

From Femme Fatale to Posthuman Warrior: The Evolution of the Female Figure in Film and Video Game Animation

De femme fatale a guerrera poshumana:
la evolución de la figura femenina en la animación de cine y videojuegos

Ana Moraza Pérez
Universidad de Sevilla, España
Álvaro Linares Barrones
Universidad de Sevilla, España

Abstract

Fashion constitutes a fundamental resource for the representation of female bodies in animation, as its design articulates models of femininity adapted to the sociocultural contexts of each era. This research aims to analyze the evolution of the female figure in film and video game animation through costuming, body stylization, and aesthetic codes associated with fashion. The study employs a qualitative methodology based on visual and semiotic analysis, utilizing Jessica Rabbit as a case study for the 20th-century cinematic icon, and Kai'Sa as a reference for contemporary characters in the field of video games. Through an analytical framework, variables such as female body silhouette, clothing, color and visual aesthetics, sexualization, narratives of femininity, represented cultural archetypes, intertextuality, and historical-social context are examined. The results demonstrate an evolution in the representation of the female body, transitioning from hypersexualized femininity toward hybrid models where power and seduction coexist. It is concluded that femininity in animation is represented through the body and fashion as a visual language that has evolved over the years, shifting from an erotic spectacle toward a hybrid model.

Keywords: Fashion, Animation, Gender, Cinema, Video Games.

Introducción

A lo largo de la historia de la animación, los personajes femeninos han funcionado como reflejo de los valores culturales y estéticos de cada época (Gill 2018). Desde las figuras hipersexualizadas del cine clásico hasta los avatares digitales contemporáneos, la representación de la figura femenina se ha elaborado a través de códigos visuales que vinculan la moda, el cuerpo y la narrativa. Desde esta premisa, la moda no solo actúa como un elemento decorativo, sino como un lenguaje simbólico que refleja manifestaciones sobre género, identidad y poder (Barthes 2010). El vestuario, la silueta corporal y la estética visual configuran modelos de feminidad que responden a estructuras sociales concretas.

El objetivo principal de esta investigación es analizar la representación de la mujer en la animación a través de la moda y el cuerpo, comparando dos figuras icónicas que representan dos épocas cultural y socialmente distintas: Jessica Rabbit, como exponente

del cine del siglo XX, y Kai'Sa, como personaje del ecosistema contemporáneo de los videojuegos. Se plantean las siguientes preguntas de investigación.

- P1: ¿Cómo contribuye la moda a la construcción visual y narrativa de la feminidad en la animación?
- P2: ¿Qué transformaciones se producen en la representación femenina entre distintas épocas e industrias audiovisuales?

La propuesta contribuye al campo de la comunicación, una lectura comparativa entre dos industrias audiovisuales, como son el cine y los videojuegos, tradicionalmente separadas. Esto permite identificar la existencia de transformaciones en los modelos de feminidad representados en los nuevos entornos digitales e interactivos.

Marco teórico

La moda, desde una perspectiva semiótica, se entiende como un sistema de signos donde el vestuario comunica significados culturales más allá de su función práctica (Barthes 2010). En este sentido, la vestimenta no solo sirve para cubrir el cuerpo, sino que construye discursos simbólicos en torno a la identidad, el género y la posición social. Bajo esta línea, Entwistle (2000) plantea que el cuerpo y la moda constituyen un espacio donde se materializa la relación existente entre la sociedad y las normas culturales, configurando una percepción social concreta del cuerpo.

A lo largo de la historia, la moda ha ocupado un papel protagonista en la sociedad. Se trata de una disciplina artística en constante evolución ya que refleja los cambios sociales y culturales y "habla" sobre ellos (Squicciarino 2012). La moda ha ido evolucionando según el contexto socioeconómico, político y cultural y se ha servido de los avances tecnológicos que se han ido sucediendo. Por ello, resulta imposible entenderla sin investigar y analizar las circunstancias que la rodean (Gallart 2021).

