



Universidad de Buenos Aires

Facultad de Filosofía y Letras

Carrera de Artes

## Historia de las Artes Plásticas V

Siglo XIX

Primer evaluación parcial

Alumnas:

María Florencia Seráfica  
(37.350.566)

María D'Ambrosio  
(38.029.085)

Buenos Aires,  
Septiembre 2016

## Primer evaluación parcial

### **1. Expliciten, de modo sucinto, el objeto de estudio que han elegido indagar para esta primera instancia de evaluación parcial.**

En el presente trabajo se ha elegido como objeto de estudio los juegos de mesa europeos del siglo XIX, en particular aquellos derivados del juego de la oca. Por “juegos de mesa” se comprende no sólo los tableros y las representaciones en su superficie, sino también todo aquello que queda implicado en el acto de jugar; por lo tanto, se tendrán en cuenta las piezas con las que se juegan (peones y fichas), el instrumento con el cual se echa la suerte (dados, perinolas, ruedas giratorias), las reglas del juego, y también las didascalias de cada casillero. Por otro lado, se observará la estructura del juego de la oca tanto al nivel formal como al del contenido, y se estimarán sus implicancias en diversas esferas. Estos elementos compositivos del juego se considerarán en relación al contexto del siglo XIX, y a la luz de teorías del juego.

### **2. ¿Qué cuestiones propiamente *modernas* permitiría abordar, a vuestro criterio, el tema escogido?**

El abordaje de los juegos de mesa permite tratar varias cuestiones modernas que se presentan como problemáticas propias de la sociedad europea del siglo XIX. A continuación se desarrollará cada una de las cuestiones consideradas relevantes.

El impacto de la Revolución Industrial en la producción de juegos y juguetes fue de suma importancia, ya que supuso innovaciones tecnológicas que cambiarían por completo el panorama anterior. Por un lado, uno de los hechos claves fue el pasaje de un hacer manual, hasta artesanal, de los tableros al surgimiento de formas de estampado novedosas, como la litografía y la cromolitografía, descubierta en 1837 por Engelman (A.A.V.V. 2000). A propósito de esta situación, Shiner plantea que:

Estos nuevos trabajadores-artísticos, como Schmiechen los llamaba, no se inscribían ni en el viejo modelo del artesano de los talleres ni en el del artista autónomo, sino que constituían un nuevo tipo de artesano. Aunque se trataba de una élite entre la mayoría de los trabajadores de las fábricas, eran igualmente asalariados, y su ritmo de trabajo, así como los encargos, seguían estando sujetos a las demandas del patrón (Shiner 2001: 287).

Estas nuevas técnicas, junto con el desarrollo de la impresión (Fralon 2001) y el uso de prensas de vapor estático en vez de prensas operadas manualmente (Goodfellow 1998: 79), permitieron el abaratamiento de los costos y su consecuente producción en serie, lo que, sumado al aumento del poder adquisitivo de las nuevas clases medias, favorecieron una democratización del juego y del juguete. Eso supone a su vez un acceso fácil a dichos productos, que eran comprados a vendedores ambulantes, aunque también estaban disponibles en los grandes negocios. Así, poco a poco los juegos dejaron de ser práctica exclusivamente por la aristocrática y se transformaron en una práctica si se quiere vulgarizada (A.A.V.V. 2000).

Otro aspecto de importancia que justifica la elección del objeto de estudio como propiamente moderno se relaciona con el auge de la educación como tema de debates teóricos y la preocupación por parte de los padres, y el modo en que las conclusiones extraídas de ello se traducían efectivamente en los juegos de mesa. En efecto, en el siglo XIX los juegos se instituyeron como medio de educación para los niños de diferentes estratos sociales. Si bien sus orígenes son puramente aristocráticos, con el desarrollo de la burguesía y de las técnicas de producción masiva, el objeto se fue popularizando al punto que lo jugaban tanto ricos como pobres (Carrington Bolton 1895: 145-150, D'Allemagne 1950: 30, Seville 2015: 5).

Es entonces observable la correlación entre el desarrollo de juegos específicamente infantiles con intención educativa y la proliferación de la burguesía en la nueva sociedad industrial capitalista. En relación a esto y a la consecuente masificación de estos juegos se lo puede pensar en relación a la jornada laboral y la institucionalización de un tiempo de ocio surgido a partir de la Revolución Industrial. El tiempo se organiza a partir de las horas de trabajo en las fábricas y en las horas escolares de los niños, el juego de mesa aparece así como reflejo de este nuevo ordenamiento social, en el cual el ocio es la hora del juego, a diferencia de lo que podría ser el “tiempo libre continuo” para la aristocracia.

Una porción de los juegos educativos se enfoca principalmente en la transmisión de valores. Estos reflejan la importancia atribuida a la crianza correcta de los niños a principios del siglo XIX (Whitehouse (1951) 1971: 44). Títulos como *Virtue Rewarded and Vice Punished*, *The New Game of Emulation*, *The Mansion of Bliss*, *Le Jeu du Nouveau Testament*, *The Swan of Elegance* se ofrecen como ejemplos de juegos, generalmente realizados para niños de ambos sexos, que tienen por objetivo alcanzar valores morales (o religiosos) a aquellos que los desconocen o que se alejaron del buen camino (D'Allemagne 1950: 42-43). En todos ellos la adquisición o la muestra de la virtud es recompensada y exaltada, mientras que los vicios son castigados (Bayfield 1997). Huizinga esclarece la concepción que se tenía sobre las virtudes en la cultura europea de la época:

De la formación para la vida noble surge la educación para la vida en el Estado y para el Estado. La creencia de que la nobleza descansa en la virtud se halla, desde un principio, comprendida en su idea, pero este concepto de virtud, a medida que se desarrolla la cultura, va recibiendo poco a poco otro contenido, elevándose a las alturas de lo ético y de lo religioso (Huizinga (1938) 1943: 106).

La instrucción de los niños en estos valores respondía a lo religioso y a una cuestión ciudadana, de valores sociales. Como señala Benjamin, "la enseñanza de la moral es fomentada, porque se la considera necesaria" (Benjamin 1928:11) para perpetuar una sociedad cristiana, moral y civilizada. Un detalle que refleja la importancia de la defensa de los valores morales en la época es el hecho de que, si bien en Francia la suerte era echada por los dados, éstos fueron rechazados en Inglaterra debido a estar asociados a las apuestas y los engaños; en cambio, se introdujeron en remplazo el *tetotum* -una perinola- o la rueda giratoria (Seville (1999) 2008: 53, Seville 2015).

