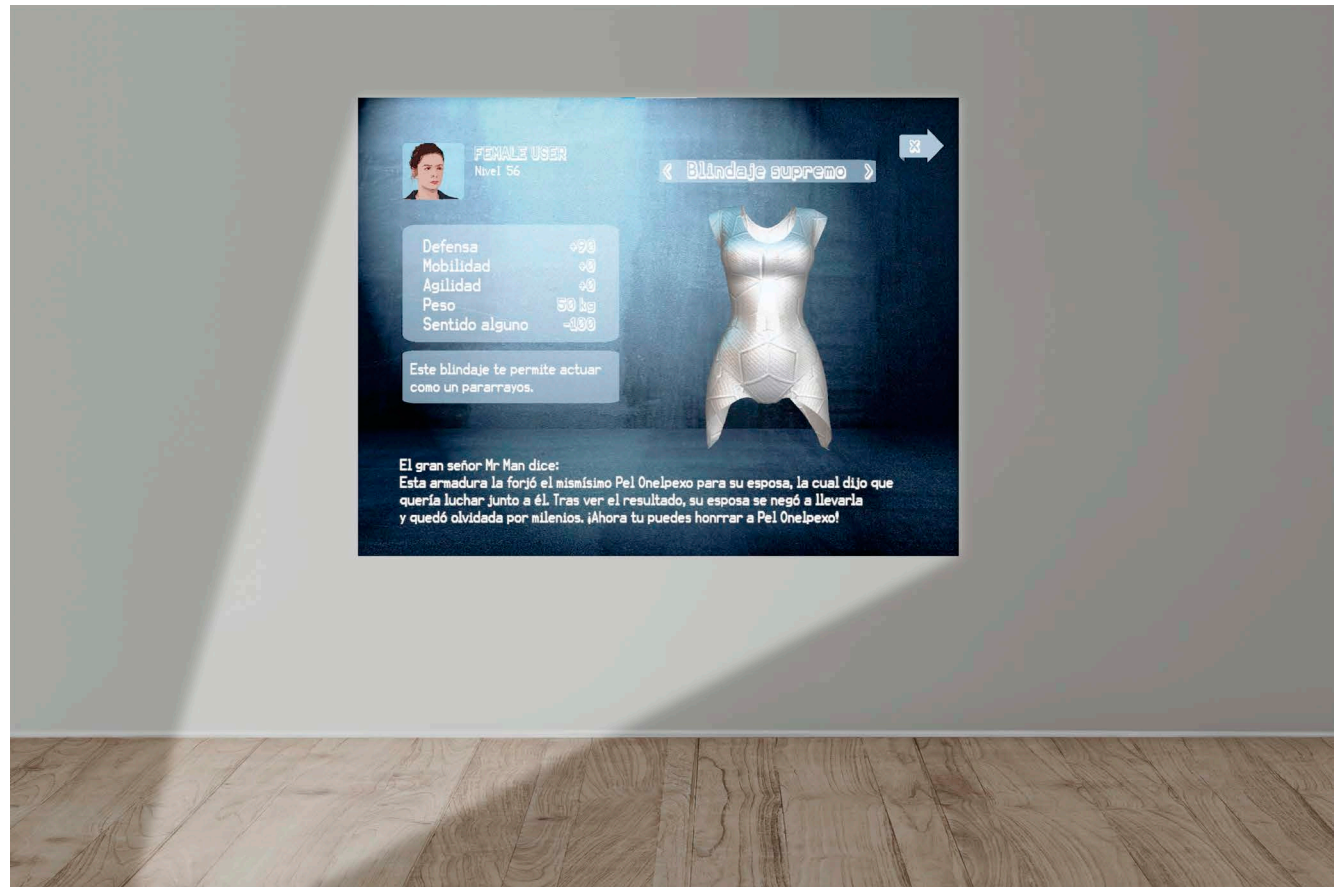
(Montaje digital)



Frames de *Entrevista con Female User*.

### ***Pantalla de edición de vestimenta***

Proyección sobre pared.  
Vídeo de 1:30 min. (En bucle).  
2022  
[https://youtu.be/uSlguE\\_7o5A](https://youtu.be/uSlguE_7o5A)



(Montaje digital)


FEMALE USER  
Nivel 56

< Blindaje supremo >

Defensa	+90
Mobilidad	+0
Agilidad	+0
Peso	50 kg
Sentido alguno	-100

Este blindaje te permite actuar como un pararrayos.

El gran señor Mr Man dice:  
Esta armadura la forjó el mismísimo Pel Onelpexo para su esposa, la cual dijo que quería luchar junto a él. Tras ver el resultado, su esposa se negó a llevarla y quedó olvidada por milenios. ¡Ahora tu puedes honrrar a Pel Onelpexo!



FEMALE USER  
Nivel 56

< Cobre-cuerpo mítico >

Defensa	+90
Mobilidad	0
Agilidad	-7
Peso	25 kg
Sentido alguno	-70

Es una armadura muy pesada que te permite estar quieta.

El gran señor Mr Man dice:  
Liso y brillante como el futuro de la guerrera que porte esta armadura forjada por los Súcubos más capaces de nuestro mundo. Un poco pesada pero para lo que vas a hacer en el campo de batalla da lo mismo, ¿no?




FEMALE USER  
Nivel 56

< Perneras altas >

Defensa	0
Mobilidad	+75
Agilidad	+70
Peso	700g
Sentido alguno	-70

Estas perneras ciegan al enemigo 10 segundos.

El gran señor Mr Man dice:  
¿A quién no le gusta una minifalda? A nosotros sí y espero que a ti también. Puedes guardar armas fácilmente en la cinturilla.




FEMALE USER  
Nivel 56

< Pechera legendaria >

Defensa	0
Mobilidad	+35
Agilidad	+30
Peso	300g
Sentido alguno	-90

Este material hace que tu cuerpo no transpire.

El gran señor Mr Man dice:  
El cuero es un material muy moldeable, se adhiere a la figura y permite que los demás lo disfrutemos. También te lo puedes poner para luchar si quieres. Algo tatará...



Frames de *Pantalla de edición de vestimenta.*

