



Miniatura, metáfora, ruina y escombros:

Significaciones sobre el parque Mundo Mágico y su historia

Memoria para optar al Título de Antropóloga Social

Estudiante: Emiliana Cereceda Orrego

Profesor guía: André Menard Poupin

Valparaíso, 2022

A Valparaíso, donde por primera vez sentí admiración hacia las ruinas. La concentración y las ganas de escribir esta tesis se las debo a las dos casas que habité, en el cerro Artillería y en el cerro Santo Domingo, ambas miraron al mar, ambas fueron un tesoro, ruina y animita.

*

Agradezco a mi profesor André Menard por creer en esta investigación incluso desde antes que yo.

A las personas que quisieron de manera desinteresada y generosa, compartir sus experiencias y participar de esta investigación. Agradezco su disposición a conversar, contarme sus recuerdos e historias.

A mi mamá y papá por el apoyo, la contención y el amor, por su sentido del humor, por seguir creyendo en que este país puede sanarse de su mala memoria, por respetar mi criterio y dejarme tomar decisiones erráticas y raras, confiando en su trasfondo amoroso y de aprendizaje.

A mi hermana por ser compañera de mi corazón, porque nuestra amistad es de las pocas cosas eternas que existen.

A mis compañeras de refugio Ana, Victoria, Nepal y Foca, por nuestra casita en el cerro, por los paseos a Torpederas, las tardes de cerámica, los consejos y los sueños en común. Ustedes son una parte importante de esta tesis.

A papo, por amarnos en estos años extraños.

*

ÍNDICE

| | |
|---|-----|
| DEDICATORIA..... | 2 |
| AGRADECIMIENTOS..... | 3 |
| RESUMEN..... | 5 |
| INTRODUCCIÓN..... | 6 |
| <i>Marco metodológico</i> | 9 |
| <i>Las voces de esta investigación</i> | 11 |
| I. MUNDO MÁGICO: REFERENTES, CONTEXTO HISTÓRICO Y EL TRANSCURSO DEL TIEMPO EN EL PARQUE..... | 14 |
| 1.1 <i>Historia de los parques temáticos</i> | 14 |
| 1.2 <i>Contexto nacional durante la creación del parque: políticas territoriales y culturales del régimen militar</i> | 20 |
| 1.3 <i>Creación del parque y sus transformaciones en el tiempo</i> | 23 |
| 1.4 <i>Los intentos por mantener vivo a Mundo Mágico</i> | 44 |
| II. DISCURSOS Y SIGNIFICACIONES SOBRE MUNDO MÁGICO..... | 50 |
| III. ENTRE RUINAS Y ESCOMBROS: QUIEBRE DEL PARQUE, ABANDONOS Y REAPROPIACIONES..... | 65 |
| 3.1 <i>Cierre del parque</i> | 65 |
| 3.2 <i>Sobre la noción de ruina</i> | 28 |
| 3.3 <i>Mundo Mágico en su estado presente</i> | 74 |
| 3.4 <i>Significaciones sobre el abandono y la reapropiación</i> | 86 |
| IV. CONCLUSIONES..... | 100 |
| V. BIBLIOGRAFÍA..... | 106 |

RESUMEN

En esta investigación nos proponemos analizar las significaciones de personas que asistieron al ex parque temático inaugurado en 1983 en la zona poniente de Santiago: Mundo Mágico, y más específicamente, la *Gran Maqueta de Chile en Miniatura*, su atracción principal. Asimismo, buscamos comprender la transformación de dichas significaciones sobre el parque y el imaginario de nación propuesto en Chile en Miniatura, a partir de su quiebre económico y del abandono del recinto, que sucedió en el año 2000. Puesto que este proyecto supuso una articulación de relaciones entre el contexto histórico en que se construyó el parque, el imaginario de nación que allí se propuso, las transformaciones en el espacio en sus distintas épocas, y los discursos y significaciones de las personas que lo recorrieron antes de su cierre, y las personas que se relacionan con su ruina; estudiamos fuentes académicas, documentos oficiales sobre la política cultural del régimen militar, archivos de prensa escrita y audiovisual, en conjunto con la realización de entrevistas.

INTRODUCCIÓN

Mundo mágico fue un parque temático que abrió sus puertas el 7 de julio de 1983 en la comuna de Lo Prado, específicamente en la Avenida General Bonilla #1600. A diferencia de otros espacios diseñados para la diversión, los parques temáticos constituyen espacios de ocio y comunicación de masas organizados en torno a un contenido que guía su hilo argumental y organiza la estética de sus atracciones. Asimismo, esta tipología de parques se caracteriza por enlazar la entretención con un afán didáctico, por medio de propuestas visuales, pedagógicas y tecnológicas con las cuales se construyen mundos perfectos, fantásticos y de variables controladas (Ten, A., 1998).

La creación del Mundo Mágico estuvo a cargo de los empresarios Gerardo Arteaga y Enrique Rodríguez (también dueños de Fantasilandia), quienes se apoyaron en inversiones propias junto con créditos y concesiones estatales, para generar un negocio de diversión masiva que resultara rentable. El parque abrió sus puertas con tan solo la primera de sus atracciones construida, ya que la planificación contemplaba un período de doce años hasta lograr el objetivo final, en el que las cinco atracciones totales estarían en funcionamiento, cada una guiada por un eje temático distinto. Como revisaremos a lo largo de las páginas siguientes, tras la planificación de Mundo Mágico existió una intención consciente de establecer conexiones (e incluso copias lo más idénticas posible) con el imaginario televisivo y escenográfico de los parques diseñados por la Walt Disney Company, siguiendo la línea del modelo neoliberal que impulsó el régimen militar en los años ochenta, que invitaba a abrir el mercado hacia el exterior, imitando modelos económicos, políticos y culturales primermundistas. En este sentido, la promesa de Mundo Mágico fue la de asimilarse a la estética de los parques temáticos internacionales norteamericanos y europeos más grandilocuentes, construyendo un espacio de magia y entretención nunca antes visto en el país.

Por problemas económicos y de gestión, las cuatro atracciones prometidas desde un inicio nunca fueron construidas, y es por ello que la única, principal y protagónica sección que logró ver la luz, fue la *Gran Maqueta de Chile en Miniatura*. Esta atracción consistió en una maqueta a escala 1:25, construida en un terreno con 700 metros de largo por 40 metros de ancho, en la cual se materializó una representación del país, organizada en base al ordenamiento regional recién creado por parte del régimen militar. El *Chile en Miniatura* estaba dirigido para las/os niñas/os del país, y su recorrido era conducido por un tren del cual estaba prohibido bajar para interactuar con las miniaturas de manera directa; junto con ello, un encargado del parque hacía de guía, recitando un guion siempre idéntico en el que se enseñaban datos sobre los hitos seleccionados como los más relevantes de cada región. De esta forma, *Chile en Miniatura* tuvo una orientación pedagógica, buscando enseñar sobre una versión de la historia del país, su geografía, arquitectura e industria, e igualmente promoviendo una forma de habitar dicho territorio y su nueva organización regional. Entendiendo que la producción pedagógica y cultural de aquella época estaba reglamentada por el régimen militar, y que Mundo Mágico contó con el apoyo y la difusión de las instituciones de gobierno; la constitución material del parque nos permite establecer un vínculo con el llamado “golpe estético-cultural” (Errázuriz, 2009), es decir, con la construcción de una nueva estética para Chile, demarcada y definida por las políticas territoriales y culturales del régimen militar. En este sentido, apreciaremos al Chile en Miniatura (de la mano con otras atracciones e iniciativas patrióticas

levantadas posteriormente en el Parque), como elementos inspirados por un profundo nacionalismo y localismo.

Los problemas económicos y la falta de recursos para continuar invirtiendo en el parque, fueron una constante desde su apertura. Por este motivo, a lo largo de los años se levantaron una serie de medidas que llamaremos paliativas, destinadas a acompañar y aprovechar el potencial educativo y comercial del Chile en Miniatura: nos referimos al Jardín Mágico, al Teatro Mágico y sus shows televisivos, y a una serie de juegos “típicos chilenos” que se emplazaron a un costado de la gran maqueta. Pese a estas medidas, el parque tuvo que enfrentar una quiebra económica profunda, y es por ello que en el año 2000 cerró sus puertas al público y abandonó el recinto, después de transportar la mayor cantidad posible de miniaturas para guardarlas en una bodega. Al día de hoy, transcurridos 21 años desde el quiebre de Mundo Mágico, la mayor parte del recinto continúa en un estado de abandono, y tanto las montañas como las piscinas que un día representaron mares, ríos y lagos, y una serie de otras estructuras y objetos, han sido distintamente transformadas, saqueadas, reutilizadas y conservadas.

