



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Queer Quest. Un juego de cartas para aprender sobre el
colectivo LGTBIQ+

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Ros Jareño, Claudia

Tutor/a: Berenguer Wieden, María Desamparados

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

El documento de TFG a continuación recopila las diferentes fases de creación de un juego de cartas, desde la redacción de las normas y dinámica, hasta la ilustración de las cartas realizadas en medios digitales. Se trata de un juego cuya intención es proponer una forma sencilla y divertida de aprender sobre la cultura queer a la vez que visibilizar partes del colectivo poco conocidas. Para esto, se hará un estudio sobre los juegos de cartas a lo largo del año y su funcionamiento dependiendo de su finalidad. Asimismo, se buscará información acerca de la trayectoria e historia que rodea al colectivo LGTB+, como de términos, definiciones y palabras que lo componen. Se incluirá la representación de personajes queer en medios como series, libros, películas, etc. para poder ofrecer referencias, incluir clichés y estereotipos dañinos e informar y concienciar a los jugadores.

PALABRAS CLAVE

Juego, cultura, visibilidad, queer

ABSTRACT

The following FDP (Final Degree Project or TFG) collects the different phases of the creation of a card game, from the writing of the dynamic and instructions, to the illustration of the cards made in digital media. It consists of a game with the intention of bringing a fun and easy way to learn about queer culture while making visible issues and lesser known parts of the LGBT+ community. For this to happen, there will be a study about card games through the years and the mechanics behind the intentions of those games. At the same time, I will search about the history, terms and definitions involving the LGBT+ community. It will include representation of queer people in media, like series, cartoons, books, movies... to show hurtful clichés and stereotypes to inform and raise awareness about this to the players.

KEYWORDS

Game, culture, visibility, queer

RESUM

El document de TFG a continuació recull les diferents fases de creació d'un joc de cartes, des de la redacció de les normes i dinàmica, fins la il·lustració de la baralla realitzada en mitjans digitals. Es tracta d'un joc amb el propòsit de crear una manera senzilla i entretinguda d'aprendre sobre la cultura queer a la vegada que visibilitza parts del col·lectiu poc conegudes. Per a aconseguir açò, es realitzarà un estudi dels jocs de cartes al llarg dels anys i el funcionament depenent de la seua finalitat . A més, es recercherà informació de la història pertanyent al col·lectiu LGTBIQ+, com termes, definicions i paraules que el componen. S'inclourà la representació de personatges queer en mitjos com series, llibres, pel·lícules, etcètera, incloent clichés i estereotips danyins e informar i concienciar als jugadors.

PARAULES CLAU

Joc, cultura, visibilitzar, queer

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no hubiera sido posible sin todas aquellas personas que han estado a mi lado durante todo este proceso. En primer lugar, quiero agradecer a mis amigos, por el apoyo incondicional que me han dado, siempre podía contar con ellos para una segunda opinión, tanto en la parte conceptual como la visual. En segundo lugar, agradezco a mis padres por motivarme a seguir adelante con lo que me proponga y hacer todo lo posible por ayudar.

En tercer lugar, a todos los compañeros y profesores que he conocido en estos cuatro años de carrera de los que he podido aprender y me han ayudado a crecer como artista y como persona, sin vosotros no sería quien soy. Muchas gracias a todos de corazón.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1. Objetivos	6
2.2. Metodología	4
3. MARCO TEÓRICO	5
3.1. Juegos de cartas	6
3.1.1. <i>Origen de las cartas</i>	7
3.1.2. <i>Diferentes barajas y sus mecánicas</i>	8
3.2. Trayectoria e historia del colectivo LGTBIQ+	9
4. REFERENTES	0
4.1. Parade	1
4.2. Her-stóricas Pioneras	2
4.3. Iván Pineros	3
4.4. Mili Koey	4
5. DESARROLLO DEL TRABAJO	5
5.1. Producción	6
5.1.1. <i>Moodboard y ilustración</i>	7
5.1.2. <i>Dinámica del juego y redacción de retos</i>	8
5.2. Postproducción	9
5.2.1. <i>Maquetación y packaging</i>	0
5.2.2. <i>Impresión y lanzamiento del juego</i>	1
6. CONCLUSIONES	2
7. BIBLIOGRAFÍA	3
8. ÍNDICE DE FIGURAS	4
ANEXO	A

1. INTRODUCCIÓN

Queer Quest surge de mi pasión por los juegos de cartas, de la versatilidad y originalidad que tienen. Es un formato portátil, divertido, bastante adaptable a la infinidad de temas y dinámicas, con el que puedes llegar a aprender incluso.

Por esto mismo es el formato que he elegido para plasmar mi proyecto, que nace de la necesidad de facilitar un medio con el cual aprender las bases de lo que significa ser *queer*. Como persona de género no binario y bisexual, me encuentro en la situación de explicar repetidamente cosas que, aunque algunos conozcan, la mayor parte no sabe de su existencia a no ser que tengan a alguien cercano a ellos que sea LGTBQ+. Aunque también se da esa desinformación dentro del colectivo mismo, ya que hay algunas partes más invisibilizadas que otras. Esta situación es entendible ya que, aunque la gente gay, trans, lesbiana o asexual siempre ha existido, es desde unos pocos años que se ha dado la oportunidad de sentirse en un ambiente más seguro para hablarse más al respecto y explorar o plantearse uno su sexualidad, género, etc.

Todo esto no quiere decir que en todos los países ni en todos los ámbitos se haya avanzado al mismo nivel y la LGTBfobia, las agresiones y bullying haya desaparecido. Pero poco a poco se ve más representación en los medios, más charlas en colegios, se crean espacios seguros donde uno puede ser si mismo. Por tanto, este proyecto va más allá del trabajo académico, tengo una implicación e interés personal para que todos aquellos, ya sean adultos, adolescentes o niños, que quieran informarse, proporcionárselo de la forma más entretenida y sencilla posible.

Teniendo esto en mente, durante toda la memoria hemos utilizado el pronombre neutro español *elle* a la hora de referirnos a un conjunto de gente, en vez de el masculino que se usa habitualmente, para así incluir identidades más allá de los géneros binarios hombre y mujer cuando se quiere mencionar a multitudes.

El nombre del juego es Queer Quest, que hace referencia tanto al colectivo LGTBQ+ como a su finalidad educativa, ya que la palabra *question* significa pregunta en inglés. A la vez, la palabra *quest* recuerda a las misiones o búsquedas del tesoro, ya que en los inicios del proyecto pretendía que tuviera una estética medieval. Esta idea se descartó porque contrastaba fuertemente con la actualidad de los temas que pretendía tratar.

Por eso mismo, el juego se presenta con una caja en la que en su interior encontramos una baraja, unas instrucciones y una libreta de pegatinas arrancables para que cada uno escriba su nombre y pronombres antes de empezar la partida.

La baraja consta de 60 cartas ilustradas por mí, separadas en seis palos correspondientes a los seis colores de la bandera arcoíris que representa al

colectivo LGBTQI+. En cada uno de estos palos hay 6 cartas, separadas en cartas de Definición, que incluye explicaciones de conceptos como el drag, la no monogamia o pronombres y banderas de las diferentes identidades de género y sexualidades; y cartas de Personaje, que recoge personas relevantes para el colectivo, activistas, escritores queer y sus biografías. Un séptimo palo recoge las 24 cartas restantes, las Cliché, es decir, referencias, bromas y expresiones de la cultura queer.

Cabe añadir que la realización del proyecto reúne los conocimientos adquiridos en asignaturas sobre ilustración, diseño gráfico, concept art, género y sexualidad sumado a la investigación propia. Esas asignaturas me han aportado conocimientos sobre la composición, maquetación que mejoran indudablemente al resultado final del producto.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

A continuación nombraremos los objetivos principales a cumplir en este proyecto y la motivación personal y artística por la que nos involucramos en un trabajo con esta temática y formato.

2.1. OBJETIVOS

Crear un juego de cartas con el que aprender sobre la cultura queer, desde conceptos como el drag hasta identidades de género y las sexualidades más conocidas, pero sin olvidar incluir partes del colectivo más invisibilizadas, como la demisexualidad o personas agénero.

Diseñar el juego con una estética acorde al tono y tipo de juego, además de conseguir una mecánica funcional para que la partida sea entretenida.

Explicar conceptos queer que, incluso dentro del colectivo, se suelen desconocer, para llegar a un punto de comprensión y respeto por todes; además de redactarlos de forma ligera y sencilla de entender.

Realizar ilustraciones basadas en personajes históricos, eventos y retos relevantes al colectivo LGTB+ con un estilo definido que se mantenga a lo largo de la baraja, siendo coherente con el diseño de las cartas en ambas caras, la caja e instrucciones.

Ilustrar al servicio de una idea que es investigar y visibilizar la cultura queer para así conseguir la inclusión social de esta desde un ámbito lúdico como lo es un juego de cartas.

Crear una dinámica entretenida con un reglamento de fácil lectura, usando de referencia juegos reales para así incluir la preparación previa a la partida, acciones por turno, cómo ganar la partida y otros elementos.

Enfocar el proyecto de cara a un mercado profesional, imprimiendo varias copias para venderlas en eventos y convenciones a la vez que investigar cómo publicarlo.

2.2 METODOLOGÍA

Mi método para dar a conocer la cultura del colectivo LGTBQ+ es mediante el formato de juego de cartas, para así conseguir la inclusión social desde un ámbito lúdico. Gracias a este formato, la información se adquiere de forma más ligera y entretenida, pero sin dejar de lado la intención de llegar a un punto de comprensión y respeto por todes.

Para la elaboración de este proyecto, lo hemos dividido en tres partes: conceptualización, producción y postproducción, siendo la conceptualización tanto la parte de investigación y búsqueda de referentes como la planificación del juego. Durante la conceptualización hemos realizado un estudio de campo sobre las mecánicas, barajas, siguiendo el modelo clásico de la baraja Fournier, y los tipos de juegos de cartas existentes para así escoger qué tipo de juego crear y va a aportar más a la finalidad del mismo.

