



Barajando la Diversidad: Un Juego de Cartas Basado en Tribus Urbanas

Talía Rodríguez Darías

Trabajo de Fin de Grado

Tutor Académico: Tania Castellano San Jacinto

 **Universidad
de La Laguna**

Barajando la Diversidad: Un Juego de Cartas Basado en Tribus Urbanas



Trabajo de Fin de Grado

Facultad de Bellas Artes- Grado en Bellas Artes

Ámbito: Ilustración y Animación

Curso Académico: 2019- 2020

Autor: Talía Rodríguez Darias

Tutor Académico: Tania Castellano San Jacinto

Índice

Resumen y palabras clave	4		
Abstract & keywords	5		
Introducción	6		
Objetivos generales y objetivos específicos	7		
Fundamentación			
- Las cartas de “Familia de 7 países”, Fournier.....	8-19		
- Juegos similares.....	20-23		
- Contexto sociohistórico.....	24-25		
- Tribus urbanas.....	26-51		
- La moda, medio de comunicación.....	52-53		
Estado de la cuestión			
Contextualización			
- Referentes.....	54		
• Cine.....	54-55		
• Series.....	56		
• Videojuegos.....	56		
• Libros.....	57-58		
• Ilustración.....	59-60		
- Antecedentes propios.....	61-64		
		Metodología	
		- Preproducción.....	65-66
		- Producción.....	67-73
		- Posproducción.....	74
		Desarrollo	75-77
		Resultados	78-95
		Conclusiones	96
		Webgrafía	97-99
		Bibliografía	100
		Anexo	101-102

Resumen

En esta memoria se presenta una baraja de cartas llamada “El Juego de las 7 Tribus Urbanas” con personajes que –a pesar de las diversas razas, edades y géneros que diferencian a unos de otros– son las tribus urbanas a las que pertenecen lo que les une y separa en diferentes grupos. A partir del juego de “Familias de 7 Países” realiza una versión dándole un giro a los dibujos y a los diferentes grupos que reúnen a los personajes. En vez de estar diferenciados por razas y países como en la versión original, habrá dos formas de agrupación: una dividiendo las cartas por tribus urbanas, compuestas por diferentes razas, nacionalidades, géneros y edades, mostrando una forma diferente de agrupación respecto del del juego original, y otra por los números que tienen las cartas, creando grupos al mezclar tanto los diferentes aspectos antes nombrados como las tribus urbanas. Se pretende, por una parte, demostrar mediante el nuevo diseño de las cartas el tono racista de la baraja original patente en la época en la que se creó y, por otra, actualizarlas para señalar que no solo el racismo es una forma de exclusión social, sino que no pertenecer a cierto grupo, identificarte con ciertas personas, no seguir determinadas modas, etc. también puede llegar a ser un elemento diferenciador, independientemente de la raza.

Palabras clave

Cartas-Tribus urbanas-Razas-Diversidad-Grupos.

Abstract

“El Juego de las 7 Tribus Urbanas” is a memory that has a series of cards with characters. What distinguishes each of them is the urban tribe to which they belong. Opposed to the different races, ages or genders as a mean of classification, being member of a specific urban tribe is the only feature that differentiates the characters. Based on the game “Familia de 7 Países”, this new game is made turning the drawings completely distinct and reformulating the different groups by which the characters are separated. Instead of separating them by race and nationalities, as the original game does, there will be two ways of grouping: one dividing the cards by urban tribes, made up of different races, countries, genders and ages, showing a different form of exclusion from the original game, and another based on the numbers in the cards, creating groups by mixing both, the elements before named and the urban tribes. The intention of the new game is to show the racism of the age when the original cards were created. This is achieved giving them as well a modern touch and demonstrating that racism is not an only form of social exclusion. It could be also experienced by not being able to belong to a certain group, not being seen as certain type of people, or not following certain fashions. This can lead to people rejecting others in general, regardless of their race.

Keywords

Cards- Urban tribes-Races-Diversity-Groups.

Introducción

A lo largo de los años, desde 1965 hasta la actualidad, se ha ido reeditando el juego de cartas de “Familias de 7 países” sin sufrir ninguna modificación en sus ilustraciones. En él se muestra cómo familias de diferentes países y razas son separadas unas de otras, formando grupos compuestos por 6 integrantes de una familia: hijo, hija, padre, madre, abuelo y abuela. Estas cartas ofrecen un tono racista, propio de la época en la que fueron diseñadas, mostrando a cada personaje de una manera exagerada según los estereotipos de las razas (como, por ejemplo: chinos amarillos y los ojos muy rasgados, mexicanos con típicos sombreros enormes, bantúes con labios extremadamente gruesos, etc.) y realizando acciones estereotipadamente propias de cada país (como, por ejemplo: esquimales pescando en el hielo, árabes fumando pipas de agua, tirolesees recogiendo flores, etc.). Estas ilustraciones originales del juego “Familias de 7 países” fueron creadas por José Luis López Fernández, ilustrador español, desde el punto de vista racista de la época y el contexto, en la que se ofrecía una imagen simplista del exterior y del otro, como típicamente se venía haciendo. Estas cartas reflejan los tópicos que tradicionalmente se han ido estableciendo hasta nuestros días y que podemos distinguir en diferentes países del mundo, por ejemplo: a los españoles se nos representa con los toros y flamencas; a los alemanes como cabezas cuadradas y gente que bebe mucha cerveza; a Francia como el país del amor y los croissants; a Italia mediante la pizza, pasta y el típico gesto con la mano mientras hablan, etc.

¿Entonces, por qué no hacer una versión más modernizada de las cartas teniendo en cuenta el mundo global en el que vivimos? ¿Una en la que la división presente al jugarlas no sea solo por medio de razas y componentes de una familia? Debido a ello, se apostó por realizar unos diseños nuevos de las cartas, un giro al modo de juego de estas, mostrando una forma de división que, aunque igualmente separa y es susceptible de estereotipar, a la vez también es integradora de un gran nivel de diversidad.

Objetivos

Generales

- 1- Crear una baraja de cartas con un tipo de dibujo adecuado para todos los públicos, con el fin de atraer a personas de diferentes edades.
- 2- Realizar un trabajo de ilustración llevado al formato de cartas, haciendo uso de técnicas tradicionales para los bocetos y de técnicas digitales para el entintado, color y resultado final.
- 3- Plantear una modalidad de juego diferente en la versión realizada a partir de la baraja original, donde se juegue evitando la división por razas.

Específicos

- 1- Realizar ilustraciones de personas de diferentes razas, nacionalidades, género y edad evitando en la medida de lo posible el uso de los estereotipos o las exageraciones que suelen sufrir a la hora de representarlos.
- 2- Realizar un mazo de cartas que sirva a la vez para jugar y para demostrar los estereotipos de las tribus urbanas, mostrando una forma diferente de exclusión.
- 3- Mostrar una mirada crítica acerca del racismo que se presenta en las cartas originales, dada la época en la que están hechas.

Fundamentación

Las cartas de “Familia de 7 países”, Fournier

“Happy Families” fue una baraja dibujada por John Tenniel y comercializada en 1851 por la compañía Jaques of London, por el fabricante John Jaques. Se presentó en la Exposición Universal de Londres y, tiempo después, a diferentes países

Heraclio Fournier González, fue el fundador de la empresa Naipes Heraclio Fournier S.A. (creada en España en 1870), la misma que creó la famosa “Baraja Española”. En el año 1965 sale al mercado, de la mano de esta marca, el juego de cartas “Familias de 7 países”, que se basa en el antiguo juego de “Happy Families”. Esta baraja rompe con el resto de la producción de Fournier de ese momento, ya que, la empresa llevaba años centrada en la creación de naipes de la “Baraja Española”. La nueva baraja, destinada a los niños de diversas edades del momento, se hizo muy popular en España entre los años sesenta hasta los años noventa inclusive, convirtiéndose en un juego de moda.

Cabe destacar el cuidado que Fournier pone en la creación de sus cartas con diferentes diseñadores a su disposición, gracias al que se gana el éxito cosechado a lo largo de los años.

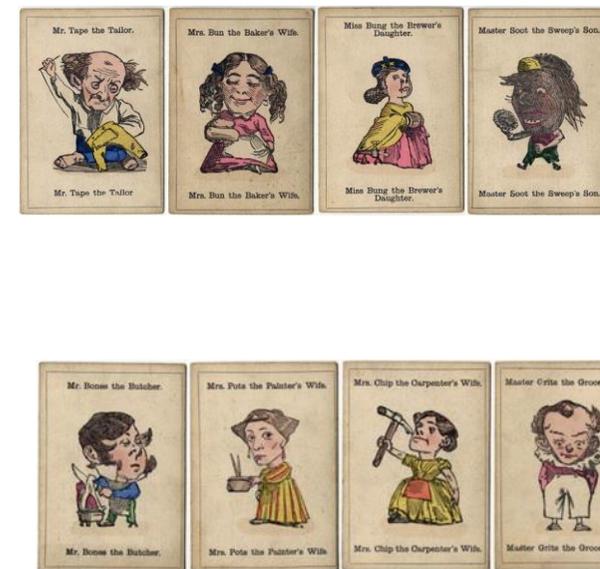


Fig. 1. Algunas cartas del juego “Happy Families” (1851).

Fournier al comprobar el éxito que gana la baraja “El Juego de las Razas” (Editorial Zaragozano) decide crear unos naipes con una temática muy parecida. José Luis López Fernández, fue el encargado de crear las ilustraciones para la baraja “Familias de 7 Países”. El juego se dispone igual que el de las razas, es decir, 42 cartas y 7 familias formadas por 6 componentes realizando diferentes acciones cada uno.

José Luis López Fernández fue un ilustrador vitoriano famoso por la creación de diversos cuentos infantiles del juego “Familias de 7 Países”. Es también conocido por sus ilustraciones presentadas en diferentes medios, como cajas de chocolates, caramelos, felicitaciones, etc. Tras su fallecimiento, sus familiares pidieron a Fournier que las ilustraciones de la baraja “Familias de 7 Países” no variaran en las futuras reediciones y, ya han pasado más de 50 años manteniendo estos dibujos, a excepción de una reedición que no funcionó: “Familias de 8 Países”.



Fig. 2. Algunas cartas del “El Juego de las Razas”.



Fig. 3. Dos de los libros que realizó José Luis López Fernández.

En la versión española de la baraja de “Familias de 7 Países” de Fournier, los personajes de las diferentes familias son los siguientes:

Familia Árabe: hijo, hija, padre, madre, abuelo, abuela.



Fig.4. Cartas de la Familia Árabe.

Familia Bantú: hijo, hija, padre, madre, abuelo, abuela.

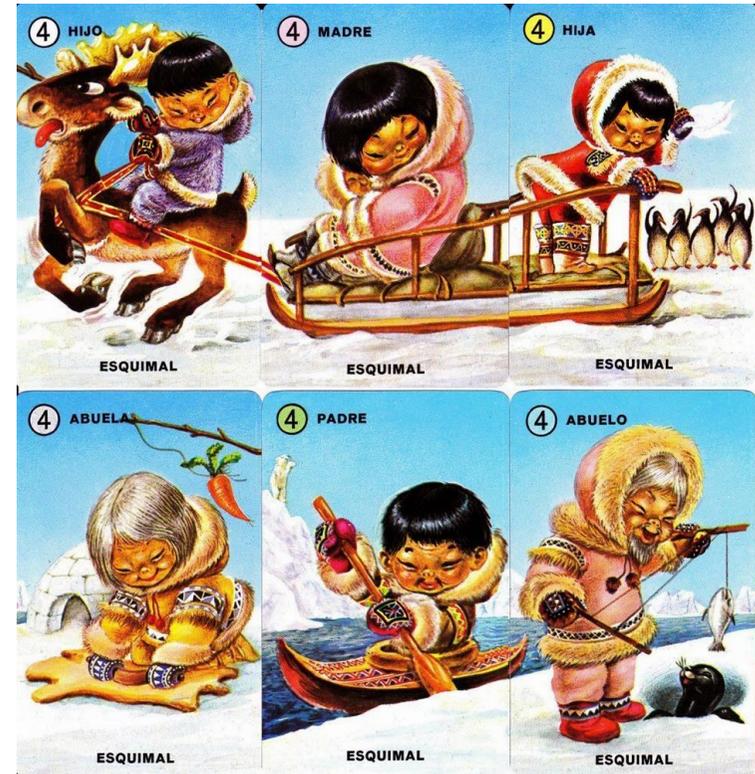


Fig.5. Cartas de la Familia Bantú.

Familia China: hijo, hija, padre, madre, abuelo, abuela.



Familia Esquimal: hijo, hija, padre, madre, abuelo, abuela.



Familia India: hijo, hija, padre, madre, abuelo, abuela.



Fig. 8. Cartas de la Familia India.

Familia Mexicana: hijo, hija, padre, madre, abuelo, abuela.



Fig. 9. Cartas de la Familia Mexicana.

Familia Tirolesa: hijo, hija, padre, madre, abuelo, abuela.



Fig. 10. Cartas de la Familia Tirolesa.

Gracias a las numerosas reediciones que ha atravesado esta baraja ha logrado ser recordada a lo largo de los años y también ha dejado a las diferentes generaciones poder disfrutar de ella.

La primera edición en 1965 se inspira ligeramente en “El juego de las Razas”. Está incluida en una caja roja de cartón, un clásico de Fournier y además la imagen de una carta aparece en la cara más visible de la misma.

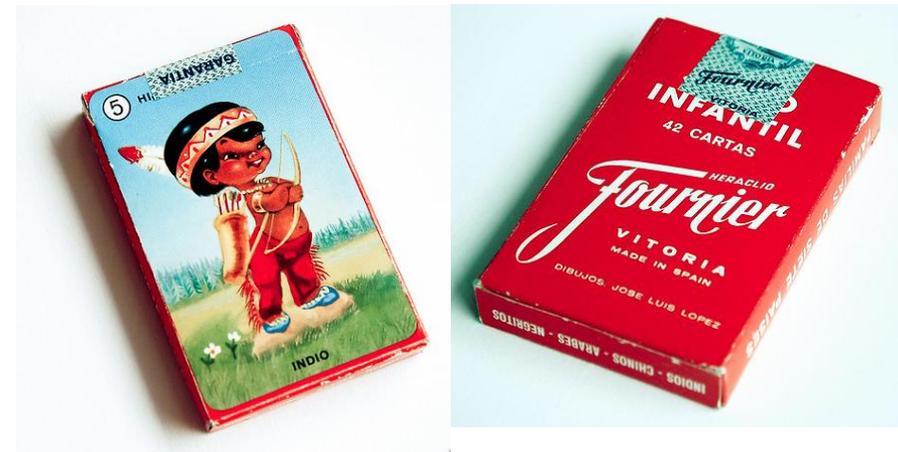


Fig. 11. Caja de “Familia de 7 Países” por delante, 1965.

Se crearon dos versiones diferentes de las cartas. Una con bordes en blanco (Fig. 12) y la otra sin estos (Fig. 11). Al igual, también hay dos versiones distintas de las cajas. Se creó una versión donde una carta aparecía impresa directamente en la caja y otra en la que era simplemente una carta pegada a esta. Las cajas se presentaban cerradas con el clásico sello de garantía de la empresa (Fig. 11), aunque también hubo algunas versiones precintadas con el sello de la Diputación de Álava

En la Fig. 13 se puede ver las instrucciones en formato de carta y la parte trasera de las cartas de la primera edición de 1965. Los rombos de la parte trasera de las barajas de Fournier eran un clásico de ese momento, blancos e incluidos en un estampado rojo (aunque también existió una variante de color azul), junto con las iniciales HF y márgenes en blanco. En la Fig. 14 se pueden apreciar las variantes de los reversos de las cartas a lo largo de las diferentes ediciones que ha sufrido la baraja.



