



bellas artes

2022-2023



MENCIÓN: Artes visuales y diseño

TÍTULO: PRIVILEGE: The identity game

ESTUDIANTE: Gallén Suárez, Carla _____

DIRECTOR/A: Merce Cervello, Silvia Rosa



PALABRAS CLAVE: Juego, Privilegio, Identidad, Discriminación, Didáctico

RESUMEN: *Privilege, The identity game* es un proyecto que contempla el diseño y creación de un juego de mesa inclusivo y didáctico.

Este juego busca educar y concienciar al público sobre los privilegios sociales que existen en torno a las cuestiones de identidad de género, orientación sexual, raza y/o etnia, capacidad/discapacidad y nivel socioeconómico, que se traducen en una serie de desigualdades desde las más obvias a las más sutiles, y que a menudo condicionan de manera enormemente significativa la calidad de vida del individuo.



Índice

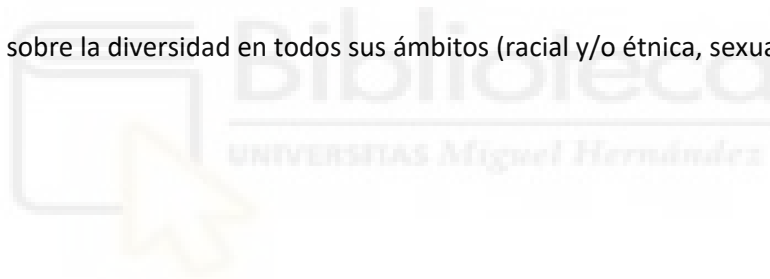
pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5	-	5
2. Referentes	6	-	8
3. Justificación de la propuesta	9	-	11
4. Proceso de Producción	12	-	14
5. Resultados	15	-	20
6. Bibliografía	21	-	21

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

Privilege pretende crear un reflejo, una especie de maqueta a escala de la sociedad actual con el fin de facilitar la identificación de las desigualdades e injusticias que afectan especialmente distintos colectivos marginales y que a menudo pasan desapercibidos por los individuos ajenos a ellos, haciendo a estos últimos poseedores de unos privilegios de los que a menudo no son conscientes.

- Inventar un juego que resulte didáctico y a la vez entretenido para el público.
- Crear una propuesta de branding y diseño innovadora, coherente y atractiva.
- Concienciar sobre los privilegios sociales existentes y las desigualdades que éstos generan.
- Educar sobre la diversidad en todos sus ámbitos (racial y/o étnica, sexual, funcional, etc.)



2. REFERENTES

La estructura base de Priviledge surge a partir de tres referentes principales dentro del ámbito de los juegos de mesa.

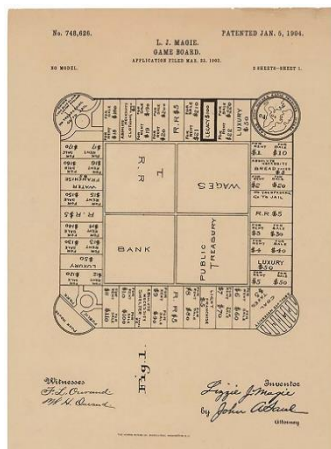
El primero y más relevante de ellos, que constituye un referente conceptual, es el clásico Monopoly.



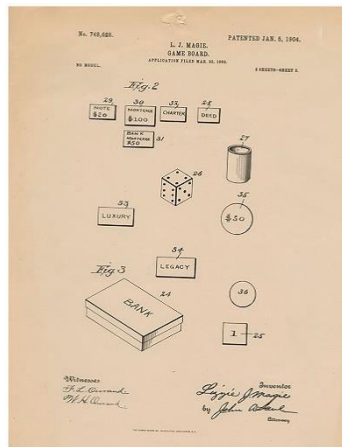
p.e. Fig.1. Logotipo Monopoly

A pesar de que su reputación actual se basa en lo divertido que resulta convertirse por unas horas en un despiadado tiburón inmobiliario y dejar sin un céntimo a tus queridos amigos y/o familiares, el Monopoly nació como un juego fundamentalmente anticapitalista.

Fue la estadounidense Elizabeth "Lizzie" J. Phillips quien decidió en 1903 diseñar un juego de mesa con el fin de demostrar los efectos económicos negativos del monopolio del terreno y el uso del impuesto sobre bienes inmuebles como remedio. Recibió el nombre de *The landlord's game* (El juego del terrateniente) y fue patentado al año siguiente.



p.e. Fig.2. Patente del Monopoly original



p.e. Fig.3. Patente del Monopoly original

A medida que el juego aumentaba su popularidad y difusión por todo el país durante los años siguientes, fueron surgiendo también distintas versiones del mismo sin el control o consentimiento de la autora. En 1935, un hombre llamado Charles Darrow creó una versión basada en la ciudad de Atlantic City (Nueva Jersey) que bautizó ya como Monopoly, y que vendió a la empresa Parker Brothers.

Hoy en día Parker Brothers forma parte de la multinacional Hasbro, que continúa poseyendo los derechos del Monopoly, y mantienen a Charles Darrow como único creador del juego a pesar de que la autoría de Elisabeth ha sido reconocida por los tribunales estadounidenses.