Desde este contexto, y para desarrollar esta investigación, es necesario situar como punto de partida el siglo XX, ya que se configura como período crucial para comprender los cambios y evolución de la moda hasta alcanzar su democratización total que adquiere hoy en día. Durante esta etapa, la moda se ha integrado transversalmente en disciplinas como el cine, el teatro, la publicidad, la música, o los videojuegos, adquiriendo una presencia pública que

ha ido despertando interés en un espectador con una mayor conciencia en la manera de vestirse (Gallart 2021). En este contexto, el cine y el relato audiovisual actúan como un espejo de la sociedad y un escaparate de sus cambios y transformaciones, pues es en la gran pantalla el vestuario deja de ser un objeto funcional para convertirse en un relato emocional y simbólico (Kwitko y Longhi 2025).

En este sentido, la moda adquiere importancia en el relato audiovisual, entendiendo el vestuario de los personajes como una superficie sensible, una membrana afectiva que vincula cuerpo, espacio y mirada del espectador (Bruno 2002). Se trata por tanto de un componente discursivo y narrativo (Bruzzi 1997) que ayuda a generar un universo de emociones en el público (Costa 2009). Bajo estos enfoques, el vestuario en el cine y en el medio audiovisual trasciende lo meramente funcional y no solo sirve de ayuda para construir la identidad del personaje, sino que además establece un diálogo entre relato audiovisual y la moda (Cruz Pérez 2024).

Desde esta perspectiva, el análisis del vestuario en personajes propios de la animación permite interpretar la moda como un lenguaje visual que contribuye a la construcción de modelos de feminidad (Entwistle 2000). Dentro del contexto de la animación, el cuerpo es completamente diseñado por lo que la dimensión simbólica del personaje se intensifica al contener elementos que responden a decisiones y valores culturales determinados.

Por otra parte, el estudio de la figura femenina en los medios audiovisuales ha estado marcado por la teoría de la mirada masculina (Mulvey 1988) la cual sostiene que el cine clásico construye a la mujer como objeto de deseo visual. Autores posteriores como John Berger (2016) presentan estudios que establecen una base teórica para entender la representación femenina como espectáculo visual.

A partir de estas teorías, se desarrollan enfoques más contemporáneos que analizan nuevas dinámicas en estos contextos actuales. Por ejemplo, el concepto titulado “sexualización postfeminista” (Gili 2018) a la hora de representar la feminidad, es un término que defiende la existencia continuada de una erotización de la figura femenina aunque camuflada bajo una autonomía artificial dentro del relato cultural. Más recientemente, se realizan estudios dentro de la cultura visual que amplían este enfoque hacia contextos digitales, como los videojuegos, en los que se mantienen los estereotipos de género vinculados a la sexualización y la construcción normativa del cuerpo femenino (De la Torre-Sierra y Guichot-Reina 2025; Chicharro-Merayo, Gil-Gascón y Gómez-García 2023).

En este contexto, la representación de la mujer en el cine de Hollywood de mediados del siglo XX, representa la figura femenina como centro de deseo para un espectador masculino y heterosexual. La mujer se convierte en un canon icónico que representa el erotismo y la subordinación. (Jimeno Aranda, 2017). Es este sentido donde encontramos el arquetipo de la *femme fatale* que inunda el cine de Hollywood de la década de los 40-50, constituyendo un elemento

esencial en cine negro de esta etapa. Se trata de un estereotipo de mujer a la que se atribuye un poder del que ella misma es víctima, es una mujer maligna, perversa y caprichosa bajo la atenta mirada sexualizada del protagonista masculino quien ejerce deseo sobre ella (Pérez-Martín 2015). Este estereotipo está constituido no sólo por una identidad psicológica sino también física que dibuja a un canon de mujer de larga melena y vestida de manera sensual para ser deseada y admirada. Rasgos de la *femme fatale* que ya detalló Huysmans, en su novela *A contrapelo* (1884) cuando describe a la Salomé pintada por Gustave Moreau. Es importante destacar que el espectador conoce a este estereotipo desde la mirada del hombre, pues la propia cámara nos sitúa en el hombre que las observa (Pérez-Martín 2015). Para entender este arquetipo femenino se debe observar también el masculino. Pues el hombre adquiere una promesa de poder sobre ella y le sugiere lo que es capaz de hacer por ella y por tanto lo que ella puede o no hacer (Berger 2000). De su habilidad dependerá pues su suerte, y su presencia ante los demás, y sobre todo ante el hombre, será fundamental para su éxito, por lo que debe manifestarlo con su apariencia, su ropa, sus gestos o su voz (Pérez-Martín 2015).

