

Con la nación sí se juega: Quinto Império como board game cartográfico y geopolítico

Iolanda Ogando González / Enrique Santos Unamuno

Universidad de Extremadura-Grupo CILEM¹

iolanda@unex.es / ensantos@unex.es

Fecha de recepción del artículo: 21-07-2014

Fecha de aceptación del artículo: 29-07-2014

Resumen

El presente artículo parte de una breve presentación del juego de mesa portugués Quinto Império (publicado en 2012 y reeditado en 2013) para, posteriormente, centrarse en el funcionamiento de su tablero-mapa en cuanto dispositivo cartográfico relacionado con lo que John Agnew ha denominado imaginación geopolítica. Frente a quienes suponen el carácter derivativo de la tradición geopolítica portuguesa, el presente trabajo resalta su originalidad y, en especial, la importancia del imaginario cartográfico en la configuración de la misma. A partir de las categorías de escala, proyección y simbolización, el análisis hará mención de otros textos cartográficos de índole geopolítica y, en ocasiones, propagandística, con especial hincapié en aquellos que a lo largo del siglo XX han servido para la configuración del imaginario portugués de base nacional e imperial.

Palabras-clave: Quinto Império – cartografía – imaginación geopolítica – *game studies* – juego de mesa.

Abstract

This paper focuses on the Portuguese board game Quinto Império (2012; second edition, 2013). After a brief and concise description of the game, we analyse its board-map as cartographic device related to what John Agnew has called "geopolitical imagination." In opposition

¹ El presente trabajo ha sido elaborado al amparo del grupo de investigación *Lenguas y Culturas en la Europa Moderna: Discurso e identidad-CILEM-HUM008* (gracias a las ayudas de apoyo a grupos de la Consejería de Economía, Comercio e Innovación de la Junta de Extremadura y a los Fondos Feder de la Unión Europea). Se encuadra asimismo en el proyecto *La proyección del lugar: Compostela en su imaginario geoliterario (1844-1926): Sistemas de Información Geográfica y Humanidades Espaciales* (FFI2013-41361P), vigente en el periodo 2014-2016 y cuyo Investigador Responsable es Fernando Cabo Aseguinolaza.

to those who believe in the derivative character of Portuguese geopolitical discourse, in this work we highlight its originality and, in particular, the importance of the cartographical imaginary in its configuration. Taking into account categories such as scale, projection, and symbolization, our analysis of the board-map refers to another cartographical examples with geopolitical and propaganda aims, emphasizing some key aspects in the configuration of nation and empire-based Portuguese imaginary.

Keywords: Quinto Império – cartography – geopolitical imagination – game studies – board game.

Maps are too important to be left
to cartographers alone
John Brian Harley

E assim, passados os quatro
Tempos do ser que sonhou,
A terra será teatro
Do dia claro, que no atro
Da erna noite começou
Fernando Pessoa

1. *Quinto Império* (2012-2013): apuntes ludológico-descriptivos

El 23 de noviembre de 2012 David M. Santos-Mendes y la empresa Ballon Happy / Anyforms² lanzaron al mercado la primera edición de *Quinto Império* (en lo sucesivo, *QI*), un juego de mesa centrado en la historia, cultura y geografía de Portugal. La iniciativa partió de Santos-Mendes, un profesor de historia y geografía en paro que decidió presentar su propuesta de juego al “Desafío Ousar” (un concurso de innovación para emprendedores promovido por la Associação Industrial do Minho), concibiéndola como un instrumento para facilitar el aprendizaje de contenidos de esas disciplinas en el nivel del 2º ciclo do Ensino Básico (11-12 años) y, al tiempo, como una manera de representar y transmitir algunas de las esencias de la nación portuguesa a través de una acabada materialización visual, venal y banal de su imaginario³. En este

² <http://www.anyformsdesign.com>

³ El uso del adjetivo “banal” en esta sede no conlleva juicio de valor alguno. El afortunado concepto de *banal nationalism* fue acuñado por Michael Billig, quien

sentido, *QI* es una de las más interesantes y completas propuestas lúdicas alrededor del imaginario portugués y, sin duda, un perfecto objeto de estudio para analizar algunas de las maneras en que la cultura nacional lusa es entendida, categorizada, representada y enseñada. Esta relevancia ha quedado ya demostrada por el éxito y repercusión de su primera edición y la aparición de una segunda ya a finales de 2013 la cual, a pesar de tener algunas pequeñas diferencias⁴, es igual a la anterior en lo sustancial.

Además del tablero-mapa en el que centraremos el análisis del presente trabajo, el juego se compone materialmente de 1 manual de instrucciones, 4 guías individuales que sirven para que cada jugador planifique su estrategia, 50 cartas con 600 preguntas sobre historia y cultura portuguesas, 28 cartas de monumentos, 20 *cartas de sorte ou azar* y 129 fichas de riquezas repartidas en 40 monedas de oro, 66 piezas de mercancías (especias, piedras preciosas, seda, porcelana, esclavos...), 14 piezas de riquezas (asociadas en este caso a productos típicos de la nación como aceite, corcho, folclore, fado, azulejos, bacalao, conocimiento, navegaciones, cartografía...) y 9 *padrões dos Descobrimentos*. De manera transversal, si bien presente en la mayor parte de las categorías descritas, cumple señalar también la historia como otro de los discursos estructuradores de la

utilizó un marco retórico-discursivo para indagar en los medios cotidianos de reproducción performativa de la nación: “daily, the nation is indicated, or ‘flagged’, in the lives of its citizenry. Nationalism, far from being an intermittent mood in established nations, is the endemic condition” (1995: 6). Los juegos, entre otras prácticas, pueden ser una vía efectiva para esos mecanismos de naturalización.

⁴ Las principales diferencias entre las dos ediciones son de tipo material (el tamaño de la caja, del tablero, el grosor del cartón de las fichas...), aproximándolo mucho más a la producción estándar de los juegos más habituales en el mercado. De hecho, una de los cambios más notables se encuentra en la caja: si en la primera edición el juego estaba “orgulhosamente pensado e produzido em Portugal”, en la segunda ya sólo se indica que está “orgulhosamente pensado em Portugal”. Se explica así un cambio en el proceso de fabricación del juego, mucho más estandarizado y económico por una parte, pero también más resistente para el manejo propio de una competición de mesa que puede ser repetida en múltiples ocasiones. La otra diferencia esencial es la inclusión de una línea cronológica sobre la historia de Portugal, *timeline* que se presenta en el reverso del tablero con el fin de facilitar el desarrollo del juego, ofreciendo datos esenciales para comprender el mapa-tablero o responder a las preguntas. Una tercera diferencia significativa para nuestro trabajo tiene que ver con el tamaño del tablero, que pasa de 60x45cm a 75x50cm, lo que permite una ‘navegación’ más cómoda a través del mismo y supone, además, que la Península Ibérica no quede tapada por el mapa ampliado del Portugal continental (volveremos sobre ello en el siguiente apartado).

construcción identitaria de la nación. Su relevancia es tal que explica una buena parte de la situación y elección de las casillas del tablero (que muestran en muchos casos una fecha significativa), así como la inclusión de una línea cronológica de *influências* de los pueblos que habitaron el territorio portugués antes de su independencia con la que inicia la primera fase del juego.

No podemos entrar ahora en una descripción detallada de la representación identitaria a través de la *check-list* nacional portuguesa seleccionada y distribuida en el tablero y las fichas (dicho análisis será objeto de un próximo trabajo)⁵. No obstante, es preciso señalar que todas y cada una de las categorías del juego han sido consciente y cuidadosamente diseñadas a partir del objetivo lúdico-didáctico perseguido por el autor: historia, geografía y cultura en su más amplio sentido, tienen cabida en la construcción textual y visual, constituyendo así una serie de capas de información que caracterizan la nación portuguesa a través de su evolución en el tiempo, su disposición en el espacio y la constitución mental de su imaginario. En las siguientes páginas nos ocuparemos del elemento que, sin duda, se sitúa en el centro de toda la mecánica lúdica. Nos referimos al tablero-mapa, donde, a través del lenguaje cartográfico, se unen de manera brillante las tres dimensiones básicas de nuestro análisis: espacio, historia e imaginario.

2. El mapa del imperio en un tablero: *Quinto Império* y la tradición de los juegos cartográficos

Una vez descrito de forma sumaria el objeto de la pesquisa, en el presente apartado trataremos de aplicar una perspectiva analítica caracterizada por su cariz tentativo e interdisciplinar. A modo de justificación epistemológica, referida a quienes puedan interrogarse acerca de la conveniencia y rentabilidad académica de tomar como objeto de estudio un juego de mesa, es ya casi un lugar común hacer hincapié en la importancia de la dimensión lúdica

⁵ En su inteligente análisis de las identidades nacionales en cuanto construcciones culturales, Anne-Marie Thiesse ha hablado de *check-list identitaire nationale* para referirse a “la liste des éléments symboliques et matériels que doit présenter une nation digne de ce nom: une histoire établissant la continuité avec les grands ancêtres, une série de héros parangons des vertus nationales, une langue, des monuments culturels, un folklore, des hauts lieux et un paysage typique, une mentalité particulière, des représentations officielles -hymne et drapeau- et des identifications pittoresques - costume, spécialités culinaires ou animal emblématique” (Thiesse 2001: 14).

propia de la modernidad tardía (y del siglo XXI en particular). El juego ha devenido, a decir de algunos, “the most important cultural signifier in people’s lives” (Perkins 2009: 167), de acuerdo con un proceso de *comodificación* que parece querer transformarlo en pieza clave del capitalismo global hodierno, en detrimento de otros lenguajes simbólicos que detentaron un estatus privilegiado análogo en épocas anteriores (la literatura puede ser un buen ejemplo).

En su exhaustivo análisis del género de juegos de mesa conocido como *Eurogames*, Stewart Woods se refiere a los elementos que Aki Järvinen denomina sistémicos (componentes y entorno)⁶ como “those that constitute *the game world in terms of spatial characteristics* and elements to be utilized and configured” (2012: 80; nuestro énfasis)⁷. Subraya asimismo este autor que la mayoría de juegos pertenecientes a este género tiene como marco físico de desarrollo (*environment*) una representación en miniatura de espacios geográficos existentes o imaginarios, con el aparejado y frecuente uso de dispositivos cartográficos: “[i]n most cases these games employ a map purposely as a positional reference where spatial relations play a significant role in the game” (Woods 2012: 81). No en vano, diferentes autores han hecho hincapié en la parentela entre los mapas y los juegos, señalando su estatus compartido de universales culturales presentes en toda sociedad humana, así como su condición de actividades susceptibles de ser entendidas tanto en un sentido literal como metafórico (Perkins 2009: 169).