Es por eso que este juego le rinde tributo a ella, una mujer ilustrada, adelantada a su tiempo, feminista y anticapitalista, y a la que, para variar, un puñado de hombres intentaron borrar de la historia.

En segundo lugar, como referente formal, se encuentra el también archiconocido Trivial Pursuit.

Al igual que en Priviledge, el Trivial admite un máximo de 6 jugadores representados por fichas, y ambos tableros se basan en estructuras hexagonales conectadas al centro. Coinciden asimismo en buena parte de su dinámica básica: los jugadores lanzan el dado y mueven su ficha el correspondiente número de casillas. Según la casilla en la que caigan, son dirigidos uno u otro mazo de cartas, divididas por categoría. Cada carta plantea una pregunta o situación y, si los jugadores la superan, pueden volver a tirar, con el objetivo de llegar lo antes posible a la casilla central.



p.e. Fig.4. Trivial Pursuit

También se puede apreciar de forma muy clara la influencia directa de los famosos “quesitos” del trivial en la forma de las cartas de Privilege, y que constituye en ambos juegos su elemento morfológico más característico.

Finalmente, Privilege toma prestado de los juegos de rol tradicionales el uso de las tiradas de dados como factor decisivo a la hora de superar las situaciones planteadas a lo largo de la partida.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Todos tenemos las mismas horas en el día. Querer es poder. El precio del éxito es el trabajo duro. ¿Quién no se ha topado una y mil veces con este tipo de frases “motivadoras”? Aquel que necesite refrescar la memoria puede imaginárselas en forma de post en redes sociales, escritas en una tipografía hortera y acompañadas de una foto del ricachón de turno en blanco y negro, con una sonrisilla perdonavidas y las manos cruzadas bajo la barbilla en una pose que hace que el personaje del señor Burns de Los Simpson se acerque más a la realidad que a la caricatura.

Es el resultado del mito del millonario hecho a sí mismo heredado de los 90 e importado, como tantas otras cosas, de Estados Unidos, que glorifica a personajes como Bill Gates, Steve Jobs o Elon Musk. Todos ellos magnates del sector tecnológico que levantaron sus fortunas desde cero gracias a sus mentes extraordinarias, su astucia y su filosofía de trabajo. Y no porque sus padres fuesen ya reputados abogados, o porque su familia tuviese una mina de esmeraldas en África, como dirán algunos escépticos. Qué va. Eso no tuvo nada que ver.

Si, por otro lado, quisiésemos barrer hacia casa y buscar un ejemplo a la española de este tipo de mentalidad, podríamos apelar a la famosa “cultura del esfuerzo”. Esta clase de retóricas nos dicen que, para llegar al éxito, generalmente vital y/o económico, es necesario trabajar mucho y muy duro. Hasta ahí todo bien, una máxima bastante respetable de hecho. El problema llega cuando intentan vendernos que ese esfuerzo y trabajo duro son el único ingrediente del éxito, y por tanto, como el esfuerzo es una elección, no llegar al éxito se considera un fracaso personal. Y a veces, se habla éxito cuando a lo que se refiere es a una calidad de vida digna. Y entonces, son la precariedad y la pobreza lo que se considera un fracaso personal. Un castigo merecido por la persona que las sufre. Y así es como se crea un sistema ideológico y social que justifica la desigualdad.

La realidad, sin embargo, es que en el éxito, calidad de vida, nivel socio-económico de una persona o como queramos llamarlo, influyen una multitud de factores, factores que los planteamientos anteriores ignoran, con bastante frecuencia, a propósito.

El primero de ellos es la suerte aleatoria. Estar en el momento adecuado en el sitio adecuado. Sin embargo, no es éste el que más nos interesa.

Según los datos de Gestha (Técnicos del Ministerio de Hacienda) en el año 2020 en España la diferencia salarial anual entre hombres y mujeres era de un 28.6%. En Estados Unidos, el Consejo Laboral para el Avance Latinoamericano determinó en 2018 que por cada dólar ganado por un hombre blanco, una mujer blanca gana 76 céntimos. Una mujer negra, 61 céntimos. Una latina 53.

Esto demuestra que, dedicando exactamente la misma cantidad de trabajo y esfuerzo, los beneficios obtenidos varían en función de factores como el género y la raza. Y una vez establecido este fenómeno, no es difícil entender cómo se extrapola a otros ámbitos como la sexualidad o la discapacidad, y también más allá del área laboral o económica. También que el nivel de discriminación no es el mismo, sino que aumenta exponencialmente dependiendo de que factor (o acumulación de factores) se trate.

Privilege pretende llamar la atención sobre esta problemática replicando unas condiciones similares dentro del juego, pero a una escala más asequible para que resulte mucho más fácil de comprender para los jugadores. Esto se consigue de la siguiente forma:

El objetivo de los jugadores es llegar antes que el resto hasta la casilla final. Ese sería nuestro "éxito". Los jugadores avanzan sus fichas en el tablero mediante tiradas de dados. Las casillas más comunes del tablero son las de situación, que se corresponden con alguno los cuatro mazos de cartas dentro de uno de los tres *cardholders*. Por tanto, cuando un jugador cae en una casilla de situación, se levanta una de las cartas de situación que le planteará un problema vital concreto. Este problema se superará con una tirada de dados, en la que deberá obtenerse un resultado igual o mayor al número especificado en la carta. Si el jugador supera la situación, vuelve a tirar. Esto representa la suerte aleatoria.