Fig. 12. Caja, parte de delante, 1965.



Fig. 13. Reverso junto a la carta de las instrucciones de 1965.

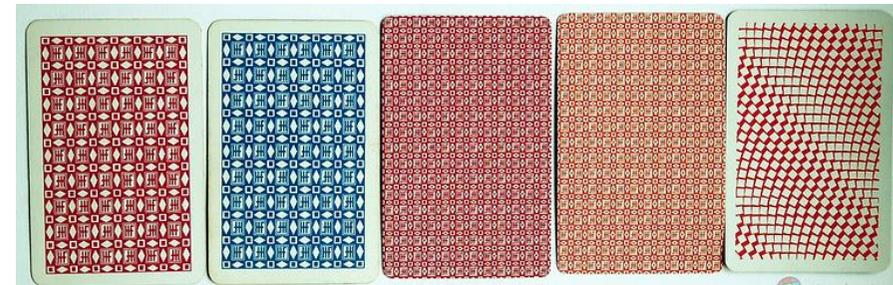


Fig. 14. Evolución de los reversos desde 1965 hasta la actualidad.

En la Fig. 15. Se pueden ver las diferentes ediciones de las cartas, donde las ilustraciones no han sufrido ninguna modificación.

En el año 1976 se reeditan las cartas y el cambio más notorio es el que sufre el estuche (Fig.16). Desde entonces se ha mantenido este diseño de caja hasta la actualidad. En las primeras versiones de esta nueva caja se pierde el precintado del sello Fournier, aunque se sigue manteniendo en la parte trasera de las cartas los estampados en rojo con rombos, las iniciales HF y el margen en blanco. Aún en ese momento las cartas venían envueltas en un papel de seda, algo que más adelante se perdió. También venía la baraja acompañada de un calendario con las imágenes de otros modelos de cartas de otras barajas de la marca (Fig. 18).



Fig. 15. Diferentes versiones.

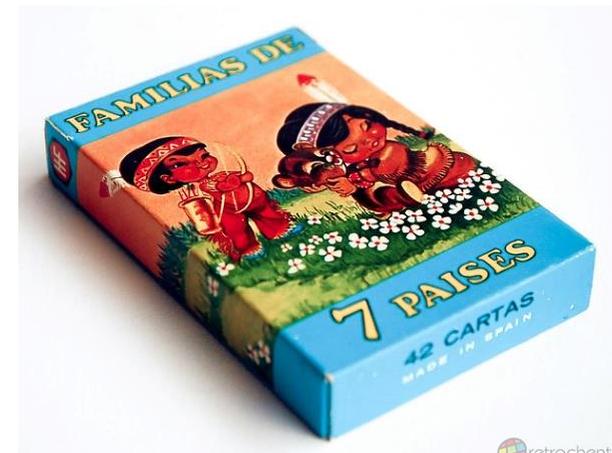


Fig. 16. Caja de las cartas 1976.



Fig. 17. Instrucciones de las cartas en forma de envoltorio.

Más adelante, la parte trasera de las cartas sufrió cambios: el típico estampado redujo su tamaño (Fig. 14) y pierde el margen en blanco (Fig. 18).

Una nueva edición aparece en 1979, en donde el color del reverso varía a naranja (Fig. 19). Las cartas dejan de fabricarse desde entonces, volviendo otra vez a reeditarse en el año 2001 y manteniendo ese diseño en las siguientes reediciones hasta la actualidad.



Fig. 18. Cartas, instrucciones, calendario y caja, 1976.



Fig. 19. Caja y cartas desde 1979 hasta la actualidad.

A excepción de la edición de 1995, donde Fournier realizó una edición nueva de las cartas diferente a la original, en donde se añade a una familia más, la vikinga (Fig. 22), y se suprime a los abuelos de todas las familias, componiéndose así de únicamente 32 cartas y compuesta por solo 4 personajes cada familia. Esta nueva edición fue llamada “Familia de 8 Países”. El problema que ocurrió fue que las nuevas ilustraciones debieron ser realizadas por otra persona, intentado imitar el diseño original de José Luis López Fernández, pero no tuvieron éxito. Hubo una gran controversia por la eliminación de los abuelos de todas las familias de esta baraja para poder añadir a la familia vikinga, así que, al final, en las siguientes ediciones se optó por volver al diseño original suprimiendo así a la última familia añadida. También el reverso de las cartas cambió de cómo era originalmente, siendo una composición de cuadrados con un patrón de disposición variada y gradual. Además, se añadieron de nuevo los bordes en blanco, pero suprimiendo las iniciales HF. Es una baraja difícil de encontrar y por lo tanto un buen material para gente coleccionista.

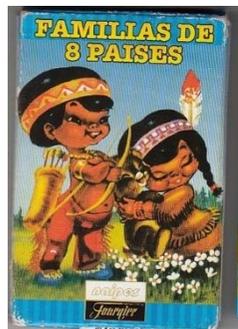


Fig. 20. Parte de delante de la caja, 1995.



Fig. 21. Parte de atrás de la caja y reverso de las cartas “Familia de 8 Países”, 1995.



Fig. 22. Cartas de la Familia vikinga, 1995.

En la actualidad la baraja se vende dentro de un blíster, sin bordes blancos y con el penúltimo diseño del reverso de las cartas. Aunque se ha mantenido el diseño original, los materiales han perdido levemente algo de calidad.



Fig. 23. Blíster de la baraja según el diseño de 1965.

Instrucciones

Reglas oficiales

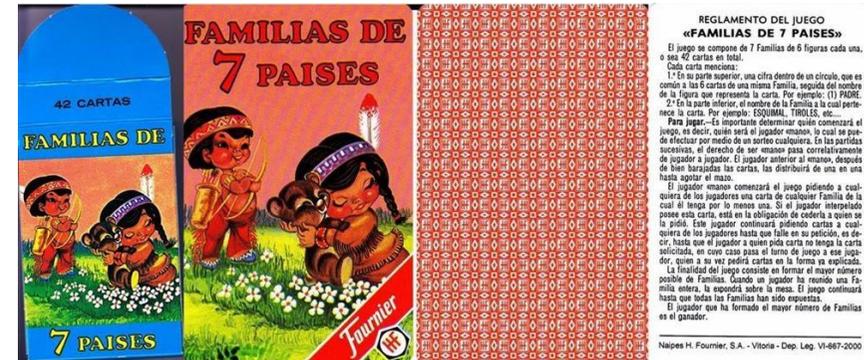


Fig. 24. Caja, reverso e instrucciones de las cartas, 1979.

Dirigido a grupos de 2 a 6 jugadores. El juego se compone de 42 cartas, 7 familias, en cada una 6 personajes. El objetivo del juego es completar las 7 familias de diferentes razas o naciones del mundo consiguiendo los 6 miembros de cada una.

Cada carta tiene:

En la parte superior, dentro de un círculo, hay un número que es común a las 6 cartas de una misma familia. Junto a la cifra está el nombre del personaje que representa. En la parte inferior de la carta está el nombre de la familia a la que pertenece (Fig. 25).

Por ejemplo:

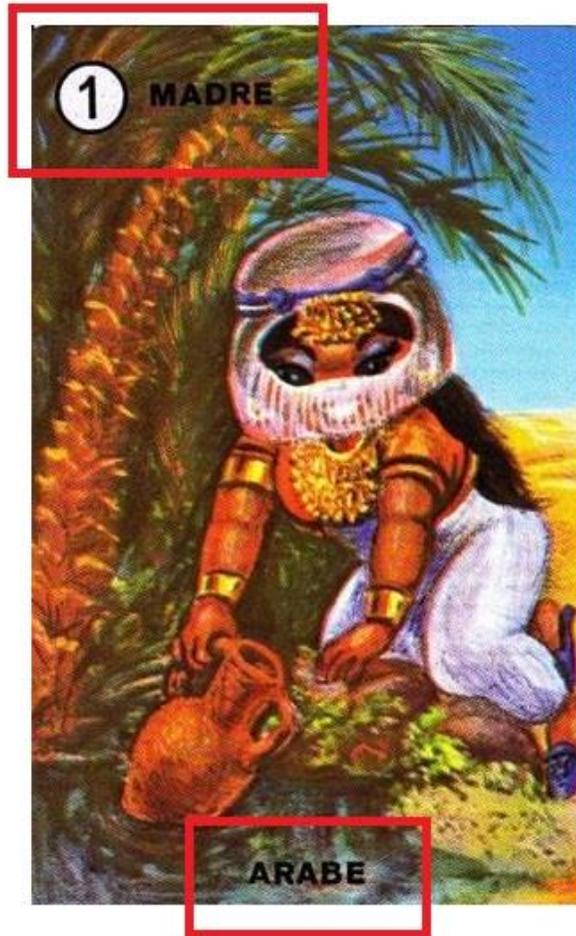


Fig. 25. Ejemplo de términos que diferencian las cartas: miembros y familias.

Mediante un sorteo se elige al jugador “mano”, es decir, quién comenzará el juego. El derecho de ser “mano” pasará de jugador a jugador sucesivamente en las próximas partidas. El jugador posterior a “mano” se encarga de barajar y repartir las cartas una a una hasta acabar el mazo.

Comienza el jugador “mano” pidiendo a un jugador que seleccione, una carta, siempre y cuando tenga una de la familia que pide. Es obligatorio entregar la carta si el jugador seleccionado la tiene. Seguirá pidiendo cartas hasta que el jugador falle pidiendo la carta, es decir, que el otro jugador no la posea. El turno pasa al último jugador que se le ha pedido y continuará pidiendo cartas de igual forma.

El objetivo del juego es completar el mayor número de familias posibles. Se expondrá sobre la mesa las familias que los jugadores acaben. El juego no termina hasta que todas las familias sean mostradas. Quien más familias haya reunido gana.

Hay otras variantes para jugar este juego, pero no son las oficiales de la baraja española, como, por ejemplo:

Dirigido a grupos de 2 a 6 jugadores. Se reparten 7 cartas a cada jugador y el resto se deja en un montón en la mesa. Un jugador comienza a preguntarle a cualquier jugador si tiene la carta que quiere. Si la tiene debe entregársela y el jugador sigue pidiendo. Si no la tiene, coge una carta del montón. Si es la que pidió, repite, si no, continúa el siguiente. Cuando se completa una familia se coloca en la mesa. El jugador que tiene más cartas al terminar el montón gana la partida.

Juegos similares

Temáticas similares a las originales

Familias de 7 culturas, diseñado por Tutticonfetti y fabricado por Fournier (2017).

Adaptación del juego clásico de “Familia de 7 Países” diseñado por Marta Colomer. Consta de 42 cartas. En vez de estar divididos por países diferentes es por 7 culturas: mandarina, beduina, esquimal, zulú, bávara, aymara y sioux. Cada familia tiene en la parte superior el número del grupo al que pertenecen, el nombre de su cultura en el centro y en la parte inferior, justo debajo del personaje, el componente de la familia. Se juega igual que al juego de “Familia de 7 Países”.



Fig. 27. Ejemplo de las cartas.



Fig. 26. Caja y blíster.

Juegos de Naipes. Familias, diseñado por Santoro London Gorjuss y fabricado por Fournier (2017).

La baraja consta de 40 cartas ilustradas por Suzanne Woolcott. El juego está formado por 8 familias a partir de las cuatro estaciones, apareciendo dos veces cada estación (1 primavera, 2 primavera, 3 verano, 4 verano, 5 otoño, 6 otoño, 7 invierno y 8 invierno). En la parte superior izquierda aparece el número de la familia a la que pertenecen más una letra, los números van desde el 1 al 8 y las letras desde la A a la E y por encima, a la derecha, la estación del año. Se juega igual que el juego de "Familias de 7 Países", pero pidiendo las cartas por número y letras.



Fig. 29. Ejemplo de las cartas.



Fig. 28. Caja y blíster.

Jeu de 7 Familles. Les Styles, de Mon Petit Art (2019).

Ilustradas por Izumi Idoia Zubia. Consta de 42 cartas. Las familias se dividen por animales y su estilos de ropa: gatos charleston, ratones tradichic, leones sport-class, conejos baba-cool, osos futuristas, pandas discofunk y lobos estrellas de rock. Todos los grupos están formados por padre, madre, hijo, hija, abuelo y abuela. En la parte superior izquierda aparece el número de la familia a la que pertenecen y debajo del personaje el componente de la familia y el nombre del grupo. Se juega igual que el juego de “Familia de 7 Países”.



Fig. 31. Ejemplo de las cartas.

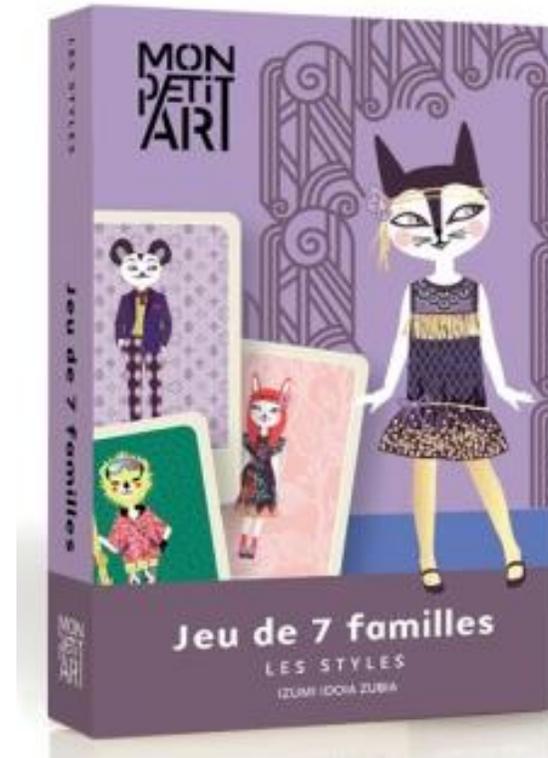


Fig. 30. Caja.

Familou. Jeu de 7 familles coopératif, de Djeco (2017).

Consta de 42 cartas de familias más 6 cartas de partes del lobo. Arriba en las esquinas superiores izquierda y derecha aparecen los números de las familias a la que los componentes pertenecen y debajo del personaje la posición en la que aparecen en el grupo. A diferencia del juego de “Familia de 7 Países”, en este los jugadores cooperan unos con los otros para poder formar las familias antes de completar la imagen del lobo.



Fig. 33. Ejemplo de las cartas.



Fig. 32. Caja.

Contexto sociohistórico

Tras la Guerra Civil (1936-1939) cuando se instala la dictadura en España, el país empieza a sufrir una serie de cambios sociales y culturales. Por esa época mucha gente emigró escapando de la situación política. Poco después del fin de la guerra, entre los años cuarenta y cincuenta, se propagó una mentalidad tradicional, que actualmente sería considerada retrógrada. Era una sociedad que discriminaba a las minorías cundiendo por esa etapa, la xenofobia y el racismo, la homofobia, la misoginia y el machismo, etc. Durante esa etapa hubo disputas y luchas entre diferentes grupos como, por ejemplo: los civiles contra los militares, los vencedores contra los vencidos, entre diferentes partidos políticos, pudiendo acabar encarcelados, despreciados e incluso asesinados. También España, un país tradicionalmente católico, se aferró aún más a los preceptos de la religión católica, permitiendo únicamente la expansión de esta religión y prohibiendo otro tipo de prácticas religiosas.

Entre los años 1959 y 1975 España sufrió un crecimiento demográfico en el período de recuperación tras la guerra, debido a la caída de la mortalidad, a la vez que se experimentaba una alta natalidad.

En el año 1955 se celebra la exposición fotográfica *The Family of Man* inaugurada en el museo del MOMA en New York, siendo el comisario de esta el fotógrafo y director del departamento de fotografía del MOMA, Edward Steichen, estadounidense de ascendencia luxemburguesa. Es en el año 1951 cuando él y su asistente Wayne Miller comienzan a preparar la exposición. Mediante la fotografía pretendía mostrar una visión común del ser

humano, las particularidades y parecidos entre los diversas etnias y culturas.

