

DIEZ POR DIEZ CASILLAS: EL SANTIAGO DE LA GRAN CAPITAL Y LA IMAGINACIÓN VISUAL DE LA CIUDAD ESPECULATIVA

GONZALO CARRASCO

Profesor, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño,
Universidad San Sebastián, Santiago, Chile

Palabras clave

Monopolio
Juego
Heterotopía
Reglas
Valor de suelo

Una visión de Santiago dividida en 10 × 10 casillas es la que presenta *La Gran Capital*, versión local del famoso juego *Monopoly*. Ante dicha abstracción, que reduce la complejidad urbana para transformar a la ciudad en materia de entretenimiento, la pregunta que hay que hacerse no es sólo qué es lo que queda fuera de ese juego, sino también qué es lo que esas 10 × 10 casillas esconden: a saber, la reducción de las lógicas de la economía liberal a un simple juego donde, curiosamente, todos parten en las mismas condiciones.

Cuando era niño jugué a *La Gran Capital* / y ahora en serio con los dados del destino / voy avanzando los cuadritos de un camino / en la ciudad¹

Juego, imaginación y ciudad

En *Los juegos y los hombres* Roger Caillois propuso que, en cuanto «universo reservado, cerrado y protegido», el juego resulta ser un «espacio puro» (1994:37-39). Esta condición espacial del juego también es destacada por Johan Huizinga, indicando que este «se ejecuta en un determinado tiempo y un determinado espacio» y que además «se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse en el mundo habitual» (Huizinga, 2000:26).

En los llamados juegos de edición, como los derivados del *Monopoly*, dicha dimensión espacial ha sido duplicada. Aquí no sólo el juego en tanto práctica



1

se desarrolla en un tiempo y espacio reglamentado y específico, sino que, tal como ha señalado Brougère, «no remite al individuo a sí mismo, a su propia imaginación, como podría hacerlo un juego espontáneo e irreflexivo, sino que lo expone a un tejido social» (1981:115), remitiéndolo a un espacio que es su imagen y simulacro: la ciudad.

Una ciudad reconstruida en imágenes, pero también a partir de un repertorio de reglas exclusivamente económicas que permiten describir algunos de los objetivos, protocolos y prácticas que han sido constitutivas de lo que ha sido denominado como ciudad especulativa. Este modo de hacer ciudad está fuertemente vinculado al desarrollo del capitalismo de vanguardia y al surgimiento de la ciudad moderna que, al menos para Kostof (1999), tuvo su inicio con la Commissioners' Plan de Nueva York de 1811, mientras que para Harver (2008) coincidió con los planes de Haussman para el París de Napoléon III. Este modo de imaginar, producir y administrar la urbe ha marcado el desarrollo de las ciudades contemporáneas, donde el suelo en tanto propiedad y medio a través del cual especular y crear plusvalía se ha convertido en la principal variable a la hora de definir las teorías y praxis urbanas.

El presente texto busca discutir las relaciones que han mostrado este tipo de juegos y su rol en la construcción de la ciudad especulativa. Como ha sugerido Christine Boyer, el poder de la imagen, en tanto matriz estetizada con la que cubrimos la ciudad en la forma de una pictorialización del espacio y el tiempo, se convierte en una pantalla que «rompe nuestro lugar en la ciudad y no nos permite imaginar un orden social que podamos reformar» (Boyer, 1994). De ahí que evaluar alternativas a la ciudad especulativa también incluya nuevos escenarios para repensar las condiciones con que se 'juega' la ciudad. Todo esto se hará mediante un análisis de la versión chilena más popular del juego *Monopoly*: *La Gran Capital*.

1 *La Gran Capital*.
Juguetes Meyer: Guau.
Tablero del juego /
Game board
© Gonzalo Carrasco Purull

2 *El Gran Santiago*. Juegos
Toledo: Impresos
El Volcán. Tablero del
juego / Game board
© Gonzalo Carrasco Purull

Juegos sin fronteras. El Monopoly en Latinoamérica

Creado en 1956 por Enrique Grau, dueño de la fábrica de juguetes Meyer (f. 1937), *La Gran Capital* se sumó a muchas otras versiones latinoamericanas del popular *Monopoly*, donde la compra de terrenos, la construcción de casas y departamentos, además del arriendo, venta e hipoteca de propiedades eran sus principales operaciones. En estas versiones el ganador es quien logra adjudicarse el monopolio de todas las propiedades de la ciudad, dejando a los demás participantes en la quiebra. Si bien estas variantes se rigen en gran parte por las reglas que definió Charles Darrow en 1935 y que posteriormente fueron masificadas por la compañía Parker Brothers a través de la franquicia de *Monopoly*, experimentaron algunas transformaciones de carácter local tanto en la selección de los lugares como en algunos de los protocolos que fijaban las negociaciones.