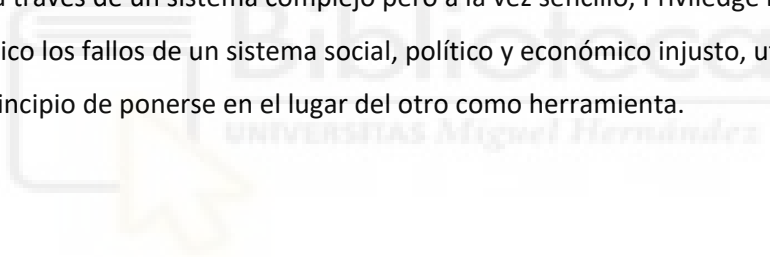
Pero ahora viene lo más interesante. Al principio de la partida, los jugadores deberán coger una serie de cartas de otro de los *cardholders*, que serán las cartas de identidad y que cada jugador mantendrá toda la partida. Estas cartas determinarán, como su nombre indica, una especie de identidad para el jugador, dentro de la cual podrán entrar el género, orientación sexual, raza y/o etnia y capacidad/discapacidad física y/o mental. Cada una de estas cartas llevará una serie de "modificadores" que interactuarán con las cartas de situación, y que podrán dificultar la superación de ésta. Por ejemplo:

Situación: Te presentas a una entrevista de trabajo en una nueva y prometedora empresa. Para que te contraten, debes sacar un 4 o mayor en tu tirada de dados.

El jugador tira y saca un 5. Sin embargo, una de sus cartas dice que es una persona de movilidad reducida, usuaria de una silla de ruedas. Muchos edificios tienen problemas de accesibilidad, así que al número que saque deberá restarle 2. De esta forma, el 5 que había sacado el jugador se convierte en un 3, por lo que no supera la situación y deberá detener su avance.

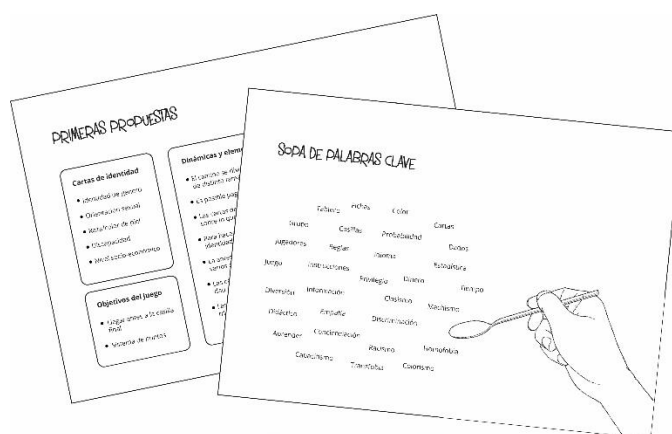
También están las cartas del dinero, que ocupan el tercer *cardholder* y pueden ser obtenidas por los jugadores cayendo en sus correspondientes casillas. Estas cartas funcionarán mayoritariamente de comodín, ya que, a menudo, las personas pertenecientes a colectivos discriminados pero que sin embargo pertenecen a un nivel socioeconómico alto sufren muchísimo menos los problemas derivados de esta discriminación.

Y así es como, a través de un sistema complejo pero a la vez sencillo, Priviledge intenta mostrar al público los fallos de un sistema social, político y económico injusto, utilizando la empatía y el principio de ponerse en el lugar del otro como herramienta.



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Como en todo proyecto, la primera fase es de ideado y búsqueda de referentes. Lluvias de ideas, listas de palabras clave y demás herramientas clásicas de cualquier proceso creativo me ayudaron a explorar una amplia gama de posibilidades para después delimitar qué elementos y conceptos quería incluir en el proyecto y cuales no, creando así un primer esbozo del mismo.

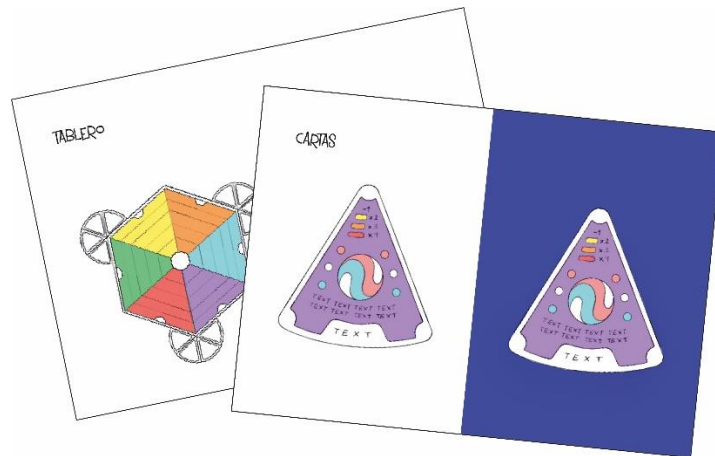


p.e. Fig.5. Proceso de ideado

Fue de esta forma como llegué a la primera conclusión de que los elementos físicos del juego iban a ser un tablero, cartas, dados y fichas. También que, para simplificar la dinámica, la forma de ganar el juego sería llegar antes que el resto de jugadores a la casilla final.