Otro aspecto que da cuenta de la modernidad de los juegos de mesa consiste en el tema de cada juego del corpus. En efecto, los contenidos reflejan ciertos aspectos ideológicos propios de la Europa del siglo XIX. Por un lado, la expansión territorial de las potencias imperialistas, como así también la conservación de sus tierras conquistadas, se ven expresadas en juegos como *Deutschland's Kolonien-Spiel*, en el cual se busca que los niños alemanes conozcan las colonias de su imperio. En otros juegos, como *The Noble Game of the Elephant and Castle* o *Travelling in Asia*, *Chinesen-Spiel*, *Völker-Spiel*, *Jeu Instructif des Peuples et Costumes des Quatre Parties du Monde et des Terres Australes*, *L'Orient, or the Indian Travellers* y *The Crystal Palace*, asistimos a la representación del Otro y a las representaciones cartográficas de los territorios ocupados por el mismo. Recurriremos al concepto del *Otro* a partir de la concepción desarrollada por Said en su libro *Orientalismo*:

Oriente era casi una invención europea y, desde la Antigüedad, había sido escenario de romances, seres exóticos, recuerdos y paisajes inolvidables y experiencias extraordinarias. [...] franceses y británicos -y en menor medida alemanes, rusos, españoles, portugueses, italianos y suizos- han tenido una larga tradición en lo que llamaré *orientalismo*, que es un modo de relacionarse con Oriente basado en el lugar especial que éste ocupa en la experiencia de Europa occidental. Oriente no es sólo el vecino inmediato de Europa, es también la región en la que Europa ha creado sus colonias más grandes, ricas y antiguas, es la fuente de sus civilizaciones y sus lenguas, su contrincante cultural y una de sus imágenes más profundas y repetidas de *Lo Otro*. Además, Oriente ha servido para que Europa (u Occidente) se defina en contraposición a su imagen, su idea, su personalidad y su experiencia. [...] Oriente es una parte integrante de la civilización y de la cultura *material* europea (Said 1978:19-20).

Un ejemplo muy elocuente es el *Jeu Instructif des Peuples et Costumes des Quatre Parties du Monde et des Terres Australes*, en cuyo recorrido, tomando la estructura del juego de la oca tradicional, el espacio ganador está ocupado por Francia y los de lasocas favorables por países de Europa. El principal interés, sin embargo, son los casilleros con los obstáculos, que también mantienen su posición original: el casillero nº58, generalmente ocupado por la Muerte, es en este caso ocupado por Nueva Zelanda, en el cual es posible visualizar al "viajero listo para ser comido por los antropófagos", mientras que el en nº52, la Prisión, se encuentra la Costa Berberisca, y muestra la captura de un esclavo (Seville 2010). En estos ejemplos, las representaciones de Oriente distan de ser retratos "naturales" del mismo, sino que se constituyen como representaciones, muchas veces grotescas, construidas por un Occidente europeo considerándose a sí mismo superior (Said 1978).

Según Mascheroni y Tinti, los juegos que referían a personajes y territorios extranjeros recurrían a la imagen exótica para capturar el interés del jugador. De hecho, en los recorridos, los casilleros tramposos son ocupados por peligros derivados de una mezcla de convenciones, ideología vagamente racista, herencia literaria de las truculentas descripciones de los primeros "aventureros", como el naturalista Enrico Mouhot, que describía a los indígenas del siguiente modo: "Casi todos tienen una nariz más bien achatada, los pómulos salientes, el ojo oscuro sin alma, las narinas alargadas, la boca demasiado ancha, los labios sangrientos por el abuso de betel" (Mascheroni & Tinti 1981).

Entre este tipo de juegos se ubican los de instrucción geográfica, que educaban sobre los territorios coloniales de cada imperio, las tierras inexploradas y los lugares exóticos a través de dibujos cartográficos. Según Seville, fue Francia el

primer país en desarrollar variantes del juego de la oca, comenzando por un juego geográfico, *Le Jeu du Monde*, inventado por el cartógrafo Pierre Duval en 1645 (Seville 2005).

Los mapas son también de propaganda, mostrando el flujo y reflujo del imperio a los propios ciudadanos y de los Estados-nación rivales. Era a la vez un medio de declarar la tenencia, y de proyectar el poder. Los juegos de mesa geográficos realizan su función, la enseñanza a las familias y sus hijos los nombres de lugares novedosos (Quinn y Cartwright 2014)<sup>1</sup>.

Tanto el imperialismo, que consiste en la extensión y el poder económico y político de los países sobre otros territorios, como el nacionalismo, fueron ideas que en la Europa del siglo XIX fomentaron una carrera, entre países como Alemania, Bélgica, y Francia, contra Inglaterra por el control de Asia y África (Crego 1961). Como sostiene Said, en el siglo XIX la propaganda del programa imperialista se volvió más explícita y se hizo más popular. Citando a su vez a William Appleman, considera que durante el siglo XIX "los triunfos imperiales hicieron necesario el desarrollo de una ideología que se les adecuase", en alianza con los métodos militares, económicos y políticos, y permitiendo que "se preservara y se extendiese el Imperio sin agotar sustancias psíquica, cultural o económica [...] el imperialismo es capaz de producir imágenes inquietantes de sí mismo: por ejemplo, la de un "policía bonachón y progresista"" (Said 1993: 119).

Según Milano, "cada expresión gráfica, en el conjunto de sus características técnicas, comerciales e iconográficas, nos presenta un retrato o sección vertical de la sociedad de su tiempo" (Milano 1993: 14). Por ella razón, se defiende, siguiendo a Grand-Carteret, al "juego de la oca [como] un documento histórico del primer orden ya que refleja las ideas del día" (Grand-Carteret 1896: 257-76), y por lo tanto, citando a Fralon, se sostiene que "sumergirse en la historia del juego de la oca es, simplemente, sumergirse en la historia de Europa" (Fralon 2001).

### 3. Presenten el estado de la cuestión al que hayan podido arribar al momento de realizar esta evaluación.

Convendría comenzar a establecer el estado de la cuestión citando una fuente del período abordado, en la cual no sólo se esclarecen las reglas tradicionales del juego de la oca, que son la base de las variantes desarrolladas, sino que aporta informaciones variadas concernientes al contexto:

El típico juego de la oca es jugado por dos, tres o más personas y requiere de un tablero especial, dados, fichas, y un peón de un color distintivo para cada jugador. El tablero está dividido en 63 casilleros dispuestos en espiral, siendo el espacio central aquél que indica la meta. Los casilleros tienen representaciones de objetos comunes, la mayoría sin ningún significado en especial; pero comenzando con el nº5 y cada nueve casilleros (5, 14, 23, 32, 41, 50 y 59) la representación es la de la oca. Algunos de los otros casilleros tienen las siguientes representaciones: nº6 un puente, nº12 otro puente, nº19 una posada, nº31 un pozo, nº42 un laberinto, nº52 una prisión, nº58 la muerte, nº63 una oca en un lago.

Numerosas son las variaciones de las reglas, siendo el gusto del publicador el único límite. Los tableros varían ampliamente en cuanto a tamaño y disposición de los casilleros. [...] En Inglaterra se utiliza la perinola en vez de los dados, y en América la rueda giratoria. Hasta juegos considerados estándar presentan a la visión una gran diversidad de apariencia, difiriendo en mérito artístico de los toscos diagramas en blanco y negro sobre papel barato y fino, frente a los brillantemente coloreados y talentosamente diseñados tableros montados sobre cartón rígido.

[...] La amplia circulación de los tableros impresos de manera económica es observable en el hecho de que muchas de las instrucciones vienen impresas en cuatro lenguas. La amplia distribución del juego y su gran cantidad de variantes es prueba de su popularidad; he observado que en aquellos países donde los gobiernos llevan a cabo loterías y donde un espíritu de apuesta es extenso, la popularidad del juego es mayor y sus versiones económicas alcanzan hasta a los niños más pobres. Así toma lugar en la educación [...] (Carrington Bolton 1895: 145-150).