Para poder llevar a cabo dicha exposición fue necesaria la participación de varios fotógrafos profesionales y aficionados que se ofrecieron a enviar sus trabajos, sin embargo, esta exposición no contó con ningún fotógrafo español. El tema que debían tener en común todos era “la humanidad”.



Fig. 34. Exposición *The Family of Man*, 1955.

Las fotografías muestran diferentes escenarios basados en 37 temas diferentes, como, por ejemplo: nacimiento, la muerte, fe en el hombre, la alegría, la tristeza, el amor, el trabajo, la familia, la paz, la guerra, la niñez, la educación, la madurez, la mujer, la sanidad, etc. Todos ellos muestran una representación de la humanidad, no

centrándose en las diferencias que hay entre los hombres, sino más bien en la gran familia de familias que supone ser hombre y mujer.

Su inauguración fue el 24 de enero de 1955 en el MOMA, pero un tiempo después la exposición inicia un viaje alrededor del mundo por diferentes países. En 1964, al final de su recorrido, el gobierno de Estados Unidos la dona al Gran Ducado de Luxemburgo. Por último, termina instalándose definitivamente en el Castillo de Clervaux, abriendo el museo el 3 de junio de 1994, manteniendo el diseño original de la exposición de 1955. En el año 2003 comienza a formar parte del Programa Memorial del Mundo de la Unesco.

Esta exposición produjo cierta controversia en los años cincuenta debido a cómo fue elaborada, por lo que muchos de los coetáneos del mundo artístico la criticaron por diferentes razones.

Una de estas críticas es que solo muestra las experiencias de las personas desde el punto de vista del nacimiento, muerte y trabajo olvidándose de la historia que hay detrás de los individuos. Otra denuncia que se generalice la familia tradicional burguesa estadounidense, sirviendo como forma de silenciar otros tipos de familias. Por último, hay quienes se quejan de que se silencien a los fotógrafos individuales incluidos cambiando el verdadero significado de sus fotografías mediante el añadido de textos inventados ex profeso para la exposición. A esto se le suma que la exposición no parecía respetar a los fotógrafos individuales. Pero sobre todo

pareció existir una desigualdad entre fotógrafos occidentales y no occidentales, ya que al parecer se acusaba de que estos últimos fueron los menos valorados.

En 1959, en Moscú, una persona de origen nigeriana llamada Neokonkwo se manifestó en contra de la exposición debido que desde su punto de vista se describía a las culturas no occidentales como inferiores, al señalar ciertos aspectos apreciados socialmente como negativos, como ir en taparrabos, la pobreza, enfermedades; mientras que las culturas occidentales y estadounidenses se veían como las superiores, ricas y poderosas.

A pesar de las críticas, en la época de los noventa esta exposición se empezó a ver bajo un nuevo punto de vista. Uno de los análisis surgidos entonces fue que, aunque el contenido era diverso, el autor se vio forzado a dirigirlo a una población mayoritaria cuando solo se dirigía a un grupo particular, debido a que si no hubiese seguido ese camino no habría conseguido el alcance mediático que tuvo.

Tribus urbanas

La moda, medio de comunicación

Las personas, y sobre todo los jóvenes, buscan mediante diferentes formas autodefinirse, siendo una de la que más destaca de estas la moda, ya que es lo primero que vemos de una persona. Mediante ella se intenta hacer ver a las personas que pertenecen a un grupo o tribu urbana.

La moda es un medio de comunicación que se utiliza para crear un lenguaje universal. La sociedad de consumo ha creado el concepto de moda con el cual se consigue neutralizar los estilos personalizados y unificarlos. En las décadas pasadas los jóvenes fueron marcados por géneros musicales, Pop, Rock, música electrónica, etc. y por diferentes culturas como la Hippie. Estas culturas juveniles se posicionaban en contra de la cultura dominante del momento, por eso buscaban expresar su propio estilo de vida como si fuese una especie de resistencia. La moda, al apropiarse de los símbolos de estas culturas juveniles, hacía que perdiesen su sentido de rebeldía y los convertía simplemente en parte de una tendencia. En la actualidad este proceso se ha acelerado y ha hecho que sea difícil hablar de qué estilos marcan las diferentes generaciones. Esto ha hecho que la realidad urbana esté formada

por la convivencia de diferentes culturas juveniles influenciadas por las nuevas tendencias y los *revivals* (equivalente a la recuperación modas y estilos de antaño). Al mismo tiempo, se ha llevado a cabo un proceso globalizado de la apropiación de los símbolos que identifican a los grupos. La moda se ha adueñado de los diversos emblemas musicales y estilísticos que han sido creados por las culturas juveniles, vaciando así el contenido que originalmente tenían. Actualmente ocurre lo mismo con los mensajes de rebeldía y de contestación, puesto que se apropian de ellos convirtiéndolos en eslóganes publicitarios. La publicidad es un poderoso medio que intenta crear prototipos de jóvenes que actúen siguiendo la corriente establecida.

A lo largo de los años las tribus urbanas han ido cambiando y evolucionando. Actualmente son más visibles aquellas que se relacionan más con lo estético como método de identidad alternativa. Se puede usar la estética como medio de rebeldía, que es lo que hacen estas tribus, usarla para romper con lo que es teóricamente normal, haciendo así una crítica de esto.

Emo

Los Emos son una tribu urbana que surge a mediados de los años 80, en Washington DC, EE. UU. Este grupo surge a partir del estilo musical Hardcore Punk, naciendo así el Post-Hardcore el cual con el paso de los años se denominará como Emotional Hardcore (por su contenido emocional y expresivo) y que al final se abreviará como Emo-Core. Esta tribu suele estar compuesta por jóvenes de entre 14 a 20 años y ha sido un grupo atacado a lo largo de los años al considerarse poco deseable.

Se dice que en 1985 nace el Emo-Core con la salida del disco de la banda *Rites of Spring* con el mismo título, que se caracteriza por su música estridente y su intensidad emocional. A partir de entonces buscan su propia identidad y empiezan a manifestarse con el fin de diferenciarse de los otros grupos con los que compartían cosas en común, pero al mismo tiempo se sentían diferentes de estos, como por ejemplo con los Punks y los Grunge. En este momento siguen sin ser considerados aún una tribu urbana como tal y tampoco tienen una estética propia que los identifique.

En los años 90 este movimiento llega a Nueva York y California. A lo largo del tiempo su música sufre transformaciones, convirtiéndose en algo más melódico mientras que a la vez mezcla elementos de otros estilos musicales. Este movimiento empieza a expandirse por todo EE. UU. y se populariza entre los jóvenes. Nacen así diferentes estilos como, por ejemplo: Indie Emo, Screamo, etc. En esta segunda época aún carecen de un estilo de moda y estilo fijado que distinga a los seguidores de este grupo.

La próxima generación de Emos aparece a finales de la década de los 90 hasta el inicio del 2000. Ocurre un cambio de posicionamiento en los grupos musicales y se comienza a extender de forma masiva sus imágenes y canciones. Los grupos musicales Fall Out Boy, My Chemical Romance, 30 Seconds To Mars, The Get Up Kids o Braid se consideran los grupos dominantes en el estilo de música Emo de esa época.



Fig. 35. Grupo, My Chemical Romance.

No es hasta la década del 2000 que se empiezan a desarrollar las características exteriores que definen a esta tribu y que se muestran actualmente. Es a partir del Spock Rock (como pasó a llamarse el Hardcore Punk, decidido por la banda Swing Kids) cuando se establecen estas pautas que marcan el estilo actual de moda de este grupo. Mezclan diferentes elementos de diversas culturas como son los Punks, Góticos, Grunge, etc.

Los Emos demandan una autenticidad propia que no surja de lo estético, sino de los valores que como grupo tienen, como es la expresión emocional y el reflejo del dolor humano. Los jóvenes del siglo XXI de este grupo buscan una actitud y filosofía crítica de esta sociedad en la que vivimos. Se caracterizan por tener un humor irónico y sarcástico y una personalidad emotiva, tímida, sensible, etc.

Uno de los autores que veneran es Edgard Allan Poe, del que valoran especialmente el poema de “El Cuervo”. Emile Cioran, es un filósofo considerado igualmente como uno de sus referentes. Aunque no todos los Emos comparten su pensamiento tan radical, sí experimentan cierto desencanto por lo humano y su falta de valores.

Tim Burton puede ser considerado como uno de sus referentes visuales y artísticos por su característico estilo gótico y oscuro y ese humor negro que tienen sus personajes y con el que muchos Emos se sienten identificados.



Fig. 36. Chica Emo.

Moda Emo, masculina y femenina en común

Los Emos comparten una estética muy parecida entre mujeres y hombres siendo pocas las diferencias entre ellos. La característica más destacable de los emos es su peinado. Lo llevan liso y con un flequillo lardo hacia un lado que cubre uno o ambos ojos, estando teñido de negro, a veces con mechas. Con estos peinados intentan ocultar su personalidad, como una muestra de fragilidad y emotividad. Algunos usan *piercings*, dilataciones y/o tatuajes. Como maquillaje usan sombras de ojos oscuras con delineador negro y a veces, usan sombras rosas. También se maquillan los labios de negro y una base blanca para palidecerse la piel. Su vestimenta se caracteriza por llevar pantalones de tubo o muy ajustados, camisetas oscuras, con rayas o con logotipo de bandas de música. En su ropa predomina el color negro y rosa. De calzado suelen usar deportivas de Adidas, Converse o Vans que tengan mucho color. De complementos usan cinturones que pueden llevar grandes hebillas metálicas, pins, bolsas, mochilas, etc.

Furry Fandom

El Furry Fandom se trata de una subcultura basada en el género Furry que se compone de personajes que son animales mamíferos antropomórficos. Por los que en esta tribu urbana la mayoría de las personas que pertenecen a ella se visten de diferentes animales con características humanas. Pueden ser reales o fantásticos y ambos tipos presentan unas características similares: son personajes con expresiones faciales, con capacidad para poder hablar, pueden o no llevar ropa, son bípedos y tienen conciencia sobre su propia existencia. Se puede ver el género Furry en diferentes tipos de medios como en la literatura, videojuegos, series, etc.

El historiador Fred Patten cree que el concepto Furry como tal nace en 1980 en una convención de ciencia ficción tras un debate sobre personajes antropomórficos, por ciertos dibujos de personajes de ficción de la serie *Albedo Anthropomorphics*, escrito por Steve Gallacci y otros autores. A partir de ahí se crea un grupo en las convenciones de ciencia ficción y comics para discutir sobre estos temas y también empieza la publicación de fanzines de este género y reuniones sociales. Comienzan a utilizar el término Furry Fandom a partir de 1983 en los fanzines, que es el nombre que actualmente se utiliza, y en 1990 es cuando se define como género donde aparecen personajes mamíferos antropomorfos ficticios.

Gracias a la fama que había ganado el Furry Fandom, en 1989 se realiza la primera convención y en las siguientes décadas gracias a la ayuda de Internet se hizo posible que las personas de este grupo pudiesen socializar de manera más fácil entre ellos. En el año 1990,

en noviembre, se crea la página de Internet Newsgroup Alt Fan Furry junto a otras páginas virtuales como por ejemplo MUCKs, que han sido sitios muy populares de la comunidad que han ayudado a que se comunicasen entre ellos y pudiesen conocer a más personas de ese grupo. Actualmente Fur Affinity (FA) es la página más popular con mayor contenido de arte, música, animaciones, historias, etc. en lo que se refiere Furry Fandom.



Fig. 37. Grupo de gente disfrazada de Furry.

La convención más conocida asociada al Furry es Furcon (Furry + *convention*). A este tipo de convenciones acude una gran diversidad de personas, aquellas que van disfrazadas con sus *fursuits* (disfraz Furry creado por *fursuiters*), artistas y aquellos que simplemente siguen a esta tribu. Este *fandom* crea sus propios personajes, ya sea un *oc* (*original character*) Furry o su propio *fursona* (Furry + persona), es decir, su propia persona reinventada como un animal antropomórfico. Para la creación de estos se escribe la biografía, donde se pueden crear personajes que mezclen razas de varios animales o no, ya sean seres fantásticos o reales. Además, se les puede poner o no ropa, ya que no es un requisito necesario. Todo ello les aporta una personalidad y apariencia física propias. Diferentes medios como, por ejemplo, los videojuegos, cómic, películas, animación, arte, etc., pueden ser una buena referencia para la creación de estos los personajes.

La gente suele comparar este género con alguna clase de fetiche sexual relacionándolo con lo erótico, debido a la falta de información que tienen sobre este género. Existe el término “Yiff” que se refiere a todo aquello referido al Furry Fandom relacionado con lo pornográfico, pero es un término muy polémico, ya que a muchas personas les gusta dejar claro que por pertenecer a este grupo no necesariamente tienen por qué consumir ese tipo de contenido “Yiff”. Pero, por otra parte, están aquellas personas que consumen este tipo de contenido, siendo por ello muy criticados. Ellos dejan claro que por sentirse atraídos por otro Furry Fan no los convierte en zoofílicos, que es lo que muchas personas piensan.



Fig. 38. Fursuit.

Moda Furry, masculina y femenina en común

Puede haber en apariencia una diferencia muy marcada entre vestimenta femenina o masculina. Las personas que crean sus personajes Furry pueden hacerlos de género no binario o binario, compartir similitudes entre los dos géneros o directamente se puede creer que son de un género por la apariencia y luego ser de otro. Aparte de ello, no es necesario que las personas de este grupo lleven trajes ya que simplemente pueden ser artistas o diseñadores. Aquellas personas que usan un *fursuit* no tienen que por qué coincidir con el género del personaje que representa. Los *fursuits* suelen estar hechos de peluche y piel sintética y tener un mismo patrón: tienen patas, la característica cabeza y pueden o no llevar cola. Las personas que hacen estos, los *fursuiters*, pueden aceptar pedidos de otras personas, pero en Internet hay un gran número de tutoriales para que quien lo desee confeccionar su propio *fursuit*.

Gamer

En el año 1947 se crea el primer videojuego en EE.UU., pero es a lo largo de las décadas los años setenta, ochenta y noventa cuando los videojuegos ganan popularidad. Gracias al auge de los ordenadores, en la primera década de los 2000 los juegos multijugador *online* comienzan a ponerse de moda. Años después, gracias a los *smarthphones* se expanden diferentes estilos de videojuegos capaces de ser jugados en cualquier parte. Han ganado tanta popularidad a lo largo de los años que actualmente se celebran ferias de videojuegos donde fanáticos de estos se reúnen para conocer las futuras novedades de sus títulos favoritos o juegos nuevos.



Fig. 39. Chico Gamer en torneo.

Los Gamers son un grupo de personas que se dedican a jugar a videojuegos con gran pasión y a informarse continuamente sobre este campo. No solo disfrutan de ellos, sino que también intentan exprimir lo más posible el videojuego, intentando superar los diferentes desafíos, desbloquear trofeos y conseguir la mayor puntuación posible. Son diferentes de los llamados jugadores “casuals”, ya que estos simplemente juegan por divertirse de manera esporádica sin necesidad de conseguir grandes logros. Uno de los juegos más famosos a lo largo de los años ha sido el World of Warcraft, también conocido como el WoW, teniendo una cantidad de seguidores que lo llevan jugando alrededor de todas las sagas que han ido comercializando, llegando a provocar gran adicción entre una parte de los jugadores.