Comienza entonces el proceso de bocetado, en el que, explorando distintos referentes, me di cuenta de que no era necesario ceñirse a la idea clásica de como tiene que ser un juego de mesa, al menos a nivel morfológico. Priviledge nos habla sobre identidades no convencionales, así que, ¿por qué no utilizar también formas no convencionales para contarlo?

Así es como el hexágono, el círculo y el triángulo acabaron convirtiéndose en las formas base que componen la estructura del juego. El hexágono, que le da forma al tablero en lugar de los habituales cuadrados, representa múltiples perspectivas, distintos puntos de vista. El círculo, que parece que todo lo abraza, simboliza la inclusión. El triángulo, por otro lado, se consolidó durante el s. XX como figura asociada a la lucha de los derechos LGTBIQ+, desde que fuera utilizado por los nazis como insignia distintiva para los hombres homosexuales en los campos de concentración.



p.e. Fig.6. Primeros bocetos

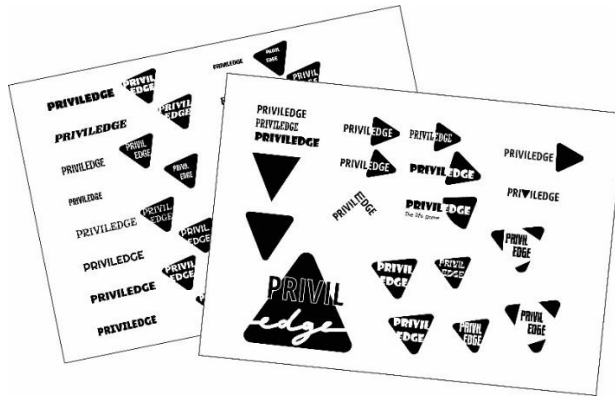
El siguiente paso fue la creación de la estrategia de *branding*.

El nombre elegido para el juego, “Priviledge”, viene de la unión de la palabra “privilege” que significa privilegio, y “edge” que significa margen o ventaja. Vendría a significar por lo tanto algo así como “la ventaja que da el privilegio”. El eslogan, “The identity game” hace alusión a la importancia de las identidades (que pueden considerarse como algo escogido, bajo una luz positiva, o como algo impuesto y negativo) en el juego.

Por otro lado, escogí un nombre inglés para darle una dimensión más internacional y/o intercultural, teniendo además en cuenta que las palabras *privilege* e *identity* son de raíz latina y por lo tanto son lo suficientemente similares a sus traducciones en muchas otras lenguas como para ser comprendidas por el gran público sin necesidad de saber inglés.

En cuanto al diseño, desde el principio se hizo aparente la necesidad de incluir una paleta de colores amplia para satisfacer las necesidades de un juego que, como se explica antes, tiene hasta un máximo de seis jugadores que necesitan diferenciarse por color. Sin embargo, sí decidí elegir el morado como color principal dada su asociación con los movimientos de corte feminista, además de según la teoría del color puede representar la creatividad.

Los bocetos del logotipo, desde el principio se centraron alrededor de la figura del triángulo, tanto por la representación de la forma de las cartas en el juego como por el hecho de que un triángulo apuntando hacia la derecha o hacia arriba es uno de los símbolos más utilizados para ilustrar el concepto de margen o ventaja.



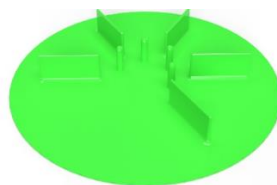
p.e. Fig.7. Bocetos del logotipo

Finalmente, elegí una tipografía sencilla pero con un toque irregular para darle un matiz más divertido. Acabé por reforzar el efecto variando el tamaño, la inclinación y la posición de las letras en el triángulo, creando un desequilibrio que dotan a la articulación principal del logotipo (que puede observarse en el apartado de resultados) de un dinamismo único.

El proceso sigue con el desarrollo de los diferentes elementos físicos del juego, especialmente de los *cardholders* (soportes para cartas). Tras una primera versión que no me convencía, llevé a cabo un rediseño que resultó en la añadidura de los agujeros a las cartas para darles una forma de etiqueta, mejorando así su funcionalidad y otorgándoles un sentido más metafórico en el que las identidades de las que habla el juego, que son determinadas por las cartas, pueden convertirse también en etiquetas impuestas que oprimen y encasillan.

El agujeró quedó incorporado también al logotipo, y con su versión definitiva elaboré el manual de marca en el que se recogen las directrices de diseño de Priviledge como proyecto global.

Finalmente, como segundo aspecto del proyecto que llegará a un grado de acabado prácticamente total dentro de la cronología de este trabajo, diseñé los *cardholders* con software 3D para su posterior impresión.