Carrington Bolton ofrece una descripción del tradicional juego de la oca, sobre cuyo origen existen numerosas hipótesis. Si Bien D'Allemagne data el juego de la oca en 1612 y ubica sus orígenes en la Antigüedad grecolatina, su teoría quedaría descartada tras el hallazgo de Murray de una fuente que registra la mención del juego de la oca más temprana. Se trata de un documento inglés datado en 1597, pero incluido en *Il gioco degli scacchi* (Militello, 1617) de Pietro Carrera, quien afirma que el juego de la oca fue inventado en Florencia desde el "tiempo de nuestros padres", agregando que Francesco de Medici (1574-1587) había enviado un ejemplar a Felipe II de España como regalo (Depaulis 1997: 563-565, Seville y Spear 2010). Bayfield sostiene que, aunque fue ideado en el siglo XVI en Italia, estaba influenciado por juegos anteriores provenientes del Medio Oriente, donde antiguos tableros fueron descubiertos y fechados hasta tan tempranamente como 6500 a.C. (Bayfield 1997: 149). En líneas generales, existe un consenso sobre la creación del juego de la oca en Italia durante la época del Granduque toscano.

---

<sup>1</sup> Las traducciones al español son nuestras.

En sus inicios, el juego de la oca era jugado por la nobleza (Damste' & Buma 2004: 1), y su finalidad era de provocar gran placer y ser de recreación (D'Allemagne 1950: 30). Ya en el siglo XVII se había popularizado entre los burgueses, pero no fue sino hasta el siglo XIX que se transformó realmente en un juego para niños (Damste' & Buma 2004: 1); de hecho, según Domini, en los siglos XVII y XVIII el juego de la oca era practicado exclusivamente por adultos (Domini 1999, Hadley 2010: 71).

Según Bayfield, en tiempos anteriores al siglo XIX, existía una idea según la cual los niños debían ser tratados como adultos en miniatura, opinión a la que adhiere Benjamin cuando señala que la vestimenta de los niños comenzó a distinguirse de la de los adultos recién en el siglo XIX (Benjamin 2008: 52); sin embargo, ella fue gradualmente reemplazada con una visión de la niñez como una etapa de la vida con sus propios intereses y necesidades. Los padres pronto se preocuparon por la educación, una materia en auge, popularizada por las teorías de John Locke (Bayfield 1997: 148), quien proponía un sistema educativo que asociara recompensas y gratificaciones, persuasión moral, autodisciplina y emulación, en contra los métodos de dinámica represiva de la época, donde la violencia verbal y los castigos corporales se seguían empleando, a pesar de ser cada vez más criticados, al menos en teoría (Girard y Quetel 1982). Girard y Quetel, citando a Philippe Ariès (*L'Enfat et la vie familiale sous l'Ancien Régime*, Paris, 1973) consideran que a raíz del nuevo sentimiento del niño hay "una preocupación antes desconocida por preservar su moralidad y también por educarlo, prohibiéndole los juegos considerados malos, y recomendándole los reconocidos como buenos" (Girard y Quetel 1982). Goodfellow sostiene que la crianza de los niños cambió dramáticamente (Goodfellow 1998: 70).

Otra influencia en materia de educación fue *Émile* (1762) de Jean-Jacques Rousseau, que había puesto de moda la educación en una época en la que el juego de la oca conocía su mayor popularidad, dándose una coyuntura que hizo que los juegos didácticos tuvieran un extraordinario éxito a finales del siglo XVIII (D'Allemagne 1950: 40). A propósito, Damste' y Buma señalan que el juego de la oca se presta espléndidamente a propósitos educativos (Damste' & Buma 2004: 2-16), aunque a primera vista parecería sorprendente que un juego que fomenta la apuesta y la suerte fuera el formato elegido para ello; pero, según Goodfellow, es justamente aquella provocación de emoción la que fue utilizada en ventaja del aprendizaje (Goodfellow 1998: 71).

Seville ubica el comienzo del desarrollo de los juegos con propósitos educativos a mediados del siglo XVII en Francia, cuando se crearon variantes temáticas del juego de la oca. En un inicio, eran diseñados para los niños de la aristocracia francesa con el fin de instruirlos sobre los conceptos básicos de geografía, historia, el arte de la guerra, heráldica, y más. La educación espiritual, moral y social no fueron olvidadas, sin embargo, y algunos juegos fueron diseñados para la educación de las niñas, específicamente (Seville 2015: 5-8). Así, poco a poco se fueron desarrollando esta clase de juegos, hasta el siglo XIX, cuando la inclusión de palabras como "educador" o "juego adaptado y diseñado para niños" se podía leer en los tableros (Damste' & Buma 2004: 2-16) y el juego de la oca alcanzó plenamente su función pedagógica, instituyéndose como medio de propaganda con fines políticos, religiosos y comerciales (D'Allemagne 1950: 30).

En efecto, para Callois es posible atribuir a los juegos "una virtud civilizadora ya que, no sólo ilustran los valores morales e intelectuales de una cultura, sino que contribuyen a precisarlos y desarrollarlos" (Callois 1958: 48). Según Bayfield, los juegos reflejaban los intereses y aspiraciones de la burguesía de la sociedad del 1800 (Bayfield 1997: 148), que eran el decoro, la educación, la sobriedad, la religiosidad, y fueron frecuentemente representados en recorridos con escenas familiares edificantes, o diseminados con "vicios" y "virtudes" donde el reenvío metafórico hacia el recorrido existencial del hombre estaba plenamente explicitado (Milanesi 1995) -ya se retomará la aproximación metafísica del juego de la oca-. Girard y Quetel observan que lo *naïf* del juego algunas veces no es más que aparente, como tampoco la elección -u omisión- de las figuras representadas en los casilleros, ni los comentarios sobre los mismos, por lo que es posible considerar que el niño es objeto de una estrategia educativa a través de la imagen, que es puesta al servicio de la transmisión de dichos valores (Girard y Quetel 1982), lo que lleva a Bustelo, en una lectura de la sociedad contemporánea pero igualmente aplicable a esta situación, a decir que "la subjetividad individual y colectiva de niños y niñas está en su mayor parte configurada por los medios de comunicación masiva, particularmente por el uso visual" (Bustelo 2011).

Una de las aproximaciones más discutidas respecto del tema reside en su consideración desde la metafísica. En efecto, numerosos autores refieren al significado numerológico de la cantidad de casilleros, como así también la ubicación de los obstáculos y lasocas en el recorrido. Existía en la Antigüedad y en la Edad Media una creencia fuertemente difundida que sostenía que una metamorfosis del individuo tenía lugar cada siete años, denominándose el año final "climaterio". Así, la vida se dividía en septenarios (D'Allemagne 1950: 36). Estas creencias se derivaban de las teorías de la Cábala, un sistema de teología mística judía, adaptado para uso cristiano en el Renacimiento, por eruditos italianos

especialmente (Seville y Spear 2010). Según Seville, al momento de desarrollarse el juego de la oca en el siglo XV, el filósofo italiano Marsilio Ficino postuló una explicación astrológica, sugiriendo que el planeta dominante de cada uno cambiaba cada año y así, cada siete años uno caía bajo la influencia maligna de Saturno, provocando una crisis, siendo aquella correspondiente a la edad 63 la peor de todas, dado que podría significar la muerte por edad avanzada (Seville 2015: 5) -o porque se trataba de la esperanza de vida del hombre en aquel entonces (Duprat 1993, Engammare 2013: 3)-. Sin embargo, sobrevivir a esa edad significaba llevar consigo filosofía, serenidad, y una vida tranquila. Los números que predominan en el juego son el 7 (el noveno septenario es el casillero final), 9 (el espacio entre cada oca), y el 3 (ya que  $3 \times 3 = 9$ , que con connotaciones cristianas podría referir a la Trinidad de las Trinidades) (Seville 2015: 6).