Esta investigación se apoya en relatos, significaciones y reflexiones de personas que asistieron al parque durante sus años de funcionamiento, y de otras/os que en el presente viven o transitan por las cercanías de su terreno en abandono; posicionándonos en concordancia con los planteamientos de Francisca Márquez (2019), quien escribió sobre la necesidad de realizar una antropología de las ruinas que dirija su atención hacia los procesos culturales e históricos de su surgimiento en el seno de nuestras ciudades contemporáneas, mediante observaciones que abarquen tanto la génesis de su forma material, como las percepciones de quienes las habitaron en algún momento de dicha historia, atendiendo a las narrativas y disputas que se generan en ellas. Estas consideraciones se encuentran en el punto de partida de la pregunta que guía nuestra investigación: ¿cuáles fueron las significaciones de las personas que asistieron al parque, sobre la representación del país que se materializó en Chile en Miniatura?, por otra parte, ¿de qué manera se transformaron estas significaciones a partir del abandono del parque, y en base a su estado actual?

Si bien los parques temáticos han sido abordados en el medio internacional desde la arquitectura, el urbanismo, la filosofía, geografía, economía y turismo; éstos no han sido estudiados desde una óptica antropológica en Chile (Fercovic, 2019). Sumado a ello, los estudios sobre estética y producción visual durante la dictadura militar han sido abordados desde las ciencias sociales, las humanidades y la arquitectura; sin embargo, este tipo de proyectos de índole recreacional, destinados al ocio al mismo tiempo que a la pedagogía, han sido dejados de lado en los análisis sistemáticos, pese a la relevancia de la construcción de imaginarios sobre el país que estos encarnan, especialmente en un parque como Mundo Mágico y en su Chile en Miniatura. En este contexto, nuestra revisión de antecedentes nos permitió dar cuenta de una sola investigación sobre Mundo Mágico en el ámbito académico, tratándose de la tesis en el área de teoría e historia del arte de Céline Fercovic (2019), investigación muy interesante en que se realiza una cartografía visual de este parque temático, a partir de la corriente de los estudios visuales (Richard, N., 2007). Fuera de esta investigación, otras aproximaciones al espacio estudiado nos hablan del interés que este ha despertado en diferentes áreas: hemos encontrado blogs, páginas web, prensa escrita y notas en televisión, junto con un workshop realizado por el artista francés Pierre Huyghe, invitado por el

Programa Internacional de Profesores Visitantes de la Escuela de Artes UC en el 2015, sobre el recinto abandonado que hoy pertenece a la Municipalidad de Lo Prado. Por otra parte, el arquitecto Gonzalo Carrasco realizó una investigación sobre la historia que existió tras la construcción de Mundo Mágico, junto con el imaginario de nación que se representó, abordando esta temática únicamente desde el ámbito de la arquitectura. En cambio, para esta tesis no solo son relevantes los elementos seleccionados por los arquitectos como los más relevantes del país, ni el contexto histórico que demarcó ciertos límites de lo válido e inválido para construir estética y discursivamente un imaginario sobre la nación; sino también, los imaginarios y significaciones personales de quienes han visitado Mundo Mágico en las diferentes etapas de su historia de vida, tanto en su funcionamiento como en su situación de abandono actual.

Las páginas que siguen están orientadas entorno al objetivo general de identificar y analizar las significaciones de las personas sobre las distintas etapas de la historia de Mundo Mágico, y específicamente de su atracción central, Chile en Miniatura. Para ello, hemos organizado la investigación a partir de tres objetivos específicos: describir las características del contexto histórico, los referentes y la propuesta material de Mundo Mágico; identificar y analizar las significaciones de las personas que visitaron el parque durante sus años de funcionamiento; y, por último, analizar los motivos del cierre del parque, junto con su estado actual, y las significaciones de quienes habitan o transitan por las cercanías del terreno abandonado. Estos objetivos se trabajan, respectivamente, en los tres capítulos de la investigación.

En el primer capítulo de este estudio, titulado “Mundo Mágico: referentes, contexto histórico y transcurso del tiempo en el parque”, se abordan las características de los parques temáticos en base al concepto de heterotopía (Foucault, M., 1978), y más específicamente, los elementos que han sostenido al referente máximo de Mundo Mágico: Disneyworld. Más adelante, ahondamos en el contexto político de los años ochenta en Chile, profundizando en las decisiones del régimen militar en materia de producción cultural y de territorio (basándonos en la regionalización realizada por Augusto Pinochet en 1974). Este contexto dialoga y nos permite entender el tercer y último punto de este capítulo: la historia del Parque en los años de su creación y apertura al público, su propuesta estética, y el imaginario nacional propuesto en Chile en Miniatura. En este capítulo realizamos un diálogo con las visiones de Álvaro Pedraza, arquitecto del parque con quien nos reunimos y entrevistamos, sobre sus motivaciones, inspiraciones e intenciones tras la construcción del Chile en Miniatura; asimismo, el arquitecto nos compartió la *Guía de Chile en Miniatura*, documento que nos permitió analizar punto por punto los diferentes hitos que se escogieron para representar a cada región, bajo las nociones de metáfora y miniatura (recursos utilizados por el arquitecto para hacer la representación de Chile).

En el capítulo dos trabajamos a partir de los recuerdos de personas que asistieron al parque, para así comprender sus imaginarios, discursos y significaciones entorno al Chile en Miniatura y la representación del país que allí se difundió. Como desarrollaremos en las páginas siguientes, estos relatos nos llevaron a reflexionar sobre la estética, el hilo argumental y las materialidades de Mundo Mágico, bajo las nociones de rito (asociado al recorrido pautado, con dirección obligada y siempre idéntico por el Chile en Miniatura); y de juego (la esencia juguetona de las miniaturas).

En el tercer capítulo de esta investigación trabajamos sobre lo acontecido en el Parque desde los años 2000 en adelante; para ello, en primer lugar, realizamos una revisión histórica que nos

permitió comprender los motivos que llevaron al cierre y quiebre del Parque, para luego situarnos teóricamente en el concepto de ruina, y en algunos estudios relevantes que se han hecho sobre espacios abandonados. En tercer lugar, describimos el terreno del ex Parque Mundo Mágico en su condición presente, el estado de las miniaturas y estructuras que aún sobreviven, y las diversas reapropiaciones que se han hecho del lugar; para luego profundizar en las significaciones de nuestras/os entrevistadas/os sobre la situación actual del antiguo Parque, adentrándonos en sus emociones al respecto, sus posturas críticas y sus visiones sobre las posibilidades nuevas que se han abierto a partir del abandono material.

En el capítulo cuatro se presentan las conclusiones de esta investigación.

Marco metodológico

Para realizar esta investigación utilizamos un enfoque cualitativo, por la necesidad de reconstruir el orden interno subjetivo de las personas que entrevistamos, accediendo a una forma particular de representación subjetiva, de la experiencia de haber recorrido Mundo Mágico durante su funcionamiento, y de habitar o transitar por las cercanías de su terreno abandonado. Este enfoque nos permitió abrir diálogos extendidos, guiados por una serie de criterios sobre los que buscamos ahondar en primer lugar, pero también abiertos a las posibilidades, reflexiones y emocionalidades emergentes en el transcurso de las entrevistas.

La planificación original de nuestra metodología contemplaba la realización de entrevistas in situ, en el mismo terreno abandonado del ex Mundo Mágico, con una serie de actores que recorren por los alrededores del lugar, y otras/os que ingresan al parque ya sea para cuidarlo, refugiarse y pasar la noche, andar en bicicleta BMX, pintar graffiti, prender velas en las animitas, y otro tipo de actividades. A partir de estos discursos, nos propusimos construir mapas que darían cuenta, por un lado, de las significaciones de estas personas sobre el espacio, y por el otro, de una observación y descripción detallada de las materialidades y usos que se hacen en el lugar. Sin embargo, la contingencia a raíz de la pandemia por COVID-19, nos obligó a cambiar los planes, ya que el trabajo de campo que pudimos llevar a cabo en el terreno, sucedió en momentos en que la comuna de Lo Prado se encontraba en fase uno de la cuarentena, es decir, las salidas estaban prohibidas, existiendo solo dos permisos semanales para la compra de insumos básicos o para hacer algunos trámites esenciales. Esta situación provocó una baja drástica en la afluencia de personas tanto al interior como en los alrededores del terreno, asimismo, nuestra intención inicial de recurrir a las/os vecinas/os del sector tocando las puertas de sus casas se vio frustrada, por el mandato de mantener distancia social para evitar el contagio del virus. Esta situación nos llevó a transformar por completo el marco metodológico de nuestra investigación, ajustándonos a las nuevas circunstancias.