Diversos estudios han analizado la evolución de los personajes femeninos en la animación coincidiendo en que la figura de la mujer se ha reflejado por medio de una simbiosis entre la objetualización y el empoderamiento femenino (Douglas 2010). En el ámbito de los videojuegos, existe una complejidad a la hora de desarrollar personajes femeninos en los entornos interactivos, ya que los personajes funcionan como narrativa y producto comercial (Shaw 2014).

En esta línea, estudios recientes recogen que existe una evolución hacia representaciones femeninas más heterogéneas, pero persisten patrones de sexualización en muchos personajes femeninos (Dill y Thill 2007; Downs y Smith 2010; Lynch et al. 2024). No obstante, actualmente estos personajes presentan menores niveles de sexualización y mayor relevancia narrativa, lo que indica un cambio hacia representaciones más complejas (Pan y Zhou 2026). Sin embargo, esta transformación no conlleva a la ruptura de los modelos clásicos, sino que convive con exhibiciones que mantienen una la sexualización e idealización corporal de la mujer (Takeru 2025). Esta dualidad es fundamental para el análisis del estudio planteado ya que permite interpretar la figura de la mujer en diferentes contextos culturales y sociales.

Metodología

La investigación se realiza a través de un enfoque cualitativo para comprender en profundidad los significados construidos en torno a la representación de los personajes femeninos en la animación. Gracias al análisis visual y semiótico empleado en estudios sobre moda (Entwistle 2000), diseño (Kodžoman 2019) y representación de género (Dill y Thill 2007; Downs y Smith 2010), se ha elaborado una ficha de análisis con diversas variables que permiten estudiar el vestuario

(Arana Caballero 2015), la identidad (Faccia 2019) y los valores sociales y culturales (Medina Cano 2008) que refleja los personajes creados para la animación. Este estudio visual es pertinente para el análisis de este tipo de personajes, ya que son construcciones totalmente diseñadas donde cada elemento responde a decisiones significativas. En concreto, las variables seleccionadas para la ficha de análisis han sido ocho y dentro de ellas se estudian los siguientes aspectos:

- Silueta corporal femenina: Proporciones, estilización anatómica, y exageración de rasgos sexuales.
- Vestuario: Vestimenta como código de feminidad, tipo de prenda, materiales y función estética.
- Color y estética visual: Paleta cromática asociada al género, colores predominantes y estilo de moda.
- Sexualización: Grado de erotización visual a través de la exposición del cuerpo, las poses y los códigos fetichistas.
- Narrativa: Rol femenino en la historia, características personales y motivacionales del personaje.
- Arquetipo cultural: Modelo simbólico de la mujer representada.
- Intertextualidad: Relaciones y referencias a otros discursos culturales.
- Contexto histórico-social: *Época cultural y normas de género*.

El método desarrollado se basa en un estudio comparativo seleccionando una muestra no probabilística por conveniencia. Se han tomado dos figuras disruptivas en el campo de la animación, que pertenecen y representan diferentes épocas e industrias audiovisuales, para observar así el recorrido temporal de la feminidad a lo largo de los años: Jessica Rabbit, como icono cinematográfico del siglo XX, y Kai'Sa como personaje contemporáneo del ámbito de los videojuegos del siglo XXI. Además, se trata de dos figuras muy representativas en sus respectivos contextos culturales.

Para contextualizar ambos personajes en la investigación, es importante situarlos en su espacio temporal. Jessica Rabbit es la protagonista animada de la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Zemeckis 1988) encarnando el arquetipo de *femme fatale*, icono del cine de Hollywood de mediados de siglo XX (Jimeno Aranda 2017). Este icono es más que representativo ya que la creación y el diseño del personaje animado no fue aleatorio, sino que estuvo inspirado en varias divas del cine de Hollywood de los 50. (Sánchez 2024).