Es así como en Brasil se encuentra *Banco Imobiliário*, juego creado en 1944 por la compañía de juguetes Estrela precisamente al finalizar la Segunda Guerra Mundial, en un momento en que los empresarios nacionales comenzaron a preocuparse por el desarrollo del mercado inmobiliario. Esto se tradujo en la sustitución del Índice del Costo de la Construcción (ICC), que hasta ese momento sólo medía la ciudad de Río de Janeiro, por el Índice Nacional de Costo de la Construcción (INCC) de manos de la Fundación Getulio Vargas. Por su parte, los lugares que marcan las casillas de *Banco Imobiliário* corresponden a una selección de las principales avenidas y barrios de São Paulo y Río de Janeiro², en un ensamblaje o ciudad alternativa que ya estaba presente en la versión del *Monopoly* de Darrow: una manera muy especial de representar la ciudad que se convirtió en una de las principales características del juego.

La representación que media entre el diagrama, el mapa y la coreografía tiene cierta relación con las imágenes cartográficas de reconstrucción de las ciudades antiguas, como la planta de Roma en los tiempos de Augusto confeccionada por M. F. Calvo (1527), pero se relaciona, sobre todo, con algunos juegos turísticos popularizados en el XIX, como la *Recreación Geográfica o un Viaje Alrededor del Mundo Habitado* de John Harris (1809)³. Incluso existe una relación con los derivados del clásico *Juego de la Oca*, que tenían como tema central el recorrido a través de los monumentos y edificios más reconocidos de una ciudad, del tipo del *Jeu des monuments français de la Ville de Paris* (1810). A través de la disposición de imágenes evocativas de edificios y paisajes urbanos, estos registros rememoraban una ciudad alusiva creada a partir de una totalidad ficticia, ordenada por el recorrido que permitían los dados y que seguía la estricta regularidad de sus casillas.

No obstante, esta predisposición a la construcción de una ciudad análoga presente en la estructura del tablero de estos juegos también encontró diferencias en otras versiones latinoamericanas de *Monopoly*. Un caso fue *El Estanciero* argentino, en donde la escala de la especulación inmobiliaria alcanzaba todo el territorio nacional. A través de la red ferroviaria que estructura la ocupación del territorio argentino – mediante las líneas de ferrocarril General



3 *Monopoly Chile*. Hasbro Gaming. Tablero del juego / Game board
© Gonzalo Carrasco Purull



Belgrano, General San Martín, General Bartolomé Mitre y General Urquiza – se negocia con las chacras y estancias emplazadas en las provincias de Formosa, Río Negro, Salta, Mendoza, Santa Fe, Tucumán, Córdoba y Buenos Aires, divididas en una zona norte, centro o sur. Este espacio análogo al territorio argentino no sólo imprime una base económica de naturaleza agrícola al mercado del suelo propuesto, sino que asigna un mayor valor a aquellas provincias más próximas a la capital.

Por su parte, en *El Turista Mundial*, la versión mexicana, se ofrece un espacio especulativo mayor en el que no se negocian barrios ni provincias, sino países enteros⁴. Esta extensión global del juego habla más bien de una geopolítica del sistema financiero, similar a las características que tomó la adaptación cubana de *Monopoly* a través del juego *Deuda Eterna*. Dividido en dos grandes áreas – hemisferio sur, lugar de las materias primas, y hemisferio norte, donde se hallan las empresas manufactureras – el objetivo aquí no está en construir un monopolio a partir de la bancarrota de los contrincantes, sino que en destruir al Fondo Monetario Internacional⁵.

La ciudad en juego. Santiago y el gran capital

Es dentro de este contexto en el que las versiones chilenas de *Monopoly*, como *Metrópolis* (Empresas Guau), *La Gran*

4 *La Gran Capital*. Juguetes Meyer: Guau. Títulos de propiedad del juego / *The game's ownership titles*
© Gonzalo Carrasco Purull
De izquierda a derecha / *Left to right* Alameda (\$48.000), Paseo Ahumada (\$50.000), Gran Avenida (\$38.000), Américo Vespucio (\$40.000), Av. Colón (\$39.000), Irarrázaval (\$30.000), Vitacura (\$47.000), Pedro de Valdivia (\$32.000), Bilbao (\$37.000), Tobalaba (\$35.000), Providencia (\$45.000), Los Leones (\$42.000), Recoleta (\$15.000), Norte Sur (\$12.000), Quilicura (\$10.000), Apoquindo (\$28.000), Los Dominicos (\$26.000), Av. La Florida (\$24.000), Vicuña Mackenna (\$22.000), Av. Kennedy (\$20.000).