Otro aspecto a investigar es la trayectoria e historia que rodea el colectivo LGTBQ+: las primeras revueltas, activistas y escritores, jergas, etiquetas, etc. Todo ello permite, junto a los referentes artísticos, abordar mejor la creación del juego y escoger qué contenidos consideramos priorizar incluir en la baraja y cuales añadiremos en posibles futuras expansiones. Asimismo, también se seleccionan elementos de los distintos juegos referentes para componer la baraja: formato, número de cartas, si estarán separadas por palos, si habrá diferentes tipos de carta y que aportan cada uno de ellos. Una vez decidido esto, hemos realizado una escaleta con la cantidad de cartas y el tema que va a tratar cada una, para que en la producción se redacte su contenido.

Después de seleccionar estos temas y crear el *moodboard*, hemos hecho los bocetos y prueba de color de cada una de las cartas. Al separar la baraja en 6 colores distintos, asignamos las cartas según el color predominante de la ilustración en un palo u otro. Paralelamente a la ilustración de las cartas en Procreate, íbamos redactando sus correspondientes textos en un documento Word, para así cuando ambos lados estuvieran acabados, maquetarlos juntos en Indesign con el diseño de carta definitivo en postproducción. A la par que las ilustraciones, diseñamos una plantilla de pegatinas para que los jugadores pongan su nombre y pronombres; y diferentes versiones del logo, una simplificada para icono de redes sociales, una para usar en la caja, y otra para el reverso de las cartas.

Una vez teníamos la gran mayoría de las ilustraciones acabadas y las definiciones de las cartas de tipo Cliché ya redactadas llega la postproducción, donde maquetamos todo en varias hojas A3 y se mandó a imprimir el primer prototipo, para así testar dinámicas de juego que planteadas con diferentes grupos de gente, ya sea amigos, familiares o compañeros de la universidad. Con las anotaciones y correcciones sacadas de estas partidas de prueba, pro-

cedemos a la redacción y diseño de las instrucciones, la dinámica del juego, *packaging* definitivos, junto a la impresión final de la baraja.

Mi implicación con ODS está presente durante todo mi proyecto, ya que Queer Quest se enfoca en sensibilizar, concienciar y dar visibilidad al colectivo LGTBQ+. Con ello, busco conseguir la igualdad de todos los géneros, que es un derecho humano fundamental y esencial, al igual que reducir las desigualdades y asegurar los derechos mínimos que nos corresponden independiente de nuestra identidad de género u orientación sexual.

3. MARCO TEÓRICO

El marco teórico de este proyecto lo vamos a desarrollar en dos partes: los juegos de carta y el colectivo LGTBQ+. Respecto a los juegos de cartas recopilaremos información de su origen, diferentes barajas y algunos de los tipos de juegos según sus mecánicas.

En cuestión del colectivo LGTBQ+ se recogerá su trayectoria e historia, sucesos importantes, y ya más en la actualidad, la representación en los medios, discursos de odio y la constante lucha por los derechos básicos de la gente queer.

3.1. JUEGOS DE CARTAS

Los juegos de cartas o naipes se conforman de un conjunto de cartas elaboradas en papel de mucho gramaje o cartón conocidas como baraja. Las cartas que la componen tienen, por una cara, una numeración y dibujos de objetos o personajes y por la otra, comparten un mismo diseño. Esto sirve para que sean identificables de solo un lado, por lo que cada jugador solo conoce sus cartas y no puede saber las que tienen los demás.

Las barajas frecuentemente están separadas por palos, que son grupos de cartas visiblemente diferenciadas entre ellas dentro de la propia baraja, ya sea por colores, por elementos en las ilustraciones, etc. Según el país o continente hay diferentes tipos de barajas, algunos más conocidos como la española o inglesa.

3.1.1. Origen de las cartas

El origen de los naipes o cartas no se sabe con exactitud aún. Muchas fuentes afirman que los naipes llegaron de Oriente, pero es una afirmación demasiado inexacta, simplemente muestra que no es de origen europeo. Durante finales del siglo XIV e inicios del XV, se consideraba Oriente el norte de África, el este europeo, los países asiáticos entre el mar Mediterráneo,

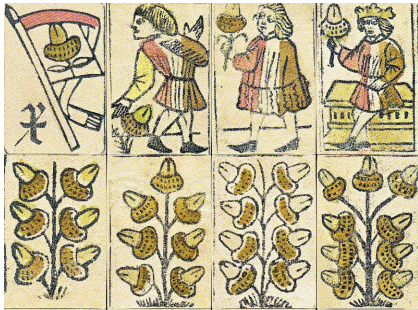


fig 1. Imagen de la baraja Karnöfel, 1426.

el mar Rojo y el Golfo Pérsico y, como en la actualidad, los países al este del Himalaya. Por esto mismo, decir que las cartas provienen de Oriente no era nada preciso.

Hay evidencias escritas de un juego de cartas conocido como *Yezi Gex* tras la invención del papel en la dinastía Tang (S. IX). El tarot *Mamluk* (Muluk Wa-Nuwwab), a pesar de que data del siglo XV, su origen se estima entre el año 1173 y 1250. Aún se conservan en el Museo Topkapitarot, en Estambul, ya que constituye uno de los primeros conjuntos de cartas con narrativa y simbología propia.

Otro de los más antiguos data de 1426, en Alemania y tiene como nombre *Karnöffel*, del que surgieron muchas variaciones en el norte de Europa. Al fin y al cabo, los primeros registros de juegos de cartas europeos son de finales del siglo XIV y aunque no fue hasta el siglo XVIII que alcanzaron su máxima popularización, evolucionaron y se expandieron de Europa al mundo entero.

De los países con barajas de naipes más destacables, cabe destacar tanto la española como la francesa, la inglesa y la alemana, que se explicarán a continuación junto diferentes juegos según su mecánica.



fig 2. Imagen de la baraja española, 1870.

3.1.2. Diferentes barajas y sus mecánicas

- **BARAJA ESPAÑOLA**

La baraja española consiste en un mazo de 48 naipes o cartas, clasificados en 4 “palos”, que representan a los estamentos más importantes de la época, comerciantes (oros), clero (copas), nobleza (espadas) y siervos (bastos), numerados del 1 al 12. Las figuras de la baraja española correspondientes a los números 10, 11 y 12, y se llaman *sota*, *caballo* y *rey* respectivamente y, están ilustrados de cuerpo entero, no como en la baraja francesa. Su diseño y figuras son de inspiración medieval y algunos mazos incluyen además 2 comodines.

Esta baraja tiene una gran versatilidad, ya que con ella se puede jugar a innumerables juegos clásicos españoles, como el cinquillo, la brisca, el burro, el mentiroso o el mus.

- **BARAJA FRANCESA**

La baraja francesa está formada por 52 naipes, divididos en cuatro palos: corazones, diamantes, picas y tréboles. Además, son reconocibles por las tres figuras que aparecen en el mazo: el *Valet*, la Reina, y el Rey, al cual se le llama *The Roi*.

Es el antecedente de la baraja inglesa, la más usada en el mundo anglosajón y elemento fundamental en el funcionamiento de casi todos los juegos de casino. El diseño fue creado exclusivamente para la clase alta y es debido a esto su estilo elegante.

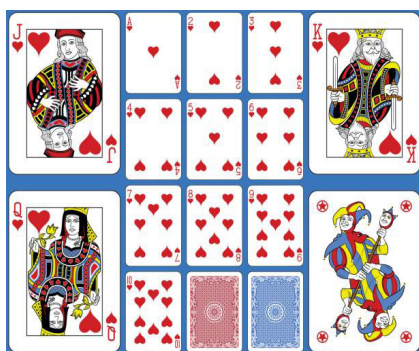


fig 3. Imagen de la baraja francesa, 1392.

Los franceses simplificaron el diseño de los naipes, obteniendo como resultado una mayor facilidad a la hora de memorizar los símbolos y leer los naipes. Como dato curioso, las cartas de reyes representan a reyes euro-



fig 4. Imagen de la baraja inglesa, 1882.



fig 5. Imagen de la baraja alemana, 1763.



fig 6. Fotografía de la baraja creada como merch de Monster High, 2011.

peos: el rey de corazones representa a Carlomagno; el rey de Diamantes, Augusto; el de tréboles, en honor a Alejandro de Macedonia; y el Rey de espadas es por el Rey David.

- **BARAJA INGLESA**

La baraja inglesa es una derivación de la baraja francesa, por lo que, al igual que la anterior, consta de 52 cartas que se agrupan en cuatro palos de 13 cartas cada uno: corazones, picas, diamantes y tréboles. Las picas y tréboles son palos negros, mientras que los corazones y diamantes son palos rojos. Otra similitud con la baraja francesa, las 13 cartas de cada palo de la baraja inglesa están formadas por 9 cartas numerales (del 2 al 9) y 4 cartas literales: el as (A), la jota o Jack (J, similar a la sota), la reina o Queen (Q) y el rey o King (K).

Tienen un diseño más minimalista, el cual resulta más fácil leer y entender. Esto no significa que la elegancia de su estética no esté presente, pues igualmente se aprecian esos detalles que las diferencian de un mazo de cartas común.

- **BARAJA ALEMANA**

La baraja alemana tiene 52 cartas y consta de los conocidos cuatro palos de tréboles, diamantes, corazones y picas. Cada palo está compuesto por 13 cartas, desde el as hasta el número 10; además de las tres figuras, que reciben el nombre de Bube (B), equivalente al Valet francés y al Jack inglés; Dame (D), equivalente a la Dame francesa y a la Queen inglesa; y König (K), equivalente al Roi francés y el King inglés.

- **TAROT**

La más numerosa, sin duda, es la que se utiliza para la práctica del tarot: cuenta con 78 cartas, 22 de ellas son arcanos mayores, 40 corresponden a arcanos menores y, las restantes 16, se identifican con figuras específicas. Los arcanos menores y las figuras, por su parte, se reparten en cuatro palos (espadas,oros, copas y bastos), similares a los de la baraja española. Su ilustración es más narrativa y cada carta está llena de simbología y connotaciones a interpretar según los elementos que hay, donde están ubicados, qué colores utilizan, etc.

