



Universidad de Buenos Aires

Facultad de Filosofía y Letras

Carrera de Artes

Historia de las Artes Plásticas V

Siglo XIX

Segunda evaluación parcial

Alumnas:

María Florencia Seráfica
(37.350.566)

María D'Ambrosio
(38.029.085)

Buenos Aires,
Noviembre 2016

Segunda evaluación parcial

El racismo puede, desde luego, llevar a la ruina al mundo occidental, y qué duda cabe, al conjunto de la civilización humana. Cuando los rusos se hayan convertido en eslavos, cuando los franceses hayan asumido el papel de dirigentes de una force noire, cuando los ingleses se hayan trocado en "hombres blancos", como ya por desastroso maleficio se convirtieron en arios todos los alemanes, entonces esta transformación significará en sí misma el final del hombre occidental. Porque, pese a lo que los cultos científicos pueden afirmar, la raza no es políticamente hablando el comienzo de la humanidad, sino su fin; no es el origen de los pueblos, sino su declive; no el nacimiento natural del hombre, sino su muerte antinatural.

Hannah Arendt (Arendt 1951 (1982):219)

Introducción

El presente trabajo se enfocará en el análisis de juegos de mesa derivados de la tipología del juego de la oca. En esta oportunidad, se prestará atención al contenido de dichos juegos, y se estimarán sus implicancias en diversas esferas. Como bien señala Milanesi, "los juegos casi nunca son considerados por los historiadores como documentos primarios de interés para la reconstrucción de mentalidades, vidas y costumbres" (Milanesi 1995). Por esta razón, se considera de vital importancia comprender estos objetos como fuentes de época. La hipótesis del escrito se construye sobre la consideración de los juegos de mesa como un artefacto en el cual la sociedad vierte sus ideas, tanto sobre sí misma, como sobre el resto. A través de una técnica que favoreció su difusión, estos juegos alcanzaron a todos los estratos sociales, influyendo de este modo a toda la sociedad, y funcionando, a nuestro entender, como medios de educación social transmisores de ideología y perpetuadores de un sistema imperialista y eurocentrista, donde lo visual y lo inocente del juego ayudan una transmisión más eficaz de ciertas normas y saberes.

I. El origen del juego de la oca y su efectividad educativa

Si bien se han descubierto antiguos tableros provenientes del Medio Oriente, y fechados hasta tan tempranamente como 6500 a.C. (Bayfield 1997: 149), existe un consenso general de los especialistas en ubicar la creación del juego de la oca en la Italia del siglo XVI. En efecto, fuentes nos revelan que Francesco de Medici (1574-1587) habría enviado un ejemplar a Felipe II de España como regalo (Depaulis 1997: 563-565, Seville y Spear 2010). 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). Ello se deriva de la nueva visión de la niñez como una etapa de la vida con sus propios intereses y necesidades, lo que llevó a que los padres se preocuparan por la educación. Ésta era una materia en auge, popularizada por las teorías de Rousseau y 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'Enfant 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). Seville ubica el comienzo del desarrollo de los juegos con propósitos educativos a mediados del siglo XVII en Francia, donde se crearon variantes temáticas del juego de la oca (Seville 2015: 5-8), el cual se presta espléndidamente a dichos propósitos (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, según Goodfellow, es justamente aquella provocación de emoción la que fue utilizada en ventaja del aprendizaje (Goodfellow 1998: 71). Así, poco a poco se fueron desarrollando esta clase de juegos, hasta el siglo XIX, cuando 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" (Caillois 1958: 48). Según Bayfield, los juegos reflejaban los intereses y aspiraciones de la burguesía de la sociedad del 1800 (Bayfield 1997: 148).

Girard y Quétel 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 Quétel 1982). 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). Podemos ver entonces que los juegos eran efectivos a la hora de transmitir cierta ideología propia de la época, la cual tenía una penetración profunda a la vez que estaba ampliamente difundida. Entre este tipo de juegos se cuentan 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 y estereotipados; este tipo de representación del *Otro* rozaba en ocasiones lo satírico, y a veces llegaba a ser racista.