Pese a lo anterior, mantuvimos nuestras ideas basales, apoyándonos en las propuestas de Doreen Massey (2005), sobre el abordaje teórico y metodológico que debe contemplar el estudio sobre los espacios: en primer lugar, Massey (2005) plantea que el espacio es producto de interrelaciones, y por lo tanto, debemos atender las interacciones de distintos discursos, contextos y objetos, desde lo inmenso y global hasta lo mínimo e íntimo; luego, la autora plantea que el espacio es la esfera de posibilidad para la existencia de lo múltiple, es decir, es necesario pensar el espacio bajo la

coexistencia de diversas trayectorias heterogéneas; en último lugar, el espacio está siempre en construcción, siempre es parte de un proceso, nunca está determinado, nunca está cerrado. Estos planteamientos nos llevaron a construir una metodología que fuera capaz de atender a la multiplicidad y complejidad de la historia de vida del espacio de Mundo Mágico y sus distintos períodos, considerando los contextos históricos y políticos que lo han envuelto, los diferentes usos que han existido, los diversos estados de sus materialidades a lo largo del tiempo, junto con los discursos y significaciones de quienes lo han observado y habitado en sus distintas etapas.

Para el primer capítulo de esta investigación hemos realizado una revisión bibliográfica profunda, dividida según ejes: fuentes académicas que abordan un análisis sobre las categorías estéticas y el contenido argumental de los referentes de Mundo Mágico (parques temáticos en general, y el modelo de Disney World); fuentes institucionales (archivos de la Municipalidad de Lo Prado y documentos de instituciones de estado tales como el SERNATUR) respecto a la historia de Mundo Mágico y su cercanía con el turismo de los años ochenta y noventa en Chile; fuentes de prensa escrita y audiovisual, y documentos de internet tales como blogs y grupos de Facebook e Instagram, relativos a la historia del parque y sus diferentes atracciones; y en último lugar, accedimos a fuentes personales, especialmente una guía detallada sobre todos los hitos del Chile en Miniatura, junto con una colección fotográfica, que Álvaro Pedraza, arquitecto del parque, nos prestó para tomar apuntes, no así para sacar fotografías. Por último, hemos realizado una entrevista en profundidad con el arquitecto en su propia oficina, en la que nos propusimos abordar el imaginario y las ideas que lo motivaron a decidir la forma material y el contenido de Chile en Miniatura, desglosar uno a uno los hitos del país descritos en la guía, y ahondar en sus reflexiones sobre los motivos que llevaron al cierre del parque. Si bien esas fueron las categorías que planificamos, la entrevista tuvo un carácter no estructurado, abriéndose a las temáticas emergentes propuestas por Pedraza, quien, generosa y largamente, profundizó en sus referentes propios en materia arquitectónica y especialmente en el área de la entretención de masas, en sus significaciones sobre el contexto político de la época, entre otros elementos.

Para el segundo y tercer objetivo de esta investigación, nos hemos propuesto profundizar en los recuerdos y las significaciones de personas de diversas edades y contextos, quienes asistieron al parque en los años de su funcionamiento, y/o que en el presente tienen una relación relativamente cercana con el terreno abandonado. Para ello, hemos realizado una convocatoria en la red social Instagram, mediante una publicación que explicó la temática de nuestra investigación, haciendo un llamado a quienes hubieran asistido, trabajado, o mantenido algún vínculo memorable con el parque. Asimismo, esta publicación fue compartida en el Instagram @lopradoconectado, medio que es leído por una gran cantidad de vecinas/os de la comuna; esta difusión nos permitió contactar a catorce personas que se interesaron luego de haber leído la publicación, y realizar entrevistas con cada una/o de ellas/os. De esta forma, la selección de nuestra muestra tuvo dos criterios: el haber asistido a Mundo Mágico en alguna(s) ocasión(es) y guardar recuerdos significativos sobre esta experiencia, y/o tener el guardar alguna relación con el terreno en su estado actual. El hecho de haber realizado la convocatoria mediante redes sociales aportó riqueza a la muestra, por la amplitud y el alcance de la difusión, cuestión que permitió contactarnos con personas de un variado rango étéreo y condición socioeconómica.

A excepción de la reunión con el arquitecto del proyecto, las demás entrevistas en profundidad que realizamos sucedieron vía online, por motivos de la contingencia sanitaria. Los ejes temáticos que

estas abordaron fueron los siguientes: caracterización de la persona entrevistada (nombre o apodo, edad y origen geográfico), relación con Mundo Mágico (motivos por los cuales asistieron al parque), conocimientos sobre la historia del parque, y recuerdos de las características física del lugar y de los diferentes usos de cada una de sus secciones. En último lugar, solo para quienes cumplieron con ambos criterios de selección de la muestra, abordamos el presente del ex parque Mundo Mágico, profundizando sobre las percepciones sobre las transformaciones que han sucedido con los años, el estado físico actual del terreno y los usos que se hacen del mismo.

Para analizar la información compartida por nuestras/os entrevistadas/os, en primer lugar, transcribimos todas las entrevistas, para luego codificarlas en base a los ejes temáticos que explicamos recientemente. Una vez que organizamos la información, pudimos desprender ciertos contenidos clave que aparecieron con mayor fuerza en los discursos de las personas entrevistadas, analizándolos y estableciendo diálogos con una revisión bibliográfica que nos permitió acceder a ciertos estudios teóricos han abordado dichas temáticas.

Respecto a los aspectos éticos que tomamos en cuenta para realizar las entrevistas, previo a ellas enviamos un documento de consentimiento informado a las participantes de la investigación, pidiéndoles su autorización, y explicando de manera detallada cuales son los objetivos, metodologías, y temáticas a abordar.

Para realizar la observación y descripción profunda del estado actual del ex Mundo Mágico, nos apoyamos en una pauta de observación que abordó las características del espacio (contexto general de su ubicación, materialidades diversas que lo componen, dimensión, materia prima, estado de conservación, integridad y presencia de alteraciones y/o modificaciones a la forma original, de dichas materialidades); y los diversos usos que se realizan en el terreno (perfil de las personas que hacen uso del lugar, edad, género y motivos por los que se encuentra ahí, lugar y circunstancias en las que se sitúa el uso, nivel de visibilidad, si está cerca de las rejas que permiten ver desde la calle, o en lugares más escondidos, y si el uso personal o compartido). Este último punto de la pauta de observación fue difícil de realizar dadas las condiciones sanitarias del contexto en que se realizó esta investigación, ya que, como comentamos unas páginas atrás, la afluencia de personas al interior y en las cercanías del terreno bajaron drásticamente como consecuencia de la fase uno de la cuarentena en la que se encontró la comuna de Lo Prado durante varios meses. Pese a ello, logramos tener contacto y dialogar con los guardias del recinto, así como breves conversaciones con los administradores, quienes no quisieron ser entrevistados.

Las voces de esta investigación

En este apartado presentaremos a las personas que fueron entrevistadas para realizar este estudio, respetando sus nombres o apodos, y la información que estas quisieron compartir con la finalidad de establecer un perfil de las voces que aparecen en las páginas siguientes.

Álvaro Pedraza, con 65 años y de profesión arquitecto, habita en la ciudad De Santiago, comuna de Vitacura. Como mencionamos en el capítulo I, Pedraza fue el creador del plano y ejecutor del mapa de Chile en Miniatura.

Alejandro, de 35 años, vivió toda su infancia en la comuna de Lo Prado y asistió muchas veces al parque Mundo Mágico de niño. A los 25 años se fue a vivir a Santiago Centro, trabajando como productor de eventos musicales hasta la pandemia, actualmente se encuentra reinventando su carrera.

Daniela, de 37 años, ha vivido toda su vida en el mismo block ubicado en Lo Prado, y actualmente se dedica a ser profesora de historia en un liceo de la comuna. Tiene muchos recuerdos de infancia en el parque Mundo Mágico, al que asistía con su mamá y su hermana; además, vive en San Pablo con Neptuno, por lo que pasa muy seguido por fuera de las ruinas del parque.

Francisca, de 31 años, ha vivido toda su vida en Cerro Navia y afirma que no podría irse de allí. Estudió pedagogía en matemáticas y en el presente trabaja en dos colegios a la vez. Durante su infancia visitó Mundo Mágico tres veces y luego fue una vez más siendo adolescente.

Francisco, de 36 años, vivió en Lo Prado hasta los 10 y luego se mudó a Estación Central, donde vive hasta el día de hoy. Es psicólogo laboral y afirma que el análisis de sus vivencias de niño en Mundo Mágico, se apoyan en la perspectiva que le ha aportado su profesión.