- **BARAJAS TEMÁTICAS**

Estas están creadas específicamente para un tipo de juego con una historia o estética concreta. En esta categoría podría incluir a muchos de los juegos que se juegan en la actualidad, como es el caso del *UNO*, merchandising de series como *Star Wars* o series hechas por la marca Fournier para colecciones de muñecas.

Tras esta recopilación de las barajas más importantes, ahora es necesario mencionar los tipos de juegos según sus mecánicas.

- **JUEGO DE BAZAS**

Es uno de los juegos más populares diseñados para dos o más personas. Hay diferentes formas de jugarlos dentro de esta categoría, pero general-



fig 7. Fotografía de la baraja del UNO, 1992.

mente consisten en superar la táctica del otro jugador, ya sea con una mejor estrategia o trucos a lo largo de varias rondas. La meta de estos juegos puede variar, puede que tengas que coleccionar el máximo de cartas de trucos o evitarlas, etc.

- **EMPAREJAR**

Como ya dice el nombre, el propósito de este juego es emparejar una serie de cartas antes de que lo haga tu oponente. Algunas variantes de este incluyen que tienes que emparejarlas y descartarlas antes que nadie para ganar. Un ejemplo de esto sería el Rummikub.

- **DESECHAR**

En este tipo de juegos, cada jugador tiene una mano de cartas que jugar y de la que se tiene que deshacer de ellas jugándolas. El primero en descartar todas las cartas de su mano gana, como en el Uno, aunque en otros juegos hay solo un perdedor, que es aquel que se queda con cartas.

- **JUEGOS DE ATRAPAR Y COLECCIONAR**

De los más sencillos de jugar, ya que suele ser la dinámica que se utiliza en los juegos para niños. Para mostrar un ejemplo de esta mecánica, habría que repartir toda la baraja entre los dos jugadores. Tienen que revelar a la vez la carta que escojan para batallar y gana la que más puntuación tenga, que se lleva ambas cartas. Gana aquella persona que consigue todas las cartas de la baraja.

- **COMPETICIÓN**

Estos juegos se caracterizan por competir con un oponente, por ver y comparar las manos de ambos jugadores en pos de saber quién tiene la mejor combinación de cartas en sus manos. Pueden echar faroles y mentir, hacer creer que tienes mejor puntuación para perjudicar al otro jugador, etc. La mayor parte de los juegos de apuesta se incluyen en esta categoría, como el poker.

Otros tipos de juego existentes son los juegos de memoria, en los que debes emparejar y memorizar; el solitario, que son juegos para jugar, como bien dice el nombre, solo; para beber, con retos para hacerte beber alcohol; de rol, como lo es El lobo, en la que hay un narrador y el resto de jugadores pretenden ser aldeanos, lobos o otros personajes que se incluyan en la baraja

Aunque haya explicado varios tipos de juegos de cartas, estos no son todos los que existen y hay que tener en cuenta que hay muchos juegos que no se quedan solo con una dinámica, sino que recogen aspectos de una y otra. Un ejemplo serían los juegos de memoria, que son de emparejar, pero a la vez, de coleccionar más parejas que otros jugadores.

En la actualidad, aunque se siguen jugando a juegos de cartas, las barajas tradicionales como la española son más habitual en los pueblos, o de jugar en festivos, cuando vas de viaje a la playa, montaña, etc. Ha habido un auge de juegos de cartas, hasta el punto de que hay locales y bares que se



fig 8. Fotografía del juego los Hombres lobo de Castronegro, más conocido como el Lobo, 2001.

especializan en tener juegos de cartas y de mesa, en los cuales si llegas a gastar en varias consumiciones puedes hacer uso de los juegos que tienen disponibles de forma gratuita y es una manera muy entretenida de descubrir nuevos juegos y pasar una tarde de ocio con amigos.

3.2. TRAYECTORIA E HISTORIA DEL COLECTIVO LGTBIQ+

Primero que nada, hay que entender que las personas queer ha existido en todas las culturas y a lo largo de toda la existencia de la humanidad. Nos referimos a la gente queer como aquella que no sigue los cánones de la normatividad, disidencia sexual y de género, que por desgracia ha estado perseguida prácticamente desde sus inicios. El movimiento LGTBIQ+ lucha por la igualdad, contra esa discriminación diaria que se sufre.

Cuando le preguntas a alguien cuando empieza la lucha por el colectivo, lo primero que te dicen o lo único que conocen son las revueltas de Stonewall, pero para cuando pasaron estas revueltas, ya había pasado mucha historia de sufrimiento y agresiones.

Gracias a varios artículos y blogs, hemos podido hacer una cronología de la historia del colectivo LGTB+, aunque para evitar que sea demasiado densa y extensa, hemos tenido que filtrar los datos más relevantes, recolectando lo suficiente como para así tener una base de información más manejable.

A.C (Antes de Cristo)

- 12.000 a.C Cerca del periodo "Paleolítico Superior", los humanos de entonces dejaron material gráfico en los que se surgieron muestras de homoerotismo.
- Siglos XX-XXV a.C / 2.400 a.C: se podría registrar la primera relación homosexual de la historia (en el Antiguo Egipto).
- Siglo XII a.C La primera ley contra la sodomía conocida
- Siglo I / 58: San Pablo, en su Epístola a los romanos, escribe la mayor condena a la homosexualidad, la muerte.



fig 9. Imagen de la primera relación homosexual de la historia en el Antiguo Egipto 2.400 a.C.

EDAD MEDIA

Siglo VI

- 589: en España, se produce una gran persecución de "chivos expiatorios", los cuales eran personas gay o judíos, criminalizándose así la homosexualidad.
- En la mayoría de artículos y demás documentos, solo se hace referencia a los judíos, las personas homosexuales eran asesinados directamente.
- 1200-1300: En Europa pasan creas leyes en contra de la homosexualidad y a condenar con pena de muerte todas las relaciones homosexuales.

RENACIMIENTO Y EDAD MODERNA

- 1432: Se funda en Florencia la primera organización destinada únicamente a perseguir y castigar la homosexualidad.
- 1505: Fernando El Católico autoriza a la inquisición española castigar con la hoguera lo delitos de sodomía.
- 1532: El emperador Carlos V de Alemania y I de España, prohíbe las prácticas homosexuales en el artículo 116 del código penal.

Siglo XVIII

- 1726: en Londres, la policía hizo una redada en la “molly house” de Margaret Clap, era uno de los pocos prostíbulos para homosexuales del país. Les ejecutaron en Tyburn, el 9 de marzo de este mismo año.
- 1791: Francia & Luxemburgo despenalizan las prácticas homosexuales.
- 1792: Bélgica legaliza la homosexualidad entre mayores de edad.

EDAD CONTEMPORÁNEA

Siglo XIX

- 1810: Venezuela y 1811: Países Bajos despenalizan las prácticas homosexuales.
- 1822: España despenaliza las prácticas homosexuales.
- 1833: Brasil despenaliza las prácticas homosexuales.
- 1852. Portugal despenaliza las prácticas homosexuales, aunque más tarde las volverá a penalizar.
- 1836: En Reino Unido se produce la última ejecución por sodomía.
- 1869: El doctor Friedrich Otto Von Westphal, escribe un artículo tratando la homosexualidad, pero por primera vez desde el punto de vista de la psiquiatría. Decía que se les debía tratar como enfermos y despenalizar la homosexualidad.

Siglo XX

- 1903: Se funda una de las primeras organizaciones gay de la historia, llamada “Gemeinschaft der Eigen”.
- 1924: En Chicago, EE.UU, se funda “The Society for Human Rights”, la 1ª organización en defensa de los derechos homosexuales en todo Estados Unidos. fundada por Henry Gerber, inspirado en la sociedad creada en Alemania por el doctor Magnus Hirschfeld,
- 1930: Se produjo la primera reasignación de sexo. Se le realizó a la pintora danesa Lili Elbe, bajo la supervisión de Magnus Hirschfeld.
- 1933: En Alemania sube al poder el partido nazi, lo que conlleva a la prohibición de las organizaciones homosexuales. En este momento es cuando los homosexuales empiezan a ser encerrados en campos de concentración, donde se empieza a usar el “triángulo rosa” para señalar a homosexuales.
- 1936: El estado franquista español, asesina a Lorca por su carácter homosexual & socialista.
- 1946: En Holanda se funda la COC (Centro para la Cultura y la Diversión, en español), una de las primeras organizaciones LGBT más antigua aún en funcionamiento.
- 1952 - 1954 La danesa Christine Jorgensen se convierte en la primera persona con cirugía exitosa de cambio de sexo y en aceptar su cambio públicamente.
- 1961: el Vaticano declara que no se deben permitir las prácticas homosexuales.
- 1967: se funda en Argentina “Nuestro Mundo”, la primera org. homosexual de Latinoamérica.

- **1969: el antes y después de la lucha LGBT, “Movimiento liberal Gay”**

El 28 de junio de 1969, las fuerzas policiales allanaron el Stonewall Inn, un bar gay de Greenwich Village, uno de los más grandes del país. Los dueños del club generalmente albergaban adolescentes LGBT sin hogar, mujeres trans de color, lesbianas, drag queens y hombres homosexuales. Todo comenzó por una redada policial en el bar, lo que hizo estallar a la comunidad, la cual no se



fig 10. Fotografía de la pintora danesa Lili Elbe a quien se le realizó la primera reasignación de sexo, 1930.

quedó callada. A raíz de esto, todo cambió.

- 1970: El 28 de junio de 1970, tuvo lugar en Nueva York la primera marcha del orgullo gay de la historia, en el marco de la celebración del primer aniversario de los disturbios de Stonewall. Esa marcha fue seguida más tarde en Los Ángeles & San Francisco.

Justo el mismo año de la 1ª marcha LGBT, en España el 5 de agosto se aprueba la “ley de peligrosidad y rehabilitación social”, que establecía penas de 5 años o internamiento psiquiátrico para homosexuales por “escándalo público”.