II. La noción de Imperialismo

Europa siempre ha demostrado un afán de expansión territorial: desde las conquistas mediterráneas del Imperio Romano, hasta las expediciones que desembocaron en la llegada a América. En cuanto a África, desde tan tempranamente como el siglo XVI, los europeos han navegado sus costas, aunque fue a mediados del siglo XIX cuando finalmente lograron penetrar en el interior del continente (Headrick 2011: 135). Según Arendt, "el período [...] que transcurre entre el último cuarto del siglo XIX y la Primera Guerra Mundial [...] recibe comúnmente el nombre de 'nuevo imperialismo'" (Arribas 2010: 270), y se constituye como "la primera fase de la dominación política de la burguesía" (Arendt 1951(1982): 198), por lo que estaría respondiéndole a Lenin, quien lo considera como la fase superior del capitalismo (Lenin 1917 (2012): 123-124). Retomando a Robinson, podemos definir al imperialismo en la era industrial como:

Un proceso donde los agentes de una sociedad en expansión obtienen una excesiva influencia o control sobre sociedades más débiles [...]. El objeto es amoldarlas o remodelarlas a sus propios intereses y a su propia imagen. Esto implica una demostración de poder y la transformación de los recursos económicos; pero ninguna sociedad, no importa cuán dominante sea, puede manipular civilizaciones densamente pobladas o colonias blancas en otros continentes simplemente por el hecho de proyectar su propia fuerza sobre ellos. La dominación es sólo posible en tanto el poder foráneo es trasladado a los términos de la política económica interna (Robinson 1980: 187).

Hobsbawm, a su vez, considera al imperialismo como un desarrollo esperable del capitalismo (Hobsbawm 1987 (2012): 57). Arendt comprende que existe una diferencia entre el imperio y el imperialismo: en el primero, puede darse una expansión en pro del comercio, mientras que en el segundo, la expansión se da por la expansión misma (Arribas 2010: 268). En efecto, concibe al imperialismo como una consecuencia de "un curioso tipo de crisis económica" (Arendt 1951 (1982): 194):

En el estado-nación europeo del siglo XIX, sostiene Arendt, se había constituido una clase dominante, la burguesa, que paulatinamente se fue encontrando con que los límites nacionales de su mismo nacimiento le imponían una barrera infranqueable a la expansión económica, necesitada siempre de nuevos territorios, más fuerza de trabajo, un creciente suministro de materias primas, y mercados cada vez más amplios para el intercambio de mercancías. Tal situación le forzó la salida hacia fuera de las fronteras nacionales, a la exportación del sistema económico (Arribas 2010: 266).

Arendt considera que el imperialismo se hace posible mediante una acumulación original de capital, la cual consiste en "una repetición de la apropiación del capital, por parte de la burguesía, a partir del robo y del expolio de otros lugares de la tierra y como consecuencia de las necesidades expansivas de la acumulación por la acumulación misma" (Arribas 2010: 269), concepto que toma de *El Capital* de Marx, y de Rosa Luxemburgo, quien a su vez señala que:

El fenómeno de la acumulación originaria tiene lugar no sólo en los primeros momentos de la formación y consolidación del sistema de producción capitalista, sino en todas y cada una de las fases históricas de acumulación de capital (Luxemburgo, 2003, 434). Juega un papel importante en las primeras etapas del capitalismo europeo, cuando las fuerzas emergentes se lanzaban a la conquista del nuevo mundo [...]. Pero también tiene lugar [...] en tanto que una forma de sujeción de las colonias en los siglos posteriores mediante la paulatina destrucción de las organizaciones político-sociales de las sociedades primitivas y la concomitante apropiación de sus medios de producción, la introducción forzosa del comercio de mercancías y la conversión de los nativos en un proletariado colonial forzado a trabajar sin remedio por un salario (Arribas 2010: 269).

Se podría entonces concluir que "[...] el desarrollo y el subdesarrollo no son solamente términos comparables, sino que además mantienen entre sí una relación dialéctica: es decir, una genera al otro en una constante interacción.

Europa Occidental y África mantuvieron una relación que garantizó la transferencia de riqueza de África a Europa” (Rodney 1972 (1982): 91).