5

5 *La Gran Capital*.
Juguetes Meyer: Guau.
Tarjetas de propiedades
del juego / *The game's*
ownership cards
© Gonzalo Carrasco Purull
De izquierda a derecha /
Left to right Entel,
Estadio Nacional, Alto
Las Condes, Hotel
Hyatt, Gasco, Mall Plaza
Vespucio, CTC, Chilectra,
Metro, Aeropuerto Arturo
Merino Benítez.

Ciudad (Juguetes Meyer) y *Gran Santiago* (Juguetes Toledo), se destacan no por ofrecer estas ampliaciones del territorio del capital ni por presentar una ciudad construida a partir de fragmentos como ocurre en *Banco Inmobiliario*, sino que muestran una representación simulada de un Santiago que, en su condición de ciudad primada, aparece como el principal lugar de las transacciones financieras del país. De ahí que tanto en el juego *Metrópolis* como *La Gran Ciudad* se señalara un recorrido fragmentado por la ciudad mediante representaciones que aludían a edificios o monumentos fácilmente reconocibles. Un Santiago de imágenes astilladas donde lo próximo y lo lejano se reunían a través de un recorrido en busca de las casillas con los mayores valores de suelo y, por ende, aquellos lugares donde era posible alcanzar las más altas plusvalías. En este sentido, es importante recordar la proposición de Caillois sobre el juego como un «espacio puro», ya que puede servir para comprender la naturaleza del espacio exhibido en estos juegos como una variante de la heterotopía, tal como lo entendió Foucault. En sus palabras, una característica de «la época de lo simultáneo, (...) la época de la yuxtaposición, (...) la época de lo próximo y de lo lejano, de lo contiguo, de lo disperso» que tendría en la heterotopía «el poder de yuxtaponer en un solo lugar real varios espacios, varios emplazamientos que son por sí mismos incompatibles» (Foucault, 1999:431).

Es así como esta imagen de un Santiago espectral y alternativo aparece sintetizada en el *Metrópolis* a través de una alternancia de casillas que remitían a lugares agrupados bajo la denominación de «barrios» como Alameda Bernardo O'Higgins-Ahumada, Vitacura, Providencia-Los Leones, Matucana-San Pablo, Américo Vespucio-Avenida Colón, Arturo Prat, Bilbao-Tobalaba, Recoleta, Irrarrázaval-Pedro de Valdivia, Apoquindo-Villa El Dorado, Vicuña Mackenna-Diez de Julio y Gran Avenida. Por otra parte, en *La Gran Capital*, versión que todavía se comercializa en el país, se presentan algunas coincidencias a la hora de seleccionar los 'barrios' que conforman el paisaje de esta ciudad, incluyendo Alameda Bernardo O'Higgins-Ahumada,



6

Vitacura, Providencia-Los Leones, Norte Sur-Quilicura, Américo Vespucio-Avenida Colón, Avenida La Florida, Bilbao-Tobalaba, Recoleta, Irarrázaval-Pedro de Valdivia, Apoquindo-Los Dominicos, Vicuña Mackenna-Avenida Kennedy y Gran Avenida.

De esta forma, y más precisamente en el caso de *La Gran Capital*, Santiago quedaba definido al interior de un tablero de diez por diez casillas (una menos que el *Monopoly* que lo hace con once). Estas casillas definen un marco, un encuadre que da cuenta de una ciudad que todavía puede circunscribirse a una forma, a una totalidad posible de controlar y, sobre todo, de visualizar. Esta característica se contraponen a una ciudad que ya desde la década de los cincuenta – años de creación del juego – aparecía fuertemente tensionada por fuerzas que impulsaban un crecimiento más bien incontrolado que seguía las direcciones fijadas por las diferentes gradientes del valor del suelo urbano. Dichas fluctuaciones en la plusvalía de los terrenos – que en *La Gran Capital* replica la gradiente tradicional de Santiago según la cual los valores de suelo se incrementan a lo largo y al oriente del eje Alameda-Providencia-Apoquindo – presentan algunas discordancias que hablan más bien de un Santiago anterior. En esta imagen anterior, Los Dominicos, Apoquindo y Avenida Kennedy todavía no eran barrios consolidados, Vitacura resultaba ser el último enclave de la élite chilena, Quilicura permanecía prácticamente rural y el centro histórico de la ciudad era, por lejos, el epicentro de las más altas plusvalías.

En esta descripción de un Santiago que se desarrollaba alrededor de un centro económicamente activo, su protagonismo estaba reforzado por las imágenes al interior del recuadro de diez por diez casillas en donde se exhibía: una fotografía de la iglesia San Francisco y la Alameda tomada desde el cerro Santa Lucía; una del monumento a Bernardo O'Higgins emplazada al inicio del Paseo Bulnes, frente al Palacio de la Moneda; y una vista a la Virgen del cerro San Cristóbal, excluyendo una gran cantidad de barrios periféricos que, desde el punto económico, no tenían las mejores plusvalías.