Dietsch se detiene más sobre el significado simbólico de cada componente del juego: por un lado, sostiene que el peón del jugador sería su proyección cuyo movimiento está sometido al azar en un recorrido que simboliza la vida. En cuanto a la interpretación de los casilleros, considera que el nº63 sería el paraíso, mientras que los accidentes también tendrían un significado profundo:

El Puente permite el pasaje de una orilla a la otra, de un estado del ser a un estado más evolucionado; la Posada es el descanso, la pausa creativa que permite la elevación a un nuevo nivel; el Pozo, síntesis de 3 elementos: agua, tierra, aire es una vía vital de comunicación, es el símbolo del conocimiento; el Laberinto simboliza un sistema de defensa contra aquél que quiere violar la intimidad de las relaciones con el divino; la Prisión simboliza el lugar de la muerte del "viejo" hombre y del nacimiento del hombre "nuevo"; la Muerte, finalmente, hija de la noche, hermana del sueño, posee el poder de regenerar. En el juego reenvía al cero, es decir al huevo, entonces a un renacimiento. Y es a través de este ciclo de renacimiento hasta la perfección adquirida que se abrirá el acceso, más allá de la rueda de la existencia, a la Eternidad, centro del juego (Dietsch 1983: 106-107).

Según Damste' y Buma, una vez alcanzado el casillero 63, se ha pasado por el 58, es decir que se ha conquistado la muerte. Ganando el juego, se lo puede recomenzar, por lo que se podría considerar que el juego nunca termina. Tal vez esto tenga algo que ver con la espiral del juego, relacionada con el significado simbólico de la serpiente enrollada, un símbolo de la eternidad rastreable en varias culturas (Damste' & Buma 2005: 3). La idea subyacente es aquella de que el juego llevado a cabo era el juego de la vida, y por esta razón se lo puede entender como un juego sobre el peregrinaje a través de la misma (Seville 2015: 5-6). Según Dietsch, esta carga simbólica del juego derivaría en su carácter de universalidad, lo que permitiría explicar su gran éxito (Dietsch 1983: 107).

#### **4. Dado el conocimiento del tema alcanzado, ¿qué pregunta/s aparece/n en ustedes que el estado de la cuestión alcanzado no les responde?**

Al momento de abordar la lectura sobre el tema escogido, gran parte de los autores se concentra específicamente en el juego de la oca, dejando por fuera de su análisis otras modalidades de juegos de mesa. Por otro lado, encontramos que hacen hincapié en su significado, historia y variantes que se dieron a lo largo del tiempo, sin profundizar otros aspectos. La extensión promedio de los textos consultados es breve, ya que se trata de artículos, catálogos y ponencias; de allí se deriva el hecho de que ninguna bibliografía logre una análisis integral del fenómeno. La mayoría de ellos se atienen a una descripción formal y temática.

Otras bibliografías consultadas son libros, como el de Whitehouse o el de D'Allemagne, pero presentan el mismo problema al obviar el panorama general y limitarse a catalogar los diferentes juegos sin proporcionar información que trascienda la mera constatación de la temática.

Una de las aproximaciones que encontramos recurrentemente es la de las interpretaciones metafísicas del juego, las cuales nos resultaron muy interesantes a la hora de comprender su éxito y su permanencia en el tiempo. Sin embargo, su análisis permanece aislado del contexto ideológico, es decir que no estudian cómo la ideología utilizaría esas concepciones metafísicas como estrategias a su favor.

En síntesis, las investigaciones quedan dispersas en una constelación de artículos, no habiendo una obra que las compile y que problematice el objeto con respecto a su contexto de producción y recepción; por lo tanto, tampoco hay un análisis que entienda al juego como un medio de transmisión de ideología y como una parte fundamental de la educación. Como dijimos anteriormente, tratan de forma puntual distintos aspectos y temáticas de los juegos y no se ocupan de una visión macro del fenómeno del juego "educativo" dentro de la sociedad europea.

Por otro lado, cabría de preguntarse si la popularidad del juego de la oca en el siglo XIX no sería un modo de neoclasicismo. Otra de nuestras preguntas se refiere al papel de los juegos como transmisores de ideología y perpetuadores de una sociedad imperialista y eurocentrista; en efecto, ningún autor ofrece un juicio muy determinante sobre ello.

## 5. ¿Cuáles podrían ser respuestas hipotéticas a esa/s pregunta/s?

Como bien señala Milanese, “los juegos casi nunca son considerados por los historiadores como documentos primarios de interés para la reconstrucción de mentalidades, vidas y costumbres” (Milanese 1995). Nuestra hipótesis se construye sobre la idea de los juegos de mesa como un artefacto en el cual la sociedad vierte sus ideas, tanto sobre sí misma, como sobre el resto. Así, a través de una técnica que favoreció su difusión, estos juegos cargados de ideologías alcanzaron a todos los estratos sociales, e influyendo de este modo, a toda la sociedad.

En una segunda instancia, consideramos que hay ciertos estilos de representación, tanto a nivel formal como en lo que concierne al contenido, que ayudan a perpetuar ideas establecidas, resultantes de construcciones sociales, sobre ciertas problemáticas.

En cuanto a la hipótesis referente a la popularidad del juego de la oca en el siglo XIX como producto del neoclasicismo, nos aventuramos a suponer que, si bien su surgimiento dataría del siglo XVI, éste se habría dado en otra época que se caracterizó por tener una inclinación hacia la Antigüedad y que tomó de ella temas como el del climaterio, clave en la estructura del tablero del juego de la oca. De esta forma se podría pensar que la popularización del juego de la oca se da en sintonía con un retorno de los temas propios de la Antigua Grecia. Sin embargo, se trata de una hipótesis, ya que la primera noticia que se tiene de un juego de la oca como tal es en la Italia renacentista, en una carta en la cual se menciona que Francesco de Medici obsequió un ejemplar al rey Felipe II de España.

Respecto del papel de los juegos como transmisores de ideología y perpetuadores de una sociedad imperialista y eurocentrista, según nuestra lectura, funcionarían como medios de educación social, donde lo visual y lo inocente del juego ayudan una transmisión más eficaz de ciertas normas y saberes. Así se daría una constitución de la infancia mediante las instituciones a través del tiempo de juego. Terminamos reflexionando si los juegos de mesa se prestan a ser un instrumento de dominación:

[...] en el campo de la infancia existen rivalidades y luchas para obtener poder simbólico [...] Incluso se puede afirmar que el poder ejercido en este campo [la infancia], más que una propiedad o un atributo, es una estrategia hegemónica de dominación que está compuesta de tácticas, subterfugios, tergiversaciones conceptuales, manipulaciones y dispositivos que tienen dos destinos: por un lado, se aplican como legitimación de enfoques y políticas para quienes están dentro del *campo* y, por el otro, para lograr, en el caso de la infancia, sujetos obedientes, sumisos y ordenados (Bustelo 2011: 37-38).

## 6. Establezcan un *corpus* tentativo de producciones artísticas y/o estéticas a partir de las cuales abordaría la indagación del tema escogido. Asienten los datos de cada una de ellas en el modelo de ficha adjunto. Especifiquen los criterios de selección del mismo.

El corpus analizado se compone por una serie de juegos que, de algún modo u otro, responden a los siguientes criterios: en primer lugar, derivan del juego de la oca tradicional, por lo que reproducen, con mayores o menores variaciones, su estructura y sus reglas; por otro lado, se inscriben en géneros que dan cuenta de los intereses propios de las sociedades de la época; por último, la selección se ha concentrado particularmente en los juegos que transmiten una ideología, ya sea desde el punto de vista político (visiones imperialista, colonialista, y orientalista) o moral (visión cristiana, antisemita, patriarcal).