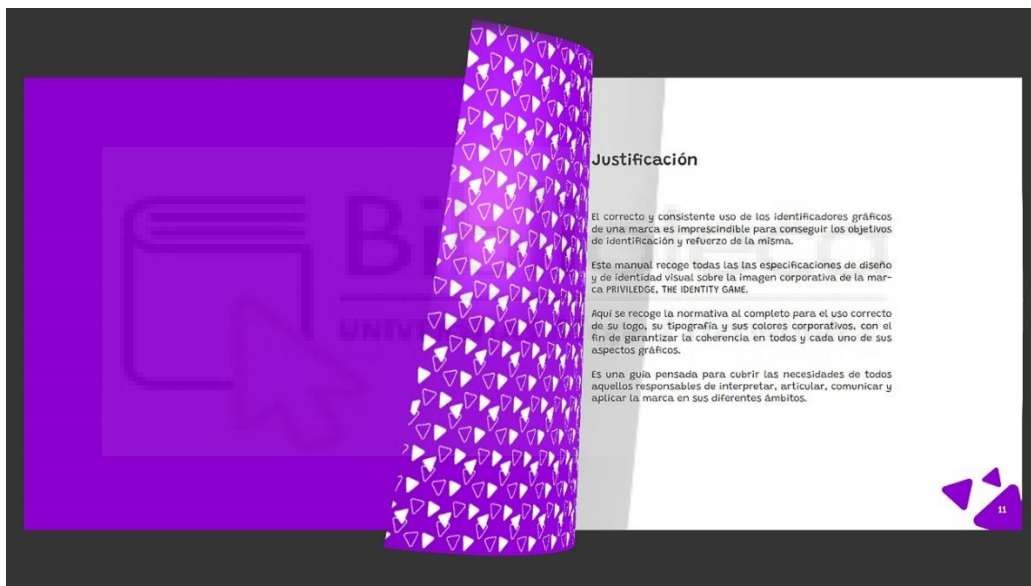
p.e. Fig.8. Diseño 3D del cardholder

5.RESULTADOS

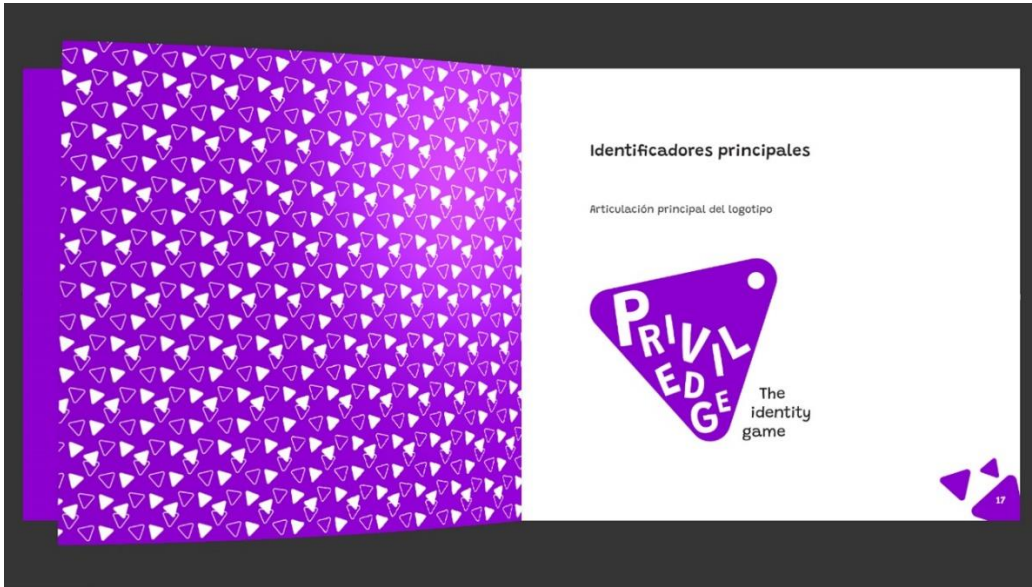
Manual de identidad

En este manual se recoge la normativa gráfica de Priviledge como marca con el fin de garantizar la coherencia estilística de todos los posibles elementos derivados del proyecto.

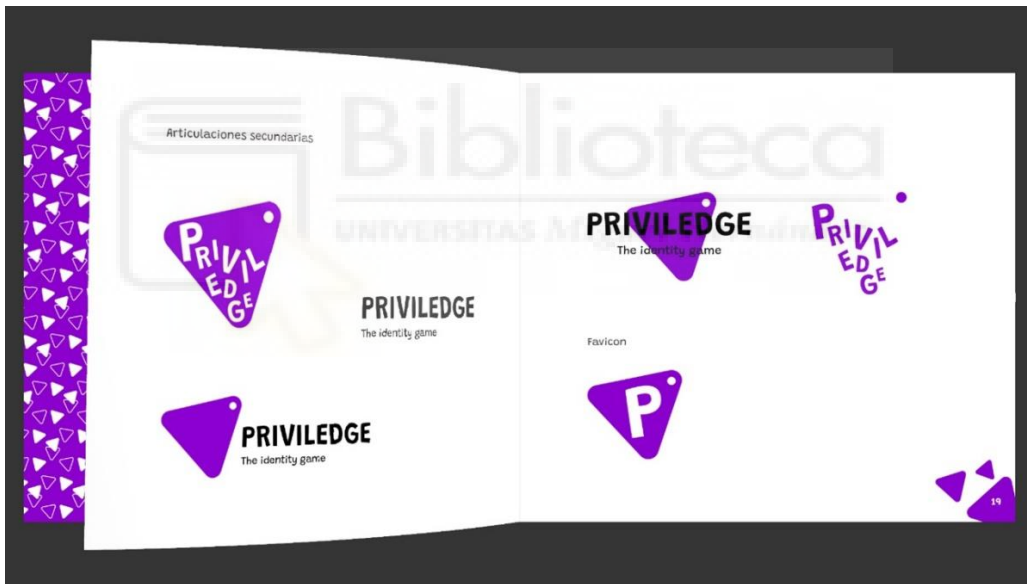
Gallén Suárez, Carla: *Priviledge, the identity game: manual de identidad corporativa*,
https://drive.google.com/drive/folders/1R5gPFQtHpc9WT8-EEIxZFTPssK7zaFwo?usp=share_link [consulta: 19/01/2023])