Por otro lado, Kai'Sa representa un personaje contemporáneo del ámbito de los videojuegos, concretamente del universo de *League of Legends* (Riot Games 2009). Introducida en 2018, Kai'Sa se presenta como una figura híbrida entre lo humano y lo alienígena, cuya narrativa está marcada por la supervivencia en un entorno hostil. Además, Kai'Sa se inserta en una cultura digital interactiva donde el personaje no solo es observado, sino también controlado por el usuario (De la Torre-Sierra y Guichot-Reina 2025). En este sentido, su diseño

responde a una doble dimensión, es decir, que se configura como un elemento narrativo dentro del universo del videojuego y como un producto comercial dentro de la industria del entretenimiento (Shaw 2014). Por último, señalar que en el caso de Kai'Sa, el personaje presenta múltiples variaciones estéticas dentro del propio videojuego en forma de "skins" o aspectos alternativos. Estas versiones no modifican la jugabilidad, pero sí transforman completamente el vestuario y la estética del personaje. No obstante, para garantizar la coherencia del análisis, se ha tomado como referencia principal el diseño base del personaje pues es una de sus versiones más representativas a nivel global dentro del videojuego.

Resultados

El análisis comparativo entre los personajes de Kai'Sa y Jessica Rabbit permite observar una evolución significativa en la representación de la figura femenina dentro de la animación. Gracias al estudio de las diferentes variables que componen el análisis, tanto visuales como narrativas, los resultados obtenidos revelan que esta transformación no implica una ruptura total con los modelos tradicionales, sino una reconfiguración de los mismos en el contexto contemporáneo.

La primera variable analizada es la silueta corporal femenina que evidencia una continuidad del canon estético. En ambos personajes se mantienen los cánones normativos de belleza femenina, aunque con matices bien diferenciados (véase Figura 1). Mientras que Jessica Rabbit presenta una hiperestilización extrema centrada en la exageración de los rasgos sexuales, propia del cine clásico y de la mirada masculina (Mulvey 1988), Kai'Sa adopta una silueta más funcional y atlética, acorde con su rol narrativo como guerrera. Jessica Rabbit tiene una silueta voluminosa, curvilínea y de piernas extensas, una mujer espectacular que conoce sus encantos y los usa como herramienta de seducción para los hombres (Calero Ruiz 2004). El personaje se identifica por un cuerpo profundamente sexualizado con pechos grandes y caderas voluminosas en los que el espectador fácilmente centra su atención. En el caso de Kai'Sa, se caracteriza por proporciones simétricas, cintura estrecha y extremidades largas. Su diseño es híbrido ya que se representa como un personaje funcional, debido a su condición de guerrera, pero con rasgos asociados a los cánones tradicionales de belleza femenina. La exaltación de los rasgos sexuales se potencia gracias al tamaño del pecho, la anchura de las caderas y la definición de la cintura. Esta evolución no elimina la normatividad corporal, sino que la reformula ya que actualmente el cuerpo femenino sigue respondiendo a proporciones idealizadas, aunque integradas dentro de una lógica de acción y funcionalidad (Dill & Thill 2007; Pan & Zhou 2026). Esto evidencia que el cuerpo continúa siendo un elemento central en la construcción de la feminidad, aunque adaptado a nuevos contextos culturales

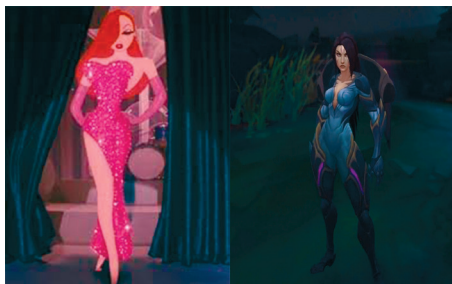


Figura 1 – Silueta corporal de Jessica Rabbit y Kai'Sa. Fuente: fotogramas extraídos de la película y el videojuego.