Sin embargo, si bien *Monopoly* y sus variaciones locales son comúnmente referidos como juegos representativos del capitalismo, un análisis pormenorizado da cuenta de que el capitalismo que presentan ofrece anomalías o contradicciones que resultan interesantes de discutir. Por ejemplo, si bien la ciudad que se presenta es una urbe en donde las instituciones cívicas y el Estado se retiran de la esfera económica, el Banco – único mediador entre las negociaciones que se desarrollan al interior del tablero – nunca deja de tener liquidez. Asimismo, y en lo que tal vez resulta ser la contradicción más explícita del juego, todos los jugadores comienzan la partida en iguales condiciones. Un desajuste respecto a las condiciones reales del funcionamiento del capitalismo que resulta relevante, considerando que precisamente uno de los mecanismos de generación de la riqueza descansa en la existencia de asimetrías. Es más, Michael Jessup exacerbó estos aspectos en *Sociopoly*, versión crítica del *Monopoly*, reproduciendo los escenarios de desigualdad social donde opera el capitalismo contemporáneo a través

6 *Monopoly Chile*. Hasbro Gaming. Títulos de propiedad del juego / *The game's ownership titles*
© Gonzalo Carrasco Purull
De izquierda a derecha / *Left to right* Moais de Rapa Nui (\$22 m.), Cerros de Valparaíso (\$22 m.), Palafito de Chiloé (\$22 m.), Caleta Tortel (\$26 m.), Desierto Florido (\$26 m.), Reserva Huilo Huilo (\$28 m.), Siete Tazas (\$16 m.), Termas Geométricas (\$14 m.), Volcán Villarrica (\$14 m.), Río Calle Calle (\$2 m.), Laguna Roja (\$4 m.), Observatorio Alma (\$20 m.), Iglesia de Chiloé (\$18 m.), Torre Costanera (\$18 m.), Punta de Lobos (\$6 m.), Lago Llanquihue (\$6 m.), Playa Anakena (\$8 m.), Torres del Paine (\$50 m.), Catedral de Mármol (\$35 m.), Nevados de Chillán (\$10 m.), Volcán Osorno (\$10 m.), Géiseres del Tatio (\$12 m.)

de la asignación de una distribución desigual del capital inicial en función de diferencias de género y grupos étnicos, distinguiendo entre competidores blancos no hispanos, hispanos, afroamericanos y madres solteras (Jessup, 2001). Asimismo, el propio objetivo del juego – la creación de un gran monopolio a costa de la bancarrota del resto de los participantes – está en abierta contradicción con lo que ha defendido por años el capitalismo de corte liberal, el cual ha concebido la ciudad especulativa más bien como un terreno caracterizado por la autorregulación y la libre competencia. Esta contradicción fue uno de los motivos que llevó en 1973 a Ralph Anspach, profesor de economía de San Francisco State University, incitado en gran medida por el recién creado cartel monopolístico del petróleo de la OPEC, a proponer un *Anti-Monopoly*, una versión cuyo objetivo era precisamente restaurar una economía de libre mercado, destruyendo prácticas monopolísticas mediante el ejercicio de denuncias y cartas a la división antimonopolios del Departamento de Justicia (Pilon, 2015).

Pero no sólo ahí quedaban las particularidades del juego en su especial caracterización del capitalismo, que al menos en las versiones chilenas de *Monopoly* todavía dan cuenta de una ciudad en donde el capital se expresa a través de arquitecturas aún modernistas y representativas de un modelo fordista que hace de la industria el principal motor de desarrollo nacional. Este era el caso de *Metrópoli* y su selección de empresas claves para el modelo desarrollista, como Chilectra, Gasco (y sus gasómetros), la Compañía de Teléfonos (CTC) y las arquitecturas de edificios tales como las Torres de Tajamar, el antiguo Aeropuerto Pudahuel, el Estadio Nacional, el Club Hípico, el Hotel Carrera y la Estación Mapocho. Este panorama cambiaría en las últimas versiones de *La Gran Ciudad* que, desde la década de los noventa y coincidiendo con el regreso de la democracia y la consolidación del modelo neoliberal en el país (Moulian, 2002), incorporaron empresas y arquitecturas emblemáticas de la instalación

7 *El Gran Santiago.*

Juegos Toledo: Impresos El Volcán. Títulos de propiedad del juego / *The game's ownership titles*
 © Gonzalo Carrasco Purull
 De izquierda a derecha / *Left to right* Irarrázaval (\$3.000), Arturo Prat (\$1.500), Estado (\$5.000), Lira (\$3.000), Portugal (\$2.500), Gran Avenida (\$2.000), Ahumada (\$5.000), Av. Grecia (\$3.500), Franklin (\$500), Exposición (\$1.500), Diez de Julio (\$2.000), Matucana (\$2.500), Av. Matta (\$4.000), Puente (\$4.500), Recoleta (\$3.500), Carmen (\$3.000), El Salto (\$3.500), Bandera (\$4.500), San Diego (\$4.000), Providencia (\$5.000).



del nuevo sistema económico como Entel, el Hotel Hyatt o los malls Alto Las Condes y Plaza Vespucio.