Hans, de 35 años, habitante de la comuna de lo Prado a la salida del metro Pajaritos durante toda su vida. Trabaja estacionando autos en las proximidades de la PDI, que se ubica en frente al ex Mundo Mágico. Tiene recuerdos de todas las etapas de su vida tanto del parque en sus años de apertura, como en su presente de abandono.

Jacqueline, de 28 años, vivió en Providencia hasta los 26 que se mudó a Lo Prado junto a su pareja. Es profesora de inglés, y recuerda haber asistido varias veces al parque junto con su hermana, siendo niñas.

Jaime, de 63 años, es político independiente, y fue candidato a Concejal por la comuna de Lo Prado en las recientes elecciones del año 2021 (no fue electo). Ha realizado diversos trabajos territoriales en la comuna desde hace veinte años, dedicándose específicamente al área cultural, trabajando y fundando la Corporación Folclórica de la comuna, la que ha tenido una acción itinerante, y por un período se ubicó en el ex Teatro de Mundo Mágico.

Jopi, 32 años, nació en Puerto Varas y habitó en Santiago Centro entre los dos y los seis años, para luego partir a vivir en La Serena. Es psicóloga de profesión, actualmente vive en Valparaíso y guarda recuerdos muy vívidos e importantes de su infancia en Mundo Mágico, por haber celebrado un cumpleaños allí.

María, de 43 años, es socióloga de profesión y ha vivido siempre en la zona oriente De Santiago, específicamente en Las Condes. Pese a habitar lejos de Mundo Mágico, recuerda haber asistido al parque varias veces, atravesando la ciudad en metro para llegar.

Pedro, de 50 años, fue habitante de La Cisterna durante su infancia, y actualmente vive en el Barrio Franklin. Asistió a Mundo Mágico en el año 1990, cuando su hijo tenía un año y el 19, y luego una vez más a los 25.

Ramón, de 32 años, vivió en Lo Prado hasta los 22 y asistió varias veces a Mundo Mágico, porque en su colegio los estudiantes que sacaban buenas notas eran premiados con entradas. Actualmente vive en Ñuñoa, y trabaja como publicista en una empresa.

Rodrigo, de 46 años, fue vecino de la zona poniente de Santiago durante toda su vida, hasta los 20 vivió en Pudahuel y desde allí en Cerro Navia. Asistió al parque de niño, y su mayor recuerdo es haber “conocido” la nieve en las montañas del *Chile en Miniatura*.

Ximena, de 43 años, actualmente es habitante de la comuna de La Reina, pero vivió toda su infancia y adolescencia en Lo Prado, y trabajó como monitora y guía del tren de *Chile en Miniatura* durante los fines de semana, desde 1995 hasta el año 2000, entre sus 17 y 23 años.

Manuel, 54 años, es el guardia del parque en la actualidad, y habita en la comuna de Lo Prado, a 15 minutos de su trabajo en micro. Su horario es de lunes a viernes desde las 9 de la mañana hasta las seis de la tarde, momento en el cual es reemplazado por su compañero, quien hace el turno de noche.

I. Mundo Mágico: referentes, contexto histórico y el transcurso del tiempo en el parque

1.1 Historia de los parques temáticos

Como escribió Rafael Esteve (2001), el moderno concepto de parque de diversiones proviene de una evolución experimentada por los parques de recreo, zonas donde la aristocracia renacentista francesa de fines del siglo XVIII buscaba darse un descanso del ajetreo ciudadano. Hacia fines de ese siglo ya existían en Europa parques con atracciones mecánicas, sin embargo, fue en la última década del siglo XIX que surgió en Nueva York el primer parque de atracciones como negocio de diversión permanente, con una montaña rusa como eje central. Luego de esa construcción, Esteve (2001) apunta que los parques comenzaron a multiplicarse en Estados Unidos y en Europa, reuniendo en sus interiores una gama heterogénea y dispersa de atracciones y estéticas.

La figura de los parques temáticos emergió como una evolución del parque de diversiones, puesto que en estos existe un núcleo que articula y homogeniza tanto la estética de sus objetos para la diversión, como el comercio que sucede en su interior, generando una narrativa coherente destinada a aumentar las ventas y el número de visitantes. Asimismo, esta tipología de parques se caracteriza por enlazar la entretención con un afán didáctico, por medio de propuestas visuales, pedagógicas y tecnológicas con las cuales se construye un mundo perfecto, fantástico y de variables controladas, estructuradas entorno a un contenido específico (Ten, A., 1998).

En sintonía con ello, Otamendi (2009) se refirió a los guiones discursivos y a las estrategias publicitarias que son propias de los parques temáticos, afirmando que su objetivo es delimitar los marcos de significado de las materialidades que componen a cada parque, para que la experiencia de los visitantes se encuentre pautada. El poder de los parques temáticos emana, justamente, de la línea discursiva que se materializa e impone a los visitantes: imágenes y símbolos son privilegiados, jerarquizados u omitidos, para así concretar una narrativa determinada. En su libro de ensayos llamado Variaciones sobre un Parque Temático (1990), Michael Sorkin afirma que el paradigma de los parques temáticos se basa en la construcción de entornos aparentemente benignos, en los que todos sus elementos han sido organizados de manera tal que se posee un control absoluto sobre la experiencia de los visitantes.

Ana Saburgo (2018) escribió que, en general, estos parques se construyen en áreas abiertas aledañas a la ciudad, no en su centro mismo. Su pretensión es realizar un cruce entre ostentación, magnificencia, equilibrio visual y zonas verdes. Para esta autora, inmersión es el concepto clave: la arquitectura y los objetos del parque fabrican experiencias y atmósferas capaces de volvernos inmersas/os en ellas, permitiéndonos evadir la realidad. En su libro Fantasías a la manera de Callot (1986), Ernst T.A. Hoffman plantea la inmersión como una herramienta clave para los diseñadores de espacios de consumo, definiéndola como una serie de estrategias cuyo fin es lograr que el espectador pierda el control al interior del espectáculo en el que se encuentra envuelto. Más adelante ahondaremos sobre este concepto.

Habiendo llegado a este punto, es preciso referirnos al parque temático de diversiones que, por su grandilocuencia, difusión, y por las características que a continuación repasaremos, constituye el mayor referente de todos los que fueron construidos posteriormente a él (entre ellos Mundo Mágico): nos referimos a Disneylandia.

El primer parque Disney surgió en California en el año 1955, construyendo una suerte de ciudad de paso en la que el control de los visitantes estaba asegurado por su núcleo central: el Castillo Disney. Si bien los costos de Disneylandia hoy en día son relativamente elevados, Saburgo (2018) apuntó que, en sus inicios, el parque fue pensado para usuarios de clase media, ya que, tras la revolución industrial, dicha clase social comenzó a demandar bienestar psíquico mediante el ocio, las vacaciones y el entretenimiento de masas.

Ana Saburgo (2018) afirmó que el modelo urbanístico de Ebenezer Howard tuvo una gran influencia en la creación de Disneylandia: en Garden Cities (Howard, E., 1965), Howard planteó un modelo urbanístico que proponía romper con la sociedad de clases mediante la comunitarización de la propiedad de la tierra, combinando lo urbano con la vegetación en un ambiente utópico. Disneylandia se habría apoyado sobre este paradigma para luego pervertirlo (Saburgo, 2018), construyendo no una verdadera ciudad, sino una ciudad de paso también utópica, pero enteramente controlada. La utopía de Disney se apoyó en un poder doble: por un lado, el discurso narrado en las películas Disney, y por otro, el guión y la grandilocuente serie de atracciones del parque. A continuación, presentamos una fotografía que retrata el eje central del parque, en su inauguración hacia el año 1955:



Disneyland, Anaheim, California. Día de Inauguración, 1955. Vista: Niñas/os en las afueras del Castillo de la bella durmiente. Fotografía tomada el 17.07.55 por autor/a desconocida/o. En línea: <https://www.dememoria.mx/entretenimiento/espectaculos/1955-disneyland/>

Disneylandia fue formulado sobre diferentes dispositivos, los que fueron organizados por Saburgo (2018) en tres ejes: los conceptos clave que rigieron su construcción, sus categorías estéticas, y los

mecanismos arquitectónicos. En el primer eje se apunta a las nociones de worldmaking y simulación, complementarias entre sí: la primera de estas consiste en la construcción material de una determinada representación del mundo, a partir de la reconfiguración de sus elementos ya existentes (Goodman, N., 1978). Por otra parte, el concepto simulación fue extraído de las propuestas de Jean Baudrillard (2005), quien reflexionó sobre el goce que producen las representaciones del mundo que se fabrican en parques como Disneylandia, apuntando que este goce no sería el fruto de una distancia radical entre el mundo que se presenta en Disney, versus el mundo “real”; por el contrario, este goce se debe al hecho de que en sí mismo, Disney es un testimonio de las contrariedades e incoherencias del mundo real. Bajo esta óptica, el parque es un dispositivo que emplaza al mundo real, denunciando que es éste último es el que se ha transformado en simulacro:

“Disneylandia es un modelo perfecto de todos los órdenes de simulacros entremezclados. Es un juego de ilusiones y fantasmas (...) suele creerse que este mundo imaginario es la causa de su éxito, cuando en realidad lo que atrae a sus visitantes es el microcosmos social, el goce religioso de la miniatura, de la América real, encarnación escenificada de los propios placeres y contrariedades.” (Baudrillard, J. 2005: 25)

En una línea similar, años atrás Michel Foucault (1978) escribió que las ferias de diversiones son un tipo especial de heterotopía, concepto utilizado para definir a ciertos espacios en los que existe una ruptura radical entre el interior y el exterior, estableciendo un corte temporal absoluto e imponiendo una temporalidad nueva y obligatoria, de la cual no es posible escapar. Este corte varía según el tipo de heterotopía: mientras que en los museos y bibliotecas el tiempo es acumulado al infinito, en las ferias de diversiones éste es borrado, incitando a un fugaz retorno a la infancia. En similitud a la noción de simulación, en las heterotopías se generan ficciones que impugnan a lo real (aquello que queda excluido): un otro-espacio es creado de manera tan perfecta y meticulosa, que se vuelve capaz de denunciar al espacio real por su mala disposición, confusión y desorden. A fuerza de puras ilusiones, los espacios heterotópicos son lo bastante sutiles y hábiles para disipar la realidad y minar el lenguaje, impidiendo nombrar esto y lo demás, y por ende arruinando la sintaxis, aquella que ha de mantener unidas a las palabras y las cosas. Vistas de esta forma, las heterotopías desafían al espacio real mediante la representación, impugnación e inversión de sus elementos. Su creación suele estar vinculada a dispositivos gubernamentales, sin embargo, las heterotopías pueden reforzar estos dispositivos, como también pueden ser nodos críticos, válvulas de escape ante el orden impuesto.

En los lugares heterotópicos los límites espaciales son estrictos, definiendo lo que es incluido y excluido, lo que entra y lo que sale, lo visible y lo invisible para las/os visitantes. De esta forma, en una heterotopía se vive el acontecimiento de los acontecimientos, la ilusión del control absoluto y una sensación de que es imposible escapar del tiempo que allí es específicamente producido. Bajo esta óptica, es posible considerar a Disneylandia como una ilustración de la noción Foucaultiana de heterotopía, entendiendo que la arquitectura del parque persiguió la finalidad de representar un mundo de características muy específicas y controladas.

Respecto a las categorías estéticas que se despliegan en el parque, Saburgo (2018) se refiere a la creación de atmósferas inmersivas. La generación de atmósferas como las que existen en los parques Disney, depende de la existencia de dispositivos destinados a volver profundamente inmersos a sus visitantes (Sloterdijk, 2011). Para estar inmerso es preciso descontextualizarse, perder en algún grado el control, y es por ello que los parques temáticos son una suerte de isla, desunida radicalmente del entorno que los circunda. Nada más contrastante que la soledad del estacionamiento (puesto que uno es abandonado al salir), con el mundo imaginario y saturado de masas humanas emanando calor desde el interior del parque (el efecto multitudinario debe existir, incluso si este también es un simulacro). Dentro: un abanico de directrices magnetiza y canaliza a la multitud en flujos dirigidos; fuera: la soledad.

Los elementos del lugar poseen formas y colores que sintonizan con el núcleo temático del parque, armando así una gran caja en cuyo interior sucede la diversión, mediante un recorrido mecanizado y perfectamente controlado. Esta caja se asemeja a la que describió Le Corbusier en *Espacio Inefable* (2006: 7):

“Una caja mágica que contenga todo lo que vuestro corazón pueda desear.
La caja tiene forma cúbica, lleva en sí todo lo necesario para el milagro,
la manipulación y la distracción. Lleva a cabo una evasión ilimitada a partir de la
consonancia excepcionalmente justa de los medios plásticos empleados,
abriendo una profundidad que aparenta borrar los muros.”

El conocimiento previo y la historia común de las/os visitantes con los objetos del parque es una parte fundamental del recorrido por la caja mágica, es por ello que en Disneylandia se construyen metáforas literales de la ciudad mayor en que se encuentra localizado, cuestión que genera un estado de estupefacción desorientadora entre sus visitantes (Saburgo, 2018).

En último lugar, Saburgo (2018) se refiere a los mecanismos arquitectónicos utilizados en Disneylandia, apuntando que estos reúnen a la nostalgia con la seducción: mientras un interior juguetón invita a la inmersión mental dentro de una época de infancia, y por ende a un estado emocional nostálgico; hacia el exterior, reina la atmósfera del consumo, diseñada para seducir. De esta forma, los objetos fluctúan de manera ambivalente entre la nostalgia y el deseo de consumo, desestabilizando en algún nivel el comportamiento de los visitantes. Por otra parte, la arquitectura en Disneylandia tiende a exaltar la ternura en sus objetos, generando compasión y aceptación ante la aparente inocencia de un entorno de consumo disfrazado: “Disney tornó cute la naturaleza, la historia y los estilos artísticos, convirtiendo lo misterioso, peligroso y mundano en un mundo de fantasía infantil. Disney impuso que todos los estímulos deben causar agrado” (Cross, G., 2005).

En sintonía con lo anterior, apreciamos que Disney se ocupa de dar una imagen *buenista* de su marca, evitando el exotismo de los primeros parques temáticos, transitando desde una estética tradicional de parque de atracciones, hacia la estética de lo *cute*, en la que personajes como Mickey son clave ya que ambientan a la ciudad en miniatura, convenciendo a las/os visitantes de que nada malo podría ocurrir en su interior. En este punto llegamos a la noción de miniatura, que posee un rol protagónico en nuestra investigación.

Dentro de Disneylandia existe una sección llamada *It's a Small World*, nacida a partir de una ampliación que se hizo en el año 1966. La idea provino de dos años atrás, en la Exposición Universal de Nueva York en 1964, cuando el fondo Unicef de las Naciones Unidas se planteó el objetivo de promover la paz mundial, incitando a la unión de los niños de todos los países del mundo. Diseñado por la factoría Disney bajo el auspicio de Pepsi, se creó un recorrido por los cinco continentes del planeta miniaturizados, cada uno reproductor de un estereotipo de los lugares, habitados por niños igualmente estereotípicos, quienes recorrían *el crucero más feliz que ha navegado por el mundo* (Saburgo, 2018).

“It’s a Small world no sólo miniaturiza imágenes que recreen los países a los que aluden sus escenas. De hecho, no resultan ni siquiera ser representaciones realistas de estos escenarios o miniaturas fieles en absoluto. Es la combinación de luz, sinestesias que asocia el color de cada uno de los ambientes a una percepción real o los movimientos continuos de cada uno de los elementos, la que provoca una empatía que vuelca a los objetos hacia fuera de sí mismos” (Saburgo, 2018: 168).

La siguiente ilustración nos permite apreciar a un conjunto de niñas/os, habitantes de cada uno de los países del mundo, quienes, tal como indica Saburgo (2018), no son un reflejo fiel ni realista de sus referentes, limitándose a consistir en estereotipos basados en elementos superficiales:



“Small world of cute”, diseño de Jerrod Murayama para *It's a Small World*, una de las secciones de Disneyland. Fuente: DisneyParks Blog. En línea:

<https://disneyarks.disney.go.com/blog/wallpapers/45th-anniversary-wallpaper-its-a-small-world-desktop/>

Para cerrar lo dicho hasta aquí sobre el referente máximo de los parques temáticos, el trabajo de Saburgo (2018) nos permite concluir que en estos lugares la arquitectura deja de ser medible mediante parámetros objetivos, pues su enfoque está puesto en invocar determinadas sensaciones en los visitantes, especialmente el deseo de consumo. De la mano con lo anterior, las nociones de heterotopía y de inmersión son protagónicas, ya que nos permiten pensar al parque como un espacio radicalmente separado del exterior, con una dinámica y temporalidad propia, en la que las/os visitantes se ven inmersas/os y por ende descontextualizadas/os.