La confluencia de mapas y juegos de mesa puede alegar, de hecho, una añeja prosapia rastreable históricamente al menos hasta

⁶ El modelo ludológico propuesto por el autor finlandés identifica nueve elementos presentes en cada juego divididos en tres categorías: *systemic elements* (*components / environment*), *compound elements* (*ruleset / game mechanics / theme / interface / information*) y *behavioral elements* (*players / contexts*) (Järvinen 2008: 55)

⁷ La importancia de la dimensión espacial en todo tipo de juegos es un punto fuerte de la reflexiones ludológicas de diferente signo. Si Johan H. Huizinga hacía ya hincapié en el carácter acotado y aislado de la dimensión lúdica (“All play moves and has its being within a play-ground marked off beforehand either materially or ideally” 1944: 20) y Roger Caillois definía dicho ámbito separado del juego como “un espace pur” (1967: 38), Christofer Harke subraya que la necesidad de partir de la cuestión espacial en el estudio de los juegos viene dada por la absoluta certidumbre de que “playing has the potential to create new spaces” (2005: 58). En la misma línea se sitúa, a propósito de los videojuegos, el ludólogo Espen Aarseth: “the games celebrate and explore spatial representation as their central motif and *raison d’être*” (2001: 169).

la Francia de mediados del siglo XVII, en cuyo contexto Pierre Duval publicó su eurocéntrico y patriótico juego educativo *Le jeu du monde* (1645). El historiador de los juegos Adrian Seville, especialmente interesado en el juego de la Oca y sus derivados, se ha ocupado de éste y otros ejemplos surgidos en Europa en los últimos cuatro siglos, al hilo de lo que denomina *map-based (cartographic) games*. En concreto, Seville se centra en aquellos juegos cartográficos “that have Europe as their theme or have an international dimension within Europe, giving insights into international relationships, perceptions – and misconceptions – at various points in history” (2008: 429). A pesar de que la categoría *juegos cartográficos* diste mucho de ser homogénea, parece claro que, como en el caso de *QI* que nos ocupa, los mapas aparecen como elementos importantes tanto en el tema como en la mecánica del juego. Entre dichos *map-based games*, merece la pena mencionar *Le Jeu des Princes de l'Europe* (1662), obra del ya nominado Pierre Duval (en el ámbito francés), así como *Vaderlansch Reisspel voor die Nederlandsche Jeugd* (1819), *The Travellers or a Tour through Europe* (1842) o *Il dirigibile Norge alla scoperta del Polo Nord* (1926) (pertenecientes al área holandesa, inglesa e italiana, respectivamente). En un reciente trabajo, Adrian Seville (2011) se ha ocupado también de dos juegos cartográficos ingleses de la segunda mitad del siglo XVIII: *The Royal Geographical Pastime or the Tour of Europe* (1768), obra del geógrafo real Thomas Jefferys⁸ y *Wallis's Complete Voyage Round the World – A New Geographical Pastime* (John Wallis, 1796/1802). En el análisis de Seville, el carácter educativo de los juegos cartográficos los hace especialmente adecuados para transmitir mensajes simbólicos e ideológicos. En otras palabras, “map-based games [...] are full of messages extraneous to the playing purpose: messages that are sometimes overt, sometimes concealed” (Seville 2008: 441). Así pues, de lo dicho por Seville en torno a estos juegos se deduce que todos ellos comparten con *QI* fuertes valencias cartográficas, geopolíticas y pedagógicas que un examen meramente ludológico (sólo basado en

⁸ Como prueba del carácter en ningún caso trivial de los juegos cartográficos, cumple recordar que Thomas Jefferys ha sido definido como “one of the ablest and most prolific mapmakers of the mid-eighteenth century” (Barber / Harper 2010: 98). *The Tour of Europe* se inspiró en un juego anterior, *A Journey through Europe, or the Play of Geography*, creado por John Jefferys en 1759 (Seville 2011: 15).

la pura dinámica del juego) correría el riesgo de dejar pasar sin mayor comentario.

En tiempos más recientes, y en el ámbito cultural alemán (de excepcional importancia cuantitativa y cualitativa en lo tocante al mercado de juguetes y juegos de mesa a partir de mediados del siglo XIX), no será ocioso recordar aquí como precedente el nombre del librero bávaro Otto Robert Maier, fundador de la emblemática compañía Ravensburger Spieleverlag en 1900 y responsable de la comercialización en 1884 del juego de mesa cartográfico *Die Reise um die Erde*, basado en *Le Tour du monde en quatre-vingt jours* (1873), la novela de Jules Verne. También en el ámbito teutón, pero ya en la órbita de los modernos *Eurogames*, juegos de base geográfica y cartográfica tan significativos y exitosos como *Die Siedler von Catan* (Klaus Teuber, 1995), *El Grande* (Wolfgang Kramer y Richard Ulrich, 1995) o *Carcassonne* (Klaus-Jürgen Wrede, 2000) pueden postularse como hipotextos de nuestro juego (especialmente en su factura material y en sus componentes sistémicos), si bien en ellos los factores emocionales, nacionales y geopolíticos, por motivos históricos y contextuales que no podemos desarrollar aquí con el debido detalle, no revisten la misma importancia (Woods 2012: 48, 72-73, 76 y 94). Sin abandonar el territorio de los juegos, pero más allá del formato *board game*, las implicaciones formales e ideológicas del uso de dispositivos cartográficos han sido puestas de manifiesto también en relación con videojuegos tan emblemáticos como *SimCity* (Will Wright, 1989) o *Civilization* (Sid Meier y Bruce Shelley, 1991) basado precisamente en el género de los *board-games* de estrategia), cuya dinámica lúdica se ha llegado a superponer a ciertos valores liberales y eurocéntricos e incluso a la teoría de la historia de Arnold J. Toynbee (Mäyrä 2008: 95-99; Wolf 1997: 21).

Sea como fuere, en el caso de *QI* (heredero directo de esta tradición europea geo-cartográfica y pedagógica de juegos de mesa), la confluencia entre el tablero y el planisferio como dispositivo visualizador y ordenador de la imaginación geopolítica cobra especial importancia cuando se analizan los componentes sistémicos, el tema y la mecánica del juego desde el punto de vista de la *check-list* identitaria nacional y de su relación con el pasado imperial y colonial portugués. A ese respecto, creemos que la nutrida presencia de mapas y planos en el panorama de los juegos de mesa *geocartográficos* producidos en Portugal en los últimos años (cuyo tratamiento demorado afrontaremos quizá en un trabajo futuro) no

admite un análisis geosimbólico tan revelador, sino que está más ligado a los propios rasgos formales y mecánicos de géneros como el de los *area-majority games* o los *family games*, si bien la presencia de temas históricos nacionales muestra algunos puntos de contacto con nuestro juego⁹.

A modo de *caveat*, es preciso aclarar que nuestro análisis del juego de mesa *Quinto Império* desde el punto de vista geopolítico y atendiendo a los procesos de *nation building* no entraña ningún juicio de valor respecto al punto de vista enunciado por el juego. En contra de la acostumbrada identificación entre la cartografía geopolítica y la propaganda oficial de ciertos regímenes totalitarios de extrema derecha en la Europa de las décadas de 1920-1970 (en concreto, Alemania, Italia, España y Portugal), estamos de acuerdo con Edoardo Boria cuando trata de situar dicho fenómeno en una perspectiva histórica y teórica más amplia. Para el autor italiano, desde el punto de vista de su contenido,

a geopolitical map tends to correlate a multitude of phenomena (political, economic, cultural, social, demographic, religious, historical, ethnic, technological, etc.) and factors (space, distance, time, relative position, etc.) (Boria 2008: 281).

Al objeto de llevar a cabo semejante cometido, los mapas geopolíticos se servirían de una serie de estrategias gráficas, de entre las que nos interesan especialmente algunas como la generalización (encaminada a transformar el lugar geográfico en lugar conceptual), la selección de datos, la presencia de símbolos de movimiento o la

⁹ De entre ellos, nos interesa en especial *Caravelas* (2010, MESAboardgames / Morapiaf; con una segunda versión publicada en 2013 por MESAboardgames). A expensas de un análisis más detallado, en el resto de *map-based games* portugueses de tema histórico-nacional, la mecánica parece primar sobre el propio tema (reducido casi a pretexto) y, más allá de consideraciones ludológicas, hace menos rentable un análisis cultural y cartográfico: es el caso de productos como *Aljubarrota* (2009, Majora), *1886 Loures* (2009, GiloreyDesign / MESAboardgames), *O mistério do Marquês de Pombal* (2009, GiloreyDesign / MESAboardgames), *Oitavos* (2009, GiloreyDesign / MESAboardgames), *O troféu de S. Jorge* (2010, MESAboardgames) o *Vintage* (2011, MESAboardgames / Morapiaf). Un caso muy significativo de débil conexión entre aspectos temáticos y lúdico-mecánicos (el denominado *added theme*; Stockmann/Jahnke 2008: 130), es *Vasco da Gama* (2011, 999 games), un *area-majority board-game* producido fuera del ámbito portugués (diseñado por el italiano Paolo Mori, ha sido traducido a diferentes lenguas para su comercialización a nivel mundial). La finalidad educativa parece ser lo que separa a *Quinto Império* de estos juegos, emparentándolo con el género de los *trivia*.

utilización de signos no aceptados normalmente por la cartografía académica con el fin de facilitar la percepción de la dinámica entre elementos o la ilustración de ciertos procesos (Boria 2012: IV.2. Le carte geopolitiche: finalità e caratteri). Ambos tipos de rasgos funcionales y formales se hallan, en efecto, en el tablero-planisferio de *QI*, como trataremos de demostrar más adelante.

No obstante, todo mapa geopolítico se inserta en el seno de una tradición cultural y nacional, por lo que es lícito preguntarse por las posibles relaciones de nuestro juego con el imaginario geopolítico y cartográfico portugués a lo largo de la historia. A ese respecto, es significativo que, en su breve análisis de la imaginación geopolítica durante el salazarismo (en el que se hace hincapié en la tradición geopolítica lusa anterior), James Derrick Sidaway concluya refiriéndose al renovado contexto europeo y a las eventuales transformaciones y persistencias de dicho imaginario en el Portugal post-Abril, haciendo hincapié en el poderoso e incesante mecanismo de (re)definición de la identidad nacional visible en nuevos y dispares formatos (entre los que no dudamos en incluir los juegos). Para Sidaway, ese proceso no puede entenderse como una sucesión de fases incomunicadas sino como una compleja suma de “(re)iterations and displacements of prior geopolitical moments and expressions” (2000: 139). Heriberto Cairo, por su parte, concluye un sugestivo trabajo en torno a la propaganda cartográfica del Estado Novo interrogándose sobre la eventual relevancia y presencia actuales de “these territorial and national images created through maps” (2006: 391) y pone como ejemplo la Expo 98 celebrada en Lisboa y los paralelismos establecidos por entonces con la *Grande Exposição do Mundo Português* de 1940¹⁰. A la persistencia de las ideas de colonización efectiva y de unidad geográfica del imperio portugués se refiere Nuno Costa Silva en su análisis de la cartografía propagandística del período salazarista, subrayando en esta ocasión

¹⁰ Esta misma relación había sido también destacada en el interesante artículo de AbdoolKarim Vakil, donde se demuestra cómo también el pensamiento republicano portugués entre 1880 y 1926 se había nutrido de manera esencial del mesianismo imperial subyacente en la configuración del imaginario portugués desde el siglo XVI (1996: 35-37). Desde una perspectiva algo diferente, Domingues (2002: 303-332) establece una estrecha y reveladora relación entre mesianismo, imperio y república. Ambos estudios ponen así de manifiesto los insoslayables antecedentes imputables al proceso de total centralización de la idea de Portugal como imperio desarrollada durante el Estado Novo y reelaborada en el Portugal democrático.

la continuidad existente a este respecto entre República y Estado Novo, aunados, según el autor, por el común objetivo de establecer

uma relação íntima e interdependente entre as várias partes do império e em particular entre o Portugal continental e as colónias, tanto a nível logístico, mas principalmente ao nível das mentalidades (2006: 42).