Abordaremos el análisis de los juegos de mesa que transmiten una ideología imperialista, pero sin circunscribirnos a un país específico, ya que cada nación tuvo un modo particular de ejercer el imperialismo. Por el contrario, consideraremos al imperialismo en sus generalidades, teniendo en cuenta aquellos rasgos comunes a todas sus modalidades. Retomando la periodización de Arendt, nos concentraremos en el último cuarto del siglo XIX por ser el momento de esplendor de ese sistema; sin embargo, no desestimaremos juegos fechados anteriormente a dicho recorte, ya que consideramos que son una fuerte evidencia de un proceso que se viene gestando desde hace siglos, y por la simple razón de que son pocos los ejemplares de la época que se conservan, por lo que nuestro corpus se compone tan sólo de un puñado de ellos, lo que no significa que no hayan existido en cantidades más cuantiosas.

Nuestro objeto es el de comprender de qué manera se construyen los relatos que sostienen la ideología imperialista y todo lo que conlleva, en particular a través de la manifestación lúdica de los juegos de mesa. En efecto, creemos que “el poder para narrar, o para impedir que otros relatos se formen y emerjan en su lugar, es muy importante para la cultura y para el imperialismo, y constituye uno de los principales vínculos entre ambos” (Said 1993 (1997): 13). Como bien señala Rodney:

Puesto que el capitalismo, como cualquier otro modo de producción, es un sistema total que implica un aspecto ideológico, es necesario también examinar con cuidado los efectos que tuvieron los lazos con África sobre las ideas plasmadas en la superestructura de la sociedad capitalista europea. El efecto más impresionante fue sin duda la aparición del racismo, elemento que se difundió ampliamente y que echó profundas raíces en el pensamiento europeo. El papel que desempeñó el esclavismo en estimular los prejuicios y la ideología racista se ha estudiado con cuidado en algunos casos [...]. El simple hecho es que ningún pueblo puede esclavizar a otro durante siglos sin alimentar un sentimiento de superioridad, y si el color y otras características físicas del pueblo sojuzgado eran bastante diferentes, era inevitable que el prejuicio adoptara un carácter racista” (Rodney 1972 (1982): 107).

Said posa su atención en la expresión cultural de la novela, a la que le atribuye un rol importante en la formación de actitudes, referencias y experiencias imperiales, particularmente en los imperios modernos de los siglos XIX y XX; sin embargo, al igual que él, consideramos de que no se trata de la única forma estética que contribuye a esa misión (Said 1993 (1997): 12-13), sino que comprendemos a la industria del entretenimiento como pieza crucial para promover y legitimar el capitalismo (Bustelo 2011), en particular a sabiendas de que “[...]a finales del siglo XIX [...] el programa imperialista se hizo más explícito y se volvió materia de propaganda popular directa” (Said 1993 (1997): 135). Los juegos no sólo eran expresión de las preocupaciones de una sociedad, sino que cumplían el rol de formar las mentes. Según Bustelo, eso sería posible a través de “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: 38). Como ya se ha adelantado, uno de los aspectos más notables como resultante de la formación del relato imperialista es el nacimiento del racismo. Rodney sostiene que:

[...] siempre ha existido un elemento de sospecha e incompreensión cuando pueblos de distintas culturas se encuentran. Sin embargo, sí se puede afirmar categóricamente que el racismo blanco que ha llegado a penetrar al mundo es parte integral del modo de producción capitalista. [...] El racismo de Europa configuraba un conjunto de generalizaciones y de suposiciones carentes de base científica pero que se incorporaron y racionalizaron en cada esfera de la superestructura, desde la teología hasta la biología” (Rodney 1972 (1982): 107).

Tal es así, que se desarrollaron teorías que tentaban de dar cuenta de la inferioridad de la etnia negra frente a la blanca. Existía la certeza de que la dominación política y económica de Europa era prueba suficiente de la superioridad racial caucásica, argumento que se abrazaba como modo de justificación de la hegemonía imperial (Harris 2011: 35). Por otro lado, se desarrollaron pseudociencias, como la antropometría de Alphonse Bertillon, surgida en 1882. Esta nueva disciplina, originalmente aplicada a la criminología, se basaba en la medición de los cráneos con el fin de determinar la ubicación de la etnia en una jerarquía. En una fuente de D. G. Brinton datando de 1890, se lee: “el adulto que más rasgos fetales (o) infantiles retiene [...] es incuestionablemente inferior a aquel cuyo desarrollo ha progresado más allá de ellos. Medida con este rasero, la raza europea o blanca se halla a la cabeza de la lista, la africana o negra en su base” (Harris 2011: 62). De este modo, los científicos se preocupaban por separar la etnia caucásica de la africana lo máximo posible, llegando a asimilar a la última a la especie animal, negándole por completo su cualidad humana, o comparándolos a niños, lo que les permitía, desde un discurso paternalista, considerarlos como incapaces de gobernarse a sí mismos (Harris 2011: 65-66). Otras teorías, como la de Bolk, llegaban a la misma conclusión que la de Brinton pero por argumentos contrarios, sosteniendo que una supuesta inferioridad de la raza negra basándose en el hecho de que sus individuos se desarrollaban