A la vez, Mir Bellgai (seudónimo de Francesc Francino) y Roger de Gaimon (Armand de Fluvià) crean clandestinamente en Barcelona el Movimiento Español de Liberación Homosexual (MELH), primera asociación de defensa de los derechos de los homosexuales en España. Por aquella época en Torremolinos, el pasaje de Begoña era el único lugar donde se podía expresar la libertad del mundo LGBTI.

- 1972, Suecia se convirtió en el 1º país que permitió a las personas transexuales cambiarse de género legalmente.
- 1973 La Asociación Psiquiátrica Estadounidense elimina a la homosexualidad de la lista de “desórdenes”.
- 1977-1978-1979

El 26 de junio de 1977, dos años después de la muerte de Franco, se llevó a cabo en Barcelona la primera manifestación LGBTI a favor de que se derogara la Ley de Peligrosidad Social. Esta reivindicación organizada por Front d'Alliberament Gai de Catalunya fue considerada como una victoria. Cientos de personas recorrieron las Ramblas de Barcelona en busca de la libertad. La policía irrumpió a base de golpes y las mujeres transexuales se pusieron delante para hacerle frente a los disturbios. Esta manifestación fue censurada por algunos medios de comunicación, pero el colectivo LGBTI empezó a sentirse unido y apoyado por primera vez.



fig 11. La primera manifestación LGBTI a favor de que se derogara la Ley de Peligrosidad Social, Barcelona, 1977.

El colectivo LGBTI no se rindió y al año siguiente volvió a salir a la calle. Sevilla, Madrid y Bilbao se unieron a la causa y consiguieron derogar la Ley de Peligrosidad Social. Para un año después despenalizar las prácticas homosexuales.

- 1980: Se dio un paso más y se consiguió la legislación de las organizaciones LGBTI en España. En esta década de la transición, surgieron grandes iconos del LGBTI que ayudaron a miles de personas a expresarse tal y cómo eran.
- 1981: Noruega se convierte en el 1º país que aprueba una ley contra la discriminación a personas homosexuales.
- 1988: Los Emiratos Árabes aprueban una ley condenando a pena de muerte la sodomía.
- 1990: El 17 de mayo la Organización Mundial de la Salud eliminó la homosexualidad de la lista de enfermedades mentales.
- 1995-1996: Suecia y Islandia legalizan la unión civil entre personas del mismo sexo.
- 1997: Sudáfrica se convierte en el primer país que incluye en su constitución explícitamente la prohibición de la discriminación en función de la orientación sexual.

SIGLO XXI - AÑOS 2.000 EN ADELANTE

- 2001: Países Bajos se convirtieron en el primer país del mundo en legali-

zar los matrimonios homosexuales.

- 2002: Suecia se convierte en el cuarto país en legalizar la adopción para las parejas homosexuales. Primero estaban Dinamarca, Islandia & Holanda.
- 2005: España se convirtió en uno de los primeros países en el mundo en aprobar el matrimonio homosexual. Un gran paso para el colectivo LGTBI que hizo que se modificaran 16 artículos del Código Civil. En él se cambiaban algunos conceptos como “marido” y “mujer” por “cónyuges” o “padre” y “madre” por “progenitores”. Una reforma que, por fin, daba lugar a todo tipo de familias, parejas y matrimonios. El 2 de julio se publicó la ley 13/2005, que permite el matrimonio entre personas del mismo sexo. Es el tercer país en legalizarlo, Holanda lo hizo en 1998 y Bélgica, en el 2003. Sorprende que, en el país donde empezó todo, EEUU, la homosexualidad no se despenalizó a nivel federal hasta el año 2003. Massachusetts lo legalizó en el 2004; Conecticut, Iowa y Vermont, en el 2009; New Hampshire, en el 2010, y, finalmente, Nueva York, en el 2011.
- 2006: En Moscú se realiza la primera marcha del Orgullo LGBT, que fue disuelta violentamente. Alemania incluye la identidad de género entre las leyes de antidiscriminación.
- 2007: Se presentan en el Consejo de Derechos Humanos de la ONU los principios de Yogyakarta, una serie de principios sobre cómo se aplica la legislación internacional de derechos humanos a las cuestiones de orientación sexual e identidad de género. Prometen un futuro diferente, donde todas las personas, habiendo nacido libres e iguales en dignidad y derechos, podrán ejercer ese derecho adquirido al momento de nacer.
- 2009: Mayo: se inaugura en Durango el primer monumento dedicado a recordar la persecución de los homosexuales durante el franquismo. Agosto: una asociación de apoyo para homosexuales del centro de Tel Aviv sufre un atentado. Un encapuchado entró al lugar con un arma automática y disparó indiscriminadamente a la gente que se encontraba allí, matando a tres personas e hiriendo a otras 15, la mayoría menores de edad.
- 2012: El 27 de marzo muere el joven gay Daniel Zamudio a consecuencia de una brutal paliza y de las torturas a las que le sometió un grupo de jóvenes neonazis en un parque de Santiago de Chile tres semanas antes. Y ese mismo año, el 9 de mayo, tras 7 años de tramitación, fue aprobada en Chile una ley contra la discriminación, con el país aún conmocionado por el asesinato de Daniel.
- 2016: El 12 de junio se produjo la masacre de la discoteca gay Pulse en Orlando, el mayor asesinato múltiple por tiroteo de Estados Unidos hasta la fecha. El asaltante, que actuó en solitario y reivindicó el atentado homófobo para el Estado Islámico, fue abatido en el lugar por las fuerzas policiales.
- 2017: Sale a la luz que Chechenia ha establecido campos de concentración donde detienen y torturan a los hombres homosexuales de la región.
- 2018: El 18 de junio la OMS dejó de considerar a la transexualidad como una enfermedad mental. Así dejó de considerarse un trastorno psicológico para considerarla un trastorno físico, para que los afectados pudieran seguir recibiendo los tratamientos médicos



fig 12. Primer monumento dedicado a recordar la persecución de los homosexuales durante el franquismo, 2009.

Una vez recogidos todos estos sucesos relevantes para el colectivo LGTBIQ+, es necesario definir algunos términos y hablar de problemáticas que le rodean.



fig 13. Ejemplo de *pink washing* en varias empresas.

La cisheteronormatividad, es un conjunto de creencias, ideas, cultura, y normas sociales por las que viven las personas cis (su identidad de género se corresponde con la que se le asignó al nacer) y heterosexuales (sienten atracción por el género binario opuesto), que se imponen como la manera correcta y válida de ser y vivir. Esto tacha de anormal o desviado a cualquier cosa que se aleje de ello y es un detonante de la violencia, odio y discriminación en muchos ámbitos de la vida, ya sea la educación, el trabajo o la atención médica

Puede que la mayoría no sea consciente del daño de esta imposición, ya que para ellos es cómo les han criado y educado, y como no les afecta, no se paran a reflexionar al respecto a no ser que en su círculo haya alguien que acabe siendo discriminado por ello.

La cisheteronormatividad no solo afecta a la gente queer, puesto que también impone una presión social respecto a unos roles de género y expectativas dañinas como la idea de que los hombres deben ser masculinos y las mujeres deben ser femeninas. Es importante reconocer esta problemática y trabajarla para poder convivir en una sociedad más inclusiva y justa para todes.

Previamente, se ha mencionado las manifestaciones y el movimiento LGTBQ+ y como todos los años se convocan manifestaciones por finales de junio. Tristemente, ha llegado un punto en el que esta lucha se está volviendo mainstream. Esto quiere decir que se está convirtiendo en un espacio de fiesta en el que marcas, canales de televisión están mercantilizando el evento y poco a poco va perdiendo el aspecto reivindicativo de la lucha.

A ojos de los medios, se conoce como el orgullo gay, lo que es incorrecto, debido a que invisibiliza las otras identidades del colectivo. Se ve con buenos ojos aquel hombre gay, mayormente blanco y con cuerpo normativo y canónicamente atractivo. Que sea masculino, no demasiado afeminado, porque la pluma se considera querer llamar la atención. En el momento en el que no pueden sexualizar a dos mujeres lesbianas besándose ya no lo ven tan bien. En el momento en el que dos personas del mismo género muestran afecto en público, ya no lo aprueban.

En contraposición surge Orgullo Crítico, que organiza eventos y manifestaciones que van más allá del orgullo centrado en el capitalismo, incluyendo la lucha antirracista y la lucha migrante que afectan a muchas personas dentro del colectivo y huye de la instrumentalización de las reivindicaciones LGTBQ+.

Al volverse más mainstream, surgen conceptos como el pinkwashing, cuando las compañías proclaman que están comprometidas con la lucha por los derechos del colectivo LGTBQ+, quieren parecer progresistas y modernas, pero en el momento de actuar no hacen nada al respecto o lo hacen con pinzas. Es, en resumidas cuentas, una estrategia de marke-

ting que hacen muchas empresas al llegar junio, considerado el mes del orgullo LGTBI+ en muchos países, para luego hacer negocios contra esas campañas en países en los que la homosexualidad y disidencia de género sigue siendo castigada y/o pena de muerte.

El término *queer* se traduce del inglés como raro y durante muchos años se utilizó de manera despectiva hacia el colectivo LGTBIQ+. A finales de los 80, se empezó a apropiarse del insulto y se utiliza como palabra que engloba cualquier identidad sexual o de género que no corresponde a las reglas establecidas de sexualidad y género.

La diversidad sexual y de género, son una serie de conceptos básicos que es de vital importancia entender, que aunque estén relacionados entre sí, no significan lo mismo, sino que tratan diferentes aspectos de la identidad de un individuo.

- **Sexo:** es el conjunto de características físicas y biológicas que tiene una persona. Esto engloba los genitales, cromosomas y hormonas. Los diferentes sexos son femenino, masculino o intersex.
- **Orientación sexual:** es la preferencia afectiva y/o sexual hacia un género o varios (bisexuales, pansexuales, gays, lesbianas y otras más). Hay quien no siente atracción afectiva (gente aromántica) y/o sexual (gente asexual).
- **Expresión de género:** es la forma en la que uno se expresa, ya sea más asociada a la femineidad, androginia, masculinidad o simplemente alejada de cualquier género. Se puede expresar a través de la forma de vestir, hablar o moverse.
- **Identidad de género:** es una construcción social y cultural que asocia ciertas formas de pensar, actuar y sentir, preferencias y gustos de las personas. En cada sociedad y cultura puede variar, pero las más conocidas son hombre y mujer (independientemente de si es cis o trans), personas no binarias, género fluido o agénero, aunque también encontramos términos como demichico o demichica.



fig 14. Imagen explicativa de la diversidad sexual y de género, 2020.