Así pues, en lo sucesivo nos centraremos en el estudio del planisferio-tablero de *QI* (figura 1), analizándolo de acuerdo con el trinomio cartográfico proyección / escala / simbolización y poniéndolo en relación con la *imaginación geopolítica* relativa a la nación portuguesa y su plasmación histórica en dispositivos cartográficos. No obstante, es preciso tener presente que, si cualquier tipo de mapa *científico* está sometido a lo que Mark Monmonier ha denominado *the cartographic paradox*, (“to present an useful and truthful picture, an accurate map must tell white lies”; 1991: 1), las dimensiones de dicha paradoja se multiplican de manera exponencial en lo tocante a los mapas geopolíticos, cuyas dimensiones ideológicas y simbólicas ya hemos subrayado. Basta añadir el carácter *lúdico* del mapamundi-tablero de *QI*, el espacio doblemente físico y geográfico donde se desarrolla el juego, para constatar que los elementos o atributos básicos de todo mapa (proyección, escala y simbolización), en sí mismos “a source of distortion” (Monmonier 1991: 5), adquieren aquí una ulterior dimensión simbólica y se entrelazan con un imaginario geopolítico ya configurado históricamente gracias a la circulación de dispositivos materiales previos (textos, mapas, imágenes, narraciones...).



Figura 1 (reproducción del tablero de la edición de 2012)¹¹

2.1. Cada cosa en su lugar: proyección cartográfica y bloques continentales

El primer aspecto digno de ser tenido en cuenta en nuestro juego es la coincidencia casi total entre el tablero y el planisferio (excepción hecha de la línea temática de tiempo situada en la parte superior, que posibilita la primera fase del juego), confluencia hecha posible gracias a la proyección cartográfica, cuyo éxito en la llamada Era de los Descubrimientos estuvo ligado sin duda a su capacidad de trasladar el globo terráqueo a un soporte bidimensional, proporcionando así “a picture of the world at a glance” (Godlewski 1997: 26). Las consecuencias de dicha operación en lo tocante a la *imaginación geopolítica* occidental han sido analizadas por John Agnew, quien, refiriéndose a la moderna cartografía, ha hecho hincapié en las ideas de unidad y control subyacentes (“the sense of a world-as-a-whole that powerful actors must survey and subdue”; 2003: 10), así como en su naturaleza ordenadora y axiológica (“[t]he one world-picture [...] is not a composition of equal and pacific elements but a hierarchy of places”; 2003: 16). La proyección que

¹¹ Fuente: <http://www.pimpumplay.pt/Uploads/Images/2715quinto-imperio4.jpg>

normalmente se ha identificado con dichos valores coloniales y eurocéntricos, gracias también a su enorme éxito y a su carácter casi canónico de imagen del mundo por antonomasia, fue elaborada en 1569 por el cartógrafo flamenco Gerardus Mercator (Gerard von Kremer)¹². El punto culminante de las críticas y acusaciones de eurocentrismo y mentalidad colonial se halla en el libro *Die Neue Kartographie* (1983), firmado por Arno Peters. El cartógrafo berlinés, quien reconocía las cualidades técnicas y estéticas de dicha proyección, le afeaba sin embargo la renuncia a la fidelidad de superficie y los consiguientes efectos de la misma en la resultante imagen cartográfica del mundo: la representación exageradamente extensa de los territorios de las zonas templadas habitadas por poblaciones blancas, el considerable desplazamiento del ecuador hacia la parte inferior del mapa (el hemisferio sur ocupaba así sólo un tercio del planisferio) y la coincidencia del centro geométrico de dicho mapa con los territorios del centro de Europa (donde Mercator se había refugiado tras huir de su Flandes natal) (Peters 1992: 45-58), según una tradición etnocéntrica que podemos considerar casi como un universal antropológico.

Si observamos el planisferio incluido en el tablero de *QI*, donde se desarrolla la segunda y más importante fase del *gameplay*, no es difícil constatar a primera vista que no responde exactamente a la proyección de Mercator. No obstante, sí comparte con la misma (en ambas ediciones del juego, 2012 y 2013) dos de los efectos analizados por Peters: la desigual proporción entre hemisferios y el carácter estratégico del centro geométrico del mapa. En efecto, entre el borde inferior/sur del mapa y la línea del ecuador hay una distancia aproximada de 13,5 cms (2012) / 15 cms (2013), mientras al hemisferio norte le corresponden los restantes 25,2 cms (2012) / 27,5 cms (2013), que ocupan en cualquier caso unos 2/3 del planisferio-tablero en su sentido vertical norte/sur. Dicha desproporción se explica si tenemos en cuenta que tanto el Portugal peninsular (de cuya representación cartográfica nos ocuparemos a

¹² En efecto, se trata de una proyección caracterizada por privilegiar la fidelidad angular en detrimento de la de superficie:

By compressing three-dimensional physical features onto a two-dimensional surface, a conformal projection can noticeably distort the shapes of long features, but within a small neighborhood of the point of intersection, scale will be the same in all directions and shape will be correct (Monmonier 1991: 14).

propósito de la escala) como el insular se encuentran en el hemisferio norte, al igual que la mayoría de los territorios del imperio portugués. Excepciones a esta situación son los territorios brasileños, el África subecuatorial y parte de Oceanía. Por lo que respecta al centro geométrico del mapa, no nos sorprenderá constatar que en este caso no coincide con Alemania sino con un punto mucho más al sur: en concreto, un lugar en el norte de África (el origen de la vocación expansiva portuguesa) colocado, para más señas, junto a la casilla referida a la batalla de Alcácer Quibir (1578), uno de los momentos históricos clave del imaginario nacional portugués más milenarista y mesiánico, asociado con la desaparición del rey D. Sebastião y con la posibilidad futura de un Quinto Imperio.

Cabe preguntarse entonces por el tercero de los rasgos eurocéntricos atribuidos por Peters al mapa de Mercator; es decir, la desproporción a la hora de representar el volumen de los territorios dependiendo de su situación geográfica. Es aquí donde nuestro mapa-tablero se distancia más de la proyección de Mercator (sobre todo en algunas zonas). Así, si los contornos de Norteamérica y Groenlandia (en especial ésta última) se corresponden más o menos con las distorsiones del cartógrafo flamenco, el sur de Asia, Oceanía, África y el subcontinente americano (es decir, las partes donde se concentra un mayor número de casillas del juego) alcanzan un nivel de fidelidad de superficie mayor, con el consiguiente efecto visual de reducción de la Europa central, septentrional y oriental, así como del norte y centro de Asia, zonas donde no aparece situada ninguna de las casillas que estructuran el juego, excepto las localizadas en el perfil euroasiático norte, en cuanto signos de circunnavegación (nos ocuparemos de este aspecto a propósito de la simbolización).

La consecuencia de semejante disposición de masas de tierra, unida a la propia densidad de distribución de las casillas a disposición de los jugadores, nos depara una tripartición geográfica formada por tres bloques longitudinales, según el eje norte-sur: el continente americano, Euráfrica y, por último, Asia/Oceanía. Dicha tripartición se ve potenciada gracias a los diferentes adensamientos conformados por la presencia de casillas de desplazamiento situadas en tierra firme. Así, si América cuenta con 21 casillas (7 en la parte septentrional, ninguna en la central y 16 en el subcontinente), en el sur de Asia y en Oceanía encontramos 33, mientras el bloque eurafricano alberga 52 posiciones (37 de ellas en el continente

africano), sin contar las 39 situadas dentro del perímetro del Portugal continental, de cuya peculiaridad nos ocuparemos después, al hilo de las cuestiones escalares. De esta forma, la dispar representación visual de ambos hemisferios (y su consiguiente corolario: la división geográfica y jerárquica norte vs. sur, países desarrollados vs. países subdesarrollados), presente también en la proyección adoptada, se conjuga con la tripartición longitudinal en macrozonas o zonas imperiales (América, Euráfrica, Asia), cada una de las cuales contaría con recursos suficientes para poder autoabastecerse y gozar de cierta independencia.

No estará de más señalar que en la geopolítica alemana de la primera mitad del siglo XX ya existía una clara teorización de dicha estructura geográfica triple, una posición adoptada y adaptada por el discurso geopolítico salazarista entre los años 1930-1950, a caballo entre la carrera imperialista europea anterior a la Segunda Guerra Mundial y la necesaria mudanza de estrategia geopolítica en la posguerra, que acabaría desembocando en la abolición del *Ato Colonial* de 1951 (con un peculiar cambio de estatuto en virtud del cual las colonias pasan a provincias) y en la idea del *integrar para não entregar*. La vocación preeminentemente cristiana, europea y ultramarina de la expansión portuguesa fue defendida ya por Henrique Galvão (autor de uno de los más celebrados mapas geopolíticos portugueses, sobre el que habremos de volver) en *O Império* (publicado en Lisboa en 1936). Según este autor, el carácter teleológico (Galvão habla de *finalidade*) de la nación portuguesa, su cariz de muro frente a los elementos antieuropeos, podía apreciarse tanto en la lucha medieval contra el Islam como en la moderna oposición frente a la amenazante hegemonía americana y soviética. La necesidad perentoria de crear “a new economic Eur-african continent” se daba así la mano con la posición geográfica de Portugal y sus dominios africanos, convertidos así en “a place of revelation in this work of eminently european range” (Sidaway 2000: 124). Veinte años más tarde, en un contexto mundial bien diferente, João Baptista Comprido publicaba en los influyentes *Anais do Clube Militar Naval* un texto titulado “Importância geopolítica de Portugal para a estratégia do Mundo Livre” (1956). Se trata de un artículo (acompañado de siete mapas geopolíticos) en el que, entre muchas otras, se realizan consideraciones análogas a las de Galvão respecto a “[t]he vast and promising Portuguese Euro-african resources” y su papel crucial en lo relativo a “the survival and sustenance of the

defensive and attack capacity of the Free World" (Sidaway 2000: 128), con un llamativo cambio de posición respecto a Norteamérica (que pasa de enemigo a aliado), prueba de la complejidad propia de la dinámica geopolítica y del enorme margen de maniobra de sus discursos.