Algunas de estas contradicciones ya existían en el origen de *Monopoly* que, previo a la patente obtenida por Charles B. Darrow en 1935, se había basado en el juego de mesa *Landlord's Game* creado en 1903 por Lizzie J. Magie. En esta primera edición del juego, de cuarenta casillas, los participantes debían acumular capital a partir de la compra y arriendo de propiedades. Un mecanismo que, sin embargo, consideraba el pago de impuestos indirectos a artículos de necesidad absoluta, tales como pan, carbón, vivienda y vestido. Si bien el tablero tenía una distribución que seguía una gradiente incremental del valor de los terrenos a medida que se alejaba del punto de partida, contemplaba dos formas de obtención de las tierras: una de carácter distributivo, que consideraba la entrega de terrenos al azar entre los participantes; y otra que estipulaba un escenario en donde los jugadores comenzaban sin ninguna propiedad, adquiriéndolas a medida que avanzaba el juego. Asimismo, se disponía de un parque público; una Casa para Pobres destinada para quienes quedaran sin fondos ni propiedades; una casilla que pagaba salarios bajo el lema «El trabajo sobre la Madre Tierra produce ganancias»; la posibilidad de obtener herencias; ferrocarriles y compañías públicas de agua y electricidad.

Por otra parte, en esta primera versión del juego no se consideraba la posibilidad de la bancarrota. Quien quedaba sin fondos únicamente pasaba a la casilla correspondiente a la Casa de los Pobres. Estas características se explican en gran medida por la adhesión de la propia Magie a las teorías económicas de Henry George en torno a los riesgos que conllevaba para la sociedad la acumulación de la tierra, de ahí que el juego sea una suerte de crítica y lección económica acerca de las contradicciones del capitalismo (Pilon, 2015). En 1924 se profundizó este objetivo, incluyendo operaciones que consideraban la especulación, el trabajo y, por primera vez, la posibilidad de constituir monopolios y de caer en la bancarrota al desaparecer la Casa de los Pobres. Esta reconfiguración de *Landlord's Game* sustituyó asimismo la original condición abstracta con que gozaban los terrenos – los cuales no hacían referencia a ningún lugar concreto – por imágenes que aludían a la ciudad de Nueva York.

Pero fue en 1935, con la obtención de la patente de *Monopoly* de parte de Darrow, que se cristalizó la característica fundamental del juego: concebir a la ciudad como un escenario para la especulación inmobiliaria. Así, la ciudad se presenta dividida entre quien gana, es decir, quien domina la totalidad del mercado del suelo urbano y una banca que al final del juego gana igualmente, adquiriendo propiedades a mitad de su valor de manos de quienes se vieron obligados a declararse en bancarrota. Y, por otra parte, se encuentran quienes pierden, representados por aquellos desarrolladores inmobiliarios que no pudieron contra la acumulación de capital, estando obligados a hipotecar o rematar sus activos y propiedades. Pero también está esa ciudad que, viviendo de la ficción de que todos son jugadores en iguales condiciones, ve transformarse sus



8 El Gran Santiago. Juegos Toledo: Impresos El Volcán. Tarjetas de propiedades del juego / *The game's ownership cards*
© Gonzalo Carrasco Purull
De izquierda a derecha / *Left to right* Mapocho (\$1.000), Hotel Sheraton (\$3.500), Aeropuerto (\$1.500), Torres San Borja (\$4.000), Compañía de Teléfonos (\$3.000), Hipódromo Chile (\$4.500), Compañía de Gas (\$2.500), Estación Central (\$3.000), Estadio Nacional (\$5.000), Chilectra (\$2.000)

entornos en un campo de batalla financiero. Aquí ya no hay espacio para la esfera pública y la realidad urbana es delimitada exclusivamente a valor de cambio. Las instituciones públicas se ven replegadas a meros actores que administran las reglas del juego económico, fundamentalmente a través de una labor fiscalizadora y punitiva contra quienes no pueden cumplir con sus obligaciones económicas. En tanto, los lugares, edificios y arquitecturas son considerados exclusivamente en cuanto variables al servicio del incremento de las plusvalías.