Hay un debate bastante grande rodeando el colectivo LGTBIQ+, las etiquetas. Hay quien dice que hay demasiadas, que cada día se inventa una y es demasiado complicado aprenderlas y, por tanto, se niegan a ello. Pero aunque para algunos sean innecesarias, para otros puede significar un alivio, aportarles un sentido de comunidad, compañerismo y comprensión, que no son los únicos que se sienten así y no son raras por sentir que no encajan en la norma. Sí, no vamos a negar que hay muchas etiquetas, pero se han creado por un motivo. No se espera que todos se identifiquen con estas, pero mientras las traten desde el respeto y la comprensión no tienen por qué suponer ningún problema a nadie.

Conforme han ido pasando los años, la presencia del colectivo en los medios visuales ha aumentado progresivamente, tanto la buena como la

mala. La podemos encontrar en series, libros, películas, cortos, podcasts. Hablamos de buena y mala representación porque no toda presencia es positiva, ya que muchas veces esos personajes tienen como rasgo único de su personalidad ser queer y lo aproximan desde los estereotipos y estigmas más cliché.

Varios ejemplos de esto serían:

- **QUEER CODING:** cuando en una película o serie se da a entender que el villano es queer, ya sea por su diseño, maneras y personalidad reconocibles para la audiencia, con la intención de demonizarlo y asociar la sexualidad o género que estereotipa con lo perverso y vicioso, como pasa mucho con los personajes bisexuales o no monógamos.
- **QUEER BAITING:** cuando en una serie, libro o película hacen que varios personajes tengan una química o interacción que da a entender que se atraen, pero realmente son heterosexuales y no ocurre nada entre ellos al final. Esto suelen hacerlo para atraer al público queer, que está ansioso por encontrar representación
- **BURY YOUR GAYS:** expresión que se usa para referirse a cuando en una serie la única pareja queer, ya sea gay, lesbiana, bisexual, etc acaba trágicamente por la muerte súbita de una de las dos personas de la relación. Tristemente, esto se ha vuelto un tropo que se repite en muchas series.
- **CANCELACIÓN REPENTINA DE UNA SERIE QUEER:** justo cuando se le da un espacio de representación a estas series, al poco tiempo de emitirse la primera temporada es cancelada por motivos desconocidos. Justo son las series más queridas por el público y con mejor representación a las que les ocurre esto, como es el caso de *Grease: Rise of the Pink Ladies*, que hasta va a ser retirada de las plataformas de emisión cuando simplemente es una precuela de *Grease* con temática musical, buena representación racial y LGBTQ+. En su momento se hacía broma de ello, pero cada vez es más frecuente que las cancelen para dar prioridad a la tercera o cuarta parte de películas como *After* o *el Kissing Booth*, que son todas parecidas entre sí, muy populares y estereotipadas, para un público más normativo y que les da más dinero.

Por mucho que se haya avanzado, se puede volver a atrás y es muy preocupante. No solo ha ganado la derecha y sus campañas amenazan con quitar los pocos derechos que hemos conseguido ganar, sino que las agresiones en la calle, transporte público y redes sociales no desaparecen. A día de hoy, hay palizas en pleno metro de Barcelona a una mujer trans y el agresor se defiende con que se lo había buscado, hay gente que les apoya. Se suicidan dos hermanos, un chico trans y su hermana, y en las noticias y medios periodísticos se refieren a ellos como las hermanas a pesar de que segundos antes dicen que una de ellas quería que se le refirieran por otro nombre y pronombres y ni fallecido se los respetan.

Muchos discursos afirman que poner a niñas y adolescentes en consciencia

cia de la existencia de la gente queer es ‘adoctrinación’. Esto es incorrecto, ya que en la mayoría de los casos sería un alivio para muchos que han sufrido y sentían que no encajan en esa cisheteronormatividad, pero no tenían como expresarlo en palabras hasta mucho más adelante. Y en cualquier caso, conocer la existencia de otros géneros o sexualidades no te transforma en queer mágicamente. Si no les ha pasado a la gente queer criándose con series, familias y amigos heteros, tampoco les pasará a los demás, sino que puede normalizarlo más fácilmente.

Desde el colectivo intentamos crear espacios seguros, eventos y fiestas en los que poder ser nosotres mismos sin miedo a ser juzgades por como vestimos, nos expresamos o vivimos nuestra vida.

Por esto, nuestra meta con este juego de cartas es intentar acercarse a esa igualdad y entendimiento hacia la cultura del colectivo LGTBIQ+ y que esas disidencias que somos cada vez sean menos discriminadas.

4. REFERENTES

Este apartado reúne algunos de los recursos que hemos usado como referentes a lo largo del proyecto. Elegimos separarlo en dos tipos de referentes: juegos de cartas de nuestro interés y/o con finalidad similar a la del proyecto y referentes artísticos, ilustradores y artistas con un estilo cartoon o una paleta de colores interesante, una técnica de coloreado y sombreado específica, mancha o entintado, elementos que ayudarán a decidir el estilo final de las ilustraciones que tendrá el juego.

4.1. Parade

Parade es un juego de cartas creado por Naoki Homma y que está basado en el cuento de Alicia en el País de las Maravillas, con una estética y estilo muy llamativos.

Naoki Homma es uno de los más talentosos y populares diseñadores de juegos en Japón. Empezó su trayectoria a principios de los 90, bajo la marca de Kossetsu, haciendo referencia a su época residiendo en el hospital por problemas óseos. Dentro de sus obras encontramos: *Kyoto*, *Himiko*, *Hex Machine*, *Gift*, *Crystal Garden*, *Fascinating bartender*, *Do your Nuts*, *Sabbannah*, *Dona Dona*, *Parade* y *Big Bang*.

Personalmente, he conocido a Naoki Homma por su juego de cartas Parade, el cual me llamó la atención al jugarlo, tanto por el detalle en el packaging, sus simples pero entretenidas normas y el diseño. Fue tal la fascinación que fue el motivo por el que decidí hacer un juego de cartas como trabajo de fin de grado.



fig 15. Fotografía del juego Parade, 2018.



fig 16. Fotografía del juego Her-stóricas Pioneras, 2019.

4.2. Her-stóricas Pioneras

Her-stóricas Pioneras(2018), un proyecto de carácter educativo y cultural cuya finalidad es difundir y promover la igualdad de género, dar a conocer de forma entretenida a 30 mujeres que nos han precedido en la historia y han sido olvidadas.

Ha sido ilustrado por el colectivo Autoras de Cómic, que surge al unirse por la lucha de la igualdad real y efectiva en un mercado tradicionalmente protagonizado por el patriarcado, en busca de crear un espacio igualitario y sin prejuicios. Una de sus prioridades como colectivo es restaurar el trabajo de autoras olvidadas por la historia hegemónica. Recuperar la genealogía de la mujer en el cómic, la divulgación de la obra y colaboración con otros colectivos, instituciones, etc.

Al igual que mi proyecto, este tiene la finalidad de mostrar y dar a conocer personas invisibilizadas o poco conocidas en la actualidad y aunque yo vaya a mantener un estilo concreto, me parece muy interesante de Herstóricas Pioneras es que cada carta haya sido ilustrada por una artista diferente, aportando un toque más único a la baraja.

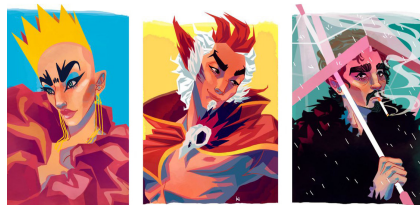


fig 17. Ilustración de Iván Pineros, 2021.

4.3. Iván Pineros

Iván Pineros, o como es conocido en redes sociales, Ivart, es un ilustrador *freelancer* que se caracteriza por su uso del color, la sexualidad, el desnudo y composiciones en las que predomina la figura humana, mayormente en escorzo o una postura exagerada. Su estilo se inspira en artistas del Art Nouveau, como Alfons Mucha o Klimt. Actualmente se encuentra ilustrando su propia novela gráfica, entre otros proyectos y convenciones, como las Exotakus o Salones del Manga, subiendo contenido constante a redes y colaborando puntualmente con empresas.

Es uno de mis ilustradores favoritos que sigo en YouTube desde hace años debido a su técnica, cómo utiliza los colores primarios, con escorzos y posturas casi imposibles pero bellas. Para el proyecto me quiero inspirar en el juego entre mancha y detalle con tintas planas y también, como él hace, mantener una misma paleta en diferentes ilustraciones sin ser repetitivo.



fig 18. Ilustración de Mili Sánchez, 2020.

4.4. Mili Koey

Mili Sánchez aka. Mili Koey es una ilustradora *freelancer* que desde que tiene uso de razón ha realizado dibujos inspirados en sus películas, series de animación o libros ilustrados favoritos. Es por esto que siempre ha tenido claro que quería dedicar su atención al camino artístico, estudiando ilustración y más recientemente un máster en Pre-producción de Animación en Barreira Arte + Diseño.

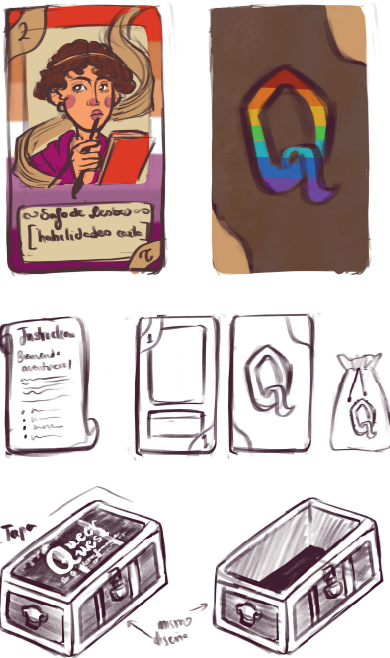


fig 19. Conjunto de bocetos de fases previas del proyecto, con estética medieval, 2022.



fig 20. Moodboard, 2023.