Si regresamos ahora al mapa-tablero de *QI* y a la tripartición continental derivada de la proyección cartográfica y de la propia estructura del juego, nos resultará más sencillo entender la posición geopolítica central (en un sentido físico y simbólico) de Portugal y de las antiguas posesiones africanas respecto a los bloques americano y asiático. No obstante, la presencia de éstos aporta elementos importantes para el desarrollo del juego, especialmente en lo tocante a Sudamérica, el sur de Asia y Oceanía, precisamente las zonas, junto con África, con una mayor fidelidad de superficie respecto a la tradicional proyección de Mercator. El efecto buscado a través de la proyección y por medio del número y distribución de las casillas parece ser, así pues, el de agrupar las masas continentales habitadas en tres grandes bloques, entre los que la prioridad en términos visuales (cuantitativos y de posición) se les asigna a Portugal y a África. La forma de atribuir importancia a los otros dos bloques en el contexto global del mapamundi se realizará en el plano de la simbolización, como no dejaremos de señalar más adelante. Ulterior prueba de lo dicho hasta ahora es la total ausencia de los polos Ártico y Antártico en el mapa-tablero, una omisión a todas luces no casual, habida cuenta del hecho de que ambos territorios empezaron a tener relevancia geopolítica sólo a partir de la segunda mitad del siglo XIX, cuando las antiguas potencias coloniales como España o Portugal habían entrado ya en un declive a la postre definitivo y que los fue relegando progresivamente a la categoría de comparsas (un proceso que, por lo demás, alcanzó mucho antes a España que al país luso). Así pues, la geopolítica polar no forma parte del juego en la medida en que hubiera resultado difícil y poco creíble añadirla al tema (incluirla en los itinerarios a disposición de los jugadores), a riesgo de visibilizar su carácter de cuerpo extraño en el seno de las *metageografías* continentales propias de la imaginación geopolítica portuguesa subyacentes a *QI*³.

¹³ La noción de *metageografía*, cuyo tratamiento cabal excedería el aliento de estas páginas, tiene claras relaciones con lo cuestiones de geografía cognitiva, si bien no se reduce sólo al ámbito de la cognición individual, sino que se extiende a campos

2.2. *Portugal não é um país pequeno*: cuestión de escala

Lo dicho hasta aquí a propósito de las consecuencias geopolíticas de la proyección adoptada puede corroborarse atendiendo a algunos aspectos del mapa-tablero relativos a la escala. A pesar de que el concepto científico de escala uniforme debería en última instancia suponer “an objectification of space” (Godlewska 1997: 26), se trata en realidad de una utopía cartográfica ya que, como señala Peters, la validez de la escala adoptada en un mapa es inversamente proporcional al tamaño del territorio cartografiado. De esta forma, las fidelidades de distancia y superficie “se pierden al trasladar la superficie de la esfera terrestre al plano del mapa” (Peters 1993: 74-75)¹⁴. La cartografía geopolítica, por su parte, más libre por su propia definición a la hora de ensayar soluciones gráficas cargadas de mensajes, siempre ha hecho tesoro de las posibilidades simbólicas de la escala múltiple, un extremo éste bien visible en nuestro juego. En efecto, basta abrir el tablero para darse cuenta de que el mapa de Portugal, desgajado de su situación peninsular, enmarcado en un borde semejante al del mapa total y ampliado de forma considerable (ocupa casi el mismo espacio que el subcontinente americano), campea en la parte central superior del planisferio, ligeramente escorado hacia el oeste y en perfecta superposición respecto a Groenlandia y a buena parte del Atlántico Norte. De esta forma, el concepto de una Euráfrica con base portuguesa ínsito en los aspectos proyectivos queda recalcado también en términos escalares y plasmado visualmente en la franja central del planisferio, ocupando la totalidad del eje norte/sur.

A este respecto, no será ocioso recordar el concepto de escala múltiple postulado por John Agnew a propósito de la imaginación geopolítica, según una gradación jerárquica que iría de lo global (el

estructurados de saber. En su sugestivo trabajo *The Myths of Continents*, Martin W. Lewis y Kären E. Wigen definen la *metageografía* como “the set of spatial structures through which people order their knowledge of the world: the often unconscious frameworks that organize studies of history, sociology, anthropology, economics, political science, or even natural history” (1997: ix).

¹⁴ La historia de la cartografía está plagada de planisferios con escalas múltiples, como el célebre mapa dibujado en 1500 por Juan de la Cosa, por ejemplo, donde se mezclan elementos provenientes de diferentes mapas anteriores (de los portulanos a las fuentes portuguesas) y en el que los territorios americanos recién descubiertos aparecen demasiado grandes respecto al tradicional mundo conocido (Barber 2006: 78-79; Riffenburgh 2011: 26-27).

mundo como un todo) a lo regional (las diferentes partes que constituyen el Estado), pasando por los escalones de lo internacional (las relaciones entre Estados) y de lo nacional (la escala de los Estados individuales) (2003: 6). Nuestras consideraciones en torno a los aspectos proyectivos del planisferio-tablero de *QI* ya han dejado clara la importancia de la escala global (articulada en los bloques geopolíticos señalados anteriormente). Si nos interrogamos ahora acerca de las otras tres escalas postuladas por Agnew, es obvio que la nacional cobra un papel de primer orden en la dinámica del juego, mientras los aspectos internacionales y regionales quedan respectivamente obliterados o colocados en un segundo plano. En efecto, la ampliación escalar del mapa del Portugal continental tiene por objetivo dotar al juego (y a los jugadores) de una perspectiva geográfica y mental nacional e imperial desde la que abordar la visión del mundo como un todo posibilitada por el planisferio, abandonando así la supuesta perspectiva olímpica o visión desde ninguna parte propia de la escala global. No en vano, como ya señalamos, en el mapa portugués se concentran el mayor número de casillas del bloque central eurafricano: 39 respecto a las 37 de África y a las 15 del resto de la Europa occidental (coincidentes estas últimas casi siempre con hechos históricos de ámbito peninsular asociados con la identidad territorial portuguesa y con la rivalidad político-colonial Castilla/Portugal: Tratado de Zamora de 1143, Tratado de Alcanises de 1297, Tratado de Tordesillas de 1494...). Por otra parte, dentro del perímetro del Portugal continental se pueden observar con dificultad las líneas de demarcación de las diferentes partes administrativas en las que se estructura el Estado portugués, una prueba de la importancia secundaria otorgada a la escala regional, subsumida por la silueta de la nación y relegada al papel de lugar de origen de ciertos aspectos del patrimonio material e inmaterial propios de los denominados *pontos de riqueza*, según una tradición identitaria de *nation building* ya mencionada a propósito de la *check-list* nacionalizadora (aceite, vino de Porto, corcho, fado, azulejos, bandera...).

No es difícil ver en este desequilibrio escalar una plasmación de lo que Benedict Anderson denominó con acierto (en la edición de 1991 de su ya clásico libro *Imagined Communities*, 1983), *the map-as-logo*. Para el estudioso del nacionalismo, los mapas históricos producidos por las agencias cartográficas a partir de finales del siglo XIX tejieron un discurso encaminado a certificar la antigüedad de

ciertos territorios claramente delimitados desde el punto de vista político y geográfico, construyendo así una especie de biografía de la nación. A su vez, cada uno de esos territorios-Estado, acotados por las líneas de los mapas políticos y por la costumbre británica de colorear las posesiones imperiales de acuerdo con ciertos códigos, habría ido adquiriendo de forma progresiva el carácter de pieza independiente de un rompecabezas geográfico y político (“a detachable piece of a jigsaw puzzle”, Anderson 2006: 175). El resultado final de ese proceso habría sido un efecto puzzle (*jigsaw effect*) en virtud del cual cada pieza podría desgajarse de su contexto geográfico, eliminar los signos cartográficos más comunes (referidos a poblaciones, accidentes geográficos, coordenadas de posición...) y funcionar cual mera silueta en soportes de gran difusión como posters, sellos, emblemas institucionales, periódicos, portadas de libros, manteles... o juegos de mesa: “[i]nstantly recognizable, everywhere visible, the logo-map penetrated deep into the popular imagination” (2006: 175). En realidad, el proceso mencionado por Anderson tiene raíces bien anteriores. Así, John Agnew se ha referido a la perspectiva estadocéntrica propia de la moderna imaginación geopolítica en términos de *Westphalian view*. La alusión, por supuesto, apunta al Tratado de 1648 que sigló el final de la Guerra de los Treinta años y al hermoso planisferio incluido en el *Atlas Maior* (1662-1672) del cartógrafo flamenco Joan Blaeu en cuanto inmejorable metáfora visual de dicha concepción política (Agnew 2003: 6-19). Por su parte, el imagólogo Joep Leerssen ha hablado en diferentes ocasiones de *the rise of systematics* para referirse a la racionalización de territorios consecuencia de las tendencias centralizadoras del Estado moderno (entre los siglos XV-XVII), un fenómeno que el estudioso holandés, al hilo de su historia cultural del pensamiento nacional en Europa, no duda en poner en relación con el nacimiento de la geopolítica, con las evoluciones de la moderna cartografía y con el surgimiento de la antropología como dispositivo descriptivo y jerarquizador de las diferencias culturales:

Europe, in other words, was becoming a modular system of separate states, each with a recognizable territory, language and profile. And by the same token, cultural thought on the diversity of the world was beginning to systematize (Leerssen 2006: 55).

Por lo que respecta a la historia de la moderna imaginación geopolítica portuguesa, el uso del mapa estatal como logotipo

identitario ha dado lugar a algunos dispositivos cartográficos de gran éxito, relacionados muchas veces (no lo olvidemos), con el supuesto destino imperial de la historia lusa. Bástenos consignar aquí dos ejemplos bien conocidos. El primero de ellos es el mapa del ya mencionado Henrique Galvão, titulado *Portugal não é um país pequeno* e incluido en *No rumo do Império*, trabajo firmado por el propio Galvão y aparecido con motivo de la *I Exposição Colonial Portuguesa* celebrada en Porto en 1934. Frente a otros mapas propagandísticos y geopolíticos, encaminados a subrayar la orientación universal de Portugal por medio de los mecanismos cartográficos (volveremos sobre ello a propósito de la simbolización en el mapa-tablero de nuestro juego), este mapa (que superpone la dimensión de los territorios imperiales lusos al perfil de Europa) trata de destacar la grandeza de la nación portuguesa (continental, insular y ultramarina) respecto a otros estados europeos (Cairo 2006: 379; Costa 2006: 60-66), con el fin de “incutir no espírito nacional a noção de pertença a uma nação forte, eliminando os sentimentos de pessimismo, descrença e inferioridade enraizados na mentalidade nacional” (Costa 2006: 60)¹⁵. El segundo ejemplo encaminado a aclarar el uso del *mapa logo* en el discurso geopolítico portugués nos lleva hasta la *Exposição Histórica da Ocupação* celebrada en Lisboa en 1937. Allí se presentó el panel denominado *Cultura do Espírito*, que incluía mapas simplificados (logotipos) del Portugal continental e insular (Azores y Madeira) y de las colonias imperiales, reservando el lugar central para el Portugal europeo (representado en una escala muy superior a la del resto de territorios), alrededor del cual se disponían los demás mapas logotipos, en virtud de una estrategia de representación *a-geográfica* (Cairo 2006: 382-383) facilitada por lo que Anderson denominaba *jigsaw effect*. Manifestaciones de dicha estrategia argumentativa de orden visual fueron muy frecuentes asimismo en otro tipo de mapas con gran poder de diseminación (como los incluidos en los atlas escolares, por ejemplo; Cairo 2006: 385), contribuyendo a difundir una serie de ideas geopolíticas e identitarias muy concretas y con gran poder de persistencia.