Hay una gran variedad de Gamers que podemos dividir de la siguiente manera:

- Aquellos que son *noobs*, medios o pros, hacen referencia a su destreza en el manejo de los videojuegos, siendo los *noobs* los más novatos y los pros los más expertos.
- Aquellos que juegan a videojuegos en diferentes plataformas, como, por ejemplo, PC, Play Station, móvil, etc.
- Aquellos que juegan juegos no tan comerciales, como los indies, o los que juegan un género en concreto de videojuego, como RPG, lucha, novelas visuales, *survival horror*, etc.
- Están aquellos jugadores tramposos, los llamados *cheaters*.
- Si los jugadores son personas reales o no, siendo entonces denominados *bots*.

- Si son jugadores que disfrutan jugando solos o con más personas en modo multijugador online o local.
- Algunos pueden ir vestidos de sus personajes favoritos, es decir, llevando un *cosplay*. A estas personas se les conoce como *cosplayers*.

Gracias a la aparición de Internet y posteriormente de los juegos en línea, muchas personas comenzaron a conocerse por medio de los videojuegos, ya sea porque jugaban o simplemente eran meros espectadores. A partir de ahí empezaron a aparecer torneos no oficiales que se realizaban entre un grupo de amigos, donde se retaban unos a los otros probando las diferentes habilidades de los demás. Posteriormente, muchos jugadores empezaron a entrenarse día tras día para poder mejorar y así poder superar a otros jugadores, para así poder ser el mejor, produciendo la aparición de los ciberatletas.

En la actualidad se realizan torneos en los que solo participan jugadores profesionales, donde deben ganar para poder vivir de ellos. Estas personas entrenan y dedican mucho tiempo en perfeccionar las técnicas del videojuego en el que van a competir.

Hay muchos Gamers que participan en torneos de manera individual, pero también están aquellos que forman su propio clan para participar en torneos de videojuegos multijugador. Gracias a estos torneos son capaces de demostrar sus habilidades. Hay personas que creen que ser Gamer es un estilo de vida, llegando en el peor de los casos a desarrollar ciberadicción. Por eso los jugadores profesionales crean un horario para evitar esa dependencia, el sedentarismo y que prolonguen demasiado tiempo el entrenamiento,

para prevenir descuidar otros aspectos importantes en de la vida diaria.

Los ciberatletas más conocidos son los jugadores de Corea del Sur, llegando al punto de ser patrocinados y tener unos pisos especializados donde pueden entrenar a diario en sus juegos. Las World Cyber Games, son eventos donde se juntan los mejores jugadores de cada país para así demostrar quien es el mejor en cada juego.



Fig.40. Chica Gamer compitiendo.

Moda Gamer, masculina y femenina en común

Los Gamers no tienen un prototipo en sí de vestimenta y no suele haber una diferencia marcada entre chicos y chicas. Algo que suelen tener en común es el uso de camisetas o vestimenta con temas “frikis”¹. A la hora de jugar suelen utilizar también *headphones* grandes que son muy comunes en esta comunidad. Lo normal es, si están en casa, utilizar ropa cómoda, sin seguir en sí un patrón de vestimenta. Luego, están los conocidos *Youtubers Gamers* que utilizan vestimenta “friki”, y en su menor medida los *cosplays*, a la hora de transmitir en *streaming*. Sin embargo, esto es más común que lo realicen las chicas, al igual que el conocido *fanservice*², que abunda más entre las *Youtubers Gamers* femeninas que masculinos. Por último, estarían los competidores *Gamers* que utilizan el equipamiento oficial de su equipo. Aunque en los últimos años el número de mujeres que participan en este tipo de competiciones haya aumentado, sigue siendo muy notoriamente inferior al de los hombres.

¹ “Extravagante, raro o excéntrico./ Persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición”. Definición extraída de la RAE.

² Término que en este caso se relaciona con el cosplay y que normalmente es usado por los seguidores del Manga y Anime, se refiere a aquellos elementos del personaje de videojuego o historia de cómic que sirven para atraer al público o simplemente divertir.

Híster

El término híster nace a mediados del siglo XX, entre los años cuarenta y cincuenta, refiriéndose a aquellas personas que les gusta el Boogie Woogie y el Hot Jazz pero eventualmente desaparece volviendo a resurgir en los años noventa pero esta vez este término se refiere a aquello alternativo. No es hasta la década de 2010 que este término se expande y se populariza entre las personas. Es una tribu urbana muy conocida en todo el mundo y una de las más populares entre los jóvenes, pero también de un considerable número de gente mayor. Es un grupo que suelen relacionar con otras tribus urbanas como los Hippies y los Indies. Este grupo está formado por bohemios, en su mayoría de 20 a 35 años, de clase media-alta, que con frecuencia viven concentrados en comunidades en proceso de crecimiento y gentrificación. Hay una gran cantidad de estos jóvenes en ciudades como Nueva York, Chicago, San Francisco, etc.

A las personas que son Hísters se les suele identificar mayoritariamente por cómo visten. Algo que veremos a continuación más pormenorizadamente. Promueven el ecologismo, realizar actividades al aire libre, el bricolaje y la moda vintage. Les gusta escuchar música de bandas no muy conocidas, de géneros como música alternativa, independiente, indie rock, rock alternativo, etc., toda aquella música que no esté centrada en lo comercial y en el consumo y escuchar la radio pública. Ocurre lo mismo con el cine, prefieren el independiente, y también leer revistas como, por ejemplo, *Vice*. Se alejan de las corrientes culturales que predominan en el momento, optando más por un estilo de vida alternativo. Les gusta pasar el rato en bares pequeños, cafés culturales, etc. Muchos

practican el veganismo o vegetarianismo, pero no todos los hísters se identifican con esta práctica. La mayoría suele consumir comida orgánica y cervezas locales. Ellos no siguen la moda que es líder en el momento, se alejan buscando un estilo más independiente, un estilo más personal, bohemio, *old-school*, y pudiendo llegar a ser intemporal. También algunos optan por usar ropa *vintage* que puede ser de segunda mano. Hombres y mujeres coinciden en llevar zapatos de estilo Oxford o las Converse. Ambos usan camisetas que van desde estampados a estilo leñador. Algunos usan sombreros, bufandas, gafas, complementos artesanales, antiguos, de estética *vintage*, etc.

Estilos femeninos

Las chicas utilizan diferentes conjuntos de ropa variada. Pueden usar diferentes estilos de vestidos cortos que pueden tener diferentes estampados, desde flores, círculos, rayas, etc. Igual que el uso de faldas largas o cortas que pueden tener estampados. Usan pantalones que pueden ser apretados o más sueltos, de un corte alto con forma de tubo, que pueden ser también *jeans* o *leggings*. Aunque también visten con pantalones cortos. Utilizan una gran variedad de zapatos dependiendo qué ropa utilicen. Varían desde sandalias, zapatillas, botas, botines, calzados estrechos, etc. Las camisetas que usan suelen tener mensajes, como frases de grupos musicales o cine, algún dibujo o estampado. Las camisetas también pueden ser desde lisas a tener estampados. Utilizan accesorios como gafas, que suelen ser graduadas o de sol, clásicas, *vintage*, las conocidas “gafas de pasta”, grandes, a veces sin cristales; bufandas de diferentes diseños con diversos estampados o colores vivos, gorros, sombreros, *piercings* en diferentes lados del cuerpo, dilataciones, uso de tatuajes, etc.



Fig. 41. Chica Hípster.

Estilos masculinos

Los hombres también utilizan una diferente variedad de ropa y estilos. Pueden llevar tanto camisetas como camisas. Las camisetas pueden ser como las de las chicas en cuanto a contenido y las camisas pueden ser lisas, de una diversidad de colores y también llevar estampados. Las camisas suelen ir acompañada de pajaritas, corbatas y/o de tirantes. También las camisas de leñador son una buena opción para su vestimenta. Por otra parte, visten gran variedad de pantalones, desde estilo clásico a *jeans*. En ellos suele predominar la cintura alta y las perneras cortas. Utilizan tatuajes de diferentes diseños, que pueden ser variados, como retro, *pin-up*, etc. en diversos lugares del cuerpo. Suelen tenerlos en los brazos normalmente a modo de “manga”, aunque también en las piernas y espalda. Los tatuajes pequeños suelen ser con detalles, referencias maoríes y que pueden ser en negro o en color. Llevan diferentes accesorios como dilataciones y *piercings*, diversos estilos de sombreros o gorros dependiendo de la época del año, gafas de sol o graduadas de un estilo vintage, clásicas, sobre todo las de pasta. Muchos llevan una barba o bigote bien recortado combinándolo con diferente estilo de peinado corto o largo. Los estilos cortos pueden ser pelo corto con volumen, rapado por los lados con la parte de arriba larga, etc. y los estilos largos suelen usarlos recogidos, con un moño en lo alto, o sueltos.



Fig. 42. Chico Hípster.

Lolita

El nacimiento de este grupo se remonta a finales de los años 70 e inicios de los 80 en Japón, tras un movimiento feminista donde las mujeres jóvenes formaron un movimiento cultural, social, ideológico y estético alternativo, con la intención de huir de una sociedad conservadora y de los convencionalismos dictados, Pretendían contravenir el rol de “buena esposa que depende de su marido”. Este grupo mezcla la estética de la libertad de corrientes juveniles con la ropa de los aristócratas de las épocas Victoriana, Rococó y algo de Eduardiana y Barroco.

Aunque no hay edad para esta moda, ya que este tipo de ropa suele ser usado por jóvenes de entre 17 a 35 años, no es raro ver en la actualidad personas de mayor edad llevando este tipo de ropa, como por ejemplo personas de 40 a 50 años.

Moda femenina

Sweet Lolita (Fig. 43)

Se trata del estilo más popular y se basa en el lado más dulce, tierno e infantil. Los colores son claros o pasteles (rosado, celeste, blanco) aunque también pueden llevar colores como rojo, azul marino, amarillo, negro, verde menta, etc. Los vestidos suelen llevar estampados fantásticos o infantiles como, por ejemplo: osos, dulces, cuentos de hadas, notas musicales, pasteles, etc.



Fig. 43. Vestido Sweet Lolita de Angelic Pretty.

Classic Lolita (Fig. 44)

Es un estilo más maduro con vestidos menos pomposos, con faldas de “corte en A” y sin demasiados adornos. Usan colores cálidos, poco brillantes, con diseños florales en la ropa. Sus peinados son elegantes, muy cuidados y suelen ir acompañados de *mini-hats*, *bonnets*, pequeños lazos o sombreros.



Fig. 44. Vestidos Classic Lolita de Innocent World

Gothic Lolita (Fig. 45)

Es el estilo de apariencia más antigua e identificable a simple vista. Lo más común en él suele ser la combinación de blanco y negro, aunque también pueden llevar colores como azul marino o azul oscuro. La falda es de un estilo victoriano, pero siendo la longitud de esta hasta las rodillas. Aunque en un principio pudiera vincularse, este estilo de lolitas no pertenece a la tribu urbana de góticos de occidente.



Fig. 45. Vestido Gothic Lolita de Moi-même-Moitié

Estilos temáticos:



Fig. 46. Country Lolita.



Fig. 47. Hime Lolita.



Fig. 48. Wa-lolita.



Fig. 49. Qi-lolita.



Fig. 50. Shiro Lolita y Kuro Lolita.



Fig. 51. Sailor Lolita.



Fig. 52. Pirate Lolita.

Estilos combinados:



Fig. 53. Deco-loli.



Fig. 54. Cyberlolita.



Fig. 55. Horror Lolita (Gurololi).



Fig. 56. Lolita Over The Top.



Fig. 57. Punk Lolita.



Fig. 58. Psychobilly Lolita.



Fig. 59. Maid Lolita.



Fig. 60. Ero Lolita.



Fig. 61. Steampunk Lolita.



Fig. 62. Casual Lolita.

Moda masculina

En occidente, cuando un chico viste con ropas consideradas femeninas, es corriente que pueda infundir dudas sobre si es homosexual o no. Los actores masculinos de los tipos de teatro clásico japonés de teatro Noh y Kabuki se disfrazaban de los personajes femeninos que debían interpretar, debido a que a las mujeres no se les permitía participar en esta disciplina. Igualmente ocurría con las mujeres en los teatros occidentales, desde el inicio de su civilización, en el teatro griego. Sin embargo, esta flexibilidad en la vestimenta se ha venido perdiendo en Occidente con el avance del tiempo, a medida que determinadas ropas y complementos se relacionaban exclusivamente con el género masculino o con el femenino. Un ejemplo contrario es Oriente, donde ver chicos vestidos de Lolitas no es algo extremadamente extraño.

Los estilos masculinos para lolitas se dividen en dos: Kodona y Dandy. Se caracterizan por la elegancia de tipo masculino, pero a la vez pueden ser llevados por mujeres, también existe la posibilidad de que los chicos opten por llevar vestidos femeninos. En este último caso se denominan B-lolitas o Brolitas. De este modo, se hace evidente que los estilos Lolita femenino y masculino no se asocian con una orientación sexual o identidad de género concreta.

Kodona (Fig. 63)

Es un estilo que se inspira en la ropa infantil de la época victoriana. Las camisas son blancas con acabados en picos largos y se le suman chalecos, pantalones por la rodilla, pequeños sombreros, zapatos elegantes, etc.



Fig. 63. Traje Kodona.

Ōji/Dandy (Fig. 64)

La palabra Ōji significa príncipe. Es un estilo inspirado en uno más clásico, con características más formales, típico de la época Rococó y Victoriana.

B-lolitas (Fig. 65)

En este estilo los chicos realizan una especie de travestismo, ya que se basa en llevar ropa Lolita de cualquier estilo de la ropa femenina.



Fig. 64. Traje Ōji/Dandy.



Fig. 65. B-lolita.

Metallero

El heavy metal como género musical nace a finales de los sesenta, pero el movimiento en sí no surge hasta finales de los setenta e inicios de los ochenta, comenzando junto con la nueva “Ola de Heavy Metal Británico”. Desde entonces el metal se ha extendido musical y culturalmente por el resto del mundo. La cultura metal no es uniforme, ya que agrupa diferentes estilos que a veces se contradicen entre sí.

Los enfoques que plantean los seguidores de este estilo pueden ser bastante diferentes, desde aquellos metaleros con una visión del mundo individualista y nihilista, hasta otros que están atraídos por las diferentes utopías e ideales sociales. Además, aquellos que siguen el Trash Metal apuestan por una visión más capitalista.

Los metaleros son muy estrictos en lo que se respecta a su cultura, aunque no haya un carácter general que diga cómo hay que actuar para ser un verdadero metalero, sin que se plantee difícil diferenciar quién es un verdadero metalero del que no. Sin embargo, sí que existen diversidad de subgéneros.

Muchos grupos religiosos y sectas ultracatólicas han estado en contra del heavy metal desde su origen han intentado disminuir la influencia que tiene sobre los jóvenes, acusando que esta música incita a la violencia, al consumo de drogas y a la práctica del sexo, dándole así una mala imagen al género. Este tipo de persecuciones fueron más prominentes en EE. UU. Como por ejemplo cuando se formó la institución Parents Music Resource en 1985, una de las instituciones más fuertes que luchó por hacer desaparecer la música Heavy Metal. Después de tanta pelea se llegó a un acuerdo con las

compañías discográficas para que utilizaran una etiqueta de advertencia sobre el contenido (pegatina “Parental Advisory”) en la portada de los discos que contuviesen contenido ofensivo.



Fig. 66. Metallero tocando en un concierto.

El Heavy Metal se ha venido identificando con una serie de acontecimientos desafortunados y por ello ha sido calificado como truculento, al asociarse con diversos asesinatos o también múltiples suicidios. Se dice que algunos de estos suicidios fueron debidos a supuestos mensajes subliminales que las canciones contenían, algo que posteriormente fue desmentido. Con la creación del subgénero más polémico, el Black Metal, se produjeron diversos actos terroristas. Entre ellos, el de algunos músicos que formaron parte de una sociedad criminal bautizada como Inner Circle o Black Metal y cometieron varios asesinatos y la quema de múltiples iglesias. A pesar de los actos violentos y los tópicos de este género, y sin dejar la rebeldía a un lado, en la gran mayoría de los casos se rechaza de plano la violencia a este nivel.