En cuanto al vestuario, se trata de la variable donde mejor se aprecia una transformación (véase Figura 2). En Jessica Rabbit, el vestido rojo de brillo con guantes morados actúa como un símbolo directo de seducción, alineado con el arquetipo de la femme fatale y con una función claramente orientada a la exhibición del cuerpo. El vestido tiene una estructura de escote palabra de honor y espalda baja, que deja los hombros al descubierto y una infinita abertura en el lateral que deja ver las largas piernas del personaje, acompañado con un par de zapatos rojos de tacón que estilizan aún más la silueta. Por el contrario, el vestuario de Kai'Sa es un traje mecánico que actúa como segunda piel muy común en el género de ciencia ficción, es decir, se trata de una estructura unificada que viste todo el cuerpo de forma continua. Su diseño biomecánico mezcla elementos propios de la defensa y la protección con zonas del cuerpo expuestas, generando una tensión entre funcionalidad y atractivo visual. Desde una perspectiva semiótica, el traje no solo cumple una función narrativa, sino que también refleja un significado relacionado con la identidad del personaje, potenciando su condición de figura poshumana y tecnológica. Las texturas representadas en el vestuario del personaje simulan superficies orgánicas y tecnológicas con aspectos sintéticos y brillantes. Esta transformación en el vestuario, confirma que la moda sigue actuando como un sistema de significación (Barthes, 2010), aunque adaptado a nuevas narrativas donde el personaje femenino debe ser al mismo tiempo funcional y atractivo.



Figura 2 – Vestuario de Jessica Rabbit y Kai'Sa. Fuente: fotogramas extraídos de la película y el videojuego.

Por otra parte, el uso del color refleja un cambio en la función simbólica de la estética visual de cada uno de los personajes, una transición que va desde una estética centrada en la seducción hacia una estética más compleja, donde el color aporta significado narrativo y simbólico. En Jessica Rabbit, los tonos rojizos y púrpuras que se representan en el vestuario, complementos e incluso en su larga melena pelirroja (tapándole un ojo y mostrando así más sensualidad), se asocian directamente con el deseo, la pasión y el erotismo, reforzando su papel como objeto de atracción visual. En cambio, la paleta cromática de Kai'Sa, dominada por tonos violetas, negros y oscuros, responde a una lógica narrativa y ambiental, vinculada a lo alienígena y lo tecnológico. En este caso, el color no solo construye atractivo visual, sino que también define la identidad del personaje dentro de su universo. Esta paleta cromática refuerza la narrativa del personaje y simboliza una alteridad que la sitúa fuera de lo humano, vinculándola con un entorno hostil y desconocido. El contraste entre zonas iluminadas y sombras intensas enfatiza la dimensión dramática del personaje, reforzando su carácter entre lo humano y lo alienígena. Hay que señalar que, aunque no sea muestra del estudio, en el resto de sus versiones alternativas la paleta cromática y la estética visual se adaptan a los nuevos contextos culturales incorporando colores más brillantes y contrastes más acentuados que referencian el estilo pop, la fantasía o la moda urbana.

La sexualización constituye una de las principales diferencias entre ambos personajes. Jessica Rabbit encarna una hipersexualización explícita, donde el cuerpo, el vestuario y la actitud (andares insinuantes y exagerados, movimientos lentos de caderas y caída de ojos) están orientados a la mirada masculina. Por su parte, Kai'Sa presenta una sexualización más ambigua. Aunque mantiene rasgos asociados al atractivo visual, estos no se asemejan a la erotización por lo que no constituye el eje central de su representación. Es decir, existe una reducción de la hipersexualización explícita en el personaje femenino de Kai'sa, aunque continúa habiendo elementos de atractivo visual.