más a allá de los blancos. Por lo tanto, resulta evidente que "esta expresión es un acto político, y no científico, y de que los científicos [tendían] a actuar de un modo conservador, aportando 'objetividad' a lo que la sociedad en general desea[ba] escuchar", desarrollándose así un "racismo pseudocientífico" (Harris 2011: 64 y 62). Entonces, el pensamiento racial, cuyas raíces se remontan al siglo XVIII, emergió simultáneamente en todos los países occidentales durante el siglo XIX y llegó a institucionalizarse de tal manera que se impuso como la poderosa ideología de las políticas imperialistas (Arendt 1951 (1982): 221, Rodney 1972 (1982): 108), generalizándose la idea de la superioridad del "blanco europeo" como una causa más para justificar las prácticas no sólo de dominación, sino de exterminio y cosificación que sufrieron los pueblos conquistados.

Un ejemplo ficcionalizado, aunque inspirado de una historia real, es la escena de apertura del film francés *Vénus Noire* (de Abdellatif Kechiche, 2010), en la que un miembro de Academia de Medicina de París, analiza frente a un auditorio las diversas particularidades del cuerpo de una mujer hotentote, a quien se le realizó una autopsia tras su fallecimiento. Allí, establece una analogía entre los glúteos de este ser humano y el de los mandriles y, en cuanto a su cráneo, confiesa "nunca haber visto una cabeza más semejante a la de los simios". A continuación, el científico pretende desmentir la reciente teoría de que los pueblos africanos fueron aquellos que dieron origen al resto de la humanidad. Europa reconoce sus orígenes culturales en Egipto, por lo que, a través de la comparación del cráneo de la hotentote con la cabeza de una momia egipcia, llega a la conclusión de que ningún rasgo es compartido entre los mismos, y que las razas que presentan características similares a la mujer en cuestión son inferiores.

Vemos entonces que la representación de las culturas ajenas a la occidental tiende a ser racistas, denigrantes y hasta rozan lo satírico con tal de justificar ideológicamente el sistema imperialista. Tomando a Lotman podemos pensar la construcción del *Otro* como una anticultura, que "[...] se construye en este caso de manera isomorfa a la cultura, a semejanza de ella: también es concebida como un sistema signico que tiene una expresión propia. Podemos decir que es percibida como la cultura con signo negativo, como si fuera una especie de representación especular de ésta (en la que los nexos no han sido violados, sino sustituidos por los contrarios)" (Lotman 1971 (2000): 181). Oriente fue otro de los lugares sobre los que Europa proyectó su ideología: en efecto, las representaciones del mismo se encuentran teñidas asimismo de prejuicios y estereotipos. 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).

A continuación realizaremos el análisis de juego de mesas, con el fin de demostrar nuestra hipótesis y su eficacia como medios de adoctrinamiento ideológico en lo que al imperialismo respecta.

III. Análisis de casos

Los estereotipos son construcciones que responden a una idea prejuiciosa que se tiene de antemano y que se plasma en la representación. A pesar de que ya existía la fotografía como medio de "documentar" la realidad, las tomas de carácter antropológico que circulaban en Europa desde mediados del siglo [XIX], notablemente aquellas que mostraban a los nativos en sus actividades cotidianas, carecían de valor científico. En efecto, esas tomas eran realizadas con fines comerciales, por lo que los fotógrafos pioneros "recurrían al estereotipo o idealización romántica del salvaje, dando una imagen falsa de la auténtica realidad social y cultural de los pueblos estudiados. Era normal la puesta en escena marcada por las influencias del orientalismo o los tópicos del África negra" (Guixà Frutos 2012: 66). Este imaginario fue la fuente de las diversas representaciones del *Otro* en los juegos de mesa. 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).