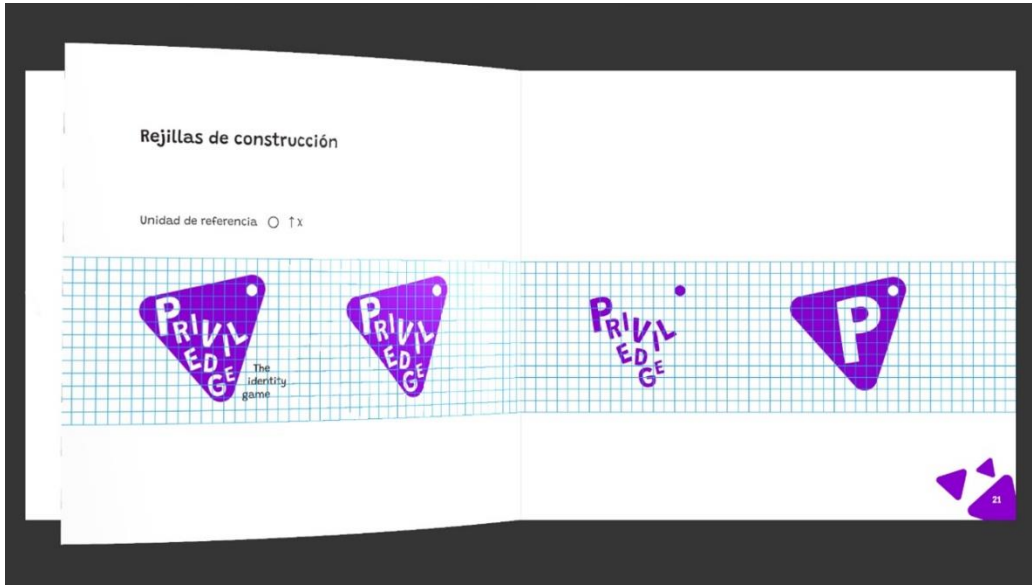
p.e. Fig. 9. Priviledge Manual de Identidad



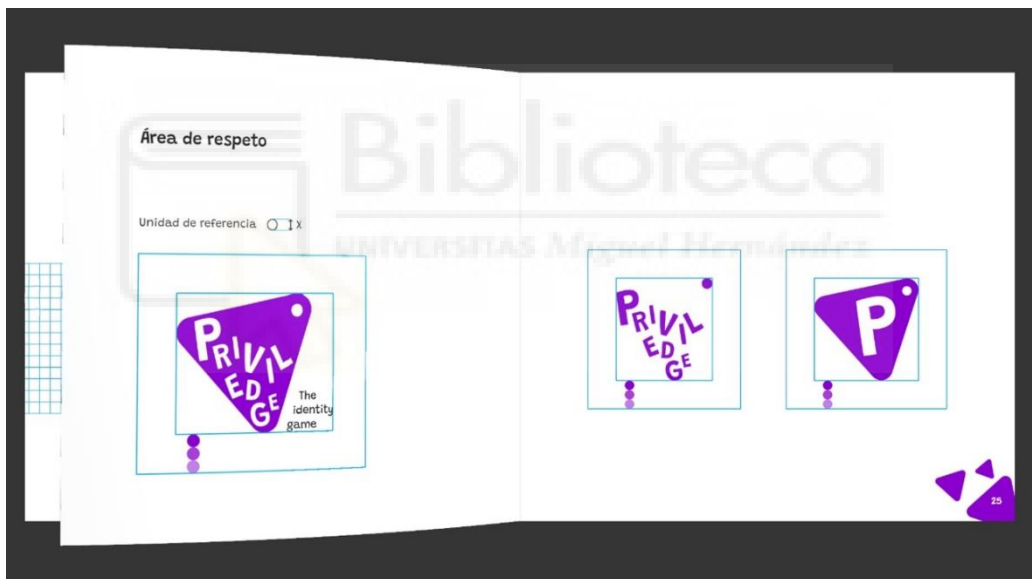
p.e. Fig.10. Priviledge Manual de Identidad