1.2 Contexto nacional durante la creación del parque: políticas territoriales y culturales del régimen militar

Hacia 1982, momento en que el parque Mundo Mágico abrió sus puertas al público, Chile llevaba nueve años viviendo bajo la dictadura cívico-militar dirigida por Augusto Pinochet. El régimen militar impuesto en 1973 rompió de manera drástica con el modelo de desarrollo nacional que había venido dándose hasta el momento (con ciertos matices, de acuerdo a la presencia de distintos grupos políticos en la cabecera de los gobiernos de turno). El estilo dictatorial acrecentó la ruptura entre el desarrollo social y político, con el crecimiento económico del país; las posibilidades de movilidad social se estancaron de forma difícilmente reversible, desarticulando las estructuras económicas, políticas, sociales, sindicales y culturales que existían en Chile, a fin de construir una sociedad nueva, enteramente reglamentada por el sistema neoliberal (Arenas, F., 2009).

En este contexto, la “Doctrina de Seguridad Nacional” constituyó el marco de principios para la acción del régimen militar (Junta Nacional de Gobierno, 1974). En ella se definió una política antimarxista, nacionalista y autoritaria, en conjugación con un modelo económico neoliberal, en el que las prioridades fueron privatizar y desnacionalizar los recursos, abrir la economía hacia el exterior del país, y establecer la libertad de precios como mecanismo de asignación de recursos.

Dentro de los principios mencionados es posible vislumbrar una tensión que ha sido subrayada por diversos autores: ¿de qué manera fue posible compatibilizar un esquema político nacionalista, con un modelo económico radicalmente neoliberal?, y de la mano con ello, ¿cuáles fueron las características del nacionalismo del régimen pinochetista? Para profundizar sobre estas interrogantes, abordaremos dos ejes que son pertinentes para nuestra investigación: por un lado, la relación con el territorio que mantuvo el régimen militar, y por otro, su relación con la cultura.

Respecto del primer eje, Sergio Boisier (2000) apuntó que el concepto territorio tuvo un rol importante dentro de los discursos y acciones del régimen, ya que históricamente éste ha despertado un interés profundo entre los militares, por tratarse de su espacio profesional por excelencia. Si bien habían existido avances previos sobre esta materia, el régimen militar fue el primero en crear regiones político administrativas para el país (Arenas, F., 2009). El afán regionalista de la dictadura militar se fundamenta en “El Ladrillo, Bases de la política económica del Gobierno Militar Chileno” (De Castro, S. 1992), documento que expresa de manera abierta el carácter descentralizado de la política económica del régimen, cuestión que se extrapola al ordenamiento de las regiones. En este marco, el objetivo de la regionalización de 1974 fue restar poder al Estado, descentralizando el poder público, aumentando la seguridad nacional y, según la argumentación

militar, dotando de una mayor unidad a la nación. En el Ladrillo (1992) se subraya la necesidad de que el modelo económico alcance un mayor aprovechamiento del territorio, y es por ello que Santiago no podía ser el núcleo único. En último lugar, se afirma la necesidad de establecer fronteras rígidas y bien definidas.

Recogiendo los análisis de Caro y Flores (2020), consideramos que en la regionalización se conjugaron una amplia trama de relaciones sociales y de poder, por ende, esta fue una acción de carácter geopolítico, entendiendo esta noción como el sistema de relaciones políticas que sucede a nivel territorial. En su libro *Geopolítica* (1977), el mismo Augusto Pinochet compartió su visión sobre este concepto, bajo la influencia de la Escuela Geopolítica Alemana y la corriente del darwinismo social, utilizando la noción de espacio vital -abordado primeramente por Ratzel (Francisco Arellano, 2019)- para referirse a que los pueblos están en una lucha constante por ampliar sus límites, siendo la nación *más fuerte* la que gana en la lucha. Aquí las fronteras juegan un rol central: no solamente es importante ampliarlas, sino también hacer un aprovechamiento profundo y vasto de las zonas nacionales ya anexadas. La regionalización se inserta en este panorama, constituyendo una tecnología política capaz de organizar logística, técnica y jerárquicamente el poder autoritario, desplazándolo hacia el conjunto de instituciones desplegadas en todo el territorio del país. Las regiones, así entendidas, constituyen pautas de gestión del territorio, unidades espaciales que agilizan y mantienen vivo a un determinado orden de sociedad y poder estatal. En suma, el objetivo de la regionalización habría sido reforzar el sentido estructural de las medidas y transformaciones impuestas por el régimen militar (Quiroz, 2019).

Ahora bien, una vez que las regiones fueron definidas administrativa y formalmente, el régimen utilizó una serie de recursos publicitarios y correlatos gráficos sobre la geografía del país, para asentar esta nueva delimitación regional en el imaginario de la población. Se trató de dispositivos pedagógicos y autoritarios que afianzaron una idea unívoca de nación: se pretendía que, al cerrar los ojos y evocar la región de Arica y Parinacota, la región del Maule, o la ciudad de Frutillar, en todas las mentes se evocara una misma fotografía.

En una entrevista realizada al historiador y arquitecto Rodrigo Booth, quien ha centrado su investigación en la construcción de imaginarios sobre el paisaje típico chileno que han existido en diversos momentos políticos e históricos del país; el arquitecto definió al paisajismo como un género pictórico ampliamente utilizado como recurso turístico, publicitario y educativo. Las imágenes del paisaje se reproducen de manera mecánica en el marco de políticas estatales, proveyendo de ideas sobre el territorio que buscan construir un paisaje típico y canónico que condense determinadas virtudes escénicas del territorio. De acuerdo con Booth, el paisaje nacional difundido durante la dictadura militar, pretendió unificar y aplanar la diversidad realmente existente, dando cuenta de *un solo* Chile:

“La factibilidad técnica de la reproducción mecánica ha permitido, durante el último siglo, extender el impacto de las escenas paisajísticas hacia gran parte de la población, garantizándose una provisión normalizada de imágenes del territorio de una nación. Ello ha permitido la construcción social de una idea visual del territorio, que podría denominarse como el paisaje típico o canónico de un país (...) En esta labor participan diferentes actores,

pero es quizá el Estado el principal interesado en conseguir los beneficios que conlleva la constitución del paisaje típico, puesto que con su establecimiento se da un paso importante en la unificación simbólica de la diversidad sostenida en la realidad.” (Booth, R. 2006: 1)

Si bien ahondaremos en este punto más adelante (al referirnos a las características de la maqueta de *Chile en Miniatura* que existió en Mundo Mágico), hasta este punto es preciso agregar que el imaginario de paisaje chileno promovido por el régimen, fue propio de un nacionalismo militar, difusor de orgullo hacia los hitos nacionales, hacia Chile como un *país bello y aguerrido* por su compleja geografía y clima, y por la hermosura de sus regiones.

Al preguntarnos mediante qué dispositivos estas imágenes fueron difundidas, nos encontramos con una variada gama de revistas y otras herramientas publicitarias que eran financiadas, o simplemente difundidas por el Estado en aquella época. Por mencionar algunas, consideramos las revistas y los libros Mampato, Perico Trepa por Chile, Papelucho, Icarito, los periódicos vigentes, entre otros. Estos medios difundieron un cierto estereotipo de nación afín a los parámetros dictatoriales sobre esta materia, cuestión que como veremos más adelante, dialoga de manera directa con la maqueta de *Chile en Miniatura*, atracción central del parque Mundo Mágico.

Llegados a este punto nos adentramos en el ámbito cultural del régimen militar. El término políticas culturales, referido a un conjunto de guías sistemáticas y regulatorias de la acción cultural en los países (Fritz, K.D., 2019), nos permite comprender que el régimen militar en Chile se sirvió de una serie de dispositivos culturales destinados a forzar un consenso en la legitimación del mismo régimen. El desafío mayor fue encontrar un modo para encajar el nacionalismo militar y la política neoliberal, en el área de la cultura.

Entre los años 1973 y 1989, la creación cultural en Chile estuvo fuertemente reglamentada y censurada; la única que el Estado avaló fue aquella que explícitamente tomó una posición afín al régimen, y quienes realizaran acciones culturales en oposición, ponían en riesgo sus vidas. Es por ello que en el Chile de aquellos años la cantidad de acciones culturales bajó drásticamente, hecho que la oposición llamó *apagón cultural*, criticando al régimen por entregar los contenidos culturales a los flujos del mercado internacional, y por someter a restricciones tan rígidas a los medios de comunicación y a las actividades culturales disidentes. De este modo, el concepto de *apagón cultural* fue utilizado por la oposición como una denuncia ante las adversidades económicas e ideológicas que se estaban viviendo en el país (Fritz, K.D., 2019).