[Para corpus, ver anexo].

**7. Cada miembro del grupo elegirá uno de los casos que componen el *corpus* para desplegar los vínculos que encuentra entre el caso y la problemática planteada. Cada uno de estos análisis debe estar identificado con el nombre de su responsable.**

**a) María Florencia Seráfica: análisis de *The Noble Game of the Elephant and Castle o Travelling in Asia Combining Amusement and Instruction for Youth of Both Sexes (1822)*.**

El juego *The Noble Game of the Elephant and Castle o Travelling in Asia Combining Amusement and Instruction for Youth of Both Sexes* se inscribe dentro de la tipología de juego histórico (Whitehouse (1951) 1971). En el tablero las veinticuatro viñetas se acomodan dentro del cuerpo de un elefante y la silueta de una howdah, cada una de ellas ilustran diferentes sucesos y acontecimientos de un viaje a Asia, situados en paisajes característicos del continente. En el contexto del siglo XIX podemos pensar y relacionar la representación del continente asiático con la situación económica y comercial de Inglaterra por esos años: “Después de la prohibición del comercio de esclavos, disminuye el interés británico por las colonias africanas. El comercio y la industria buscan ahora mercados en América del Sur, India y China.” (Kinder & Hilgemann(1971)1977). La India se convertirá así en la mayor fuente de explotación del Imperio Británico. Por esta razón no es casual que este continente haya tomado relevancia y se intente expandir el conocimiento sobre el mismo a todas las esferas sociales. Por esta razón creemos que el juego nos sirve como testimonio de época. Más adelante nos explayaremos sobre la relación entre representación, imaginario social, ideología y comercio. Por otro lado, vemos que en la caja de una edición facsímil que sacó The Victorian and Albert Museum sobre los juegos históricos de su colección (*The Historical Game Collection*) en el año 1994 se puede leer lo siguiente:

The game was first introduced in 1822 as a hand colored engraving by William Darton – a book publisher from London. Released at the height of the British Empire, this piece describes the appearance, customs, and culture of the locals, and comparing their way of life to that of the British.

The game is played on a board that depicts an elephant surmounted by a howdah (ornate carriage) with an Indian mahout (driver). The board is subdivided into 25 cubes which have corresponding historical information that players will learn at each stop. Historical information varies from the mysteries of the Orient, across the frozen Arctic waters in the north, all the way down to the Asian regions like India, China, and Japan.

Al igual que otros juegos similares, el objetivo de *The Elephant and Castle* es la instrucción de los niños. Las reglas están incluidas en un cuadernillo publicado por George Smallfield, Hackney. Aunque hay sólo veinticuatro casilleros, el cuadernillo con las reglas del juego cuenta con ochenta y seis páginas repletas de información sobre costumbres asiáticas, eventos y personajes de renombre. El propósito del juego, como dice en su título, es la combinación entre “divertimiento e instrucción de la juventud de ambos sexos” (Whitehouse (1951) 1971). Podemos observar que la primera regla del juego se refiere a la advertencia, apareciendo también el contenido aleccionador:

The first player is required to read “The Caution” on page 4 of the accompanying game booklet, before the game officially begins. The Caution is a poem that talks about cheating and gambling – both of which are considered abhorrent to players.

La construcción de las imágenes que constituyen el juego están altamente estereotipadas al igual que las del estuche contenedor del libro de reglas. Los personajes del juego son representaciones convencionales, con vestimentas típicas, así como la imagen preponderante del elefante con la howdah en el lomo. El estuche del libro de reglas, por su lado, nos muestra dos nativos con la parte superior del torso desnudo, uno llevando pantalones y el otro directamente un taparrabos. Ambos tienen tocados de plumas en la cabeza, pintura corporal y uno de ellos sostiene en su mano una lanza. Nuevamente aparece en esta escena la figura de un elefante y de fondo vemos un paisaje con palmeras y montañas. Estas formas de representar el continente asiático responden a la construcción europea de una “otredad exótica”. La imagen de los otros recaen en los hindúes o en personajes del lejano oriente, junto con la figura de un animal exótico y extraño como era el elefante. Aluden estas imágenes a una construcción imperialista y colonialista propia de la Europa del siglo XIX. De esta forma las representaciones permanecen estereotipadas y como dice Said “(...) se ha demostrado que el mecanismo mismo de la representación es responsable de mantener subordinado al subordinado e inferior al inferior.” (Said 1993:141).

La importancia de conocer lo Otro participa también de la idea del viaje exótico, de ser exploradores en tierras lejanas, de los viajes y de las expediciones científicas. Perpetúan la imagen de lo diferente mediante escenas que nos muestran Asia, nos cuentan su historia y nos permiten apropiarnos de ella a través de un juego infantil. Mascheroni dice al respecto que:



La opinión pública, más o menos consciente de la finalidad económica del fenómeno, participa de este movimiento de descubrimiento difundido en las páginas de las revistas especializadas con títulos significativos como *Le Tour du Monde*, *Il Giornale Illustrato dei Viaggi e delle Avventure di Terra e di Mare* o de los numerosos apuntes de divulgación científica de uso familiar. Y todos experimentan la fascinación de aquello que les es presentado como extraño, curioso, admirable/maravilloso y exótico, de una forma que actúa sobre el ánimo, la mente y la imaginación del lector. El juego no puede sustraerse de la misma suerte, tanto más que, por estructura y reclamo simbólico, muy bien se adapta a hacer recorrer las etapas de un viaje tenso por las dificultades y las sorpresas. (Mascheroni 1981)

Esta cita podríamos relacionarla con el casillero cinco, donde vemos elefantes peleando contra tigres. Nos podemos preguntar si ¿Podría representar la caza del tigre? ¿O es solo una dificultad que se les podría presentar en sus viajes por Asia? en relación a la experiencia de un viaje lleno de aventuras y peligros.

El viaje comienza evocando paisajes típicos de Asia y de lo oriental. En los casilleros dos y tres vemos de fondo un volcán y un árbol que podrían estar aludiendo a cierta forma de representación ligada al arte de oriente. El recorrido continúa por escenas en las que vemos personajes que constituyen las representaciones típicas de lo oriental. En el casillero diez se representa una batalla entre occidente, con la bandera Inglesa, y oriente, con un estándar que en su parte superior tiene una media luna, representando a posiblemente a Turquía. Se puede aproximar una hipótesis al observar que la representación de un oriente ligado a civilizaciones como la China o los mongoles, no está representado en ningún caso en situación de agresión (casilleros seis, siete, ocho, diecinueve), mientras que las representaciones de personajes en relación con un oriente árabe o Hindú si (casilleros nueve, diez, trece, dieciséis).

No resta más que imitar la iconografía, componerla en el recorrido, insertar el escalofrío del encuentro con las bestias feroces [...]. Los peligros son una mezcla de convenciones, ideología vagamente racista, herencia literaria de las truculentas descripciones de los primeros "aventureros", ecos de trágicos sucesos que trabajaban los territorios de ultramar. (Mascheroni 1981)

Otra observación que considero relevante es en la figura once, en la cual aparece un sacerdote predicando frente a personajes orientales. Todos estos ejemplos son claros transmisores de una ideología europea, de una postura y construcción que era importante perpetuar. El juego termina con "retratos" de diferentes personajes, del casillero veinte al veinticuatro, que representan distintas etnias. Comenzando por una figura que presumimos responde a características europeas, se sigue con un personaje chino o mongol, los otros personajes que siguen podría ser presentaciones de turcos, árabes o persas.