p.e. Fig.11. Priviledge Manual de Identidad



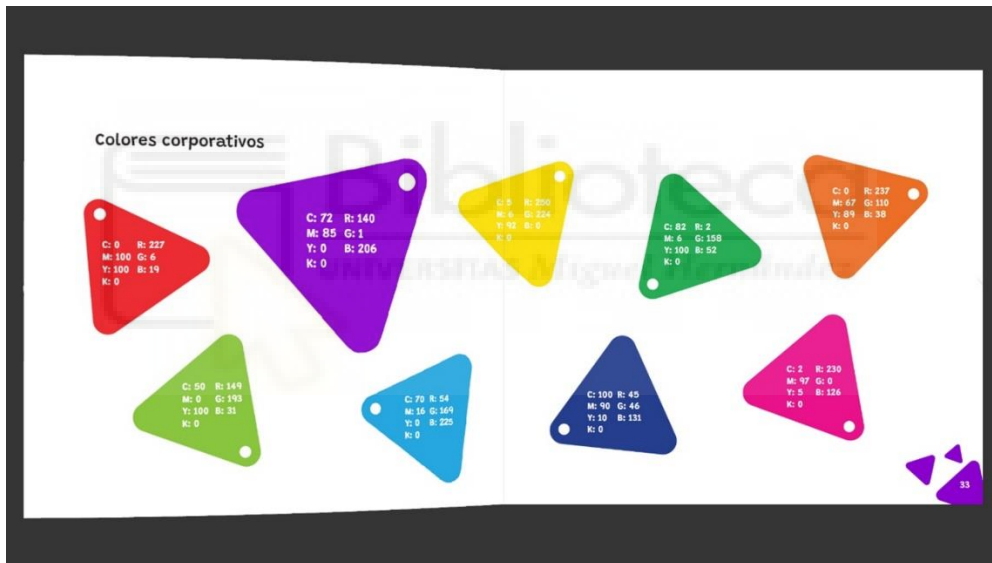
p.e. Fig.12. Priviledge Manual de Identidad



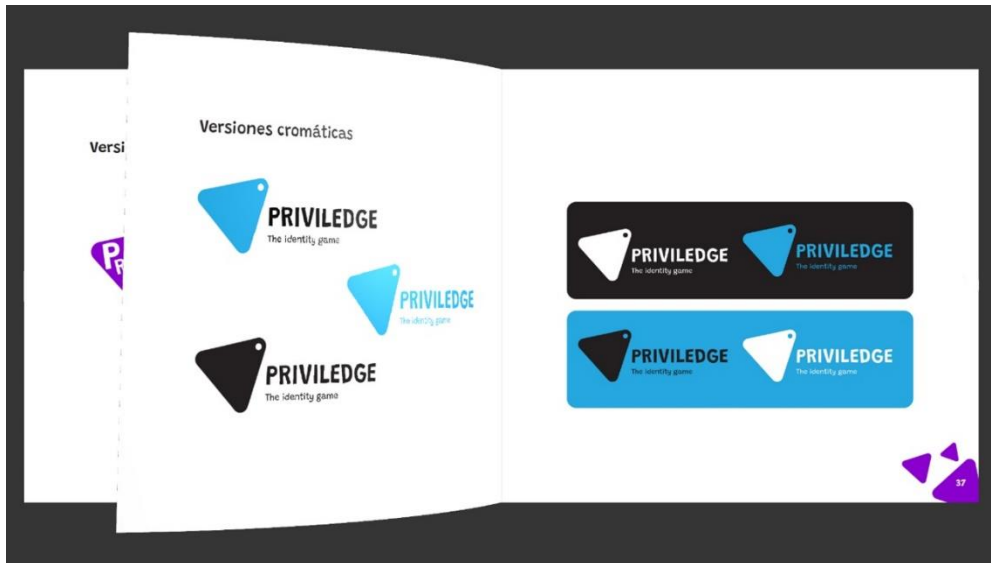
p.e. Fig.13. Priviledge Manual de Identidad