Por su parte, el gobierno se encargó de negar la existencia del supuesto apagón, apuntando que este era un invento para crear adversidad en contra del régimen; en el diario oficial se indicó que “porque hay unos cuantos escritores y artistas exiliados, la izquierda cree que ya no puede existir en el país nadie con talento” (Diario La Nación, 10 de septiembre de 1980). Desde el Ministerio de Educación se señaló que “el apagón cultural no existe; lo que pasa es que se ha confundido el concepto con una crisis de lectura” (La Tercera de la Hora, 23 de septiembre de 1972). Como parte de su campaña en contra del llamado *apagón cultural*, el gobierno inició un camino de producción cultural aparte, cuyo eje central fue la difusión de una representación nacionalista y militarizada del país, cuestión que es visible en el discurso de Gustavo Leigh, emitido el 1974:

“Por eso aspiramos a un régimen profundamente nacionalista, en que Chile y lo chileno sean nuestra fuente inspiradora. Tenemos que amar a Chile, amar a nuestros campos y ciudades, cuyo progreso debemos sentir como propio; amar a nuestro glorioso pasado histórico, con sus héroes y sus grandes estadistas; amar a nuestra bandera, nuestro escudo y nuestro himno patrio, símbolos todos de la nacionalidad” (Leigh, G. 1974).

A partir de esta cita, es posible apreciar una definición esencialista de la nación y su cultura, un terreno hispano plano, católico, respetuoso y servil frente a una autoridad fuerte e impersonal, propia de un orden social jerárquico y sin conflictos sociales. La versión militarista de la nación chilena se encarnó en símbolos, prácticas, vestuarios, guías turísticas, revistas, programas televisivos, dispositivos de entretenimiento de diversa índole, entre otros; elementos que hicieron referencia visual y conceptual a la identidad construida. Fritz (2019) señaló que estos elementos se fueron gestando a lo largo de reiterativos procesos de construcción y reconstrucción del imaginario estatal sobre el país, desde los inicios en la constitución misma del Estado Nacional. De esta forma, la dictadura militar no inventó la estética del país, sino que priorizó unas formas por sobre otras, erradicando ciertas manifestaciones asociadas a la identidad popular y de clase, cuyo origen provino especialmente de artistas e intelectuales de izquierda, ligados al gobierno de la Unidad Popular. Estos imaginarios populares fueron erradicados mediante una *limpieza* integral del país: un golpe estético, como lo llamaron Leiva y Errázuriz (2009).

De acuerdo con Fritz (2019), la evocación del paisaje en la construcción de un determinado imaginario del país, se propuso consolidar la soberanía nacional sobre el territorio, arraigando un sentimiento de amor y defensa hacia el mismo, sus océanos y sus fronteras. El discurso nacionalista del régimen privilegió la estética del valle central, y se amparó en una lectura militar de la historia del país, de acuerdo a un entendimiento tradicionalista, único y obligatorio de la noción de cultura:

“Se revelaron aquellos aspectos que serían propios de la cultura nacional, provenientes de momentos fundacionales de la nación, habiendo nulas posibilidades de alterarlos, ya que toda transformación o aporte foráneo sería considerado un perjurio. Bajo esta definición de la cultura nacional, las políticas posibles de poner en práctica eran la repetición permanente e inalterable de aquellas prácticas que encarnaban la identidad y la sacralización de los símbolos considerados representativos (...) la dictadura puso sus esfuerzos en convencer a la población de que esas prácticas y objetos pertenecían a la comunidad nacional completa, y no solo a un grupo o una parte de esta; por lo tanto, era tarea de todos los chilenos cuidar y resguardarlos de los peligros que la acechaban, principalmente de la infiltración de elementos extraños. Así, se erigió una definición estrecha de la cultura y la identidad nacional como un “deber ser”, como una tarea que cumplir.” (Fritz, 2019:67)

1.3 Creación del parque y sus transformaciones en el tiempo

Para abordar la historia de la creación del parque Mundo Mágico, hemos entrevistado a Álvaro Pedraza, arquitecto principal del proyecto, quien creó al *Chile en Miniatura* y participó en el planeamiento de la estructura completa del recinto. El arquitecto fundador de la firma Swinburn &

Pedraza Arquitectos, relató que fue Gerardo Arteaga (empresario multimillonario, dueño y financiador de Fantasilandia y Mampato hasta la actualidad), quien se vinculó con la Municipalidad de Lo Prado (dueña del terreno), presentando el proyecto de crear un parque de diversiones muy particular, cuyo eje central sería un Chile miniaturizado, conformado por ciertos hitos de cada una de las regiones recién creadas por el gobierno dictatorial. Respecto a Arteaga, el arquitecto Pedraza señaló: “Arteaga es el hombre que puso el financiamiento, y que tuvo el sueño y la inocencia de creer que se podía hacer un reencuentro feliz de la gente con su propio país en miniatura. Entonces él es el Disney chileno, es un hombre que ama y entiende el esparcimiento (...)” (Entrevista a Álvaro Pedraza, Santiago, 09.12.2020)

Es preciso mencionar que, al igual que las comunas Pudahuel y Cerro Navia, Lo Prado fue fundada el 7 de marzo de 1981. Nace por el decreto con fuerza de ley N° 1-3.260 del 17 de marzo de 1981, a partir de la Reforma Administrativa (Ley de Descentralización de Comunas) impuesta por la dictadura militar. Anteriormente se llamaba Las Barrancas, territorio que abarcaba la actual comuna de Pudahuel, y ciertos sectores de Quinta Normal y de Maipú (Subsecretaría de Desarrollo Regional y Administrativo, 2021).

Durante el año en que Gerardo Arteaga se reunió con la directiva a cargo de la comuna para presentarle el proyecto y pedir que el terreno le fuera facilitado, esta se encontraba compuesta por militares y otros funcionarios adeptos al régimen. De acuerdo a la investigación sobre el Parque que realizó Céline Fercovic (2019), si bien en los inicios del proyecto el Municipio entregó apoyo para la gestión de Mundo Mágico, e incluso pese a que la máxima representante del Ministerio de Educación y la directora de SERNATUR lo consideraron un aporte a sus respectivas áreas, ninguna de estas instancias entregó un apoyo económico en los años siguientes. En otras palabras, el parque fue propulsado y promovido por las autoridades, pero no subvencionado en ningún nivel por las mismas. En nuestra entrevista con Álvaro Pedraza, éste planteó que la situación descrita fue en desmedro del proyecto cultural y pedagógico (así lo definió Pedraza) que sustentó a la construcción del Parque: bajo su óptica, las exigencias de la concesión municipal, la distancia que tomó SERNATUR, y agregado a ello, el esfuerzo descomunal por mantenerse activos en medio de una gran crisis económica, fueron grandes problemas para alcanzar las proyecciones iniciales de Mundo Mágico.

Pese a lo anterior, el día 7 de julio del año 1983 sucedió la inauguración privada del parque, difundida por los diarios El Mercurio y La Tercera de la Hora. Al evento asistieron una larga serie de personas y amistades del empresariado chileno, figuras ligadas a la iglesia y autoridades civiles y militares, entre ellas el ex alcalde de Pudahuel Felipe Montero, el entonces ministro de Pudahuel (entre los años 1989 y 1983) Eduardo Bajut, la Ministra de educación Mónica Madariaga, el militar Francisco Jorge Prado (dirigente del sector gremialista quien fue ministro de agricultura entre 1982 y 1988, el intendente de la Región Metropolitana Carol Urzúa (militar que meses después fue asesinado en la comuna de Las Condes), y la directora de SERNATUR Margarita Ducci (Fercovic, 2019).

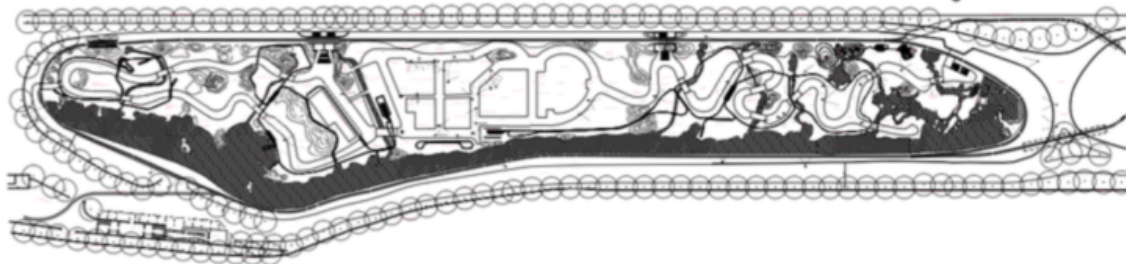
En aquellos años, el panorama económico del país consistía en una pugna profunda entre las iniciativas dictatoriales por impulsar el libremercado en Chile, la gran crisis económica que atravesó al país en 1982, y el reajuste económico implementado hacia el año 1985 por el Ministro de

Hacienda Hernán Büchi (Salazar y Pinto, 2002). Dicho contexto permitió soñar con un proyecto de parque de diversiones de enorme envergadura y gran inversión monetaria, con préstamos bancarios y estatales destinados a sustentar al Parque en el ámbito tecnológico; sin embargo, la crisis económica precarizó su materialidad, y tornó aún más endeble su constante y necesaria mantención.