Los metaleros practican el *mosh* (golpear o mover la cabeza) y se les suele llamar *Headbanger* o *Metalhead* debido a esto. También mover la cabeza de arriba abajo con la música a la vez que hacen el símbolo metalero de la “mano cornuta” (esto es un símbolo realizado levantando el índice y pulgar hacia arriba y manteniendo el resto de los dedos abajo, que socialmente se suele relacionar con los metaleros). Se cree que fue Ronnie James Dio el primero en dar importancia a este símbolo hasta el punto de convertirlo en tradición popular. Muchas personas lo asocian con el diablo. Pese a que se pudiera relacionar de esa forma, lo cierto es que, en origen, según Ronnie James, es un gesto que hacía su abuela para espantar a los malos espíritus.

Actualmente la actitud de las personas de este grupo varía dependiendo de cada individuo, aunque se pueden dividir por diversas actitudes como, los seguidores del heavy metal clásico, que

suelen tener un temperamento hedonista y ansias por diversión. Hay algunos que hacen uso de la violencia, pero eso varía según el individuo. A otros muchos les encanta la cerveza y por ello es considerada la bebida por excelencia dentro del metal.



Fig. 67. Metalero con su característico pelo largo.

Estilos masculinos

La vestimenta metalera ha variado a lo largo de los años y hoy en día depende del subgénero que se escuche. La ropa heavy tiene sus raíces en las subculturas rockeras (de donde sobre todo se heredó el pelo largo) y los motoristas. Los aspectos de las bandas Heavy Metal son únicos, pero se pueden encontrar aspectos comunes entre las distintas variantes. El estilo principal del metal consiste en vestir un conjunto de ropa prácticamente negra por completo: una chaqueta de cuero, pantalones de cuero ajustado o pantalones pitillo elásticos, además de llevar pelo largo y botas militares o deportivas. El negro es el principal rasgo que predomina dentro del Heavy Metal, junto con bisutería, principalmente de color plata, y los cinturones de canana, ayudando a dar una imagen más agresiva.

Al principio los metaleros solían vestir deportivas, pantalones, chaquetas vaqueras y camiseta negra con la imagen de una banda estampada. Es muy probable que Judas Priest, grupo metalero, fue quien estableció el estilo de ropa al popularizarse entre sus seguidores. Rob Halford, vocalista del grupo, con su estilo de vestir, pretendía mostrar abiertamente su homosexualidad, vistiendo ropa de cuero tachonada, sin embargo, irónicamente, el impacto fue al revés. Para los fans y bandas fue una imagen agresiva y viril, la cual fue copiada por muchos y actualmente sigue funcionando, convirtiéndose en la vestimenta típica. Introdujo los pantalones, las chaquetas, las botas negras, tachas y los accesorios de cuero.

Los fans del Glam Metal imitaban el maquillaje y el cabello de sus artistas y luego el Black Metal introdujo el *corpse paint* en blanco y negro con patrones simples. Por otra parte, son comunes las

pulseras con clavos, que pueden llegar a medir hasta 20 cm de largo y alambres con púas en las ropas. El Trash Metal puso de moda los cinturones de canana. Los elementos celtas y vikingos también son comunes y algunos seguidores del Power Metal agregan a veces elementos medievales en su vestuario. Aunque, en realidad, este último rasgo no es muy aceptado entre los metaleros más fieles, también existen otros grupos de metaleros con un estilo más gótico y una vestimenta “dark”.



Fig. 68. Vocalista Rob Halford del grupo Judas Priest.

El peinado por excelencia es el cabello largo natural. El pelo largo transmite poder y al sacudirlo expresa energía. En cambio, también nos podemos encontrar con la variante opuesta: la cabeza rapada, que puede estar a veces tatuada y en consecuencia expresar el mismo poder. Además, pueden llevar el pelo largo y rizado (común entre los Power Metal) consiguiendo una imagen de guerrero medieval. Entre los Gothic Metal es lo normal que el pelo se tiña de negro. El cabello corto y el *mullet* (pelo corto en la parte superior y largo detrás). Pueden usar rastas, el cabello escarmenado (Metaleros Glam) y el pelo largo con grafilado. También pueden llevar patillas o barba.

El uso de accesorios es lo más común entre ellos, siendo una parte esencial de la vestimenta. Usan símbolos paganos, calaveras, cruces invertidas, joyas con pentáculo (un amuleto mágico, cuyo principal símbolo es la estrella de cinco puntas), etc. Varios utilizan pulseras de metal, *piercings*, anillos, muñequeras de cuero, parches y pines que lleven el logo de las bandas. Muchos tienen tatuajes. También tienen un diverso catálogo de diferentes tipos de calzados como: botas texanas, converse, deportivas, etc.

Estilos femeninos

La ropa femenina para las metaleras es una adaptación de la ropa masculina al cuerpo femenino. El color principal es el negro y visten con cinturones anchos, pantalones vaqueros, botas, muñequeras y un largo etc., más el uso de accesorios que es muy parecido al de los hombres. También llevan faldas que suelen ser negras y de cuero. Es popular el maquillaje monocromático gótico entre ellas,

pero su uso opcional. Los peinados pueden variar, pero al igual que los hombres, el más común es el pelo largo natural. Sin embargo, entre las chicas también es frecuente el pelo negro teñido y también el cabello largo con grafilado. A lo largo de los años el número de fanáticas por el metal ha ido aumentando y muchas bandas han empezado a confeccionar versiones femeninas de su vestimenta, hasta el punto en el que algunas crean diseños dirigidos específicamente para el público femenino.



Fig. 69. Sisters Of Suffocation.

Steampunk

Esta tribu urbana nace en la década de 1980 primero como un subgénero literario de la ciencia ficción especulativa y la fantasía. Dentro de este subgénero se ubican autores como Julio Verne o H.G. Wells. Años después pasa a convertirse también en un movimiento artístico y sociocultural. El término “steam” significa vapor. En el Steampunk y Punk se hace referencia al sentimiento de protesta y crítica contra la sociedad en la que surge. También cabe destacar la antítesis que se produce entre lo moderno y lo antiguo en este género, ya que se mezcla la época victoriana con una época futurista. Esta tribu urbana no es solo una moda para un grupo de personas, sino también significa una forma de vida para muchos de ellos.

Este subgénero está ambientado, en la mayoría de los casos, en la época vitoriana británica donde predomina la tecnología de vapor. Se mezclan elementos de ciencia ficción con la fantasía, mostrando también tecnología anacrónica e incluso invenciones futuristas que fueron imaginadas por visionarios de la época, todo esto desde el punto de vista de la moda, el arte, la cultura y la arquitectura victoriana.

El Steampunk se rige por ciertos principios, entre los que más destaca que las personas sean libres de la esclavitud de las máquinas. La sociedad actual se encuentra bajo el poder de las comunicaciones digitales e informáticas, donde compramos aparatos que se desfasan rápido, pasan de moda o simplemente se rompen. Los seguidores de este género se sienten atraídos por las máquinas antiguas y pesadas, siendo esto una forma de reivindicar las cosas

bien hechas y sólidas mientras rechazan los estilos actuales por ser fríos, estériles e impersonales, una crítica al consumismo por su pérdida del ingenio y creatividad.

Les gusta basarse en el concepto “Do it yourself” (hazlo tú mismo) para favorecer así las habilidades individuales. Realizan técnicas como el *crafting*, que se basa en la modificación de prendas y objetos, en este caso para darles un estilo más victoriano y mecánico que vaya a juego con el género, como por ejemplo hacen con los móviles, ordenadores, máquinas de escribir, etc. Los materiales más usados para están adaptados a los de la época en que se basa este subgénero y son: el cuero, la madera, el hierro, el metal, cobre, etc.



Fig. 70. Chica Steampunk.

Moda femenina

El vestuario femenino se compone de una amplia gama de vestimenta de la época victoriana y eduardiana. Lo que se usa son los corsés y también son comunes los miriñaques, polisones y guardainfantes.

El vestuario varía dependiendo de qué personaje se interprete y también dependiendo del momento que sea del día. Las Steampunk pueden ir vestidas de diferentes estilos como, por ejemplo: cazadora colonial en África, aviadora de aeronaves, aristócrata con una indumentaria complicada, bailarina exótica que suele estar inspirada en Mata Hari, etc. Para mejor interpretación del personaje elegido utilizan diversos accesorios para acompañar como, por ejemplo: gafas de aviador, sombrilla, reloj de bolsillo, pañuelos, guantes, etc. Sus peinados suelen ser complicados y pueden ir adornados con plumas y cuentas.

Moda masculina

La moda masculina también se encuentra influenciada por el mismo periodo histórico. Es común que en sus vestimentas lleven chalecos, guardapolvos, polainas, sombreros de copa, prendas inspiradas en lo militar, etc.

Los personajes que suelen interpretar son: los nuevos aristócratas, cazadores en sabanas inspirados en Allan Quatermain, científicos locos, piratas aéreos. De nuevo, al igual que pasa con las mujeres, hacen uso de los accesorios necesarios para tener una mejor reproducción del personaje que representan.



Fig. 71. Chico Steampunk.

Estado de la Cuestión

En este apartado se muestran diferentes referentes que han creado juegos en contra el racismo y también aquellos que han recreado juegos, dándoles un nuevo giro de tuerca.

Tutty, un Juego de Familias Diversas

Este juego, realizado por Eltakataka y La Naturadora a través de Lalala editorial, es parecido a el juego de “Familia de 7 Países” pero la diferencia es que en vez de tener que formar 7 familias de diferentes razas y países en estas cartas el objetivo es completar una familia inclusiva en el plano de la diversidad. Los naipes están formados por 28 personajes, siendo necesario un mínimo de 6 integrantes para poder formar una familia, pudiéndose crear una gran cantidad de diferentes combinaciones. Este juego intenta promover el respeto a la diversidad familiar, sexual y afectiva. El juego presenta modelos alternativos de convivencia, ayudando así a superar los estereotipos y prejuicios sociales. Quieren mostrar a los niños y niñas, por medio del aprendizaje que las relaciones familiares tienen que estar construidas en el cariño, respeto y cuidado. Se pueden construir con las cartas diversas relaciones familiares como, por ejemplo: una familia con 2 madres o dos padres, personas que acogen a menores o los adoptan, etc. Los naipes también tienen 12 cartas de acción que representan situaciones que les pueden ocurrir a las familias como, por ejemplo: enfermedades, divorcios, mudanzas, etc.



Fig. 72. Tutty, juego de cartas.

Fronteras Invisibles

Se trata de un juego de mesa que va en contra del racismo y que han realizado tres jóvenes pertenecientes al Truc 2 de l'Agrupament Escolta i Guia Rudyard Kipling para disminuir los desacuerdos sociales. Está compuesto por un tablero dividido por áreas sociales. Se comienza con rumores para ser desmentidos y los jugadores acaban con un debate. El juego trata de mostrar las diversas situaciones que los recién llegados a Europa encuentran para poder obtener la tarjeta de residencia.



Fig. 73. Juego de mesa Frontera Invisibles.

Lotería de Relaciones, Constelación de Realidades

Es un trabajo del alumno Jairo Hernández Pérez de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna, del año 2018. Se basa en la reelaboración de un juego de azar de mesa mexicano; la Lotería Mexicana. Rehace todas las cartas, tanto ilustraciones como frases, en un contexto más actual. Cada carta nueva se basa en una de las cartas de la baraja original y, aunque cambien los dibujos y las frases que las acompañan, siguen guardando la esencia de las cartas originales. También reelabora el cómo se juega, exponiendo las cartas en una sala, colgando de un nailon, para poder empezar la partida.



Fig. 74. Cartas.

Contextualización

Referentes

Este apartado se divide en dos secciones: referentes visuales e ilustradores. En “Visuales” se recogen diversas películas, videojuegos y series y en “Ilustración” dos artistas, uno que me influye a la hora de colorear las ilustraciones de las cartas y otra en el estilo de dibujo.

Visuales

Cine

Zootopia (Zootrópolis en España) (2015)

En un inicio *Zootrópolis* se trataba de una película con una trama un poco más oscura que el resultado final. En ambas versiones la sociedad se divide en presas y depredadores viviendo en sociedad. En la primera versión la sociedad tiene a los depredadores bajo el control mediante unos collares de electroshock, que se activan cuando tienen fuertes sentimientos, para mantener sus impulsos bajo control. Todos los depredadores empiezan a tenerlos cuando de pequeños, a cierta edad, celebran una ceremonia donde dan paso a la adultez y se les hace entrega de ese collar. En cambio, en la versión final de la película, estos collares desaparecen. Todo va bien en la sociedad hasta que los depredadores de repente empiezan a atacar sin razón aparente, creyendo que están volviendo a un estado salvaje. Esto crea una situación de incomodidad entre los dos grupos

y las presas empiezan a marginar a los depredadores por miedo a que se vuelvan salvajes y les ataquen.



Fig. 75. Judy Hopps y Nick Wilde. Concept Art.

12 Years a Slave (12 Años de Esclavitud) (2013)



Fig. 76. Escena de la película *12 Años de Esclavitud*.

En una época donde aún siguen las ventas de esclavos negros, el protagonista, Solomon, es un negro libre, con mujer e hijos, y se gana su vida como violinista experto y carpintero. Una noche es drogado y cuando despierta está atado y van a venderlo como esclavo. Le cambian el nombre y es vendido al dueño de una plantación. Él y los demás sufren diferentes tipos de maltratos por parte de otras personas blancas. Sorprendentemente, incluso un dueño de otra plantación afirma que abusar de los esclavos está autorizado por la biblia. Después de 12 años como esclavo, finalmente Solomon consigue recuperar a su libertad y volver con su familia.

Django Unchained (Django desencadenado en España) (2012)



Fig. 77. Django y el dentista.

El dentista King libera a Django, un esclavo negro, que poseían unos hermanos. Él le ofrece a Django su libertad si este le ayuda a encontrar a 3 criminales buscados, para conseguir la recompensa, así que le enseña a utilizar armas y cómo ser un cazarrecompensas. Más tarde son perseguidos por un grupo de esclavistas hasta que consiguen librarse de ellos matándolos. Después de ganar una buena cantidad de dinero, el dentista le ofrece a Django realizar un viaje para liberar a su mujer, la cual es también una esclava. Al llegar al final a una plantación conocen al terrateniente despiadado de esas tierras al cual le gusta hacer luchas con los negros. Django y el dentista se tienen que hacer pasar por socios y comerciantes de negros para poder acercarse a él. Después de diversos sucesos, Django consigue rescatar a su mujer y salir libres allí.

Series

Mypods and Boomsticks, Los Simpson 20x07 (2008)



Fig. 78. Homer Simpson con los padres del amigo de Bart.

En este capítulo de los Simpson, Bart Simpson se hace amigo de un niño musulmán y Homer empieza a actuar de manera racista contra la familia debido a prejuicios que oye de sus amigos. Cree que por que ser musulmanes también son terroristas. Empieza a investigar y descubre que el padre del amigo de Bart tiene explosivos y que va a destruir un centro comercial. Debido a sus prejuicios piensa que el padre es un terrorista a punto de cometer un atentado, hasta que al final se descubre que en realidad es demolidor de edificios de una empresa legal.

Videojuegos

Detroit: Become Human (2018)



Fig. 79. Markus, androide. Escena del videojuego.