En cuanto a la narrativa, la evolución más significativa se produce en esta variable. Jessica Rabbit, con cierta complejidad, sigue estando definida en gran medida por su relación con el protagonista masculino, su marido Roger, y por su papel dentro de la mirada del espectador. Cabe destacar que, a diferencia de los modelos tradicionales de la femme fatale del cine negro, no ocupa el rol de traidora ambiciosa ni de víctima sino de fiel compañera de su marido. En cambio Kai'Sa se presenta como una figura activa y autónoma, cuya identidad se construye en torno a la supervivencia, la resistencia y la capacidad de actuar por su propia voluntad. A diferencia del modelo tradicional, Jessica Rabbit no ocupa un rol pasivo ni subordinado, sino que se posiciona como sujeto de la acción. Desde el principio, el personaje de Kai'Sa tiene protagonismo dentro de la historia presentada como una niña humana que es absorbida por una dimensión alienígena. Esto se traduce en un

desarrollo complejo del personaje y en una trayectoria individual que rompe con los modelos tradicionales de feminidad.

Ambos personajes responden a arquetipos claramente diferenciados. Jessica Rabbit encarna la *femme fatale*, un modelo basado en la seducción, el misterio y la ambigüedad moral, característico del cine negro. Por el contrario, Kai'Sa representa el arquetipo de la guerrera poshumana, vinculado a la ciencia ficción y a la cultura digital contemporánea. Este arquetipo se define por la acción, la resiliencia y la adaptación, desplazando el foco desde la seducción hacia la supervivencia. No obstante, esta transformación no elimina completamente los rasgos tradicionales, sino que los reconfigura dentro de nuevos contextos culturales.

También, existe una clara evaluación en la variable de la intertextualidad. Jessica Rabbit se construye a partir de referencias concretas al cine clásico de Hollywood (véase Figura 3), especialmente a actrices como Rita Hayworth en la película *Gilda* (Vidor, 1946), el físico de Marilyn Monroe, la icónica melena de Veronica Lake cubriendo un ojo, la mirada rasgada de Marlene Dietrich y el tono de voz de Lauren Bacall (Sánchez, 2024).



Figura 3 – Referencias en Jessica Rabbit al cine clásico de Hollywood. Fuente: fotogramas extraídos de las películas y Pinterest.

Por su parte, el diseño de Kai'Sa remite a una estética propia de la ciencia ficción, el anime y el cine, una narrativa propia de los superhéroes contemporáneos y un estilo de moda futurista. Además, el personaje es transformado en un producto transmedia ya que forma parte del grupo musical virtual K/DA, donde se caracteriza por una estética e identidad pop (véase Figura 4).

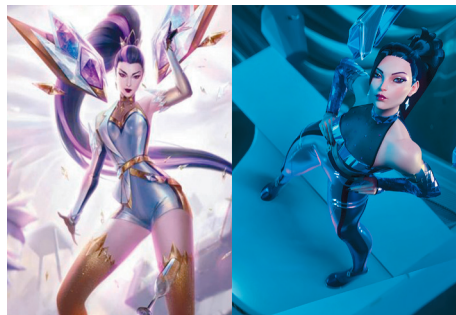


Figura 4 – Referencias en Kai'sa al grupo musical virtual K/DA. Fuente: Riot Games.

Finalmente, el contexto histórico-social permite interpretar estas diferencias como resultado de transformaciones culturales más amplias. Jessica Rabbit refleja un modelo de feminidad propio del cine clásico, donde la mujer se define en relación con el deseo masculino, mientras que Kai'Sa, se inscribe en un contexto marcado por la globalización y la cultura digital, donde se promueven modelos de mayor autonomía y diversidad.

Conclusiones

La presente investigación permite concluir que la representación femenina en la cultura visual contemporánea, concretamente en la animación y el videojuego, ha vivido cambios importantes en los últimos años del siglo XX y hasta la actualidad. A partir del análisis comparativo entre figuras como Jessica Rabbit y Kai'Sa, que representan los distintos periodos mencionados se establecen las distintas conclusiones.

Principalmente y contestando a la P2, cabe destacar que existe un cambio de la representación femenina a lo largo de la historia en la animación de cine y videojuegos a través del cuerpo y la moda como un lenguaje visual, pasando de un espectáculo erótico que era común a mediados del siglo XX, hacia un modelo híbrido que combina poder y seducción, como lo percibimos en la actualidad.