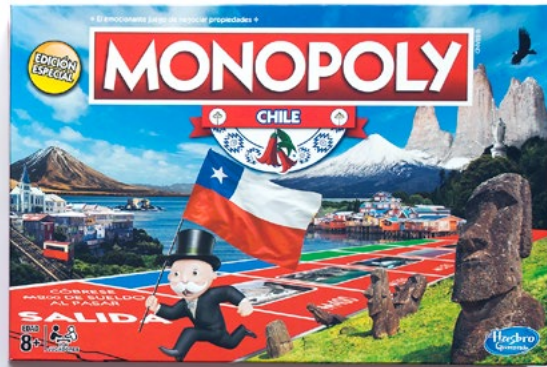
La última versión de *Monopoly Chile* – esta vez, la franquicia original – trasladó este aspecto a escala país, convirtiendo al territorio nacional, y sobre todo su paisaje, en una moneda de cambio a la hora de jugar con las plusvalías. Aquí el turismo, la iconicidad de los monumentos y los entornos naturales, así como la ‘imagen país’, se traducen en una serie de pujas sobre lugares como el río Calle-Calle, Punta Lobos, el lago Llanquihue, el volcán Osorno, los géiseres del Tatio, el volcán Villarrica, las Termas Geométricas, las iglesias de Chiloé, la Torre Costanera, el observatorio Alma, los palafitos de Chiloé, los cerros de Valparaíso, caleta Tortel y las Torres del Paine⁶.

Fuera de juego. *La Gran Capital* y las posibilidades de la heterotopía

Un juego no es sólo el tablero, sino también el conjunto de reglas que condicionan lo que es permitido de lo que no lo es. Así lo señala Roger Caillois:

Todo juego es un sistema de reglas. Éstas definen lo que es o no es juego, es decir, lo permitido y lo prohibido. A la vez, estas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables. No pueden violarse con ningún pretexto, so pena de que el juego acabe al punto y se estropee por este hecho (Caillois, 1994:37-39).

En ese sentido, todos los juegos derivados del *Monopoly* también tienen una dimensión disciplinaria, incluyendo una forma de gobernanza en los términos formulados por Foucault (2009). En estos términos, los relatos aleccionan no sólo cómo un ciudadano debería comportarse y guiarse espiritualmente, sino en cómo el soberano debía gobernar el Estado, cuáles eran sus reglas morales y sus obligaciones respecto a los sujetos y cómo el propio comportamiento del soberano debía ser gobernado por fuerzas racionales (Boyer, 1994:29). De ahí la importancia de estos juegos no como meras ilustraciones del capitalismo, sino como algo más crítico, como una condición para la creación de una imaginación colectiva en torno al gobierno y destino de las ciudades; una imaginación que permita dilucidar alternativas a lo existente, una condición que resulta necesaria ante un panorama dominado por una visión hegemónica de la ciudad como un territorio destinado a la especulación y la plusvalía. Revertir estos escenarios, ofreciendo alternativas, parece ser un objetivo que requiere la posibilidad de imaginar nuevos modos con que ‘jugar’ en la ciudad. Nuevos modos que permitan crear nuevas



convenciones, acuerdos, reglas y protocolos que no sólo devuelvan la capacidad de imaginar la ciudad a sus ciudadanos, sino que puedan devolver a la arquitectura ese espacio que le es propio, como es el de la utopía. Es decir, imaginar lo que todavía no es, lo que aún aparece en el horizonte de lo posible.

Foucault, en su conferencia pronunciada en el *Cercle d'études architecturales de Paris* (14 de marzo de 1967), señalaba que el mundo contemporáneo se caracterizaba por la superación del espacio de la extensión por el del emplazamiento, el cual estaría definido «por las relaciones de vecindad entre puntos o elementos» (Foucault, 1999:432), pudiendo ser descrito a través de series, árboles y cuadrículas. Entonces, las casillas resultan ser el espacio de la clasificación y de la circulación, un espacio que siempre es un afuera. Espacio heterogéneo construido en base a relaciones en donde «los emplazamientos reales, todos los demás emplazamientos reales que es posible encontrar en el interior de la cultura, están a la vez representados, impugnados e invertidos» (Foucault, 1999:434-435). Espacios que Foucault llamó heterotopías y que actuarían a la manera de un espejo que ofrece una visión irreal tras su superficie, pero que es real al menos al momento de contemplarse en su reflejo. Espacios que se desvían de la normalidad y que tienen la capacidad de «yuxtaponer en un solo lugar real varios espacios, varios emplazamientos que son por sí mismos incompatibles» (Foucault, 1999:437-438).