En una investigación más exhaustiva sobre las representaciones de elefantes en el siglo XVIII Y XIX y la posible observación de dichos animales, pudimos recomponer la historia de la llegada de alguno de estos ejemplares a la ciudad de Londres. Uno de los casos más famosos es el de un elefante macho llamado Chune. Este elefante Indio fue llevado a Inglaterra para ser exhibido en la Regencia de Londres entre 1809 ó 1810. Originalmente fue exhibido en *The Covent Garden Theatre* y luego comprado por el dueño de un circo para agregarlo a su colección de animales salvajes en *Exeter Exchange* en el Strand en Londres. La historia de este elefante en particular se hizo famosa porque en el año 1826 fue fusilado en su propia celda, produciendo algunas representaciones sobre el suceso.<sup>2</sup>

La capacidad de los elefantes para sufrir se evidenció trágicamente en el fusilamiento de Chune, el elefante macho en Exeter en 1826. Célebre por su naturaleza amistosa y buen trato, Chune se convirtió en incontrolable y peligroso en cautiverio durante su anual período de excitación sexual, que en 1826 fue exacerbada por un colmillo roto y fiebre. Después de causar la muerte de un arquero, a Chune le dispararon soldados armados, le dispararon más de 150 balas de mosquete antes de morir; el patetismo de la horrible escena fue ampliamente reproducido en periódicos y grabados. (Plumb 2010:214)

Posteriormente el esqueleto de este elefante fue puesto en exhibición y era visitado como curiosidad por ciento de personas. Tomo este hecho como ilustrativo para el primer casillero del juego, el cual muestra justamente una persona observando el esqueleto de uno de estos animales. Si bien el hecho es posterior, se puede relacionar con las apropiaciones que se hicieron sobre lo que se consideraba exótico, extraño y plausible de ser estudiado y analizado. En relación a esto resulta interesante también pensar en los otros ejemplares que fueron comercializados y coleccionados para ser agregados a los "gabinetes de curiosidades" privados.

La vida posterior de estos tempranos elefantes que llegaron a Gran Bretaña involucró la circulación privada a través de gabinetes y los registros de especímenes, colmillos y pieles montadas de forma taxidémica que se emplearon para proporcionar material empírico para aprender sobre la anatomía del elefante. Este acceso privilegiado era un requisito para quienes habían alcanzado un grado alto en su profesión y para la realeza. Más tarde, en el siglo XVIII, el elefante sigue circulando en círculos más amplios de la producción de conocimiento y se podían ver en las vitrinas de una variedad de museos y casas de café (Plumb 2010: 203)

---

<sup>2</sup> ver Anexo II

Pensándolo desde el lado comercial y económico de la relación entre Inglaterra y sus colonias, dice este mismo autor que:

El transporte de bestias exóticas desde climas tan lejanos era considerado una experiencia y una sensación importante de la hegemonía Británica en el extranjero. La captura y el transporte de estos animales, como el elefante, involucraba mucho trabajo de parte de las colonias y mercantil, y mostrar un elefante vivo en el Strand de Londres hacía visible estas relaciones de poder (Plumb 2010:212).

Podemos concluir, de esta forma, diciendo que todas estas concepciones y experiencias sociales en relación a las diferentes representaciones que encontramos y analizamos en el juego, son indicadores de una cultura visual, un imaginario, un tipo de concepción sobre lo ajeno, lejano y exótico propia de la época. En la figura del elefante así como de los personajes que lo acompañan se reflejarían estas apropiaciones de lo otro y actúa como una forma más de perpetuar y transmitir estas concepciones a las siguientes generaciones.

### **7. b) María D'Ambrosio: análisis de *The Mansion of Bliss, A New Game For The Amusement Of Youth* (1822).**

*The Mansion of Bliss* fue creado por Thomas Newton y editado por William Darton en Londres, en 1822. Se trata de un juego de mesa cuyo tablero fue fabricado en papel, seccionado en doce y montado sobre lino, lo que permitía plegarlo y guardarlo en un sobre junto con las instrucciones, y así poder transportarlo y utilizarlo en diferentes reuniones. Como bien señala D'Allemagne, el *imagier* utilizaba procedimientos de grabado y de coloreado distintivos de su imprenta, dándole así a sus tableros una impronta particular (D'Allemagne 1950: 52); en el caso del taller de Darton, para *The Mansion of Bliss* se recurrió a la litografía como método de stampa, y fue coloreado a mano, por lo que se trata aún de un objeto relativamente artesanal -luego se desarrollaría la cromolitografía, que abarataría los costos y significaría una vulgarización del juego (A.A.V.V. 2000)-. Sin embargo, *The Mansion of Bliss* conoció un gran éxito comercial, tanto que una versión adaptada, *The Mansion of Happiness*, fue el primer juego de mesa editado en los Estados Unidos (Carrington Bolton 1895: 146). Siguiendo la disposición del juego de la oca tradicional, el juego ofrece un recorrido espiralado de los casilleros, que cuentan con imágenes agradablemente diseñadas, algunas representando escenas con las que el niño promedio se encontraría en su vida (Goodfellow 1998: 78).

Desde mediados del siglo XVII, variaciones del juego de la oca con propósitos educativos se desarrollaron, a menudo retomando su estructura básica (Seville 2015: 5-8, Goodfellow 1998: 71). Sin embargo, las variantes en cuanto a tema pronto engendraron variantes formales, alterando cada vez más la estructura del tradicional juego (Damste' y Buma 2005: 16). En el caso de *The Mansion of Bliss*, el recorrido de originalmente sesenta y tres casilleros fue acortado a treinta y cuatro, y las ubicaciones tradicionales de los accidentes y de las ocas fue asimismo adaptado. Resulta curioso que se tomara como modelo para el desarrollo de juegos pedagógicos el juego de azar por excelencia (Domini 1999), de lo que se seguiría una contradicción incómoda, ya que el mismo juego estaría condenando la apuesta (el casillero *The Gamester* considera la actitud como deshonesto y sentencia al jugador a pagar una multa por ello), y teniendo en cuenta que en las instrucciones se puede leer "Este juego se juega con una perinola", debido a que, habiendo sido importado desde el continente (Bell 1960: 10-11) donde se jugaba con dados, el uso de los mismos fue prohibido en Inglaterra al verse asociados a las apuestas (Carrington Bolton 1895:146, Seville 2015). Sin embargo, a propósito, Goodfellow sostiene que fue justamente la capacidad de generar emoción en el jugador lo que fue tomado como una cualidad del modelo, suponiendo que ese entusiasmo se trasladaría al aprendizaje que el juego implicaba (Goodfellow 1998: 71), y ello resulta clave ya que, justamente, el aprender jugando era un tema central para la época (Damste' y Buma 2005: 16). En efecto, teóricos como Locke, propusieron modelos educativos menos represivos que los vigentes (Girard y Quetel 1982, Bayfield 1997: 148).