El contexto histórico-social en el que se enmarca el personaje de Kai'Sa explica la coexistencia de elementos de empoderamiento y sexualización, reflejándose esta dualidad en la representación de los personajes femeninos actuales (De la Torre-Sierra y Guichot-Reina 2025). Por un lado, heredan ideales estéticos como la estilización corporal o la exposición del cuerpo de otros contextos más tradicionales propios del contexto del siglo XX que formaron parte del icono femenino de la *femme fatale* en los años 50, por otro lado, promueven personajes con mayor autonomía narrativa, capacidad de acción y protagonismo dentro del relato característicos del siglo XXI.

En el caso de la sexualización que representan cada uno de los personajes, se concluye que cambia de una de las protagonistas a otra respondiendo a la evaluación social a lo largo de los años. Este cambio responde a lo que Gill (2018) define como sexualización postfeminista, donde la erotización no desaparece, sino que se reformula bajo discursos de empoderamiento. De este modo, la feminidad contemporánea que vemos representada en el personaje de Kai'Sa se configura como un modelo híbrido en el que conviven poder y deseo, con una identidad femenina propia del siglo XXI. Esta erotización dista mucho del caso de Jessica Rabbit, personaje hipersexualizado supeditado a la mirada masculina de un hombre que la valida por su físico y para el que nada más parece importarle.

Por tanto, la intertextualidad que refleja el personaje de Kai'Sa no se limita a un único discurso, sino que representa múltiples influencias culturales propias del escenario digital actual, a la vez no supone una ruptura total con el pasado, sino un cambio de perspectiva.

Pues esta guerrera posthumana no abandona los ideales estéticos femeninos de deseo heredados de años anteriores pero lo usa como discurso de poder femenino donde la mujer actual se define por su autonomía e independencia sin necesitar la validación masculina.

Se concluye por tanto, que esta evolución en la representación femenina en animación y los videojuegos está directamente ligada a su contexto histórico-social, donde el vestuario actúa una vez más, como lenguaje que ayuda a completar los arquetipos que representan estos personajes. En relación con la P1, mientras que, inicialmente, el vestuario funcionó como un código de seducción que reducía el cuerpo femenino a un objeto de consumo e hipersexualización para el hombre masculino, los cambios culturales y sociales, han ido transformando esta narrativa. Actualmente, el vestuario se usa como herramienta para empoderar y construir identidades femeninas vinculadas al poder y la seducción, elevando a la mujer a un estatus de autoridad históricamente reservado para los hombres.

Futuras investigaciones podrían ampliar la muestra incorporando personajes de diferentes contextos culturales para analizar si esta hibridación responde a una tendencia global o por el contrario algo más localizado