¹⁵ Existe también una versión alternativa del mapa de Galvão en formato postal donde norteamericano, haciendo un uso argumentativo de diferentes escalas al efecto de magnificar los territorios del imperio luso respecto a la superficie de los EEUU (Costa 2006: 66).

En lo tocante al tablero-mapa de nuestro juego, es significativo constatar que los confines políticos a-geográficos del *mapa logo* del Portugal continental son los únicos que aparecen en todo el planisferio-tablero (con la curiosa extirpación del Portugal insular respecto al cuerpo de la nación), ya que el resto del mundo representado responde a una lógica en apariencia meramente geográfica (propia de una mapa físico), como testimonia la total ausencia de fronteras estatales y la presencia de etiquetas referidas a los diferentes continentes como único indicador de la distribución de territorios (*América do Norte, América do Sul, Europa, África, Ásia y Oceânia*). La mecánica comercial y colonizadora del juego, combinada con los efectos nacionalizadores del mismo, nos muestran un tablero-mundo por el que los jugadores van moviéndose con el único objetivo de acumular riquezas destinadas a fortalecer el Estado portugués. La dimensión espacial bipolar (Portugal-Mundo) es complementada además por la propia estructura de *race game* de nuestro juego, la cual proporciona los mimbres históricos del desplazamiento por el tablero de acuerdo con una lógica opositiva geografía vs. historia, donde el primer elemento pertenece a la escala global (el mundo como tablero) y el segundo a la escala nacional (Portugal como entidad con un pasado imperial). De esta forma, mientras los elementos relacionados con la nación portuguesa aparecen como hitos de la historia casi inmemorial de un país representado en una escala muy superior al resto del planeta, el resto del mundo se configura como escenario geográfico sin presencia de otros Estados, tablero donde se despliega la formación, el desarrollo y el destino históricos de Portugal, según una estrategia en clave nacional(ista) y territorial que no dudamos en calificar de geopolítica.

2.3. *E se mais mundo houvera, lá chegara*: simbolización y encuadre (*framing*)

En la cartografía convencional, los símbolos gráficos constituyen un código complementario a los de proyección y escala y tienen por fin hacer visibles los datos locativos proporcionados por el mapa. Para ello, los cartógrafos se sirven de categorías geométricas (puntos, líneas y áreas) y de variables visuales (tamaño, forma,

textura, orientación y color) cuyo cometido es transmitir diferencias cuantitativas y cualitativas (Monmonier 1991: 18-20). La historia de la cartografía científica ha sido en buena medida un intento de unificar y estandarizar los símbolos gráficos utilizados, ya se trate de signos pictográficos o de elementos no pictográficos. Estos últimos “necesitan siempre explicación, ya sea oral o escrita” (Barber 2006: 76), lo cual casa bien con el carácter separado y regulado del juego (*play*) y de cada juego en particular (*game*) y con el estatus no científico del mapa-tablero. En efecto, como ya vimos al hilo de la descripción relativa a los rasgos materiales y mecánicos de *Quinto Império*, se trata de un *race game* de intención pedagógica basado en la superposición, sobre el planisferio de fondo, de una estructura de casillas no pictográficas por la que los jugadores se van desplazando (de manera física y figurada a un tiempo) de acuerdo con sus propias decisiones y a partir del azar arrojado por los dados. Puntos, líneas y áreas constituyen el vocabulario gráfico del mapa-tablero, declinado a partir de variables como el color, el tamaño y la forma y acompañado también de signos pictográficos referidos a las mercancías que constituyen la base para el intercambio y la compra de monumentos nacionales (oro, azúcar, algodón, etc.).

La confluencia de cartografía y juegos constitutiva de los *map-based games* pedagógicos como los estudiados por Adrian Seville está relacionada sin duda con el mecanismo cartográfico llamado encuadre (*framing*), es decir, la operación de selección y codificación de elementos destinados a ocupar el espacio abstracto, estrechamente emparentada a su vez con la escala y con la proyección. Denis Cosgrove ha llamado la atención sobre el trasfondo epistemológico subyacente a las funciones topológicas propias del encuadre, como son separar lo que está dentro y lo que está fuera o generar y organizar la unidad y la totalidad contenida en el marco establecido. Por ese motivo, el geógrafo británico ve en el *framing* “a territorializing, even imperializing, process” y considera todo mapa “inescapably a classificatory device” (Cosgrove 1999: 10). A la luz de este concepto de encuadre, un somero análisis de los signos gráficos presentes en nuestro tablero-mapa nos llevará sin duda a la idea de compleción y totalidad como objetivo primordial de la dinámica lúdica y cartográfica¹⁶. En efecto, la propia

¹⁶ Totalidad relativa e inteligible sólo dentro del encuadre propio de la perspectiva del juego, todo sea dicho, pues las zonas polares, como ya señalamos, quedan fuera del

disposición física (figuradamente geográfica) de la estructura de casillas presente en *QI*, combinada con la lógica de desplazamiento del juego (visible en ciertos signos gráficos como las líneas de puntos que unen las casillas), dotan al planisferio-tablero de una dimensión cinética característica de los dispositivos cartográficos geopolíticos, encaminados a visualizar y localizar procesos y agentes en su devenir. Edoardo Boria ha hablado, a propósito de cartografía geopolítica, de un mapa fílmico (*movie-map*, en oposición al *photo-map* propio de la cartografía política tradicional), proporcionando una descripción de su funcionamiento que bien pudiera aplicarse a nuestro juego:

Politico-geographical actors (above all, states), were made to move on the stage and interact with one another. For the first time, the reader could perceive their motivating factors and underlying dynamism (Boria 2008: 303).

Un significativo ejemplo de dicha estrategia de encuadre puede verse, por ejemplo, en la categoría “Capital do Reino”, cuyos cuatro representantes (las casillas de Coimbra, Lisboa, Rio de Janeiro y Goa) se sitúan estratégicamente en los tres bloques continentales puestos de relieve por los aspectos proyectivos y de escala analizados con anterioridad (América, Euráfrica y Asia). Su cualidad simultánea de capitales en la mecánica del juego difumina los aspectos históricos y contribuye a esa lógica totalizadora del *framing* también en el plano temporal. Por otra parte, la importancia jerárquica de dichos puntos (su capitalidad, si se nos permite el juego de palabras) es bien visible también en los atributos que se les otorgan, de acuerdo con una lógica de poder a un tiempo lúdica e histórico/geográfica: si Lisboa (a través de la Casa da Índia) se presenta como la única puerta de acceso al Imperio ultramarino *desde* y *hasta* el Portugal continental y Rio de Janeiro permite al jugador llevar a cabo un número de acciones superior al de cualquier otro punto, el hecho de situarse en cualquiera de las cuatro casillas exige a los participantes en el juego de responder a las preguntas de rigor (rasgo propio de la lógica de los *trivia*), mientras la

mapa-tablero. Precisamente para corregir esa omisión de la proyección de Mercator, Arno Peters abogaba por la totalidad (en sentido absoluto) como una de las diez cualidades cartográficas posibles e irrenunciables: “Mantener esta integridad es fundamental en una época en la que ya se han explorado y representado cartográficamente todos los territorios del planeta” (Peters 1991: 98).

compra de monumentos nacionales (verdadero objetivo del juego) puede llevarse a cabo exclusivamente desde esas mismas capitales.

Otro de los aspectos fundamentales responsables del desplazamiento de los jugadores y del desarrollo del juego son las líneas que unen las diferentes casillas. Se trata literalmente de posibles itinerarios encargados de estructurar el dibujo del imperio según lógicas económicas y de exploración, lo que nos lleva a la Era de los Descubrimientos y a su importancia en el imaginario portugués de cariz geopolítico y en su mitología nacional e identitaria. No estará de más recordar que el carácter potencialmente narrativo de los mapas fue subrayado ya por Yuri Lotman en el capítulo octavo de su seminal *La estructura del texto artístico* (1972) donde, a propósito de las relaciones entre espacio, argumento (*sujeit*) y personaje, se hablaba de los mapas como textos de clasificación (o estructurales) susceptibles de albergar acciones (de generar narración) con sólo trazar una línea que marcara un recorrido, una ruta marítima, aérea o terrestre:

El mapa y la ruta tipo son conceptos espaciales y acrónicos, pero desde el momento en que se indica en ellos el camino de un barco, se hace posible plantear la cuestión del tiempo de su movimiento respecto al tiempo del observador (Lotman 2011: 293)¹⁷.

Por lo que respecta a nuestro tablero-mapa, la tendencia a la compleción geográfica cuenta con el apoyo de agentes de excepción como son todos aquellos exploradores y navegantes portugueses cuyas rutas (su desplazamiento en el tablero del mundo) constituyen buena parte de la estructura espacial del juego, distribuida por todas las partes del planisferio, Portugal continental excluido. Así, las rutas trazadas a través de mares y continentes por Diogo Silves, Gil Eanes, Diogo Cão, João Corte-Real, Bartolomeu Dias, Vasco da Gama, Pedro Álvares Cabral, Pero da Covilhã o Fernão de Magalhães, entre muchos otros, constituyen una red mundial de nudos conectados donde la geografía y la historia se dan la mano con el objetivo de

¹⁷ La misma idea había sido ya expresada por el semiólogo ruso pocos años antes en "Sobre el metalenguaje de las descripciones topológicas de la cultura" (1969), donde se hablaba de un posible mapa como texto sin *sujeit* y del efecto de dibujar sobre el mismo los itinerarios marítimos de un barco convertido, de esta forma, en elemento narrativo: "El *sujeit* siempre es un camino: la trayectoria de los desplazamientos de cierto punto en el espacio del modelo de la cultura" (Lotman 1998: 120).

ensalzar los aspectos cuantitativos y cualitativos de los Descubrimientos portugueses.