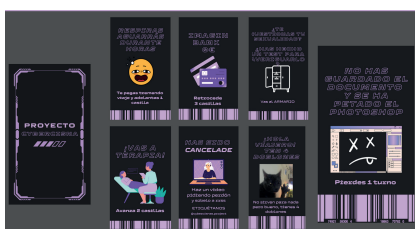


fig 21. Cartas del juego Cybercisna creado en *Media Lab e Impresión 3D*, 2022.

Actualmente trabaja como ilustradora y desarrolladora visual para proyectos, haciendo desde el diseño de personaje hasta los fondos. Otra ilustradora que adoro, en este caso por sus dibujos similares al cartoon que recuerda a la ilustración infantil y su impresionante diseño de personajes y estilo característico sin casi entintado, predominando la mancha. Esto quiero aplicarlo a las cartas de Personaje y Reto, para no caer en el realismo y aplicarles más personalidad.

5. DESARROLLO DEL TRABAJO

Queer Quest ha pasado por muchas fases, debido que su desarrollo empezó en los primeros meses de tercero de carrera y desde entonces ha ido evolucionando constantemente. En un principio no sabía qué estética ni dinámica queríamos. Lo que sí teníamos claro desde el primer momento era que iba a ser un juego de cartas y que iba a ser sobre la cultura queer.

5.1. Producción

Inicialmente tenía una temática más medieval y la caja iba a ser un cofre en el que en su interior se encontraría una baraja, un saco y un pergamino. El pergamino contendría las instrucciones a seguir para la misión principal del juego, en la que los jugadores deberían enfrentarse a numerosos enemigos, dificultades y aventuras para conseguir el Orbe de la Clarividencia, que otorga conocimiento y fortuna a todo quien lo posea. El problema llega cuando al hacer los bocetos, y surgieron dudas de cómo abordar el estilo del juego: ya que al vincularlo a la temática medieval a la que hace referencia el título, no encajaba con un tema tan actual como el colectivo LGTBIQ+, por lo que tuvimos que descartar esa idea.

5.1.1. Moodboard y ilustración

Una vez rehicimos el *moodboard*, tuvimos una visión más clara de cómo hacer la baraja. Otra gran ayuda fue crear un juego llamado *Cybercisna*, que hicimos con un compañero para la asignatura de *Media Lab e Impresión 3D*. *Cybercisna* consistía en una versión más cyber, generación Z y más actual del juego de la oca. El tablero pasó a ser tridimensional, con tres pisos, casillas con botones de luces y frases grabadas o música al que añadimos casillas de cartas, que nos sirvieron de anteproyecto, tanto en el aspecto cómico y entretenido que tenían, como en la maquetación y diseño de cartas.

Cuando por fin nos decidimos por una estética más orientada a los colores de la bandera LGTBIQ+, empiezan a fluir las ideas de elementos que incluir en la baraja. Esta estará compuesta por 60 cartas, con un formato de 13 x 9 cm, que estarán separadas por palos que corresponden a los seis colores de la bandera LGTBIQ+. En estos seis palos, de diez cartas cada uno, las cartas se reparten en tres tipos: tres de Definición, que incluye las banderas de iden-



fig 22. Versión monocromática bocetos, 2022.



fig 23. Ejemplo resultado final de las ilustraciones, 2023.

tidades de género y sexualidades, sucesos como las revueltas de Stonewall y conceptos como pronombres; tres de Personaje, que incluye a Safo de Lesbos, Keith Haring o actores transgénero como Elliot Page ; y cuatro de Cliché, que recoge estereotipos del colectivo, algunos positivos, otros más negativos y expresiones varias con tono cómico.

En base a esto, hicimos una escaleta con las 60 cartas para organizar el tema que va a tratar cada una. Ya seleccionados los temas de cada una se empiezan a hacer bocetos y pruebas de color en Procreate, donde también se realizarán las ilustraciones.

Inicialmente, las ilustraciones iban a tener el color del palo en el que estuvieran ubicadas, pero conforme fuimos haciendo pruebas de color, nos dimos cuenta de que funcionaba bien en tonos de piel más claros, pero no con la piel de la gente racializada, ya que se veían como un verde muy oscuro o rojo apagado y visualmente no era atractivo, por lo que abandonamos la idea de paleta monocromática en las cartas y por ello al colorearlas de nuevo tuvimos que mover varias ilustraciones de un palo a otro. Para trabajar con una visión más en conjunto y asegurarnos de que la ilustración estaba bien integrada con el diseño de las cartas, dibujaba sobre un modelo de carta que no era el definitivo, pero igualmente ayudaba a visualizar la eficacia de las ilustraciones.

Por una parte, el número de ilustraciones se reduce debido a que algunas de estas son banderas, es decir franjas de colores. El resto se divide en retratos de las personas escogidas y las ilustraciones correspondientes a las cartas de Cliché y algunas de Definición.

Decidimos, para conseguir una mayor coherencia entre todas, que todos los fondos serían blancos, que el coloreado fueran tintas planas excepto luces y sombras puntualmente en las caras, pelo o alguna prenda pero sin sobrecargar de detalles. En cuestión de entintado, nuestro proceso suele ser hacer el boceto, bajarle la opacidad y sobre eso ir haciendo en capas separadas mancha en limpio de la piel, pelo, ropa y accesorios, y luego con máscara de recorte darles a cada uno su correspondiente sombreado y luces. Una vez hecho esto, añadimos lineart con un pincel con textura en zonas específicas, para definir los rasgos más importantes sin hacer un entintado completo.

Respecto al diseño de la carta, hicimos varias versiones para ver cual funcionaba mejor, ya que aunque los elementos eran en todos los mismos, variaba su ubicación y tamaño. Estos elementos eran el número correspondiente de cada carta, un rectángulo grande para la ilustración principal, un rectángulo pequeño para el texto, con el color del palo al que pertenecen de fondo. Por otra parte, todas las cartas tendrán el mismo diseño en la parte trasera. El diseño es una variante del logo, del cual hemos hecho una hoja plantilla con el logo principal y sus diferentes versiones, que se usarán tanto de icono de redes sociales, para el *packaging*, es decir, la caja, y para el reverso de las cartas, como hemos explicado previamente.



fig 24. Diferentes versiones del diseño de las cartas, 2023.

Hemos diseñado el logo, este se compone de un icono de pregunta que a



fig 25. Versión final del logo, 2023.

la vez parece una Q y un arcoiris integrado en la parte inferior de la letra, así referencia tanto al título con la inicial de este; al aspecto didáctico y el tema del que trata el juego. Para concluir con la parte de producción, diseñamos, con la paleta del logo, un modelo de pegatina para que los jugadores escriban su nombre y pronombres y que durante la maquetación planeo que tenga el formato de un libreto de pegatinas arrancable.

5.1.2. Dinámica del juego y redacción de retos

En este juego queríamos ante todo, priorizar la información y el conocimiento que pretende aportar. Pero a la hora de empezar el proyecto, no sabíamos por dónde empezar. ¿Qué definimos antes, la dinámica o el contenido que quiero enseñar? ¿Queremos que el juego dependa más de cómo se juega o de qué vas a conseguir con él? Por esto mismo, pensamos que era más factible empezar con lo que sí que teníamos claro, con las definiciones, conceptos y personas que aparecerían en el juego.

Esto no quiere decir que la dinámica no es tan relevante, pero da más oportunidad a la creatividad de las ilustraciones y a compaginarlo con una investigación paralela sobre otros juegos, en la que analizar qué nos interesa incluir y que puede enriquecer la partida.

Obviamente, por mucho que investiguemos y anotemos propuestas sobre cómo jugarlo, hasta que uno no lo prueba con gente, no se plantea ciertas cuestiones, como si quieres que el juego sea de coleccionar cartas de un mismo color (versión descartada) y alguien la usa como ataque, si se va a la pila de descartes ya le es imposible ganar, por lo que habría que quitar los descartes y buscar otra solución. Te hacen preguntas que ni se te habían ocurrido o que la gente puede malinterpretar y conforme jugabamos fuimos anotando todas estas dudas y propuestas.

Así que, a base de prueba y error, hemos conseguido una dinámica entretenida que no le quita protagonismo al contenido de las cartas. Hemos hecho una hoja de instrucciones que determinarán qué está permitido y qué no, además de introducir el objetivo del juego, incluir la mecánica de la partida y cómo ganar de forma más sintetizada y sencilla de entender, teniendo como referencia estructural las instrucciones de juegos como el *DOS*, *Fungi* y *Parade*.

Aquí vamos a explicar paso a paso el proceso, decisiones y todos los pasos que hemos incluido que se suelen seguir en la mayoría de juegos de cartas: la preparación, acciones por turno y cómo ganar.

La preparación empieza en la caja. Cada uno coge una pegatina de la libreta, escribe sus nombres y pronombres y se la pega en el sitio de su elección, con tal de que sea visible para todos. Luego se sacan ambos mazos de cartas de la caja, las coleccionables y las especiales y se mezclan. Hemos limitado el número de jugadores, por lo que solo podrán de 3 a 6 personas. Cada jugador elige un número del 1 al 6 y ese será con el que se mantendrán durante toda

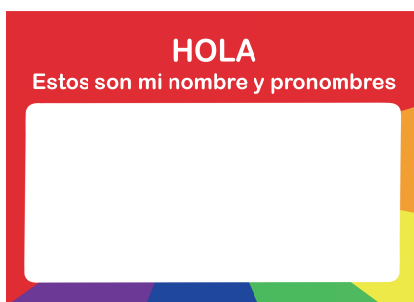


fig 26. Pegatina para escribir los nombre y pronombres, 2023.



fig 27. Fotografía de la impresión del primer prototipo, 2023.

la partida. Esto se debe a que la meta del juego es conseguir todas las cartas del número que hayas escogido, que estarán repartidas en los diferentes palos, para hacer un arcoiris con los colores de los palos: rojo, naranja, amarillo, verde, azul y morado.