Referencias

- Arana Caballero, Rocío. 2014. "El vestido como signo de identidad de la mujer" en *ANDULI, Revista Andaluza de Ciencias Sociales* nº 14: 151–170. <https://doi.org/10.12795/anduli.2015.114.09>
- Barthes, Roland. 2010. *The Fashion System*. UK: Vintage Classics.
- Berger, Jhon. 2016. *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bruno, Giuliana. 2002. *Atlas of emotion: Journeys in art, architecture, and film*. Barcelona: Verso.
- Bruzzi, Stella. 1997. *Undressing cinema: Clothing and identity in the movies*. New York: Routledge.
- Calero Ruiz, Clementina. 2004. "La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de disney" en *Latente. Revista de Historia y Estética del Cine, Fotografía y Cultura Visual* nº 2: 17-36. <https://www.ull.es/revistas/index.php/latente/article/view/6286>.
- Chicharro-Merayo, Mar; Gil-Gascón, Fátima. Gómez-García, Salvador. 2023. "Videojuegos y mujeres: creación, estereotipos y consumo" en *Revista de Investigaciones Feministas* nº 14(2): 199-203. <https://dx.doi.org/10.5209/inf.99290>
- Costa, Jordi. 2009. *Películas clave del cine de autor del siglo XXI*. Barcelona: Ma Non Troppo.
- Cruz Pérez, Danny. 2024. "Construyendo iconos. Diseñadores de moda y diseño de vestuario en el cine de los años 60: Chanel Givenchy y Saint Laurent" en *Alejandria* nº 3: 79-100. www.um.es/cepoat/alejandria/archivos/6651
- De la Torre-Sierra, Ana María y Guichot-Reina, Virginia. (2025). "Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters" in *Current Video Games in Sexuality & Culture* nº 29: 532-560. <https://doi.org/10.1007/s12119-024-10286-0>
- Dill, Karen E. & Thill, Kathryn P. 2007. "Video game characters and the socialization of gender roles" in *Sex Roles* nº 57: 851–864. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>.
- Douglas, Susan J. 2010. *Enlightened sexism*. New York: Times Books.
- Downs, Edward & Smith, Stacy L. 2010. "Keeping abreast of hypersexuality" in *Sex Roles* nº 62: 721–733. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>
- Entwistle, Joanne. 2000. *The fashioned body*. UK: Polity Press.
- Esteve Mejías, Sara. 2015. La mujer fatal en el cine negro. Treball final de grau, Universitat Politècnica de València. <https://riunet.upv.es/handle/10251/54454>.
- Faccia, Analia. 2019. "Discursos sobre el cuerpo, vestimenta y desigualdad de género" en *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación* nº 76: 37-48. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi76.1054>
- Gallart, Vicente. 2021. *Viaje a través de la moda: Diseñadores, iconos, y estilos de los siglos XX y XXI*. Barcelona: Alba Editorial.
- Gill, Rosalind. 2018. *Gender and the media*. UK: Polity Press.
- Huysmans, Joris-Karl. 2016. *A contrapelo*. Madrid: Cátedra.
- Jimeno Aranda, Ricardo. 2017. "El empoderamiento femenino en los personajes del cine clásico norteamericano (1945-1959): casos e ideología" en *Documentación de las Ciencias de la Información* nº 40: 55-72. <https://doi.org/10.5209/DCIN.57671>
- Kodžoman, Duje. 2019. "The psychology of clothing: meaning of Colors, Body Image and Gender Expression in Fashion" in *Textile & Leather Review* nº 2(2): 90-103. <https://doi.org/10.31881/TLR.2019.22>
- Kwitko, Ana Paula y Longhi, Ludovico. 2025. El vestuario como código narrativo en el cine de Pedro Almodóvar: aproximación a Volver en *Fotocinema: revista científica de cine y fotografía* nº 31: 235-258. <https://doi.org/10.24310/fotocinema.31.2025.21448>
- Lynch, Teresa; Tompkins, Jessica E.; Gilbert, Michael; y Burrigde, Sage. 2024. "Ambivalent sexism in female video game characters" in *Mass Communication and Society* nº 27(6): 1529-1554. <https://doi.org/10.1080/15205436.2024.2311229>
- Medina Cano, Federico. 2008. "La moda, el sentido del vestir y la posmodernidad" en *Iconofacto* nº 4(5): 11-26.
- Mulvey, Laura. 1988. *Placer visual y cine narrativo*. Valencia: Fundación Instituto Shakespeare, Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo.
- Pan, Wenqi & Zhou, Yuqiu. 2026. "Changing trends in female character portrayals in video games (2011-2012)" in *Entertainment Computing* nº 57. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2026.101107>
- Pérez-Martín, Mariángeles. 2015. "La femme fatale: el destino del héroe. Un análisis de la iconografía de la mujer perversa". *Academia.edu*. https://www.academia.edu/7673126/PEREZ_MARTIN_Mariangeles_La_femme_fatale_continuidades_y_rupturas_Makma_net_2013. Consultado el 15 de abril de 2026.
- Sánchez, Fernando. 2024. "Jessica Rabbit: las actrices del cine clásico que inspiraron el personaje". *Fotogramas*. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a61862764/jessica-rabbit-inspiracion-actrices-cine-clasico/>. Consultado el 18 de abril de 2026.
- Shaw, Adrienne. 2014. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Squicciarino, Nicola. 2012. *El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria*. Madrid: Cátedra.

Takru, Saumia. 2025. "Gender Stereotyping and Female Representation in Video Games: A Contemporary Review and Reassessment" in *International Journal for Multidisciplinary Research* nº 7(6). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2025.v07i06.62888>