Por lo demás, grabar las rutas de exploración en los mapas con fines reivindicativos o de conmemoración es una estrategia narrativo-argumentativa bien asentada en la tradición cartográfica de los planisferios europeos al menos a partir del Renacimiento. Cabe referirse, en ese orden de cosas, a mapas tan célebres como el ya mencionado de Juan de la Cosa (1500), con sus inscripciones relativas a los descubrimientos de John Cabot, Cristóbal Colón, Juan de Ojeda, Amerigo Vespucci, Yáñez Pinzón o el portugués Álvares Cabral (Barber 2006: 78); o la carta náutica sevillana elaborada por Nuño García de Torreno en 1525 (por cuenta del emperador Carlos V) como regalo para el nuncio papal en España entre 1525 y 1530, el cardenal Giovanni Salviati. Dicho mapa, donde aparece dibujada dos veces (en el Atlántico y en el Pacífico) la línea de demarcación decretada por el Tratado de Tordesillas (1494), parece haber tenido el cometido de hacer claras las reivindicaciones territoriales españolas frente a Portugal a propósito de las islas de las Especias (Molucas) (Barber 2006: 92-95). Otro ejemplo lo hallamos en el atlas de estilo portulano dedicado en 1544 al abad de San Vaast por el cartógrafo genovés Battista Agnese, quien trabajó en Venecia entre 1536 y su muerte, acaecida en 1564. En dicho atlas se incluye un mapamundi donde pueden verse grabadas en hilos de plata y oro respectivamente la circunnavegación del globo llevada a cabo por Fernão Magalhães en 1522 y la ruta utilizada por los navíos españoles cargados de metales preciosos entre Perú y Cádiz a través del istmo de Panamá (Swift 2006: 69; Riffenburgh 2011: 29). En épocas más recientes, con la progresiva difusión y *democratización* de los mapas permitida por los nuevos medios de reproducción, destacan el atlas del comerciante George Willdey puesto al día en 1750 por el geógrafo real Thomas Jefferys (el autor del ya mencionado juego de mesa cartográfico *The Tour of Europe*), con la orgullosa inclusión del viaje alrededor del mundo acometido por el corsario inglés George Anson en 1743 (Barber / Harper 2010: 98-99) y el mapa del Imperio Británico y sus rutas marinas elaborado por John Colomb y Walter Crane a instancias de la *Imperial Federation League*. Dicho planisferio se publicó en 1886 como suplemento especial del semanario *The Graphic*, con motivo del cincuentenario de la reina Victoria (Boria 2012; Harwood 2008: 130-131). En esa línea imperial mercadotécnica y propagandística, vale la pena

referirse también al bello planisferio de 1927 titulado “The Highways of Empire”, obra de McDonald Gill. Se trata de un encargo del *Empire Marketing Board* (activo entre 1927 y 1933) cuyo carácter argumentativo e ideológico queda reflejado, por ejemplo, en la proyección empleada, que permite ver la superficie total de la tierra a la vez que intenta sugerir la tridimensionalidad de la esfera, o en la localización en pleno centro del planisferio de una Gran Bretaña bendecida con un tamaño considerablemente mayor que el que le correspondería según la escala utilizada y de la que parten las numerosas rutas comerciales del Imperio (Smart 2005: 106-111). Como vemos, las estrategias cartográficas y textuales utilizadas por los autores/diseñadores de *QI* cuentan con una dilatada trayectoria en lo tocante a la elaboración de planisferios y mapamundis a partir del surgimiento de la moderna imaginación geopolítica.

Por lo que respecta a la tradición cartográfica portuguesa de los siglos XV-XVII, de una riqueza y calidad difíciles de igualar (piénsese en nombres como los de Diogo Ribeiro, Diogo Homem o Sebastião Lopes, por citar sólo algunos), nos interesa especialmente el uso que de ella se hizo en la primera mitad del siglo XX¹⁸, en concomitancia precisamente con el surgimiento de la cartografía geopolítica y propagandística al servicio de la ideología imperial. James Derrick Sidaway ha puesto de manifiesto el efecto de concentración del discurso geopolítico en los dispositivos cartográficos, así como la importancia de su difusión masiva en el Portugal de los años 1930-1950 con ocasión de las exposiciones

¹⁸ Este tratamiento tendría, entre otros antecedentes, uno especialmente singular en la parte final de la segunda mitad del siglo XIX con el *mapa cor-de-rosa*. Como es sabido, en esa época la política portuguesa recondujo parte de sus esfuerzos e inversiones hacia el desarrollo de la economía colonial, dando particular importancia al reconocimiento internacional de sus posesiones en el África Austral, Angola y Mozambique, pero también del territorio intermedio – los actuales Zimbabwe y Tanzania, territorios que unía a través del color rosa que se extendía entre el Atlántico y el Pacífico. Sin embargo, estas aspiraciones serían radicalmente interrumpidas, a causa del *ultimátum* presentado por los ingleses al gobierno en enero de 1890. La debilidad y dependencia del reino portugués respecto al británico era tal que el estado luso se vio en la obligación de ceder de inmediato, marcando el inicio de la definitiva crisis del sistema monárquico constitucional, de la que no se recuperará (Ogando 2008: 91-92). Este proyecto imperial caracterizará así, y a pesar de las divergencias, los diferentes regímenes políticos del estado portugués hasta 1974. Nótese que, justamente en este territorio africano, el tablero tiene una casilla dedicada a este mapa.

coloniales¹⁹ o por medio de su presencia en edificios públicos, escuelas y universidades (Sidaway 2000: 122), una línea de investigación que está dando sus frutos en los últimos años. Así, Heriberto Cairo ha subrayado la importancia cuantitativa y cualitativa del uso de planisferios, mapamundis y globos en dichas exposiciones coloniales, poniéndolo en relación con el mismo objetivo de compleción y totalidad geográficas que hemos señalado a propósito del encuadre (*framing*) operado por el mapa-tablero de *QI*: “World map in the exhibitions tried to show in different ways that the sphere of action of the Portuguese Nation was far wider than the small corner of a European peninsula; it stretched all over the world” (Cairo 2006: 374). Abundando en la misma cuestión, pero sin dejar de llamar la atención sobre la necesidad de no circunscribir el fenómeno a los límites temporales marcados por el Estado Novo²⁰, Nuno Costa Silva ha hecho hincapié en la estrategia consistente en mostrar en los mapas de divulgación los aspectos históricos de la colonización portuguesa. Este autor distribuye asimismo los mapas propagandísticos del período 1920-1945 en tres grupos: la rica tradición cartográfica portuguesa presente en archivos y bibliotecas, los planisferios temáticos referidos a los hechos clave de la historia imperial (mapas éstos caracterizados por su factura artística, su monumentalidad y su riqueza simbólica) y una tercera categoría compuesta por una mezcla de las otras dos, con mapas caracterizados “pela utilização de bases cartográficas históricas que sofrem alterações na informação e estética” (Silva 2006: 52). La mención de tres ejemplos concretos pertenecientes a ese período nos permitirá circunscribir ulteriormente la relación formal y funcional del mapa-tablero de *QI* con dicha tradición geopolítica.

En un artículo publicado en 1931 en el *Boletim da Agência Geral das Colónias* y referido a la participación portuguesa en la *Exposition Coloniale Internationale* celebrada en París ese mismo año, el afamado artista Almada Negreiros subrayaba el impacto

¹⁹ Para Patrícia Ferraz de Matos, las exposiciones coloniales portuguesas, “[e]nquanto apresentações seleccionadas da realidade, [...] tinham uma componente pedagógica e procuravam mostrar uma ordem” (Matos 2006: 161). Selección y constitución de un orden son dos atributos cartográficos que, unidos a la intención pedagógica, se corresponden bien con los mapas geopolíticos y con nuestro objeto de análisis.

²⁰ Piénsese, por ejemplo, en el célebre atlas histórico de cartografía antigua (ss. XIV-XVII) publicado por el segundo Visconde de Santarem en 1841, con sucesivas ediciones, o en la *Exposição de Cartografia Nacional* organizada por la Sociedade de Geografia de Lisboa en 1904 (Cattaneo 2006; Silva 2006: 53-54).

causado en los visitantes por los portulanos, planisferios y mapamundis exhibidos en el pabellón portugués y declaraba sin ambages la incontestable superioridad lusa tanto en la tarea descubridora y colonizadora de los territorios ultramarinos como en su posterior plasmación cartográfica. Entre esos mapas²¹, Negreiros destacaba “o planisfério luminoso, que constitui admiração de toda esta gente ignorante da geografia... e da História” (*apud* Costa 2006: 53). El autor de ese *Planisfério das Grandes Viagens Marítimas dos Portugueses* (que se transformará en modelo a seguir con ocasión de futuras conmemoraciones) era Vítor Ventura Ferreira, funcionario de la Sociedade de Geografia de Lisboa, quien contó con la ayuda del mismísimo Almirante Gago Coutinho a la hora de seleccionar y trazar las principales rutas de los descubridores y navegantes portugueses marcadas en blanco en su mapa y retroiluminadas por lámparas situadas detrás de la enorme tela (6 x 3,5 metros). El consiguiente efecto de contraste entre colores y luminosidades daba al mapa un carácter escénico y monumental. Sea como fuere, en la elección de esas rutas destacan no sólo las relacionadas con las a la sazón posesiones coloniales del Imperio portugués, sino también las que condujeron a Brasil o Florida, en cuanto “contribuíam para mostrar a presença portuguesa em quase todo o globo” (Silva 2006: 58), lo que nos sitúa de nuevo en un encuadre relacionado con la totalidad y la compleción geográficas.

Seis años más tarde, el ya mencionado Almada Negreiros, con motivo de la *Exposição Histórica da Ocupação* celebrada en Lisboa (1937), demostraba haber aprendido bien la lección de Ferreira. En efecto, el artista portugués participó en dicha exposición con otro mapamundi monumental situado en la imponente *Sala da Marinharia* y caracterizado por una sabia y calculada mezcla entre cartografía histórica y geopolítica²². Para más señas, el mapa de Almada era una adaptación del celeberrimo planisferio Cantino de 1502, resultado de uno de los más sonados casos históricos de espionaje cartográfico a daño del reino de Portugal (Harwood 2008: 62-64; Riffenburgh 2011: 27). Al igual que en el planisferio original (cuyo estilo portulano remedaba) la zona cartografiada por el nuevo

²¹ Por ejemplo: *Expansão Colonial Portuguesa no Século XVI, Carta das Missões Portuguesas Através dos Séculos* o *Viagens e Descobertas Marítimas ordenadas pelo Infante D. Henrique* (Costa 2006: 58).

²² Una reproducción fotográfica del mapa de Almada Negreiros puede hallarse en Cairo (2006: 377).

mapa correspondía a los mares Atlántico e Índico²³, si bien los añadidos del artista portugués de vanguardia eran significativos. Si el planisferio Cantino pasa por ser el primer mapa de la historia en el que aparece dibujada la línea de demarcación del Tratado de Tordesillas, en su réplica de 1937 dicha línea aparece dos veces, una en el Atlántico y otra en el Pacífico (la misma estrategia, recordemos, utilizada en 1525 por García de Torreno), coincidiendo ésta segunda precisamente con la situación de las islas Molucas, que quedan así claramente enmarcadas (*framed*) en las posesiones portuguesas. Otros elementos dignos de nota son la cita camonianiana que preside la parte superior del planisferio en toda su longitud (“No largo mar fazendo novas vias”, *Lusíadas*, V, 66) o el propio título dado por el autor a su mapamundi, *História Trágico-Marítima*, en alusión a la célebre gavilla de naufragios y sucesos compilada en dos volúmenes por Bernardo Gomes de Brito entre 1735 y 1736. Último elemento digno de nota añadido por Almada Negreiros son las inevitables rutas marítimas de las navegaciones y descubrimientos portugueses que jalonan el planisferio desde Portugal a la India o Brasil, lo cual nos coloca de nuevo en la órbita del mapa-tablero de índole narrativa.