Probamos diferentes números de cartas para repartir a cada jugador, o eran demasiadas y acababan con muchas cartas en la mano o eran pocas y necesitaban robar más cartas del mazo para poder jugar. Al final nos decidimos a repartir tres cartas coleccionables y una especial para hacerlo más equilibrado.

Una vez repartidas las cartas, todos miran si tienen ya alguna carta del número que han elegido y si ese es el caso, las colocan en la mesa a la vista de todos. Cada vez que consiguen una carta de su número escogido, la dejan ahí siguiendo el orden de los colores del arcoiris. Los turnos continúan en el sentido de las agujas del reloj y empieza el jugador que ha repartido las cartas, que para explicar de manera más fácil lo vamos a llamar **jugador A**. Este puede escoger hacer una persona, **jugador B**, a la que preguntar si tiene el número que le interesa.

Pueden pasar dos cosas: que no la tenga o que sí. En caso de no tenerla, **A** roba una carta del mazo que elija o usa una carta especial, ya sea para prohibirle el turno a alguien, cambiar de sentido o robarle una carta a otra persona, eso ya depende de la carta especial que use.

Si tuviera la carta que le interesa, ahí ya surgen tres opciones:

- **ACIERTA:** **Jugador B** le leerá la definición o biografía de esa carta, si **A** la acierta se la da, si no, se la queda el otro jugador.
- **INTERCAMBIO:** Si ambas partes tienen una carta que sea del número que la otra quiere, pueden intercambiarlas entre sí. Aquí está permitido mentir para conseguir que el otro jugador le dé una carta, darle la carta que quiera. O ser legal e intercambiar lo que se han prometido.
- **DUELO:** El **jugador A** reta a un duelo a otro para conseguir la carta. Elige su carta de mayor Ataque y **jugador B** elige su carta de mayor Defensa. Ambos deben mostrar su carta a la vez.
 - Si tiene más puntos de Ataque que la otra persona de Defensa, **gana A** y le tiene que dar **B** la carta. Ambos dejan las cartas que hayan usado en su mazo correspondiente y roban una nueva.
 - Si **jugador B** tiene más puntos de Defensa que **A** de Ataque, **pierde A**. Ambos dejan las cartas que hayan usado en su mazo correspondiente y roban una nueva.
 - Si quedan **empate**, ambos dejan las cartas que hayan usado en su mazo correspondiente y roban una nueva.

Hemos decidido incluir varias opciones de acción por turno para no caer



fig 28. Ejemplo de una carta de Definición de sexualidad y/o género, 2023.



fig 29. Ejemplo de una carta de Definición de concepto, 2023.

en la monotonía de robar cartas y atacar hasta ganar, de forma que los jugadores pueden decidir si batallar por las cartas o quieren ser más pacíficos y llegar a un acuerdo. Aparte, da un espacio para adquirir conocimientos, ya que si eligen adivinar la definición, la escuchan no solo ellos si no también los demás jugadores.

Esta dinámica se repetirá durante varias rondas hasta que una persona consiga las 6 cartas, una de cada palo, pero de mismo número. En versiones previas, algunas dinámicas se alargaban demasiado, encontrábamos fallas o eran complejas de entender. La definitiva no es perfecta, pero con ella hemos podido jugar varias partidas con diferentes grupos de gente y conseguido acabar la partida con un ganador.

En cuanto a la redacción de preguntas y retos en las cartas, es necesario durante el marco teórico recopilar todas las palabras y conceptos que se quieran explicar en el juego y redactarlos para más adelante incluirlos en las cartas. En la escaleta que hemos creado están separadas por palos, pero para explicarlo de forma más organizada las vamos a separar por los tres tipos de carta que hay en la baraja.

Para las cartas de Definición hemos sacado información tanto de libros queer, redes sociales, y artículos, pero también una vez redactadas, las hemos contrastado con gente que se identifique con esa etiqueta y hecho correcciones o añadido más información.

Aparte de la definición, hemos incluido consejos y recomendaciones, por ejemplo, si es respetuoso preguntar el deadname o datos curiosos como que el diseño de Úrsula está inspirado en una drag queen llamada Divine. A continuación, mostramos algunos ejemplos de la estructura seguida a la hora de redactar cada tipo de carta:

- **DEFINICIÓN DE IDENTIDAD DE GÉNERO/ SEXUALIDAD**

transgénero

-binario y no binario-

Persona que no se identifica, parcial o totalmente, con el género con el que nació e inicia un proceso social y/o hormonal para ser identificada con un género diferente. Dentro de este término se incluye también las personas de género fluido y no binaries.

- **DEFINICIÓN DE CONCEPTO**

Bandera Arcoiris LGTB+

Es la bandera que acoge a todas las identidades de género, orientaciones sexuales y demás disidencias opuestas a lo normativo, tradicionalmente discriminadas y perseguidas.

La más conocida tiene seis colores, pero existen otras variaciones, como la del Progreso, que incluye un triángulo amarillo con la bandera intersex, franjas negra y marrón (personas de color y marginadas), además de franjas rosa y azul (personas trans binarias y no binarias). Su finalidad es enfocarse en la inclusión y

visibilidad de estas dentro de la comunidad.

Queríamos incluir en todas las cartas de Definición personajes de series, videojuegos, libros etc que se identifican con esa etiqueta, recomendando así contenido audiovisual y literario con buena representación, pero tristemente por falta de espacio hemos tenido que incluirlo solo en algunas, intentando que estuvieran por lo menos en las más invisibilizadas, pero en la escaleta adjuntada en el anexo está toda la información que no hemos podido incluir en la carta ya sea por ser información demasiado densa para un juego o por falta de espacio. En el juego se encontrará junto a las instrucciones impreso.

En las cartas de personaje encontraremos una breve biografía de la persona y aportaciones relevantes para el colectivo, no tiene ninguna acción específica, solo información. Estas cartas se pueden utilizar para ataque o defensa, depende de los puntos que tenga en la parte superior.

Algunas de estas personas son escritores, pintores y cantantes, de diferentes puntos de la historia. Unas han fallecido, otras son más actuales, como actores, drags, activistas. Como la mayoría de los que hemos incluido son personas famosas, no hemos podido contactar con ellas. Sin embargo, se ha podido con Bru Madrenas, una escritore no binarie con la que he coincidido en varios eventos, entre los cuales está la firma de su libro *Transgresorxs* que recopila tanto definiciones como testimonios de gente trans binaria y no binaria. En su momento compramos su libro como referente teórico, pero decidimos incluirle en la baraja para que no se limitara la selección a personas que todo el mundo conoce y una vez más, dar un espacio para la difusión de conocimiento queer. Hablamos con elle por redes sociales y muy entusiasmado quiso formar parte del proyecto.

5 KEITH HARING

6 A

4 D



(04/05/1958 - 16/02/1990)

fue un activista y artista estadounidense de los más destacados del Pop Art y el graffiti. Su arte abarca varias técnicas creativas: performances, vídeo, collage, incluso tiza blanca en papel negro mate en paneles publicitarios en una estación de metro.

Su estilo se caracteriza por líneas simples, formas figurativas de contorno grueso con las que representa la sexualidad, amistad, la vida o la muerte, animales, entre otros. Le diagnosticaron SIDA y por esto tuvo un papel importante en la concienciación de enfermedades similares. Fundó la Fundación Keith Haring, que tiene los derechos de propiedad intelectual de sus obras brindando asistencia financiera a organizaciones contra el SIDA y programas para niños. Tristemente, falleció por complicaciones relacionadas con esta enfermedad a los 31 años.

5

fig 30. Ejemplo de una carta de Personaje, 2023.

• REDACCIÓN DE BIOGRAFÍA

Keith Haring

(04/05/1958 - 16/02/1990)

Fue un activista y artista estadounidense de los más destacados del Pop Art y el graffiti. Su arte abarca varias técnicas creativas: performances, vídeo, collage, incluso tiza blanca en papel negro mate en paneles publicitarios en una estación de metro.

Su estilo se caracteriza por líneas simples, formas figurativas de contorno grueso con las que representa la sexualidad, amistad, la vida o la muerte, animales, entre otros. Le diagnosticaron SIDA y por esto tuvo un papel importante en la concienciación de enfermedades similares. Fundó la Fundación Keith Haring, que tiene los derechos de propiedad intelectual de sus obras brindando asistencia financiera a organizaciones contra el SIDA y programas para niños. Tristemente, falleció por complicaciones relacionadas con esta enfermedad a los 31 años.

Las cartas de tipo Cliché son la parte cómica del juego, para hacerlo más entretenido de jugar y no saturar con tanta información el juego. Algunas son simplemente fragmentos de Vines graciosos o memes, como *bombastic side eye* o expresiones muy conocidas, *spill the tea*. Pero también encontra-



fig 31. Ejemplo de una carta de Cliché, 2023.

mos cartas con más crítica social y negativas, como JK Rowling y el concepto de TERF o el *pinkwashing*, explica las referencias y conceptos pero con más dureza. Otras cartas incluyen elementos clásicos de juegos como el *Uno* o la *Fallera Calavera*, como el cambio de sentido, aunque en el juego se llama Cambio de acera, refiriéndose a la expresión de mismo nombre que contempla que hay dos extremos, siendo una acera ser heterosexual, y la otra, ser homosexual. Todas las cartas de esta categoría también tienen marcado en negrita un reto o acción especial que pueden usar al descartarla, para atacar o defenderse de los demás jugadores.

- **REDACCIÓN DE CLICHÉ**

Bombastic side eye

Te marcas una mirada lateral bombástica porque acabas de escuchar como tu cita de grinder suelta que él es gay, pero no maricón porque no tiene pluma, que eso de la pluma es querer llamar la atención.

Tristemente dentro de la comunidad hay personas que les falta tener un mínimo de respeto por otra gente queer, ya tenemos suficiente con que nos intenten destrozarnos desde fuera como para pelearnos entre nosotres también.