Pero al mismo tiempo, Foucault advertía que las heterotopías cumplían una función doble: «O crean un espacio distinto, otro espacio real, tan perfecto, tan meticuloso, tan bien repartido como a su vez el nuestro está desordenado, mal dispuesto y embrollado», que correspondería precisamente a esa heterotopía de ilusión que constituyen los escenarios urbanos fragmentados

9 Los tres momentos del *Monopoly* en Chile / *The three different Chilean Monopoly: La Gran Capital* (Juguetes Meyer: Guau), *El Gran Santiago* (Juegos Toledo: Impresos El Volcán) y *Monopoly Chile* (Hasbro Gaming). © Gonzalo Carrasco Purull. En el orden de los discursos: «Este entretenido juego hará de Ud., un próspero hombre de negocios»; «El mejor juego que te ayuda a desarrollar los sentidos de los negocios y las finanzas»; «El emocionante juego de negociar propiedades». *Its correspondent discourses:* "This entertaining game will make you a prosperous businessman"; "The best game that helps you develop a sense of business and finance"; "The exciting game of negotiating properties."

y totalizadores de juegos como *La Gran Capital* o *Monopoly*. O bien «desempeñan el papel de crear un espacio de ilusión que denuncia como más ilusorio aún todo el espacio real, todos esos emplazamientos en cuyo interior la vida humana está compartimentada» (Foucault, 2009: 431-441). Imaginar las condiciones de posibilidad de crear un espacio alternativo entre estos dos extremos resulta hoy por hoy uno de los desafíos más importantes que enfrenta la arquitectura ante la ciudad especulativa. Aquí, la posibilidad de cambio, que se alimenta de los sueños forjados en aquel «pedazo flotante de espacio, un lugar sin lugar, que vive por sí mismo, que está cerrado sobre sí» (Foucault, 1999:441) constituye la heterotopía. **ARQ**

Notas / Notes

- 1 Manuel García. *La Gran Capital*. (Santiago de Chile: Alerce Producciones Fonográficas S.A., 2008). Canción presentada en el Pabellón de Chile de la Expo Shanghái 2010.
- 2 En su versión tradicional el juego *Banco Imobiliário* consideraba los siguientes lugares: Flamengo, Botafogo, Avenida Brasil, Avenida Paulista, Jardín Europa, Morumbí, Copacabana, Compañía de Aviación, Interlagos, Avenida Vieira Souto, Avenida Atlántica, Avenida Pacaembu, Ipanema, Rua Augusta, Jardín Paulista, Avenida Europa, Brooklin. Este panorama cambió en su versión contemporánea, en donde la selección incluye las avenidas 9 de Julio, Brasil, Beira Mar, Rio Branco, do Estado, do Contorno, Rebouças, Santo Amaro, Rua da Consolação, Morumbi, Higienópolis, São João, Ipiranga, Paulista, Recife, Juscelino Kubitschek, Ibirapuera, Vieira Souto, Presidente Vargas, Niemeyer, la Rua Brigadeiro Faria Lima, así como las compañías Banco Itaú, TAM, Postos Ipiranga, Nivea, Vivo y Fiat.
- 3 El listado de juegos de esta clase fabricados en el XIX es sumamente extenso, lo que da cuenta del éxito que tuvo en ese siglo este tipo de representaciones lúdicas de la ciudad. Sólo por mencionar algunas de ellas: *Les Monuments de Paris* (Hocquart, 1850); *Jeu de Paris en miniature* (Chereau, 1803); *Le Voyageur en Europe* (Basset, 1830); *Les mystères de Paris* (Gangel, 1855); *A travers Paris* (Buirette, 1898); y, en el siglo XX, el *Jeu des villes de Belgique* (hobel, 1930).
- 4 Esta escala global que alcanzó la especulación inmobiliaria de la serie *El Turista* fue interpretada en la década de los ochenta de manera un tanto literal como expresión y una didáctica de prácticas imperialistas. Por ejemplo: «El juego *Turista americano* es la transparencia misma del imperialismo: surge con el boom de la industria turística transnacional. Ya no se compran bienes inmuebles en una ciudad, sino que se compran países. Los precios extremos por nación corresponden a Guatemala, 50 pesos, y a Estados Unidos, 350 pesos. Se sitúan en el intermedio El Salvador, 60 pesos; Costa Rica, 120 pesos; Honduras, 120 pesos; Nicaragua, 150 pesos; Cuba, 200 pesos. Luego salta a los más caros: Puerto Rico, 250 pesos; Santo Domingo, 270 pesos; Jamaica, 300 pesos; Alaska, 300 pesos; Canadá, 320 pesos y el país cima, Estados Unidos, 350 pesos (...) Esta valorización dada en el juego, connota otras jerarquías, remite a otras valoraciones implícitas en el hombre mismo, en las historias y culturas de esos países con 'precios fijados'. ¿Cómo puede leer un niño guatemalteco que juega a *Turista* estos mensajes implícitos? Su cultura mestiza, su historia de dictaduras, asesinatos e insurrecciones populares, su naturaleza de selvas y mar, su lucha contra los títeres locales y contra el imperialismo, vale siete veces menos que la cultura, la historia, la naturaleza del pueblo estadounidense» (Reboredo, 1983).
- 5 En *Deuda Eterna* los jugadores representan a países en vías de desarrollo, quienes pueden decidir entre distintos terrenos ricos en materias primas para procesarlos industrialmente. Algunas particularidades del reglamento de esta versión socialista del *Monopoly* consideran casillas especiales tales como 'Golpe de Estado'