Según Goodfellow, la utilización del formato del juego de la oca como juego de educación produjo dos métodos de enseñanza de la moral o comportamiento: uno de ellos se basaba en la representación de una metáfora de la vida en la que el jugador realizaba un recorrido desde la infancia hacia la vejez y la muerte, y durante el cual encontraba "accidentes" figurando peripecias, tentaciones, los altibajos con los que uno se topa en el transcurso de su vida (D'Allemagne 1950: 36, Damste' y Buma 2005: 1, Gardelli 1998: 59, Girard y Quetel 1982, Goodfellow 1998: 78). De hecho, Dietsch comenta que el peón simbolizaba al jugador en cuerpo y alma, y cuyo movimiento estaba sometido al azar (Dietsch 1983: 106), por lo que el juego oficiaba como modo de enseñanza de las injusticias de la vida en las que el jugador podía verse inmerso por pura casualidad, o la idea de que la vida humana está gobernada inderogablemente por un destino divino (Gardelli 1998: 62).

El segundo de los métodos, desarrollado un poco más tardíamente, era más estricto y se basaba en los principios fundamentales que sostienen que si uno se comporta todo augura bien, pero si uno se aleja del camino de la corrección, las penalidades son severas; estos juegos estarían adscribiendo a la modalidad propuesta por Locke y serían, como los llama Carrington Bolton, *parent games*, en los que se recompensa la buena suerte con ascensos o beneficios del bolsillo, y se castiga la mala con degradación y multas (Carrington Bolton 1895: 145); a este tipo pertenece *The Mansion of Bliss* (Goodfellow 1998: 78-79). Las reglas de dicho juego se encuentran contenidas en un cuadernillo anexo en el que, a modo de versos rimados, se establecen las pautas de recompensa o amonestación para cada casillero, de las cuales también se puede extraer una valoración moral. Respecto de su versión norteamericana, en una fuente de la época podemos leer:

*The Mansion of Happiness* [...] es una modificación del antiguo juego de la oca adaptado a la enseñanza ética para el beneficio de los jóvenes. [...] Las siguientes líneas muestran su objeto:

*At this amusement each will find  
A moral to improve the mind.  
It gives to those their proper due  
Who various paths of vice pursue,  
And shows (while vice destruction brings)  
That Good from every Virtue springs.  
Be virtuous then and forward press  
To gain the seat of Happiness.*

[...] cuando un jugador cae en el casillero marcado por la Pereza, debe retroceder hasta Pobreza; y de la misma manera, el Orgullo hace retroceder al jugador hasta Humildad; en pocas palabras, cada vicio es castigado por una sanción apropiada, mientras que la virtud es debidamente recompensada (Carrington Bolton 1895: 146).

Resulta interesante comentar que en su versión adaptada a los Estados Unidos, la Pereza envía al jugador a retroceder hasta la Pobreza; mientras que en la original inglesa, la Holgazanería o Hacer Novillos envía al jugador de vuelta a la Escuela, y en otro juego del mismo creador, "al Correccional y esperar allí hasta que el resto de los jugadores jueguen dos rondas", y en el caso de la Pobreza "será aliviado por dos fichas de la caja", de dónde se podrían inferir distintos modos de ver la vida según qué sociedad. Como señala Caillois:

"Las reglas son inseparables del juego, [...] forman parte de su naturaleza. Ellas lo transforman en instrumento de cultura fecundo y decisivo. Pero en el origen del juego reside una libertad primera, necesidad de relajamiento y al mismo tiempo distracción y capricho. Esta libertad es su motor indispensable y está en el origen de sus formas más complejas y más estrictamente organizadas. Semejante potencia primaria de improvisación y alegría, que denomino *paidia*, se conjuga con el gusto por la dificultad gratuita, que propongo llamar *ludus*, para acabar en los diferentes juegos a los que se les puede atribuir sin exageración una virtud civilizadora. Ilustran, en efecto, los valores morales e intelectuales de una cultura. Contribuyen además a precisarlos y desarrollarlos" (Caillois 1958: 48).

Así, por medio de instrucciones rimadas que no sólo resultaban agradables para los jugadores (lo que las hacía asimismo memorables), sino que transmitían una sentencia moral propia de los valores de la sociedad de ese momento, se adoctrinaba al jugador a través de recompensas por los buenos actos con la recepción de fichas, el avance de casilleros y turnos extra, a la vez que se lo penalizaba por actos moralmente condenables haciéndole pagar multas, retroceder casilleros y perder turnos. Por otro lado, las rimas resultan sentencias morales que cuentan con palabras que contienen una amenaza velada ("*reflect*", "*avoid*", "*repent*", "*obey*", "*beware*", "*perish*") y otras que resultan de aliento (por lo general implican tanto el avance del peón, como la recompensa con fichas). El juego condensa entonces en su simple esquema las costumbres, ideologías y comportamientos de la sociedad (S/T 1980).

Otros juegos similares a *The Mansion of Bliss* son *The New Game of Virtue Rewarded and Vice Punished* (1818, del mismo creador), *The Swan of Elegance* (1814, de John Harris) y *The New Game of Emulation* (1804, del mismo editor), cuyos subtítulos son muy elocuentes a propósito de las intenciones explícitas de este tipo de juegos: "*for The Amusement of Youth of Both Sexes*", "*A New Game Designed for the Instruction and Amusement of Youth*", y "*Designed for the Amusement of Youth of Both Sexes and Calculated to Inspire their Minds with an Abhorrence of Vice and a Love of Virtue*".

Juegos de mesa como *The Mansion of Bliss* se proponen la transmisión de valores morales (o religiosos) a aquellos que los desconocen o que se alejaron del buen camino; por ello podría ser catalogado como un juego edificante (D'Allemagne 1950: 42-43, Fralon 2001). En estos casos, la actividad lúdica se ve asociada a una actividad simbólica, es decir, evocaciones culturales e ideológicas se ven expuestas en la rica iconografía del juego (Girard y Quétel 1982), como también a través de variadas estrategias -las advertencias comprendidas en las reglas, los castigos infligidos en caso de

que no se cumpla con las expectativas sociales, la metaforización de la vida en el recorrido. Así, los juegos se transforman en vectores confesos de intenciones pedagógicas, políticas, religiosas, satíricas y morales (Girard y Quétel 1982).

**8. Otorguen un título (y un subtítulo si fuese necesario) a su trabajo de investigación, entendiendo que el mismo debe dar cuenta del objeto de estudio que habrán de indagar.**

El título escogido es *Los juegos de mesa europeos del siglo XIX como medio de adoctrinamiento ideológico*.

**BIBLIOGRAFÍA**

A.A.V.V.

2000 *Les Éditeurs Français de Jeux 1850-1950*, en Jouet Mag!, n°13, Musée du Jouet, Moirans-en-Montagne.

BAYFIELD Juliana

1997 *Games of Virtue and Learning: Early Table Games of Australian Interest*, en La Trobe Journal, n° 60, State Library of Victoria Foundation.

BELL, R. Charles

1960 *The Royal Game of Goose*, en *Board and Table Games from Many Civilizations*, Londres: Oxford University Press.

BENJAMIN Walter

1928 *Altes Spielzeug*, en *Der Anfang y Die Literarische Welt*, Alemania; (*Juguetes antiguos en Papeles escogidos*, pp. 49-53, trad.: Andrea Nader y Norma Escudero, Buenos Aires : Imago Mundi, 2008).

BUSTELO Eduardo

2011 *El recreo de la infancia argumentos para otro comienzo*, Buenos Aires: Siglo veintiuno editores S.A, 2°ed.

CAILLOIS Roger

1958 *Théorie des Jeux* en *Les Jeux et les Hommes*, Paris: Gallimard; (*Teoría de los Juegos*, trad.: Ramón Gil Novales, Barcelona: Editorial Seix Barral, S.A,1958).