Deutschland's Kolonien- Spiel, un juego alemán de 1890, consiste en enseñarle a los niños alemanes sus principales colonias africanas. A lo largo del juego se va siguiendo un camino que lleva a cada una de ellas y en el cual el jugador se enfrenta a diferentes situaciones. La representación más significativa es la que se ve en la tapa de dicho juego, en la que vemos a un niño "típicamente" alemán rodeado por nativos africanos, dibujados de forma estereotipada, con máscaras y plumas. Esta representación nos sirve de ejemplo para demostrar la concepción que se tenía de un europeo, como civilizado y en consecuencia superior, y un "salvaje", incivilizado perteneciente a un continente conquistado y por ende inferior. Otro de los juegos que tiene la misma temática es *In die Deutschen Kolonien*, anterior a 1914, también alemán. Se estructura asimismo a través de un viaje por las diferentes colonias africanas que posee Alemania, comenzando el viaje en Hamburgo. En los diferentes casilleros vemos distintas representaciones de los lugares por los cuales va avanzando el jugador. Las representaciones más características se encuentran nuevamente en la tapa del juego, donde podemos identificar la representación estereotipada de los africanos, ataviados con tocados, y llevando lanzas y escudos. Detrás de estos personajes principales se ven de fondo dos imágenes interesantes: a la izquierda, un oficial alemán con soldados africanos y a la derecha, una escena de venta de marfil. Estas dos escenas nos resumen lo que era para los alemanes lo más importante del territorio colonial, el comercio y la fuerza militar o trabajadora que les proporcionaban los distintos lugares conquistados. Si mantenemos en mente que el juego estaba dirigido a los jóvenes alemanes, el manual nos deja en claro las intenciones de dicho juego: "El objetivo del juego es que la juventud alemana despierte su interés en las colonias alemanas conocidas". Otro juego que responde a la misma modalidad es *A Tour through the British Colonies and foreign possessions*, el cual responde la misma lógica. En el margen superior del tablero podemos visualizar una flota, imagen del poderío comercial de Gran Bretaña, encarnada en una alegoría, mientras que las imágenes de individuos orientales y africanos, como así también la flora y fauna típica de cada zona están relegadas al margen inferior. La meta del juego es llegar al casillero correspondiente a la metrópolis londinense.

Otro ejemplo muy elocuente es *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 & Spear2010). 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). *The Crystal Palace Game. Voyage round the World; an entertaining excursion in search of knowledge, whereby geography is made easy* es un juego inglés que fue impreso como souvenir de la Gran Exhibición en el Crystal Palace en Hyden Park de Londres en 1851, en la cual se exhibían los productos elaborados de cada país. El juego propone la exploración de las zonas desconocidas de los diferentes continentes, mostrando imágenes estereotipas de ellos.

Partiendo del concepto de lo exótico, nos enfocaremos ahora en juegos que promueven el orientalismo. El primero de ellos es *The Nobles Game of the Elephant and Castel* de 1822. La construcción de las imágenes que constituyen el juego está altamente estereotipada 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 del elefante con la howdah en el lomo. Las forma de representar los personajes del continente asiático responden a la construcción europea de una "otredad exótica", que recaen en los hindúes o en personajes del lejano oriente, junto con la figura de un animal exótico y extraño como era el elefante. 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, musulmán o Hindú sí (casilleros nueve, diez, trece, dieciséis). Otra observación 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. En *L'Orient, or the Indian Travellers* se realiza un viaje a través de las costas árabes, para finalizar en India. En los márgenes del tablero se visualizan retratos de medio cuerpo de reinas y reyes, e ilustraciones de los acontecimientos históricos de la India durante 1714-1846. En el centro del tablero de *Chinesen-Spiel* vemos la imagen de un individuo de origen chino caracterizado con los rasgos étnicos y las vestimentas consideradas típicas; su atributo, una pipa de opio, nos habla del estereotipo desde el que concebía al

oriental. Algo similar sucede con *Völker-Spiel*, pero con un individuo de origen árabe, caracterizado por un turbante. A su alrededor podemos ver diferentes personajes, cada uno representando diferentes partes del mundo.

IV. Conclusión

Como señala 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). Podemos concluir, de esta forma, considerando que todas estas concepciones y experiencias sociales en relación a las diferentes representaciones que encontramos y analizamos en los juegos, son indicadores de una cultura visual, un imaginario, un tipo de concepción sobre lo ajeno, lejano y exótico propia de la época. 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 África y Asia, nos cuentan su historia y nos permiten apropiarnos de ella a través de un juego infantil. Mascheroni y Tinti dicen 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, 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 & Tinti 1981).