Lanzas una bomba de humo a tu cita (el jugador que quieras) y pierde un turno por inculato

5.2. Postproducción

La parte final del proyecto se resume en la maquetación de las ilustraciones y texto en sus correspondientes cartas, el *packaging*, pruebas de impresión y aplicación de diferentes dinámicas para elegir la definitiva.

5.2.1. Maquetación y packaging

Conforme se iban acabando las ilustraciones, creamos 1 documento de Indesign, para maquetar un diseño de carta ya definitivo. Probamos diferentes soluciones al diseño de carta, que se componía de un sistema de puntuación, para Ataque y Defensa, que probamos con símbolos o números, decidimos que los números tenían una mejor lectura; los cuadros de texto, las tipografías, y el número de cada carta, su título, etc. Se probaron diferentes combinaciones de dimensiones, ubicación de los elementos y qué aportan a la carta.

Una vez tienes el modelo de una carta en Indesign, con sus cuadros de texto y de imagen, esta parte es bastante rápida ya que solo hay que duplicarla tantas veces como cartas sean necesarias en un palo. El mismo archivo lo duplicamos cinco veces, y así tenemos 6 documentos, uno para cada palo y se cambia el color de fondo del archivo dependiendo del palo en el que esté.

Nombramos cada carta, insertamos la imagen y texto que le corresponde, y exportando todos los archivos se maquetan en varias hojas A3, intentando



fig.32: Ilustración de prueba del *packaging*, 2023.

que encajen el máximo de cartas en menos páginas. En otro archivo hemos preparado el reverso de las cartas para más adelante hacer una impresión a doble cara con el anverso de las cartas.

El *packaging* incluye la caja y su tapa. La tapa incluye la información básica que debe tener todo juego en la caja: el logo y título, creador, edad y número de los jugadores. En la parte trasera de la caja, estará la sinopsis, información de contenido y otros datos relevantes.

5.2.2. Impresión y lanzamiento del juego

Para la impresión del primer prototipo, acudimos a diferentes imprentas de Valencia a consultar presupuesto medidas. El formato de las cartas es de 9,6 x 6 cm, con un grosor de 350 gr con acabado mate y sin bordes redondeados. El acabado de las cartas no es la mayor prioridad por la que se imprime el prototipo, sino que se prioriza la jugabilidad y la dinámica antes que de que el acabado ya que no es el definitivo.

Con este prototipo se han realizado partidas de prueba con conocidos de diferentes ámbitos y estudiado qué cambios se pueden hacer. La dinámica definitiva ha cambiado de forma drástica gracias a dudas que les surgían a los jugadores durante la partida, si no entendían cómo jugar. Otro factor es la prueba de tipografía y de su legibilidad. Las instrucciones y las pegatinas mantienen la misma estética que el logo y la caja para estar más unificado. Para estas también hicimos pruebas de impresión y de tamaño y así vemos los colores de las ilustraciones impresas y el espacio que hay para escribir nombres y pronombres.

Para la impresión definitiva hemos elegido un papel y formato concreto. El tamaño final de la carta es 9 x 13 cm, para leer con más facilidad el texto que tengan y el papel es de un grosor de mínimo 350 de gramaje, con bordes redondeados y acabado matte satinado. Se barajarán los presupuestos de diferentes reprografías de Valencia y en la mejor calidad/precio haremos la impresión del prototipo.

Posteriormente, se harán varias copias del juego para promocionar en redes sociales y vender tanto en tienda online como en físico en los eventos a los que acudamos. Y, si gestionamos bien el tiempo, puede que haya posibles futuras expansiones.

6. CONCLUSIONES

Este proyecto me ha permitido descubrir y tratar algo tan cercano a mi como el colectivo LGTBIQ+, desde una visión artística profesional. Mediante la ilustración y el humor, referencias y demás conceptos escritos en las cartas, he conseguido crear una baraja entera que recopila la mayoría de la cultura queer. Digo la mayoría ya que la historia y el significado de las palabras es cambiante, además de variar su interpretación dependientemente del país o

época en la que se encuentre.

El estudio, análisis e interpretación de los eventos, conceptos y personas que rodean este ámbito tan contemporáneo y ha sido un factor muy importante para esta mutación a un formato que remite a lo clásico y tradicional como es un juego de cartas.

Considero que he conseguido cumplir la mayoría de los objetivos redactados, desde crear una dinámica funcional para una partida menos densa, conseguir un equilibrio entre lo actual y lo antiguo combinando ambos en el diseño de las cartas, embalaje e historia.

Al separar las cartas por secciones, se da la oportunidad de visibilizar distintos aspectos del colectivo, ya sean personas, cartas de Personaje; etiquetas, cartas de Definición; o estereotipos, las cartas de Cliché. Con esto se reflejan conceptos queer, que incluso dentro del colectivo se suelen desconocer y para asegurar que se hace de la manera más respetuosa con todos, pedí a gente de las diferentes partes del colectivo que explicaran qué era para ellos las etiquetas que usan y si con las definiciones que he redactado se sentían identificadas.

La realización de tantas ilustraciones dentro de las cartas me ha ayudado a crear un lenguaje coherente en base a la combinación de la tinta plana con un entintado parcial y a la vez que no choquen entre si las ilustraciones que aluden a diferentes momentos de la historia.

Para finalizar, aunque se hayan conseguido pasar la mayoría de metas propuestas, el objetivo principal no depende de mí, sino del jugador, ya que mi propósito es facilitar su aprendizaje de lo queer por lo que es la elección de este aprovechar este juego para algo más que divertirse una tarde.

7. REFERENCIAS

WEBIGRAFÍA

Sanfiel, M. (Desconocido) *Juegos de cartas o naipes* Hobby&Afición
<https://www.hobbyaficion.com/hobby/juegos-cartas-naipes/>

Pérez Porto, J., Merino, M. (23 de noviembre de 2011). *Baraja - Qué es, definición y concepto*. Definicion.de
<https://definicion.de/baraja/>

Desconocido (2015, noviembre 19) *Origen e Historia de los Juegos de Naipes*
Ke t'apuestas?
<https://www.ketapuestas.es/origen-e-historia-de-los-juegos-de-naipes-2798.html>

Desconocido(Desconocido)*The 10 types of card games* Solitaire365
<https://www.solitaire365.com/tips/types-of-card-games>

Joanleonhart (2021, octubre 22) *¿Qué es un juego “Filler”?* DJuegos
<https://djuegos.es/que-es-un-juego-filler/>

Parlett, D. (2023 Junio 13) *card game* Britannica
<https://www.britannica.com/topic/card-game>

Eaton,P. (2021, june 4) *Karnöffel* Parlett games
<https://www.parlettgames.uk/histocs/karnoeffel.html>

Desconocido (2022, marzo 3) *Baraja Española vs Baraja Francesa* NH Fournier
<https://www.nhfournier.es/blog/baraja-espanola-vs-baraja-francesa/>

Al Castilla y León (2020,julio 3) *La historia del Orgullo LGTBI en España* Amnistía Internacional
<https://blogs.es.amnesty.org/castilla-leon/2020/07/03/la-historia-del-orgullo-lgtbi-en-espana/>

Estirado, L. (2018,febrero 1) *Cronología del movimiento LGTBI* El Periódico
<https://www.elperiodico.com/es/gente/20170611/cronologia-movimiento-lgtbi-6089082>

Mendez, E. (Desconocida) *Historia del colectivo LGBT* Sutori
<https://www.sutori.com/es/historia/historia-del-colectivo-lgbt--BuFkxB6Dn-mkad7rVNRpNX5dg>

Daniela Bosch (Desconocida)*¿Qué es la cisheteronormatividad?* Cultura Colectiva
<https://culturacolectiva.com/estilo-de-vida/que-es-la-cisheteronormatividad/>

8. ÍNDICE DE FIGURAS

- fig.1: Imagen de la baraja Karnöffel, 1426.
- fig.2: Imagen de la baraja española, 1870.
- fig.3: Imagen de la baraja francesa, 1392.
- fig.4: Imagen de la baraja inglesa, 1882.
- fig.5: Imagen de la baraja alemana, 1763.
- fig.6: Fotografía de la baraja creada como merch de Monster High, 2011.
- fig.7: Fotografía de la baraja del UNO, 1992.
- fig.8: Fotografía del juego los Hombres lobo de Castronegro, más conocido como el Lobo, 2001.
- fig.9: Imagen de la primera relación homosexual de la historia en el Anti-

guo Egipto 2.400 a.C.

fig.10: Fotografía de la pintora danesa Lili Elbe a quien se le realizó la primera reasignación de sexo, 1930.

fig.11: La primera manifestación LGTBI a favor de que se derogara la Ley de Peligrosidad Social, Barcelona, 1977.

fig.12: Primer monumento dedicado a recordar la persecución de los homosexuales durante el franquismo, 2009.

fig.13: Ejemplo de pink washing en varias empresas.

fig.14: Imagen explicativa de la diversidad sexual y de género, 2020.

fig.15: Fotografía del juego Parade, 2018.

fig.16: Fotografía del juego Her-stóricas Pioneras, 2019.

fig.17: Ilustración de Iván Pineros, 2021.

fig.18: Ilustración de Mili Sánchez, 2020.

fig.19: Conjunto de bocetos de fases previas del proyecto, con estética medieval, 2022.

fig.20: Moodboard, 2023.

fig.21: Cartas del juego Cybercisna creado en Media Lab e Impresión 3D, 2022.

fig.22: Versión monocromática bocetos, 2022.

fig.23: Ejemplo resultado final de las ilustraciones, 2023.

fig.24: Diferentes versiones del diseño de las cartas, 2023.

fig.25: Versión final del logo, 2023.

fig.26: Pegatina para escribir los nombre y pronombres, 2023.

fig.27: Fotografía de la impresión del primer prototipo, 2023.

fig.28: Ejemplo de una carta de Definición de sexualidad y/o género, 2023.

fig.29: Ejemplo de una carta de Definición de concepto, 2023.

fig.30: Ejemplo de una carta de Personaje, 2023.

fig.31: Ejemplo de una carta de Cliché, 2023.

fig.32: Ilustración de prueba del packaging, 2023.

ANEXO

1. Instrucciones
2. Packaging
3. Baraja
4. ODS