CIOMPI Luigi y SEVILLE Adrian

2014 *Giochi dell'Oca e di percorso*, <http://www.giochidelloca.it/> [on line]

CARRINGTON BOLTON Henry

1895 *"The Game of Goose, in The Journal of American Folklore"*, vol.8, n°29 : 145-150, abril-junio, Massachusetts: American Folklore Society, University of Illinois Press, (consultado el 25 de agosto de 2016) <http://www.jstor.org/stable/533178>. [on line]

CREGO Roberto

1961 *Sports and games through history 18 and 19 century*, London; 2003, United State, Westport-Connecticut-London: Greenwood press.

D'ALLEMAGNE Henry-René

1950 *Le noble jeu de l'oie en France de 1640 à 1950*, París: Grund.

DAMAMME Jeanne

1982 "Jeu- jouet et politique", Du 5 mai au 4 Juillet, Musée du Jouet, Ville de Poissy, Versailles: Aubert S.A.

DAMSTE' Christine Sinninghe & BUMA Hopperus

2008 *The History of the Game of the Goose* (catálogo), del 30 de octubre 2004 – 25 de febrero 2005, *Museum Joure*, Países Bajos.

DEPAULIS Thierry

1997 "Sur la piste du jeu de l'oie, en *Le Vieux Papier*", n°345: 563-565, Paris.

DIETSCH Pierre

1983 "Variations sur le thème du Jeu de l'oie", en *Le Vieux Papier*, n°290: 105-120, Paris.

DOMINI Donatino

1999 *Il Gioco dell'Oca*, en BERTI, Giordano & VITALI, Andrea, *La vite e il vino Carte da gioco e giochi di carta*, Roma: Fondazione Lungarotti.

DUPRAT Mick

1993 "L'ocaludophilie. Jeu de l'oie, jeu de joie", en *Le Collectionneur français*, n°310, abril, Paris.

ENGAMMARE Max

2013 Introducción, en *Soixante-trois. La peur de la grande année climactérique à la Renaissance*, pp 3-6, Droz, Ginebra.

FRALON José Alain

2001 *La troublante simplicité du jeu de l'oie*, en *Le Monde*, 11 de agosto de 2001, Francia.

FRANCK Claude

2003 *Les jeux de l'oie et de parcours du 17e siècle à nos jours*, en *La vie du Jouet*, n°89, Paris

GARDELLI, Roberto

1998 *La danza dell'anima*, Dal labirinto al gioco dell'oca, Charta, año 7, n°36, septiembre-octubre, Italia.

GIRARD & QUETEL

1982 *L'histoire de France racontée par le jeu de l'oie*, Balland-Massin, Paris.

GOODFELLOW Caroline

1998 *The development of the English Board Game 1770-1850*, in *Board Games Studies*, vol.1, CNWS Leiden.

GRAND-CARTERET John

1896 *Les jeux d'oie*, en *Vieux papiers, vieilles images. Cartons d'un Collectionneur*, París: Le Vasseur & C.ie pp. 257-276.

HADLEY Frédéric

2010 *Jeux et Jouets de Guerre*, en *Historial de la Grande Guerre Collections*, pp.70-75, Peronne Somme, Francia.

HONORÉ Carl

2004 *In Praise of Slow: How a Worldwide Movement is Challenging the Cult of Speed*, California: Harper San Francisco (*Elogio a la lentitud Un movimiento mundial desafía el culto a la velocidad*, trad. al español: Jordi Fibla Feito, Barcelona: RBA libros,2005).

HUIZINGA Johan

1938 *Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Amsterdam: University Press; *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Francia: Gallimard, 1951; (*Homo Ludens*, México: Fondo de cultura económica, 1943).

KINDER Hermann y Hilgemann Werner

1971 *Atlas zur Weltgeschichte*, Alemania: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG. (*Atlas histórico mundial de la Revolución Francesa a nuestros días*, trad.: Anton Dieterich Arenas, España: Ediciones ISTMO,1977).

MASCHERONI Silvia y Bianca TINTI

1981 *A piedi, in nave, sul pallone, alla scoperta di terre lontane. Un viaggio da non perdere, en Il gioco dell'oca - Un libro da leggere, da guardare, da giocare*, Milán: Bompiani.

MILANESI Franco

1995 *"Percorsi di propaganda. Giochi dell'Oca e politica nelle tavole italiane del XX° secolo"*, en Charta, año IV, n°19, noviembre-diciembre.

MILANO Alberto

1993 *Da Epinal a Milano, in Fabbrica di immagini, gioco e litografia nei fogli della Raccolta Bertarelli*, catálogo muestra 13 de mayo a 13 de julio 1993, Spazio Baj, Palazzo Dugnani, Milán.

PLUMB Christopher

2010 *Exotic Animals in Eighteenth-Century Britain* ,A thesis submitted to The University of Manchester for the degree of PhD in Museology in the Faculty of Humanities. Centre for Museology ,Centre for the History of Science, Technology and Medicine.

QUINN Brian & William CARTWRIGHT

2014 *Geographic Board Games School of Mathematical and Geospatial Sciences* RMIT University, Australia. Geospatial Science Research 3. School of Mathematical and Geospatial Science, RMIT University December 2014.

SAID Edward

1978 *Orientalism*, United States: Pantheon Books ; (*Orientalismo*, trad. al español: María Luisa Fuentes, Ensayo IBN Jaldun).

1993 *Culture and Imperialism*, New York: Vintage Books (Random House); (*Cultura e Imperialismo*, Barcelona: Anagrama, 1997, Cap. 2 "La visión consolidada").

SEVILLE Adrian y John SPEAR

2010 *The Game of the Goose in England a tradition lost*, en *The Ephemerist*, n°151.

SEVILLE Adrian

1999 *"The game of goose and it's influences on cartographical race games"*, *IMCoS Journal, for people who loves early maps*, N° 115, Winter 2008.

- 2005 *The game of Goose, Images of America*. This article is based on the presentation given by Adrian Seville to the AGPC Convention in London in April 2005.
- 2013 "Collecting the ephemera of ephemera relating to printed board games", en *The Ephemera*, nº161.
- 2015 "Early Children's Books as Board Games: Another Way of 'Reading' the Story", en The Grolier Club (Presidencia), *One Hundred Books Famous in Children's Literature. Journeys through Bookland: Explorations in Children's Literature*, coloquio llevado a cabo en conjunto con la exposición en Nueva York, 20 de enero de 2015. (citado el día 25 de agosto de 2016) <https://vimeo.com/118505602> [on line].
- 2015 "The Royal Game of the Goose - Road to Ruin or Pathway to Paradise?", 35ª conferencia de *Ephemera Society of America*, Vol. 17, nº3: 5-8, Greenwich CT: *Ephemera Journal, Ephemera Society of America*.
- 2016 *Two fine Goose boards*, en *The Grolier Club* (Presidencia), *Some Beautiful Board Games*, coloquio llevado a cabo en Nueva York, 5 de abril, 2016. (citado el día 25 de agosto de 2016) <https://vimeo.com/166901866>. [on line]

SHINER Larry

- 2001 *The Invention of Art: A Cultural History*, United State: Univ. of Chicago Press; (*La invención del arte. Una historia cultural*. Barcelona: Paidós, 2004)

S/T

- 1980 Catálogo Muestra *Il dilettevole gioco dell'oca*, Museo Civico Lodi, Italia.

WHITEHOUSE Francis Reginald Beaman

- 1951 *Table Games of Georgian and Victorian Days*, Peter Garnett; Priory Press, Royston, 1971 (2a ed.).