Detroit es un videojuego que presenta una sociedad donde viven humanos y androides, los cuales simplemente siguen órdenes, tal y como han sido programados. Sin embargo, estos comienzan a “fallar” y empiezan a comportarse como si estuvieran vivos y poseyeran sentimientos. Estos androides “enfermos” se llaman divergentes. Los humanos les tienen miedo porque, según la información que se ha transmitido, son peligrosos, ya que no saben gestionar sus sentimientos. Poco a poco aumenta el número de divergentes y empiezan a luchar por sus derechos, como, por ejemplo, realizando protestas. La gente no acepta que los androides puedan tener sentimientos de verdad y empiezan a detener a todos los androides para desecharlos y aquellos que huyan ser fusilados. Muchos intentan huir a Canadá para poder vivir una vida normal, como un humano. Gracias a la revuelta pacifista que realizan son aceptados por los humanos finalmente y acaba el asesinato masivo que se realiza en contra de ellos.

Libros

***Beastars* (2016-actualidad)**

Presenta una sociedad de animales antropomórficos en la que conviven herbívoros y carnívoros juntos. Uno de los delitos más graves es la depredación, por la que los carnívoros devoran a los herbívoros. Esto provoca tensión entre los dos grupos y evitan mezclarse unos con otros a solas: los herbívoros por miedo a ser devorados y los carnívoros por miedo a dejarse llevar por sus instintos. A partir de ahí se presenta una sociedad feliz y unida: los herbívoros con los carnívoros, pero en realidad esconde una realidad más oscura. Es una sociedad dividida por estatus sociales, donde los herbívoros son considerados como débiles y una clase inferior y los carnívoros la clase superior. Tener relaciones con el otro grupo es un tema tabú y no aceptado por la sociedad. También existe un mercado negro que comercia con la carne de los herbívoros y donde los carnívoros van a comprar para “apaciguar” sus instintos. Suelen vender carne donada de animales que han muerto, pero el lado más oscuro del mercado son mafias que secuestran y matan a otros animales para comérselos o gente que trafica con su propio cuerpo. Se supone que el mercado negro es un “secreto” pero en realidad todo el mundo sabe que existe y muchos piensan que es una forma de liberación para los carnívoros y ayuda que mantengan sus instintos a raya en su día a día.



Fig. 80. Personajes principales de *Beastars*.

Blacksad (2000-actualidad)

Es una novela negra interpretada por animales, con diversos volúmenes, todos protagonizados por un detective privado, un gato negro con hocico blanco, llamado John Blacksad, ex veterano de la Segunda Guerra Civil. En estos cómics aparecen personajes nazis donde manifiestan que la supremacía blanca será quien vuelva a dominar. Es una época donde el racismo está muy presente ya que aquellos animales negros son rechazados y tratados como inferiores. En 2019 sale a la venta su juego, con una historia totalmente nueva donde Blacksad investiga un asesinato. En este juego se mantiene muy presente que los animales sean o no negros y que el personaje asesinado defendía los derechos de los negros. Otro de los personajes atacados por el racismo es una gata blanca que se había marchado de donde vivía sin dejar rastro de su pasado, ya que uno de sus abuelos es negro y ella es considerada negra por la sociedad, debido a los genes heredados. Busca una vida mejor, manteniendo en secreto la relación con su sobrino, un perro negro y marrón, ya que tienen menos derechos que otros que no son negros.



Fig. 81. Blacksad 2. Artic-Nation.

Ilustradores

Sam Nielson

Sam Nielson es un ilustrador estadounidense con larga experiencia en la industria de los videojuegos. Desempeña la labor de artista conceptual y diseñador de personajes y destaca por su iluminación, que aporta realismo a cualquier escena o composición. De una manera científica aplica a sus trabajos una iluminación que se basa en las propiedades físicas de la luz y la materia, creando historias y estados de ánimos acordes con las historias. Ha trabajado en la animación durante más de 20 años y tiene una extensa experiencia en el renderizado, que consiste en la creación de superficies y modelado. En su repertorio podemos encontrar que ha trabajado en *Toy Story 3*, *The Hobbit* y *Hearthstone: Heroes of Warcraft*. Actualmente trabaja en los estudios Avalanche Software/ Disney Interactive Studios y también imparte clases en la escuela de dibujo Schoolism, con sede en Toronto. Uno de sus métodos favoritos a la hora de pintar personajes es basándose en la forma en que funcionan los programas de renderizado 3D, utilizando capas separadas.



Fig. 82. Sam Nielson.



Fig. 83. Paso a paso de pintar un personaje, Sam Nielson.

Debbie Oak

Debbie Oak, de 23 años y de origen coreano-estadounidense, es una artista e ilustradora de desarrollo visual con sede en Los Ángeles. Actualmente trabaja en la industria de la animación. En 2014 se muda a Pasadena para tomar clases en la Art Center College of Design y se especializa en la ilustración enfocada en las artes del entretenimiento. Desde siempre ha querido contar historias por medio del arte, llegando a la conclusión de que el mejor modo de hacerlo era mediante la animación. Tras graduarse con un BFA (graduado en Bellas Artes) en Ilustración-Arte de entretenimiento, comienza a trabajar de diseñadora de color en Disney Television Animation, convirtiéndose así en profesional de la industria de la animación. Actualmente sigue trabajando en Disney, en el proyecto *Monsters at Work*, a la vez que realiza trabajos independientes.



Fig. 84. Ilustración de Arrietty, de Debbie Oak.

Antecedentes Propios

Aquí se aportan algunos de mis trabajos anteriores relacionados con el diseño de personajes, de los cuales elegiré ciertos acabados y estilos para la realización de los diversos personajes de la baraja de cartas.

Estas imágenes de dibujos de animales (Fig. 85 y Fig. 86) me influenciaron a la hora de dibujar a la tribu urbana Furry, ya que comparten características similares como las patas, colas y la textura del pelaje. Las diferencias que presentan es que el animal como el de la Fig. 86. no está delimitado por líneas y no es un animal antropomórfico, a diferencia de Fig. 85, que sí lo es y está contorneado con línea, ayudando así también a mostrar más pelaje, además de la textura que tiene. Los dos comparten un fondo neutro, gris, por lo que se muestran aislados, al igual que sucede en las cartas de mi proyecto, con un tono monocromo de fondo.



Fig. 85. Animal antropomórfico (2019).



Fig. 86. Evolución especulativa de jerbo (2019).

En esta parte vemos diferentes estilos de personajes en los que he realizado un acabado diferente de coloreado. En la Fig. 87 es más plano y con apenas sombras mientras que en las Fig. 88, Fig. 89 y Fig. 90. tienen sombras. Además, los fondos son todos diferentes: en la Fig. 87 es un fondo plano de un solo color, en la Fig. 88 es un fondo blanco pero el personaje tiene una sombra a sus pies, en la Fig. 89 es un fondo con degradados y el personaje tiene también una sombra a sus pies y, por último, la Fig. 90 es un fondo sencillo con un escenario simple, con un cielo y césped y cada personaje con sus respectivas sombras. Para crear las cartas utilizo los diferentes estilos que tiene cada dibujo, las poses y las luces y sombras.



Fig. 87. Avatar (2018).



Fig. 88. Niña híbrida (2018).



Fig. 89. Genio (2018).



Fig. 90. Hada y duende (2018).

En la imagen (Fig. 91) podemos observar un grupo de personajes de la Edad Media con temática fantástica, todos de diferentes edades, alturas, colores y poses. Las siluetas en negro muestran claramente qué personaje es cada uno. Infiere a la hora de la creación de los diferentes personajes de la baraja, dadas sus diferentes complexiones físicas, los colores que representan a cada uno y sus personalidades. Están todos puestos unos al lado de otros mostrando sus diferentes alturas y presentados en un fondo neutro gris.



Fig. 91. Personajes de la Edad Media (2019).

Por último, las Fig. 92, Fig. 93, Fig. 94, y Fig. 95 presentan una misma técnica que es por la que opté para realizar el acabado de los diferentes personajes que aparecen en las cartas de la baraja. Los cuatro presentan un mismo proceso y un acabado común, aunque cada uno tenga un estilo de dibujo diferente, a excepción de Fig. 94. y Fig. 95., que son de una misma serie. Además, todos están presentados sobre un fondo degradado y con efectos.



Fig. 92. Beauty elfa (2019)



Fig. 93. Beauty guerrera (2020)



Fig. 94. Mono Fanart (2020)



Fig. 95. Six Fanart (2020)

Metodología

Preproducción

Lo primero de todo fue elegir las 7 tribus urbanas que iba a representar en las cartas y buscar información en cuanto a qué representaba mejor a cada grupo. A partir de ahí empecé a hacer diferentes bocetos y para barajar estilos, eligiendo uno no muy maduro, ni realista, sino un estilo más adaptado a todos los públicos, pero enfocado más a un público infantil-juvenil, ya que se tratan de cartas dirigidas para ese grupo. La Fig. 96 muestra los diferentes bocetos que realicé hasta llegar al estilo final de las cartas (última imagen). Una vez elegido el estilo, realicé los bocetos de los diferentes personajes en un bloc. Los dibujos pasan primero por un boceto que se ha ido modificando para después poder pasarlos correctamente a limpio (Fig. 97 y Fig. 98). Después de esto, se empieza a dibujar el *lineart* a limpio digitalmente en de cada uno de los dibujos en el iPad.

También he seleccionado los símbolos que representan mejor a cada tribu y los he dibujado lo más sencillamente posible para que, aunque no se conozca qué tribus forman el juego, se pueda saber cuál es cada tribu solo por el dibujo.



Fig. 96. Primeras pruebas de estilo y estilo final.



Fig. 97. Ejemplo de primer boceto.



Fig. 98. Ejemplo de evolución del boceto.

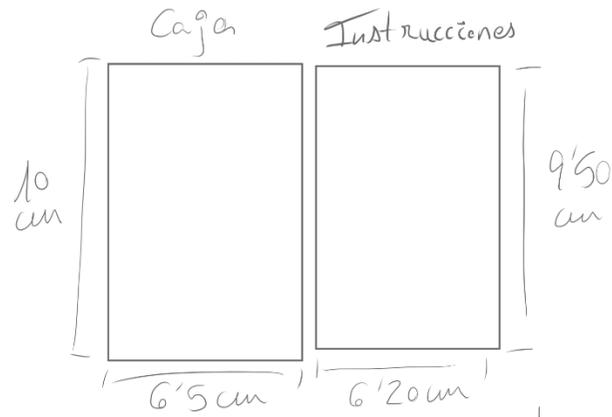


Fig. 99. Tamaños caja y carta de las instrucciones.

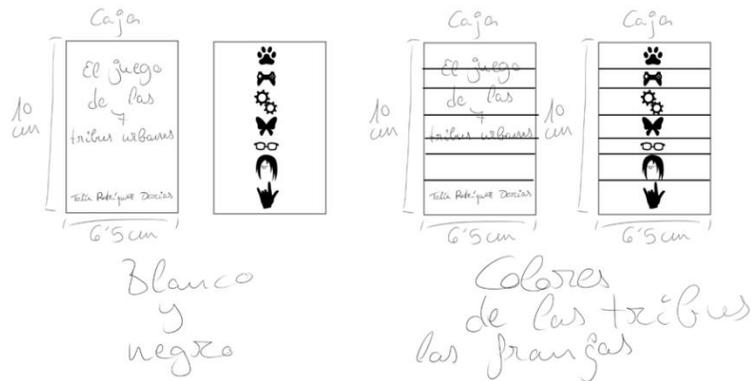


Fig. 100. Esquema de la caja.

La Fig. 99 muestra el esquema de las instrucciones que se incluye dentro de la caja del juego en un formato de carta. El contenido de las mismas aparecería por delante y por detrás, junto con los nombres y símbolos de las tribus en la parte trasera.

En la Fig. 100 se muestran dos diseños previos similares de la caja de las cartas. La 1ª y 2ª versión tiene en la cara de delante de la caja el título y el nombre de la autora y, por la parte de detrás, los símbolos colocados de manera vertical, uno debajo de otro, todos del mismo tamaño, en el centro de la caja. La diferencia entre cada versión es que en la 1ª el fondo es negro y las letras y símbolos de color blanco. En la 2ª versión el fondo se divide en siete franjas de diferentes colores, los cuales representan a las tribus urbanas y los símbolos serían todos de color negro, al igual que el título y el nombre de la autora.

Producción

Todos los bocetos siguen un patrón en cada grupo, en todos hay 3 chicos y 3 chicas, en los que se distinguen diferentes razas y edades.

Emos:

- 1 Hombre, adolescente, asiático
- 2 Mujer, adolescente, árabe
- 3 Hombre, joven adulto, blanco
- 4 Mujer, adolescente, latina
- 5 Hombre, joven adulto, negro
- 6 Mujer, adolescente, asiática

Furries:

- 1 Hombre, adolescente, blanco
- 2 Mujer, joven adulta, negra
- 3 Mujer, adolescente, blanca
- 4 Hombre, joven adulto, latino
- 5 Mujer, adolescente, latina
- 6 Hombre, adolescente, asiático

Gamers:

- 1 Hombre, adulto, blanco
- 2 Mujer, joven adulta, latina
- 3 Hombre, joven adulto, asiático
- 4 Hombre, adolescente, latino
- 5 Mujer, adolescente, negra
- 6 Mujer, joven adulta, blanca

Hipsters:

- 1 Mujer, adolescente, negra
- 2 Hombre, joven adulto, asiático
- 3 Mujer, joven adulta, árabe
- 4 Hombre, joven adulto, blanco
- 5 Mujer, adolescente, latina
- 6 Hombre, adulto, blanco

Lolitas:

- 1 Mujer, joven adulta, árabe
- 2 Hombre, adolescente, asiático
- 3 Mujer, adolescente, negra
- 4 Hombre, joven adulto, blanco
- 5 Mujer, adulta, blanca
- 6 Hombre, joven adulto, latino

Metaleros:

- 1 Hombre, adulto, blanco
- 2 Hombre, joven adulto, asiático
- 3 Mujer, adulta, negra
- 4 Mujer, adolescente, latina
- 5 Hombre, adulto, blanco
- 6 Mujer, joven adulta, asiática

Steampunks:

- 1 Mujer, joven adulta, blanca
- 2 Mujer, adolescente, latina
- 3 Hombre, joven adulto, asiático
- 4 Hombre, adulto, blanco
- 5 Hombre, adulto, negro
- 6 Mujer, adolescente, asiática

Una vez tomadas las fotos de los bocetos los paso al programa que voy a usar, Clip Studio Paint. Realizo el modo de colorear de Sam Nielson, donde utiliza el estudio de luces y sombras en diferentes capas, para intentar imitar el proceso de renderizado 3d, pero aplicado al dibujo. Es elaborado dibujísticamente como si lo esculpiéramos mientras lo coloreamos.

El primer paso que realizo es crear una capa nueva donde realizo las líneas a limpio (Fig. 101). Una vez terminadas, les bajo la opacidad para que no molesten a la hora de colorear. Creo una nueva capa de fondo donde coloco los colores base (Fig. 102), planos, no muy claros, delimitando bien dónde acaba y empieza cada color.

El siguiente paso son las sombras (Fig. 103). En una nueva capa, primero uso un gris claro como color base y después con un gris más oscuro aplico las sombras dependiendo de dónde venga la luz y suavizo los bordes donde sea necesario. Al finalizar cambio el modo de capa de normal a superposición.

Luego, en una nueva capa, aplico el *Ambient Occlusion* (AO) (Fig. 104) que se trata de un método de sombreado 3D que se utiliza para gráficos computarizados. Ayuda a añadir realismo a la reflexión de la luz en los objetos, personajes, fondos, etc. Hay que tener en cuenta la atenuación de la luz y/o el bloqueo de la misma, es decir, la luz que se obstruye en los huecos, donde menos llega esta. Por ejemplo, en las grietas donde la luz ambiental no puede rebotar fácilmente. Pinto de un gris más claro el color base de todo el dibujo y luego aplico un gris más fuerte en las zonas donde la luz no puede llegar fácilmente. Por último, cambio la capa al modo multiplicación.