Podemos pensar así que este tipo de juegos prefiguraban el viaje por medio de la enseñanza de los diferentes lugares del mundo. El conocimiento del mundo se realizaba a través de estos viajes por el continente europeo y su consecuente ampliación a otros destinos; la diferencia radicaba en que para los niños de mayor poder adquisitivo, este tipo de viaje se convertiría en realidad una vez alcanzada la juventud con el Gran Tour, mientras que en otros casos, esta posibilidad quedaría truncada. 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). Así, entendemos que los juegos de mesa son una fuente de evidencia de la ideología imperialista de Europa occidental, como así también del afán por difundir creencias que justificaran ese sistema de dominación.

Bibliografía

ARENDETH Hannah

1951 *The Origins of Totalitarianism - Part II: Imperialism*, Nueva York: Harcourt Brace Javanovich; (Tr. esp. Guillermo Solana, *Los orígenes del totalitarismo 2. Imperialismo*, Madrid: Alianza, 1982)

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.

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).

CARRINGTON BOLTON Henry

1895 "The Game of Goose, in *The Journal of American Folklore*", vol.8, nº29: 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]

D'ALLEMAGNE Henry-René

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

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*", nº345: 563-565, Paris.

FRALON José Alain

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

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.

GUIXÀ FRUTOS Ricardo

2012 "Iconografía de la otredad: El valor epistemológico de la fotografía en el retrato científico en el siglo XIX" en *Revista Sans Soleil - Estudios de la Imagen*, No4, pp. 53-73, Barcelona.

HARRIS Marvin

2011 "Raza, mito y realidad: Nuestra especie" y "Las falsas evidencias del discurso racista: Grandeza y decadencia del hombre primigenio de Dawson" en *Racismo: ideología del poder. Selección de textos y trazos de los trastos de la humanidad*, Lima: Chirapaq.

HEADRICK Daniel R.

2011 "Los límites del viejo imperialismo: África y Asia hasta 1859" en *El poder y el imperio. La tecnología y el imperialismo, de 1400 a la actualidad*, (Tr. esp. Juanmari Madariaga), Barcelona: Crítica.

HOBSBAWN Eric

1987 *The Age of Empire (1875-1914)*, Londres: Weidenfeld and Nicolson; (trad. esp. *La era del imperio 1875-1914*, Buenos Aires: Crítica/Paidós, 2012)

LENIN Vladimir Ilich

1917 Империализм как высшая стадия капитализма, Petrogrado: Parus; (Tr. esp. *El imperialismo, fase superior del capitalismo*, Buenos Aires: Libertador, 2012)

LOTMAN Iuri y Boris USPENSKY

1971 <O semioticheskoni mehanizme kul'tury>Semiotike Trudy po znakovym sistemam, 6:144-166, Tartu: Tartu Riikliku Ülikooli Toimetised; (Tr. esp. Desiderio Navarro, "Sobre el mecanismo semiótico de la cultura", *La Semiótica III*, Madrid: Cátedra, 2000, pp. 169-193)

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.

ROBINSON Ronald

1980 "Fundamentos no europeos del imperialismo europeo. Bosquejo para una teoría de la colaboración" en ROGER LOUIS, William, *El imperialismo: la controversia Robinson-Gallagher*. México: Nueva Imagen.

RODNEY Walter

1972 *How Europe Underdeveloped Africa*, Londres: Bogle-L'Ouverture; (Tr. esp. (ed.) María Luisa Puga, "La contribución de África al desarrollo del capitalismo en Europa. El periodo precolonial" en *De cómo Europa subdesarrolló a África*, México D.F.: Siglo XXI, 1982)

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); ("La visión consolidada" en *Cultura e Imperialismo*, Barcelona: Anagrama, 1997)

SEVILLE Adrian y John SPEAR

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

SEVILLE Adrian

2015 "The Royal Game of the Goose - Road to Ruin or Pathway to Paradise?" 35ª conferencia de *Ephemera Society of America*, Vol. 17, n°3: 5-8, Greenwich CT: *Ephemera Journal*, *Ephemera Society of America*.