- en sustitución de la 'Cárcel' de *Monopoly*. Además, los jugadores pueden perder todo su dinero contrayendo grandes deudas; y con la tarjeta 'Fuga de capitales' el jugador pierde tanto capital como lo indiquen los números obtenidos en una tirada de dados. Asimismo, el juego incluye las tarjetas de 'Condiciones del FMI' y 'Solidaridad', que permiten recolectar bienes para colaborar con otros países. Igualmente, los competidores pueden rechazar las medidas del FMI a través del derecho de realizar huelgas y protestas. *Deuda Eterna* fue reeditado en Argentina el 2001 por la empresa Rubial con motivo de la crisis económica que sufrió ese país.
- 6 En octubre del 2018 la empresa de juguetes Hasbro lanzó en Chile una nueva versión del juego llamada *Monopoly: Edición para tramposos*. Esta variante permite robar dinero del banco, avanzar más de lo debido y cobrar más por las propiedades. El juego ha sido publicitado con frases como 'El juego donde el más tramposo gana', '¡Ojo con las manos largas!' o 'Las nuevas tarjetas te permitirán hacer trampa', incluyendo un aviso protagonizado por el presentador de un conocido programa de televisión que denuncia estafadores. Esto ha generado críticas en instituciones tales como el Consejo para la Transparencia y Women in Compliance Chile, para quienes esta versión del *Monopoly* viene a fomentar la corrupción. Más allá de la polémica, el juego considera una ciudad sin servicios ni empresas, sino sólo hoteles; esto permite aumentar más rápidamente el valor de las propiedades, acelerando la especulación (siempre que el jugador no sea sorprendido por los otros). En ese caso termina encadenado – mediante unas esposas de utilería – a la casilla de cárcel. Así, esta variante del *Monopoly* se convierte en una representación de un tipo de capitalismo basado en la desconfianza, el riesgo y la corrupción política, que resulta muy próximo a algunos de los más bullados casos de corrupción inmobiliaria que han azotado la región, como el Caso Odebrecht en el 2016, donde la empresa constructora brasileña fue acusada de haber realizado fraudes y sobornos a funcionarios de gobierno de doce países, alcanzando en el Brasil a los expresidentes Lula da Silva y Dilma Rousseff.

Bibliografía

- BOYER, Christine. *The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1994.
- BROUGÈRE, Gilles. «Del juguete industrial al juguete racionalizado». En: *Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología*, Robert Jaulin, ed. México D.F.: Siglo XXI, 1981.
- CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- FOUCAULT, Michel. «Espacios diferentes». En su: *Estética, ética y hermenéutica. Obras esenciales, Volumen 111*. Barcelona: Paidós, 1999.
- FOUCAULT, Michel. *El Gobierno de sí y de los otros: curso en el Collège de France (1982-1983)*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2009.
- HARVEY, David. *París, capital de la modernidad*. Madrid: Akal, 2008.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2000.
- JESSUP, Michael. «Sociopoly: Life on the Boardwalk». *Teaching Sociology* 29 (2001): 102-109.
- KOSTOF, Spiro. *The City Shaped: Urban Patterns and Meanings Through History*. Londres: Thames & Hudson, 1999.
- MOULIAN, Tomás. *Chile actual: anatomía de un mito*. Santiago de Chile: LOM, 2002.
- LÓPEZ Feldman, Aarón. «De Turista a Caravana. El juego de mesa como recurso tropológico de imaginación política». Tesis para obtener el grado de Maestro en Comunicación de la Ciencia y la Cultura, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2014.
- PILON, Mary. *The Monopolists: Obsession, Fury, and the Scandal Behind the World's Favorite Board Game*. Nueva York: Bloomsbury, 2015.
- REBOREDO, A. *Jugar es un acto político. El juguete industrial: recurso de dominación*. México D.F.: Centro de Estudios Económicos y Sociales del Tercer Mundo, 1983.

Gonzalo Carrasco Purull

<gonzalocarrasco3@gmail.com>

Arquitecto, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2001. Doctor en Arquitectura y Estudios Urbanos UC, 2015. Profesor Asistente Adjunto, Escuela de Arquitectura UC. Ha dictado clases de Teoría, Historia y Crítica en diversas escuelas de arquitectura de Chile. Junto al arquitecto uruguayo Pedro Livni dirige la página web vostokproject.com. Con él, además, participó como curador del pabellón uruguayo para la 13ª Bienal de Venecia (2012).