Fig. 101. Lineart.

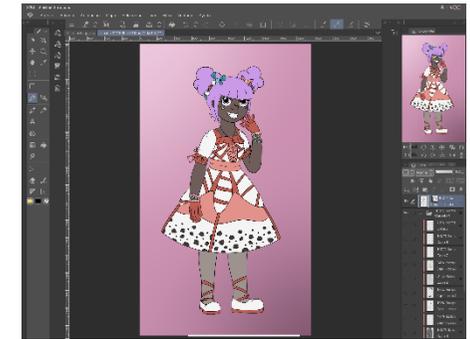


Fig. 102. Color base.



Fig. 103. Luces y sombras.



Fig. 104. AO.

Una vez acabados los pasos anteriores aplicaremos algunos detalles más (Fig. 105), como coloretos en la piel de los personajes, brillos y diferentes texturas (estas con las capas en diferentes modos y filtros dependiendo del acabado que le queramos dar a la textura).

Por último, aplico la *rim light* (luz de perfilado) (Fig. 105) en los personajes. Esta luz se coloca tras el sujeto, en el lado contrario de la luz principal, suele apuntar al sujeto. Crea una fina línea de luz que dibuja la silueta del personaje.

Los símbolos (Fig. 106) simplemente los paso a limpio, las líneas y los rellenos de negro. Será el único color por el que serán compuestos más el color que el fondo que les dé en los huecos vacíos. Son dibujados y pintados de la manera más simple.

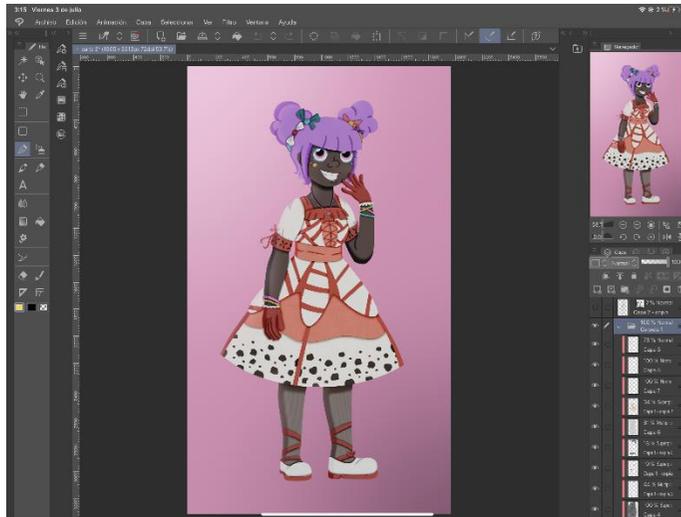


Fig. 105. Texturas, detalles y *Rim*.



Fig. 106. Símbolos.

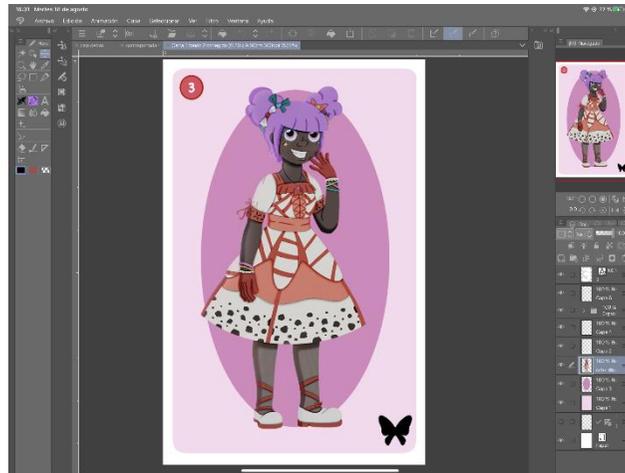


Fig. 107. Diseño final de la carta

Por último, se monta el diseño de la carta (Fig. 107). Se coloca en la parte superior izquierda el número del personaje, que abarcan del 1 al 6, y se aplican diferentes colores a cada círculo donde se encuentra el número. Además, en la parte inferior derecha se coloca el símbolo de la tribu urbana. Todos los fondos de las tribus tendrán el mismo diseño: una elipse en el centro de un color y luego otro color más claro de fondo. El tono de color varía dependiendo de la tribu. Para finalizar se coloca un marco con los bordes internos redondeados de color blanco.

Los colores que definirían a las tribus serían los siguientes (Fig. 108):

Lolitas: rosa

Steampunk: anaranjado

Gamer: azul

Hípsters: verde

Metaleros: rojo

Emos: violeta

Furries: marrón



Fig. 108. Símbolos de las tribus y su colores.

El reverso final de las cartas, después de todas las versiones por las que pasó, está formado por un marco blanco redondeado que recoge un fondo negro en donde se encuentran los símbolos de las diferentes tribus urbanas del color de cada una con diversos tamaños y posiciones (Fig. 111). Las Fig. 109 y Fig. 110 muestran unos diseños previos de cómo era antes la parte trasera de las cartas.

Como se dijo antes, las instrucciones vendrían en formato de carta y este contenido ocuparía tanto la parte de delante como la parte de atrás de la misma. Aparecerán sobre un fondo blanco con letras en negro. Los símbolos tendrán el color de las tribu a los que pertenecen. Por último, les rodeará un marco redondeado, formado por franjas de los diferentes colores de las familias (Fig. 112).

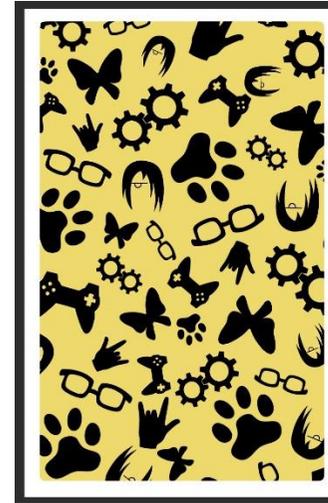


Fig. 109. Reverso.



Fig. 110. Reverso.



Fig. 111. Reverso Final



Fig. 112. Instrucciones

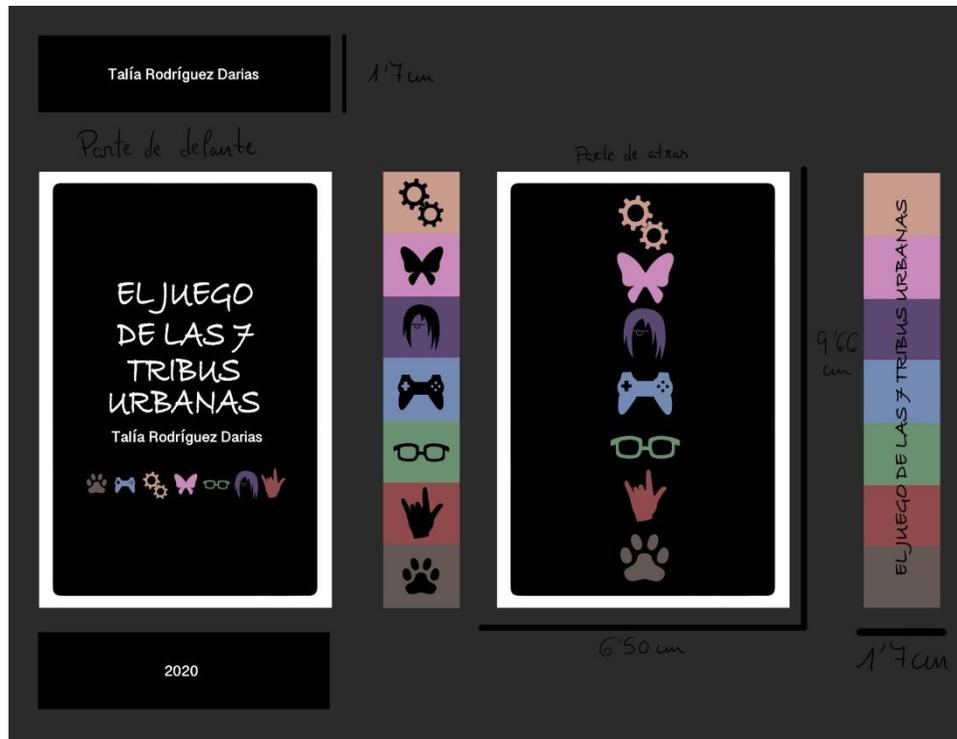


Fig. 113. Diseño de la caja.

Las medida de la caja son 1,7cm x 6,50cm x 9,66 cm. El canto superior es de color negro al igual que el inferior, pero el primero tiene el nombre de la autora y el otro el año en que se ha hecho. En los cantos laterales el fondo de ambos está formado por 7 cuadrados con los colores de las diferentes tribus urbanas del juego. El canto izquierdo tiene en el interior de cada cuadrado, en el centro, el símbolo de la tribu que el color representa, en cambio, en el lado derecho, esta escrito el título del juego de manera vertical en negro. La cara de delante de la caja está compuesta por un fondo negro, con el título en el centro en blanco, debajo el nombre de la autora del mismo color y un poco más abajo colocados de manera horizontal los símbolos en pequeño con el color de su tribu colocados uno al lado del otro. Toda la parte de delante está delimitada por un marco blanco con bordes internos redondeados recordando al contorno de las cartas. La parte de detrás también tiene un fondo negro y el marco que lo delimita, pero solo tiene los símbolos colocados de manera vertical uno debajo del otro con un mayor tamaño que los de delante.

Posproducción

A la hora de imprimir las cartas decidí utilizar los típicos bordes redondos que la mayoría de los juegos de cartas utilizan en su confección. Todas las cartas presentan este marco blanco alrededor y el tamaño de estas es de 6,20cm x 9,50cm. Cada carta tiene un número de un color diferente (del 1 al 6) en la esquina superior izquierda y en la parte inferior derecha el símbolo en negro que representa a cada tribu. Las cartas comparten el mismo color de fondo dependiendo de la tribu a la que pertenezca la carta. Por detrás todas tienen el mismo reverso, con fondo negro y símbolos con sus respectivos colores, a excepción de las instrucciones que estarán escritas tanto por delante como por detrás de una carta.

Las medidas de las instrucciones serán 9,50cm x 6,20cm. Esta carta se colocará por encima de la baraja, dentro de la caja, y el contenido de las instrucciones estarán repartidas por delante y por detrás de esta.

Decidí que el material de la caja fuese el cartón con un acabado satinado, con las medidas de 9,66cm x 6,5cm x 1,5 cm, lo suficientemente grande para que quepan todas las cartas, pero no demasiado espaciosa, para que las cartas se mantengan en su lugar.



Fig. 114. Resultado final.

Desarrollo

Lo primero de todo fue hacer diferentes bocetos de las cartas para elegir qué diseño tendrían. Una vez elegidos realicé los diferentes bocetos de los personajes a lápiz antes de pasarlos a formato digital. Fue difícil el elegir poses diferentes para cada integrante de cada grupo y los diferentes vestuarios de cada uno para evitar que fueran muy parecidos, aunque todas las tribus guarden características muy similares dentro de cada una. Tuve que elegir: sexo, raza, edad, etc. para cada uno de los personajes, con el objetivo de que fuesen variados. La mayor complicación fue representar dichas características en todos y cada uno, que el aspecto físico coincidiese con la raza y edad. En cuanto al género, género intenté jugar con algunos personajes para que fuesen más andróginos y que no tuviesen tan marcado el ser masculino o femenino. También traté de conseguir una variedad de cuerpos diferentes respecto a altura o constitución, evitando asignar a la mayoría el patrón de cuerpo idealizado e intentando hacerlos lo más realistas posible. La intención fue incluir a todo tipo de gente diferente, por eso los cuerpos tienen que ser de una gran variedad, manteniendo un aspecto un tanto “infantil” pero que demuestre la diferencia patente en el grupo de personas al que pertenece cada tribu. Después tocó elegir qué técnica usaría para darles un acabado final. Primero pensé en dibujos con líneas de contorno, que al final deseché por ser dibujos sin necesidad de líneas, solo coloreados. Para el diseño de

los fondos primero surgió la idea de un fondo con degradado de un color diferente que representara a cada tribu, luego un paisaje panorámico del lugar donde se originó cada tribu, pero no llegaba a convencerme y porque sería muy recargado para unas cartas de un juego sencillo. Así que, mi elección final fue hacer un fondo igual para todas las cartas con una elipse en el centro, pero cambiando el color de la elipse y el fondo de esta en las diferentes tribus.

En la fase final del diseño de las cartas, decidí ponerles un borde blanco con las esquinas redondeadas para que le aportase un aspecto más recogido con el marco blanco. En la esquina superior izquierda figuran los números del 1 al 6, cada uno de un color diferente, es decir, todos los unos en todas las tribus serán del mismo color, todos los 2 en todas las tribus serán del mismo color, etc. y así con todos los números. En la parte inferior, a la derecha, aparece el símbolo de cada tribu en negro.

El reverso de las cartas se compone de los símbolos de las tribus de diferentes tamaños y en distinta colocación. Fue difícil decidir qué símbolo representaría a cada tribu y cómo simplificarlo para que se identificase correctamente qué símbolo era cada uno. Al final, después de varias versiones, decidí que el reverso de las cartas se compondría de un fondo negro, con los símbolos de los colores que

los representan, de diferentes tamaños y un contorno blanco que rodea el borde de la carta.

El fondo de las cartas fue difícil de elegir en cuanto a los colores que definirían a cada tribu, ya que tenían que ser colores que no afectasen a la percepción del personaje. También esos colores serían los que se utilizarasen a la hora de hacer el fondo de la caja para definir cada color de las siete franjas.

Después de descartar la idea del folleto, me decidí por el diseño de las instrucciones del juego en forma de una carta. Primero se planteó únicamente en blanco y negro, pero al final opté por poner las letras en negro junto a los símbolos y un marco de los colores de las tribus que rodea la carta. Las instrucciones, para que no fueran muy pequeñas las letras, están escritas tanto por delante como por detrás de esta con un cuerpo de letra aceptablemente legible.

La caja, después de varias versiones, elegí una en la que el color negro fuese la unión para todas las tribus, para así poder usar los colores de cada tribu y combinarse con todo, ya que la primera opción fue el amarillo, el color de la primera versión del reverso de las cartas, el único color que no he usado en ninguna tribu. Al no conseguir encajarlo en ningún lado de la portada, cambié el color del reverso al negro, que también utilicé luego en la caja. Aparte de ello usé un marco blanco delante y detrás imitando los bordes de las cartas y jugué con los símbolos tanto en tamaño como en color y con los colores de cada tribu en el diseño de la caja. Al ser un fondo negro empleé el blanco para que las letras destacasen.

Instrucciones

La intención es darle la vuelta al juego. Las cartas como se presentan dividiendo las diferentes familias en razas o nacionalidades muestran un aspecto un tanto racista en el juego, reflejo de la mentalidad de la época en la que se comercializaron por primera vez las cartas. Mi idea es recrear el juego de las 7 familias, pero trasladándolo a la actualidad.

El juego consta de 7 tribus urbanas, teniendo en cuenta que cada tribu urbana estaría compuesta por nacionalidades o razas diferentes.

Se jugaría un tanto diferente del juego original: pueden participar de 2 a 6 personas. Se cuenta con 42 cartas, 7 familias, cada una formada por 6 componentes. Se barajarán las cartas y se repartirán 7 a cada jugador. Empieza una persona al azar preguntando la carta que quiere. Puede pedir a cualquiera una carta de una de las tribus que tenga en ese momento, hasta que a quien se lo pregunte no le pueda dar ninguna y se considere fallo. Entonces cogerá una carta del montón y se pasará el turno al otro. Continuará el siguiente, en sentido de las agujas del reloj. Así hasta que todas las tribus estén completas. Gana quien tenga más tribus.