A ese propósito, no queremos dejar de mencionar el impresionante planisferio parietal concebido por el médico Fernando Baeta Bissaya Barreto Rosa y llevado a cabo por el arquitecto Cassiano Branco para el parque temático patriótico denominado *Portugal dos Pequenitos*, inaugurado en junio de 1940 en Coimbra y aún existente y abierto al público a día de hoy. Patrícia Ferraz de Matos, en el marco de sus investigaciones acerca de los aspectos raciales y simbólicos de la política colonial lusa, ha dedicado páginas de gran interés a la interpretación de esta metáfora geográfico-arquitectónica del Portugal salazarista que “pretendeu ser o testemunho de uma «nação» ordenada e dar a ideia de um «mundo português» vasto, diverso, espalhado pelo mundo e com raízes antigas” (Matos 2006: 239). Por nuestra parte, nos centraremos exclusivamente en los rasgos del referido planisferio, situado en la sección del parque denominada “Portugal de Além-Mar”, donde

²³ Según la tradición cartográfica portuguesa posterior al Tratado de Tordesillas (1494) de la carta maestra o carta padrón (*Carta Padrão d'El-Rei*), destinada a registrar los nuevos descubrimientos logrados por los navegantes al servicio del reino y mantenida en el más absoluto secreto so pena de muerte. Las propias vicisitudes de gestación del planisferio Cantino (producido en Italia a partir de una copia ilegalmente realizada y clandestinamente sacada de Portugal) dan fe de lo quimérico de tal pretensión.

asistimos a una representación escenográfica de los territorios africanos y asiáticos colonizados por los portugueses, a los que se añaden Brasil y el Portugal insular. La propia disposición física del parque (un orden espacial, en suma) y su tendencia a direccionar los movimientos del visitante nos conducen de nuevo a la dinámica de desplazamiento geográfico presente en *Quinto Império* y “sugere-nos a ideia de viagem interessante e aprazível por diferentes e longínquos espaços, neste caso por todos os territórios que constituíam o então ‘império colonial português’” (Matos 2010: 9), con las consecuencias en el plano del imaginario geopolítico, nacional y colonial que se deducen de todo ello. El planisferio, que adopta la proyección de Mercator, se halla presidido, como en el caso del mapa de Almada Negreiros, por una cita de Camões (“E se mais mundo houvera lá chegara”, *Lusíadas*, VII, 14), a más de flanqueado por una escultura en tamaño natural de D. Henrique ‘o Navegador’. En él, se muestran en diferente color Portugal y las colonias portuguesas, incluido un Brasil por entonces ya independiente desde hacía más de un siglo (de nuevo, el efecto de *framing* atemporal ya reseñado a propósito de nuestro mapa-tablero). Destacan asimismo las consabidas rutas marítimas de exploraciones y descubrimientos, con sus correspondientes fechas, en virtud de la misma lógica pedagógica que preside *QI*. Otro punto de confluencia entre el planisferio mural conimbriguense y nuestro juego lo hallamos en la dimensión totalizadora del mapa (a los océanos Atlántico e Índico se añade el Pacífico, por medio de la ruta de Magalhães), que ambos comparten con el planisferio luminoso de Ventura Ferreira. A ese respecto, es muy significativa la inclusión en el planisferio del *Portugal dos Pequenitos* de la supuesta ruta marítima de David Melgueiro bordeando todo el norte de Europa y Asia entre 1660 y 1662 hasta completar el paso del Noreste por el estrecho de Bering. Dicha ruta había sido grabada ya por Vítor Ventura Ferreira en su *Esboço das Grandes Viagens Marítimas dos Portugueses*, un planisferio realizado con motivo de la *Exposition internationale coloniale, maritime et d’art flamand* celebrada en Amberes en 1930 (Costa 2006: 56). Ese mapa funcionó sin duda como modesto precedente de su ya reseñado planisferio luminoso (1931), donde volverá a aparecer marcada la ruta de Melgueiro, con el consiguiente efecto de encuadre totalizador, sobre todo cuando se la ensambla con otras rutas circunnavegadoras, en especial la muy celebrada de Magalhães.

Si desplazamos ahora nuestra atención al mapa-tablero de *QI*, podremos constatar que la ruta de Melgueiro a través del paso del Noreste forma parte de los itinerarios a disposición de los jugadores. De hecho, como ulterior confirmación de la estrategia de totalización geográfica subyacente a nuestro juego (y a los ejemplos de cartografía geopolítica de divulgación apenas comentados), no nos sorprenderá tampoco identificar en el tablero una ruta especular (atribuida a João Martins y fechada en 1588) a través del norte del continente americano hasta completar el paso del Noroeste, para acabar llegando (por la otra parte del mapa-tablero) hasta las islas Filipinas, donde el jugador no sólo tendrá la oportunidad de enlazar hacia el norte con la ya mencionada ruta de Melgueiro (frente a las costas de Nagasaki) sino también hacia el sur, pues se utiliza la hipótesis de una posible presencia de Cristovão Mendonça en Australia en fecha tan temprana como 1522²⁴. De esta forma, el mensaje relativo al carácter pionero de la presencia portuguesa en todas las partes del globo (y, por consiguiente, en las cuatro esquinas del planisferio-tablero) queda confirmado. La falta de certidumbre en lo tocante a algunas de las rutas incluidas en el juego (uno de cuyos objetivos es la pedagogía de la historia, no lo olvidemos) no se le escapa a los autores del mismo, como queda de manifiesto en el manual de instrucciones, donde asistimos a la justificación de las técnicas de cartografía geopolítica usadas a la hora de concebir la estructura espacial del juego, las mismas que Edoardo Boria (2012) ha resumido en la etiqueta *geografia fatta con i se*. Así, en la sección de dicho manual titulada, no por casualidad, “Dúvidas na história de Portugal” (2012: 9; 2013: 10), referida a “[v]iagens ou descobertas não confirmadas ou efetuadas por navegadores portugueses ao serviço da coroa Espanhola”, se incluyen informaciones debidamente modalizadas (la cursiva es nuestra en todos los casos) y relativas a la expedición de Magalhães (“*planeada e comandada pelo navegador português*”), a los pasos del Noreste (“[p]resume-se que o primeiro a realizar esta viagem, foi o navegador português David Melgueiro, ao serviço da marinha holandesa”) y del Noroeste (“*terá sido o piloto português João Martins o primeiro a realizar esta viagem*”), al descubrimiento de California (“[o] navegador português João Rodrigues Cabrilho, foi o primeiro europeu a desembarcar no território”) o incluso al de Australia (“*existem teorias não confirmadas*

²⁴ En una de las preguntas de las fichas se pregunta sobre el explorador que “*poderá ter visitado a Austrália em 1522*” (cursiva nuestra).

que atestam a possibilidade dos portugueses terem sido os primeiros Europeus a visitar a Austrália. *Estudos não confirmados* afirmam que três navegadores portugueses desembarcaram na Austrália *antes dos ingleses*). Significativa también es la mención a la familia Corte-Real²⁵ (“[s]ão muitos os feitos destes navegadores, infelizmente, alguns deles, não confirmados”), uno de cuyas supuestas hazañas habría sido “o desembarque de João Vaz de Corte-Real com Álvaro Homem Martins, na América, em 1474 (18 anos antes de Cristóvão Colombo)”. Como podemos observar, el efecto totalizador del encuadre (*framing*), visible en el mapa-tablero (ya analizado en términos cartográficos), halla su correlativa explicitación textual en el manual de instrucciones del juego, haciendo patente una vez más el trasfondo geopolítico que preside la lógica lúdica y simbólica de *QI*.

La estrategia de compleción espacial (geográfica), entendida como el reverso de ciertos mitemas nacional-identitarios muy presentes en el imaginario histórico portugués, halla sin duda su más cumplida plasmación en los dispositivos cartográficos. De ahí la importancia de los mismos en el campo de la propaganda y la divulgación cartográfica, como hemos tratado de demostrar en las anteriores páginas. No por casualidad, entre las catorce *riquezas* portuguesas que aparecen en *QI* (representadas por las casillas anaranjadas) no podía faltar la propia cartografía, “para a qual os portugueses contribuíram com enormes desenvolvimentos, à medida que iam explorando e descobrindo novos territórios”, como reza el propio libreto de instrucciones (2012: 8; 2013: 9). La casilla relativa a la cartografía se halla situada, no por casualidad, junto al cabo de Buena Esperanza, frontera de extrema significación en la historia de los Descubrimientos y en el imaginario portugués posterior. Permítasenos añadir un último elemento en nuestro discurso relacionado también con el uso de planisferios y con el carácter complejo y dinámico de la tradición geopolítica portuguesa basada en el empleo de dispositivos cartográficos. Si observamos con cierta atención el mapa incluido como logotipo de la pieza/carta de riqueza referida a la cartografía (un planisferio, por supuesto), descubriremos, a pesar de su pequeñez, que se trata del mapamundi expuesto en la actualidad en la *Sala dos descobrimentos* del Museu

²⁵ En las fichas se incluye asimismo una pregunta sobre la desaparición de Gaspar Corte-Real en un viaje de exploración a Terranova.

da Marinha de Lisboa (figura 2), sin que haya mención ninguna de esta procedencia en ninguno de los elementos materiales del juego.

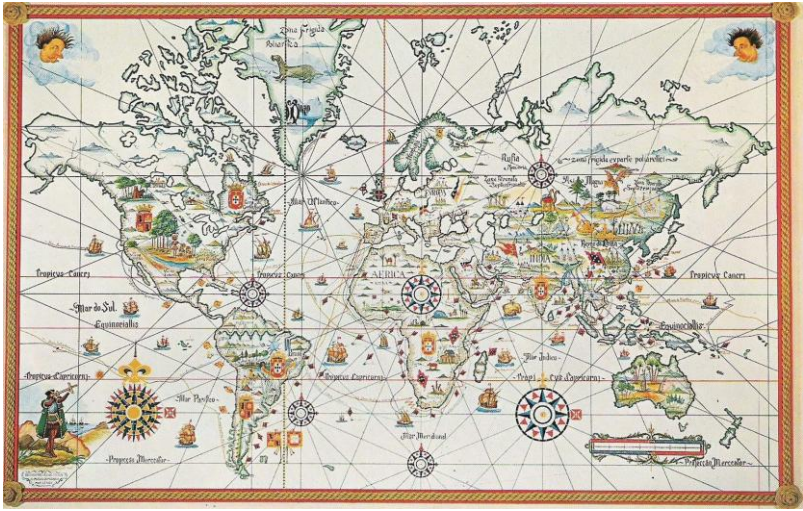


Figura 2. Mapamundi expuesto en la *Sala dos Descobrimentos* del Museu da Marinha de Lisboa

En dicho planisferio volvemos a ver concentrados algunos de los rasgos identificados hasta ahora al hilo de los análisis de ciertos ejemplos de cartografía portuguesa de cariz geopolítico y nacionalizador (entre los que no dudamos en incluir nuestro juego). Al estilo gráfico y cromático de portulanos y cartas náuticas propio de la cartografía portuguesa medieval y renacentista (incompatible, por lo demás, con el conocimiento geográfico mostrado en el mapa, inexistente antes de la primera mitad del siglo XIX), se suma el hecho de llevar grabadas las consabidas rutas marítimas de exploración por el Atlántico, el Pacífico y el Índico, en este caso con la exclusión de aquellos itinerarios no confirmados fehacientemente por las pruebas (como los pasos del Noroeste y del Noreste o el descubrimiento de Australia). Una visita a la sala del Museu da Marinha donde se exhibe el mapa nos permitirá asimismo corroborar la acostumbrada cita camoniana coronando el mapa (esta vez, el primer cuarteto de la octava cuarta, canto V de *Os Lusíadas*, que empieza “Assim fomos abrindo aqueles [sic] mares”). Como en el tablero-mapa de *QI*, la perspectiva nacional portuguesa vuelve a quedar de manifiesto si atendemos al centro del mapa: a pesar de usar la proyección de

Mercator, las diagonales del rectángulo se cruzan en un punto del norte de África (y no en tierras alemanas, como en la proyección original). Dicha centralidad no hace sino proporcionar un núcleo a partir del cual poner de manifiesto la expansión radial de los descubrimientos portugueses por todas las partes del globo, de acuerdo con una concepción casi mesiánica bien presente en el imaginario cultural portugués, como demuestran los estudios centrados en el uso de planisferios con motivo de las exposiciones coloniales del segundo cuarto del siglo XX y su intención de proyectar “the idea that expansion was the Portuguese mission and destiny” (Cairo 2006: 391).