p.e. Fig.14. Privilège Manual de Identidad



p.e. Fig.15. Privilège Manual de Identidad



p.e. Fig.16. Prileedge Manual de Identidad

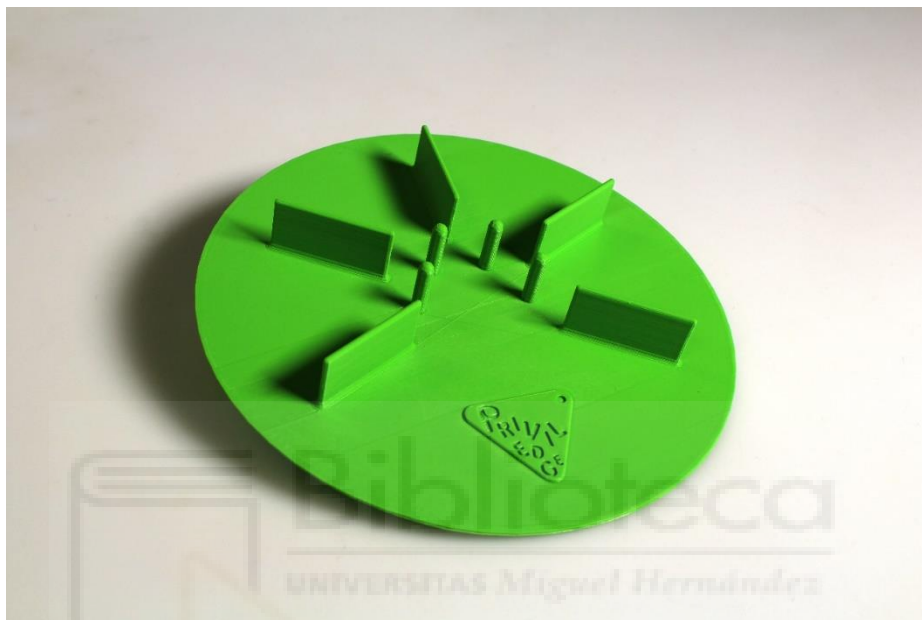


p.e. Fig.17. Prileedge Manual de Identidad

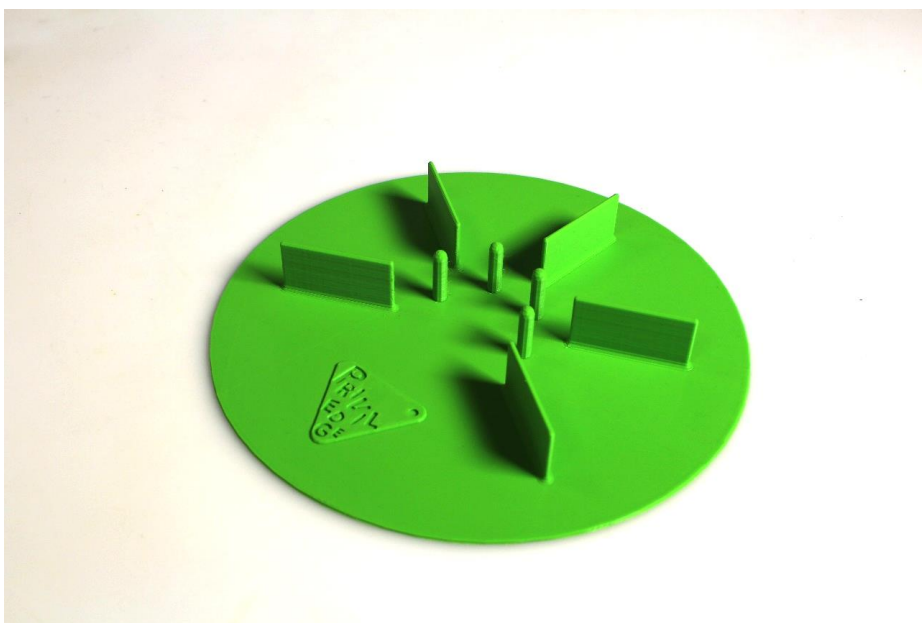
Cardholder

Gallén Suárez, Carla: Priviledge cardholder, pieza de impresión 3D, 180 x 180 x 201 mm

Esta pieza constituye el prototipo de los soportes para cartas de Priviledge, que serían tres y se colocarían en esquinas alternadas del hexágono del tablero.



p.e. Fig.18. Prototipo cardholder



p.e. Fig.19. Prototipo cardholder

5. BIBLIOGRAFÍA¹

- Hoyos, F. M. (2022). “Monopoly, el juego que nació como crítica al capitalismo” [en línea], URL: <https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-contemporanea/20201105/790868/monopoly-capitalismo-juego.html> [última consulta: 17/01/2022]
- Fanjul, S. C. (2022). “Por qué lo llaman cultura del esfuerzo cuando quieren decir injusticia y precariedad” [en línea], URL: <https://retinatendencias.com/civilizacion-perdida/por-que-lo-llaman-cultura-del-esfuerzo-cuando-quieren-decir-injusticia-y-precariedad/> [última consulta: 17/01/2022]
- Factorial, H. R. (2022). “Estudio sobre la referencia salarial entre hombres y mujeres en España del 2021” [en línea], URL: <https://factorialhr.es/blog/diferencia-salarial-entre-hombres-y-mujeres/#:~:text=Si%20crees%20que%20la%20brecha,en%20un%2028%2C6%25> [última consulta: 17/01/2022]
- Rico, M. R. (2019). “Las latinas cobran la mitad que un hombre de raza blanca en EEUU por la brecha salarial” [en línea], URL: <https://www.publico.es/internacional/brecha-salarial-latinas-cobran-mitad-hombre-raza-blanca-ee-uu-brecha-salarial.html> [última consulta: 17/01/2022]
- Monopoly. (2023, 10 de enero). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 21:51, enero 18, 2023 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Monopoly&oldid=148512359>
- Elizabeth Magie. (2022, 8 de noviembre). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 21:53, enero 18, 2023 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Elizabeth_Magie&oldid=147186206
- Trivial Pursuit. (2022, 25 de diciembre). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 21:54, enero 18, 2023 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Trivial_Pursuit&oldid=148184039

¹ Las fuentes de Wikipedia están citadas siguiendo la normativa APA correspondiente, dado que en la guía de estilo para la memoria no se mencionaba este tipo de fuentes en concreto. Incluirlas ha sido un hecho consciente ya que a nivel personal considero que Wikipedia es una de las fuentes de conocimiento más fiables e importantes actualmente, sino la que más, y estoy en contra del rechazo que sufre en los círculos académicos.