Como no se dividen por hijos, padres ni abuelos las cartas tendrán el nombre de la tribu y cada carta de cada familia tendrá un número, del 1 al 6. De acuerdo con ello, se pedirán las cartas como, por ejemplo: Emo 1, así hasta conseguir todos los Emos del 1 al 6.

Otra forma de jugar es igual que la anterior, pero agrupando los personajes por números y no por tribus. En ese caso, por ejemplo,

se deberían conseguir todos los números uno, es decir, seis unos. Así con todas las cartas. Un ejemplo de ello a la hora de pedir las cartas sería: 1 Gamer, 1 Emo, etc.

Es decir, la 1ª modalidad ofrecerá una separación por tribus, mostrando una forma de exclusión que divide entre grupos urbanos y evita la perspectiva de las cartas originales, ya que los componentes de las cartas son de diferentes razas y nacionalidades. La 2ª modalidad posibilitará una mezcla tanto de tribus como de razas, al separarse por números, evitando la exclusión que también puede plantear mi versión del juego. De esta manera se evitaría tanto la forma de separación del juego original (por razas) como la de mi versión del juego (por tribus).

Resultados

Cartas



Fig. 115. Cartas Emos.



Fig. 116. Cartas Emos.

Furries

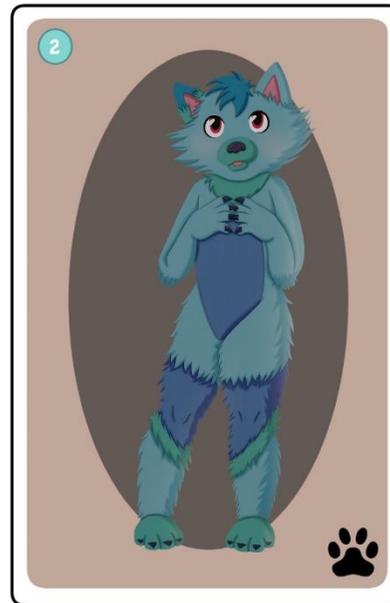


Fig. 117. Cartas Furrries.

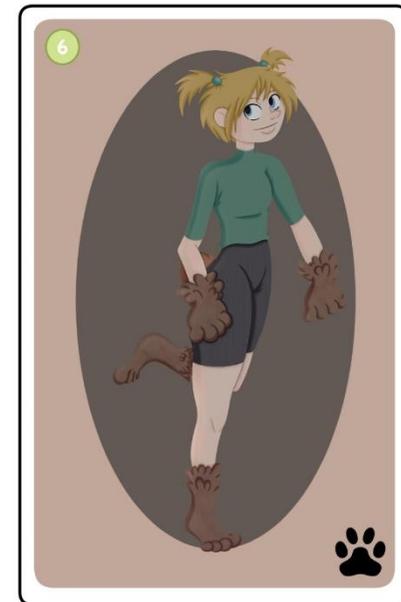
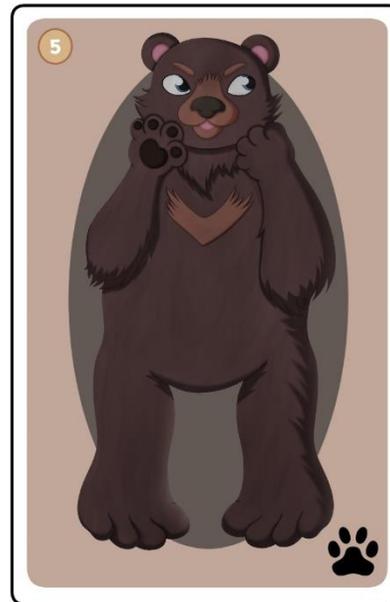


Fig. 118. Cartas Furies.

Gamers



Fig. 119. Cartas Gamers.



Fig. 120. Cartas Gamers.

Hípsters



Fig. 121. Cartas Hípsters.



Fig. 122. Cartas Hípsters.

Lolitas



Fig. 123. Cartas Lolitas.



Fig. 124. Cartas Lolitas.

Metaleros



Fig. 125. Cartas Metaleros.



Fig. 126. Cartas Metaleros.

Steampunks



Fig. 127. Cartas Steampunks.

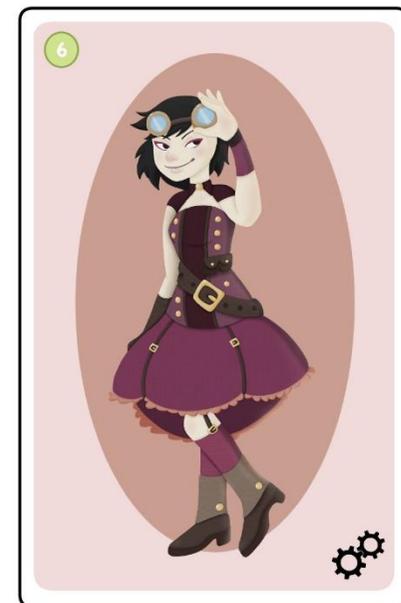


Fig. 128. Cartas Steampunks.

Reverso



Fig. 129. Reverso.

Instrucciones

Reglas del juego

Pueden participar en el juego de 2 a 6 personas. La baraja se compone de 42 cartas, formando 7 tribus urbanas diferentes, integradas por 6 personajes cada una. Cada tribu tiene los personajes numerados del 1 al 6 en la esquina izquierda superior, el símbolo de la tribu en la esquina contraria y el nombre de la tribu en el centro inferior de la carta. Se puede jugar de dos formas diferentes:

- 1º: Se agruparán los 6 personajes que forman cada tribu urbana.
- 2º: Se agruparán los 6 personajes que tengan el mismo número.

Una vez elegido de qué modo se quiere jugar, se barajarán las cartas y se repartirán 7 a cada persona. Si sobran, se colocará el montón restante en el centro de la mesa. Una persona al azar comenzará pidiendo una carta de la familia que quiera (si juegan según la primera modalidad) o pidiendo una carta del número que seleccione (si juegan según la segunda modalidad) a otra persona que ella elija. Ésta deberá cumplir la petición siempre y cuando tenga al menos un componente de esa familia. Por ejemplo:

- 1ª modalidad: Emo número 1, Emo número 6, Emo número 4, etc.
- 2ª modalidad: Emo número 2, Lolita número 2, Steampunk número 2, etc.

Si se acierta, se seguirá pidiendo cartas a quien quiera, pero si se falla pidiendo una carta que no tiene la otra persona, se cogerá una carta del montón del centro de la mesa y se pasará el turno al siguiente según el sentido de las agujas del reloj. Una vez que el mazo del centro se acabe, se seguirá jugando sin coger más cartas. Una vez se complete el grupo consiguiendo las 6 cartas que lo forman, se colocarán en la mesa. Gana quien haya completado más grupos.



Emo



Lolita



Metalero



Furry



Steampunk



Hipster



Gamer

Fig. 130. Instrucciones.

Caja



Fig. 131. Caja.

Caja y cartas impresas



Fig. 132. Caja y cartas.

Conclusiones

A diferencia del juego original, "Familias de 7 Países", creo que he conseguido aportar una diferente visión del juego con mi versión "El Juego de las Tribus Urbanas". Quizás no he conseguido introducir toda la diversidad que faltaba en el juego original, pero sí la suficiente para marcar una diferencia notable entre uno y otro. Dejando los estereotipos de cada raza o nacionalidad a un lado, he intentado introducir diferentes razas con sus características obviando los estereotipos raciales que se consideran racistas. Además de centrarme en las razas, lo principal en mi juego ha sido el tema de las tribus urbanas, que es el factor de división de grupos en el juego reinventado por mí. Los personajes varían y cambio la dinámica de padre, madre, hijo, abuelo, etc. del juego original. En mi versión, en cambio, sólo se vigila la paridad entre hombres y mujeres sin un rol familiar definido. Cada tribu está formada por 6 personas, 3 hombres y 3 mujeres, con diferentes edades que varían desde adolescente, joven adulto y adulto. A este juego se le podrían añadir más grupos

que no han aparecido en esta baraja. Para ello se podrían añadir expansiones libres de diferentes tribus al juego base, teniendo la libertad de comprarlas o no. Con ese objetivo se podría crear un pack con nuevas tribus o ir publicando un grupo nuevo periódicamente para ampliar la baraja hasta que, cuando sean suficientes cartas nuevas añadidas, se tenga la posibilidad de elegir con qué tribus se juega y con cuáles no.

Al haber un gran número de tribus urbanas identificables en la actualidad, la baraja se podría aumentar significativamente, pero aun así sería un número limitado de grupos, aunque este número pueda ser elevado, ya que a lo largo de los años seguirán surgiendo más tribus (siempre surgen tribus nuevas, por lo que el juego contaría con la necesidad de ampliarse constantemente. Algo que como proyecto comercial puede plantear un beneficio continuo).

Webgrafía

Anónimo. (2018). Metropoli. Recuperado de: https://www.metropoliabierta.com/el-pulso-de-la-ciudad/en-la-calle/juego-mesa-contra-racismo_6267_102.html. Consultado el 28 de febrero de 2020.

Cosas de Naipes. (13 de junio de 2018). [Entrada de blog]. NHFournier Blog. Recuperado de <https://www.nhfournier.es/blog/cosas-de-naipes/>. Consultado el 30 de noviembre de 2019.

Cultura Gamers. (2019, 3 de agosto). *EcuRed*. Recuperado de: https://www.ecured.cu/Cultura_Gamers. Consultado el 28 de febrero de 2020.

Emo (subcultura). (6 de julio de 2020). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Emo_\(subcultura\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Emo_(subcultura)). Consultado el 2 de febrero de 2020.

Ereaga, T. (7 de septiembre de 2014). Familias de siete países: Una baraja muy familiar. [Entrada de blog]. Recuperado de <http://otroragejor.blogspot.com/2014/09/familias-de-siete-paises-una-baraja-muy.html>. Consultado el 30 de noviembre de 2019.

Furry fandom. (7 de julio de 2020). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Furry_fandom. Consultado el 2 de febrero de 2020.

González, S. (9 de noviembre de 2016). 'Steampunk', una moda actual que retrocede en el tiempo. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://www.elmundo.es/f5/2016/11/09/58221e9fca4741b4318b4637.html>. Consultado el 2 de febrero de 2020.

Gutiérrez, I. (2019). Juguetes contra el racismo: de lápices “color carne” a muñecos negros difíciles de encontrar en grandes almacenes. *elDiario.es*. Recuperado de: https://www.eldiario.es/desalambre/Opciones-educar-racismo_0_851115494.html. Consultado el 28 de febrero de 2020.

Hipster (subcultura contemporánea). (2020, 9 julio). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Hipster_\(subcultura_contempor%C3%A1nea\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Hipster_(subcultura_contempor%C3%A1nea)). Consultado el 28 de febrero de 2020.

Lalala. (6 de noviembre de 2017). Tutty, un juego de familias diversas. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://www.verkami.com/projects/18632-tutty-un-juego-de-familias-diversas>. Consultado el 28 de febrero de 2020.

¿Lolita Para Chicos?. (2014). *Bows*. Recuperado de: <http://www.bowsmagazine.com/2014/08/lolita-para-chicos.html>. Consultado el 2 de febrero de 2020.

Metalero. (2020, 6 de mayo). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Metalero>. Consultado el 28 de febrero de 2020.

Nielson, S. (2009). Sam's Concepts. Recuperado de: <http://www.samnielson.com/new-page>. Consultado el 20 de marzo de 2020.

Redacción CH. (2015). Cultura emo: conoce su historia y su significado. *Los Andes. Periodismo de Verdad*. Recuperado de: <https://www.losandes.com.ar/article/cultura-emo-conoce-su-historia-y-su-significado-852071>. Consultado el 2 de febrero de 2020.

Redacción LA. (2018). Quiénes son los "Furry", la nueva tribu urbana que se disfraza de peluches. *Los Andes| Periodismo de Verdad*. Recuperado de: <https://www.losandes.com.ar/article/view?slug=que-son-los-furry-la-nueva-tribu-urbana-que-se-disfraza-de-peluche>. Consultado el 2 de febrero de 2020.

Retrochenta. (30 de diciembre de 2015). 50 años de la baraja "Familias de los 7 Países", de Fournier. 1965. [Entrada de blog]. Recuperado de <http://retrochenta.com/2015/12/30/baraja-familias-de-los-7-paises-de-fournier/>. Consultado el 30 de noviembre de 2019.

Reyero, L. (29 de enero de 2012). The family of man. [Entrada de blog]. Recuperado de <http://www.laurareyero.com/the-family-of-man/>

The Family of Man. (2019, 4 de agosto). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de:

https://es.wikipedia.org/wiki/The_Family_of_Man. Consultado el 24 de mayo de 2020.

Ruben. (2019). MODAELLOS.COM. Recuperado de: <https://modaellos.com/estilo-hipster-hombre/>. Consultado el 28 de abril de 2020.

Saez, O. (2019). Hipster Moda. Recuperado de: <https://hipstermoda.top/estilo-hipster-mujer/>. Consultado el 28 de abril de 2020.

Solana, C. (Año no especificado). Emos. Tribus Urbanas. Recuperado de: <http://tribusurbanas.org/emos/>. Consultado el 2 de febrero de 2020.

Steampunk. (9 de julio de 2020). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Steampunk>. Consultado el 2 de febrero de 2020.

Tifentäle, A. (2 de julio de 2018). The Family of Man: The Photography Exhibition that Everybody Loves to Hate. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://fkmagazine.lv/2018/07/02/the-family-of-man-the-photography-exhibition-that-everybody-loves-to-hate/>. Consultado el 10 de junio de 2020.

Tribu de Hipster. (2019, 26 de agosto). *EcuRed*. Recuperado de: https://www.ecured.cu/Tribu_de_hipster. Consultado el 28 de febrero de 2020.

Vant. (15 de diciembre de 2009). Como viste un metalero. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://vant.over-blog.es/article-como-viste-un-metalero-41218956.html>. Consultado el 5 de abril de 2020.

Vicens Bordes, G. (3 de marzo de 2013). Steampunk en la moda y el diseño. [Entrada de blog]. Recuperado de <http://pladelafont.blogspot.com/2013/03/steampunk-en-la-moda-y-el-diseno.html>. Consultado el 2 de febrero de 2020.

VoyageLA. (16 de julio de 2019). Meet Debbie Oak. [Entrada de blog]. Recuperado de <http://voyagela.com/interview/meet-debbie-oak-independent-artist/>. Consultado el 28 de febrero de 2020.

Bibliografía

Díaz Canales, J. y Guarnido, J. (2014). *Blacksad Integral*. Barcelona: Norma Editorial.

Feixa, C., Porzio, L., Gutiérrez, I. y Bordonada, M. (2004). *Culturas juveniles en España (1960-2004)*. Madrid: Injuve.

Hernández Pérez, J. (2018). *Lotería de Relaciones, Constelación de Realidades* (Trabajo Fin de Grado). La Laguna: ULL.

Itagaki, P. (2016- 2020). *Beastars*. Colombres, Asturias: Milky Way Ediciones.

Julius, J. (2019). *El Arte de Zootrópolis*. (España): Prisanoticias Colecciones.

Magallón Martínez, R. C. (2013). 17 Años de “Tribus Urbanas”. *RUTA: Revista Universitaria de Treballs Acadèmics*, nº5, págs. 1-8.

Anexo



Fig. 133. Algunas cartas del juego “Happy Families” (1851).



Fig. 134. Exposición de Fournier.



Fig. 135. Diferentes variantes de la caja “Familia de 7 Países”, 1965.



Fig. 137. Caja de la versión vasca.

Fig. 136. Versión de Imaginarium.



Fig. 138. Variantes de blíster.



Fig. 139. Variantes de blíster.