Así pues, a partir de la pedagogía de la nación presente puesta en acto por medio de la representación del pasado, las nociones de misión y destino nos hacen desembocar en la dimensión temporal de lo por venir, un aspecto especialmente importante en la cartografía geopolítica, como afirma Edoardo Boria: “[g]eopolitical maps were the first to openly and contextually portray the legacy of the past, the perception of the present and the aspirations for the future” (2008: 303-304). Las sustanciales diferencias (y consiguiente originalidad) del pensamiento geopolítico portugués respecto al caso de Alemania o Italia (Estados muy recientes, no se olvide), de cuyas escuelas geopolíticas se hace depender en ocasiones y erróneamente al primero, residen en la existencia, en el caso portugués, de una rica tradición cartográfica protonacional susceptible de ser reelaborada al servicio de la pedagogía o la divulgación patrióticas, así como en la posibilidad de combinar esa floreciente tradición cartográfica con una difusa mitología imperial teñida de mesianismo y milenarismo. En palabras de Derrick Sidaway,

Portugal had developed an original geopolitical discourse, which certainly belonged to the wider fascistic and imperial *Zeitgeist*, but one that registered considerable individuality, and which drew upon long-standing Portuguese ideas of mission and destiny (2000: 124).

Confiamos en que la presencia de esa dilatada tradición geopolítica y de sus declinaciones cartográficas en el juego de mesa *Quinto Império* haya quedado suficientemente aclarada con lo dicho hasta aquí.

A modo de conclusión, y a propósito de esa idea mesiánica y escatológica de un destino imperial portugués, queremos dejar

lanzada la que juzgamos una intrigante pregunta acerca de la presencia en nuestro juego de ese mito del *Quinto Império* que le da nombre y lo recorre de forma soterrada en su mapa-tablero. No obstante, a la postre y de forma paradójica, dicho mito no parece tener más relevancia que un pequeño párrafo en el manual (bajo el epígrafe “Porquê *Quinto Império*”; 2012: 7; 2013: 8), si excluimos el diseño del *packaging* (la caja exterior), donde aparece dibujado un *encoberto* de enigmático aspecto que sujeta en alto una llave. En nuestra opinión, dicha figura puede entenderse como interrogación sobre el futuro de un Portugal en crisis que, si se muestra capaz de tomar las propias riendas, recordar su capacidad de descubrir e innovar y aprovechar sus mejores capacidades, podrá recuperar el lugar perdido a lo largo de la historia. A todo ello contribuyen las diferentes imágenes y representaciones localizadas en el mapa-tablero (con el fin de ser integradas en el *gameplay*) y articuladas a través de las diferentes categorías y componentes (fichas, peones, historia...) que constituyen la totalidad del juego. Con la posibilidad siempre incumbente de un Quinto Império futuro abierta por dicho juego, damos por concluida al momento la presente indagación, sin descartar próximos acercamientos a un ámbito de estudio cuyo interés esperamos haber dejado claro a lo largo de las anteriores consideraciones.

Bibliografía

- Aarseth (2001): Espen Aarseth, “Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games”, en Raime Koskinaa, *Cybertext Yearbook 2000*, Jyväskylä, University, pp. 152-171
- Agnew (2003): John Agnew, *Geopolitics. Re-visioning World Politics* [1998], 2nd edition, Londres /Nueva York.
- Anderson (2006): Benedict Anderson, *Imagined Communities. Reflections on the Origins and Spread of Nationalism* [1983 / 1991], revised edition, Londres /Nueva York.
- Barber (2006): Peter Barber (comp.), *El gran libro de los mapas* [*The Map Book*, 2005], Barcelona, Paidós.
- Barber / Harper (2010): Peter Barber y Tom Harper, *Magnificent Maps. Power, Propaganda and Art*, Londres, The British Library.

- Billig (1995): Michael Billig, *Banal Nationalism*, Londres, SAGE.
- Boria (2008): Edoardo Boria, "Geopolitical Maps: A Sketch History of a Neglected Trend in Cartography", *Geopolitics*, 13, 278-308.
- Boria (2012): Edoardo Boria, *Carte come armi. Geopolitica, Cartografia, Comunicazione*, Roma, Edizioni Nuova Cultura.
- Caillois (1967): Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* [1958], édition revue et augmentée, Paris, Gallimard.
- Cairo (2006): Heriberto Cairo, "'Portugal is not a Small Country': Maps and Propaganda in the Salazar Regime", *Geopolitics*, 11, 2006, pp. 367-395.
- Cattaneo (2006): Angelo Cattaneo, "L'Atlas del Visconte de Santarém. Una storia culturale europea tra erudizione, orientalismo e colonialismo", *A História da Cartografia na obra do 2.º Visconde de Santarém*, Lisboa, Biblioteca Nacional, pp. 17-49.
- Cosgrove (1999): Denis Cosgrove, "Introduction: Mapping Meaning", en íd. (ed.), *Mappings*, London, Reaktion Books, pp. 1-23.
- Costa (2006): Nuno Silva Costa, "Cartografia de propaganda e unidade geográfica do império (C. 1920-1945)", *Africana Studia*, nº 9, 2006, pp. 41-68.
- Domingues (2002): Joaquim Domingues, *De Ourique ao Quinto Império*. Lisboa: IN-CM.
- Godlewska (1997): Anne Godlewska, "The Idea of the Map", en Susan Hanson (ed.), *Ten Geographic Ideas That Changed the World*, New Brunswick/New Jersey, Rutgers University Press, pp. 17-39.
- Harker (2005): Christopher Harker, "Playing and Affective Time-Spaces", *Children's Geographies*, Vol. 3. N. 1, pp. 47-62.
- Harwood (2008): Jeremy Harwood, *Los confines del mundo. 100 mapas que cambiaron la percepción de la Tierra* [*To the Ends of the Earth. Maps That Changed the World*, 2006], Barcelona, Blume.
- Huizinga (1944): Johan H. Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture* [1938], Londres / Boston / Henley, routledge & Kegan Paul.

- Järvinen (2008): Aki Järvinen, *Games Without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design*, Doctoral Dissertation Study, University of Tampere (Finland).
- Leerssen (2006): Joep Leerssen, *National Thought in Europe. A Cultural History*, Amsterdam, Amsterdam University Press.
- Lewis / Wigen (1997): Martin W. Lewis y Kären E. Wigen, *The Myth of Continents. A Critique of Metageography*, Berkeley/Los Angeles/Londres, University of California Press.
- Lotman (1998): Yuri M. Lotman, *Estructura del texto artístico* [1972], Madrid, Akal.
- Lotman (2011): Yuri M. Lotman, "Sobre el metalenguaje de las descripciones tipológicas de la cultura" [1969], en *id.*, *La semiosfera II. Semiótica de la cultura, del texto, del espacio y la conducta*, Madrid, Cátedra/Universitat de València, pp. 93-123.
- Matos (2006): Patrícia Ferraz de Matos, *As Cores do Império. Representações Raciais no Império Colonial Português*, Lisboa, Imprensa de Ciências Sociais.
- Matos (2010): Patrícia Ferraz de Matos, "A História e os Mitos. Manifestações da ideologia colonial na construção do Portugal dos Pequenitos em Coimbra", *CIEA7*, 1-28.
- Mäyrä (2008): Frans Mäyrä, *An Introduction to Game Studies. Games and Culture*, London, SAGE.
- Monmonier (1991): Mark Monmonier, *How to Lie with Maps*, Chicago / Londres, Chicago University Press.
- Ogando (2008): Iolanda Ogando, "Zé-Povinho o Portugal en búsqueda de sí mismo", en Esther González Solís (ed.), *El mundo con otros ojos. Cartografía, política y humor gráfico en el siglo XIX*. Cáceres: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura: 87-93.
- Perkins (2009): Chris Perkins, "Playing with Maps", en Martin Dodge, Rob Kitchin y Chris Perkins, *Rethinking Maps*, London/New York, Routledge, pp. 167-188.
- Peters (1993): Arno Peters, *La nueva cartografía* [*Die Neue Kartographie*, 1983], Barcelona, Vicens Vives.
- Riffenburgh (2011): Beau Riffenburgh, *The Men Who Mapped the World. The Treasures of Cartography*, Londres, Carlton Books.

- Seville (2008): Adrian Seville, "The Geographical Jeux de l'Oie of Europe", *Belgeo*, n. 3-4, pp. 427-443.
- Seville (2011): Adrian Seville, "Geographical Pastimes. Two Early English Map Games", *IMCOS Journal*, N. 124, pp. 43-46.
- Sidaway (2000): James Derrick Sidaway, "Iberian Geopolitics", en Klaus Dodds y David Atkinson (eds.), *Geopolitical Traditions. A Century of Geopolitical Thought*, London/New York, Routledge, 2000, pp. 118-149.
- Smart (2005): Lez Smart, *Maps That Made History. The Influential, the Eccentric and the Sublime*, Toronto, Dundurn Press.
- Stockmann / Jahnke (2008): Britta Stockmann y Jens Jahnke, "Playing by the Book. Literature and Board Games at the Beginning of 21st Century", *Homo Communicativus*, 3, n. 5, pp. 127-144.
- Swift (2006): Michael Swift, *Mapas do Mundo [Mapping the World, 2006]*, Lisboa, Bertrand.
- Thiesse (2001): Anne-Marie Thiesse, *La création des identités nationales. Europe XVIII-XIX siècle* [1997], París, Seuil.
- Vakil (1996): AbdoolKarim A. Vakil, "Nationalising Cultural Politics: Representations of the Portuguese 'Discoveries' and the Rhetoric of Identitarianism, 1880-1926", en Clare Mar-Molinero / Angel Smith (eds.), *Nationalism and the Nation in the Iberian Peninsula. Competing and Conflicting Identities*. Oxford: Berg: 33-52.
- Wolf (1997): Mark J. P. Wolf, "Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games", *Film Quarterly*, Vol. 51, N. 1, pp. 11-23.
- Woods (2012): Stewart Woods, *Eurogames. The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*, Jefferson, Mc Farland & Co.