Siguiendo a Fercovic (2019) y a los propios relatos de Pedraza, Mundo Mágico se presentó ante Chile como un parque temático compuesto por cinco grandes atractivos (los que se irían construyendo con el pasar de los años, en base a las ganancias económicas que en teoría el Parque permitiría acumular): *La Gran Maqueta de Chile en Miniatura*, *las cuarenta miniaturas del mundo*, *un viaje por la jungla*, *el fondo del mar* y *la sociedad del futuro*. Todas ellas serían construidas entre el año 1983 (en el que se inauguró el parque), y el año 1995, momento en el que todas las etapas se encontrarían en funcionamiento. Esta propuesta nos permite observar de antemano, una clara intención de acoplar el proyecto del Parque con el conjunto de entretenimiento, educación y tecnología, propulsado por Walt Disney Company desde Estados Unidos. Dejando de lado la *Maqueta de Chile en Miniatura*, Fercovic (2019) realizó un paralelo entre el resto de las atracciones planeadas (que nunca se realizaron, por falta de recursos económicos), y determinados recintos ya construidos en Disney: *Un viaje por la jungla* es conceptualmente muy similar a “Adventureland”, atracción de Disney realizada a partir de la serie de documentales “True-Life Aventures”, grabados por Disney entre 1950 y 1960; *El fondo del mar* se corresponde con “20,000 Leagues Under the Sea: Submarine Voyage” (1971); *Las cuarenta miniaturas del mundo*, coincide con “It’s a Small World”, atracción ya descrita al inicio de este capítulo; en último lugar, *La sociedad del futuro* se relaciona con Epcot Center (Experimental Prototype Community of Tomorrow, área temática dentro de Disneyland).

A continuación, profundizaremos en la única de las atracciones que sí logró ser construida: *Chile en Miniatura*. Al entrevistarnos con Pedraza ahondamos en las motivaciones que llevaron a planificar esta atracción, pudiendo desprender tres elementos principales: la idea de apuntar a lo más alto, la intención de otorgar una posición grandilocuente a la nación chilena, y la decisión de miniaturizar. En esta línea se manifestó Gastón Centeno (trabajador de UCV Televisión que tuvo un rol protagónico en la creación del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, al cual nos referiremos más adelante), en su blog dedicado a recordar el parque y su programa televisado:

“Una de las mayores atracciones de Mundo Mágico, era el recorrido a pie o en tren por “Chile en Miniatura”, donde estaban los principales lugares de Chile en coloridas y excelentes maquetas, realizadas por artistas modelistas de la época. Estas fotos fueron tomadas con una de las primeras cámaras digitales, tenía solo 1 mega pixel, pero era suficiente...” (Centeno, G. 2012: título 28)



Mundo Mágico (2015), levantamiento arquitectónico realizado por Gonzalo Carrasco en el marco de la investigación *Chile en Miniatura: ciudad, paisaje y representación en el Chile de los 80s*, en la Universidad Andrés Bello.

En cuanto a los referentes que se utilizaron para crear estas maquetas, el arquitecto Pedraza se refirió a ciudades extranjeras y primermundistas, lo que para él constituyó la crónica de una muerte anunciada, por la imposibilidad de insertar en un territorio con las características de Chile, un modelo pensado para ese tipo de países:

“Con Gerardo hablábamos de Nueva York, ciudades así, planificadas, juveniles y empresariales, ciudades formuladas para la felicidad. Yo le decía que me parecía utópico hacer esto en un mundo convulsionado como es latino América, siempre pensé que el general de la población chilena no estaba, preparada ni a la altura para un proyecto así. En Chile los contrastes son tremendos, son otras realidades. Pero él me decía, hay que apuntar hacia lo alto, queremos dejar este legado a Chile, queremos que la gente tenga conciencia de lo que es Chile.” (Entrevista a Álvaro Pedraza, Santiago, 09.12.2020)

Del párrafo anterior se desprende la importancia de la nación chilena, elemento que fue mencionado una y otra vez durante la entrevista. La nación chilena merecía un podio, un lugar accesible a la población donde poder brillar, ser querida y admirada, y al mismo tiempo, de acuerdo a las palabras de Pedraza, esta debía ser protegida en su identidad y en sus fronteras, límites frágiles capaces de quebrarse como producto de la llegada de habitantes extranjeros:

“Lo que me interesaba mucho era mostrar nuestra geografía que es resiliente. Los propios chilenos no lo saben, pero esta nación es única, la geografía es única, un borde costero impresionante, una variedad, una riqueza humana, una unidad humana... ahora eso está medio roto con la migración, pero es propio de este país.” (Entrevista a Álvaro Pedraza, Santiago, 09.12.2020)

Al mismo tiempo, el parque fue planificado con un afán educativo: la idea era que la gente aprendiera a querer a esta tierra, involucrándose con los símbolos de la nación. Para lograr esta misión ambiciosa, la estrategia utilizada fue la escala en miniatura. Seguimos a Gonzalo Carrasco (Carrasco, G., 2016) cuando este afirma que el objetivo de miniaturizar ciertos hitos del país implicó una operación de profunda selección y descontextualización del paisaje nacional: por una parte, la materialidad del Chile en Miniatura nos habla de un imaginario de paisaje nacional, y por otra, en ella se manifiesta el proyecto para una futura construcción ideal de la nación (ambos procedimientos son indisolubles del contexto político dictatorial antes descrito). Como vimos más

atrás, el proyecto Mundo Mágico se valió de referentes que habían realizado antes la producción de mundos en miniatura, reproduciendo fragmentos de realidad a través de una selección de arquitecturas y paisajes. Respecto de *It's a Small World* (espacio cerrado al interior de Disneylandia), Carrasco (2016) anuncia que la particularidad del caso chileno (además de un presupuesto infinitamente menor, cuestión que se evidenció en su precariedad material), fue que su exhibición tuvo lugar en un terreno exterior, lo que conjugado con la escala propia del modelo miniatura, permitió a los visitantes tener una visión total, y por ende la sensación de tener un dominio sobre el lugar.

Reflexionando entorno a las virtudes inherentes al gesto de miniaturizar, en el capítulo “La ciencia de lo concreto” del libro “El Pensamiento Salvaje”, Lévi-Strauss (1964) observa ejemplos tales como los jardines japoneses, los autos de juguete y aquellas botellas de vidrio en cuyo interior se sitúa un barco muy pequeño. El autor afirma que, para comprender a un objeto mediante el proceso del conocimiento, lo que tendemos a hacer es separar sus elementos constitutivos, con el fin de apreciarlo por partes; bajo esta óptica, la fragmentación constituiría una estrategia para superar la resistencia que opone el objeto. Contrario a este proceso, al ser reducido, el objeto pierde parte de su magnificencia, cuestión que acrecienta y diversifica la sensación de poder sobre el homólogo de aquel objeto que ha sido tomado como referente: el homólogo simplifica al objeto, volviéndolo aprehensible en una sola mirada.

Lévi-Strauss agrega a la anterior propiedad de la miniatura, el que ella se construya a mano, cuestión que la vuelve algo más que una simple proyección u homología pasiva del objeto referente, en la medida en que ésta es capaz de componer una verdadera y nueva experiencia sobre el referente, y su carácter artificial permite ver e interiorizarse en los engranajes de su fabricación. De esta forma, el autor anuncia la virtud mayor del modelo reducido: renunciando a ciertos elementos sensibles, la miniatura es capaz de adquirir nuevas dimensiones de índole inteligible.

Ahora bien, la decisión sobre qué procedimiento usar para miniaturizar a un referente, constituye un problema cuya solución puede tomar diversos caminos, por lo tanto, la decisión escogida en sí misma da cuenta del cuadro general de permutaciones posibles, al mismo tiempo que evidencia el hecho de que su forma ha sido dada virtual o arbitrariamente. Como consecuencia, el espectador entra en contacto con otras posibilidades de resolver el mismo problema, cuestión que confusamente lo hace sentir agente o creador, justamente, de aquello que el creador original ha optado por excluir. Así, otras perspectivas suplementarias permanecen abiertas, entregando a los espectadores la ilusión de tener una dosis de control sobre la realidad miniaturizada.

En referencia a este tema es interesante agregar la perspectiva de Giorgio Agamben (2007) en “El país de los juguetes”, cuando el autor relaciona las nociones de miniatura y juguete. Siguiendo a Agamben (2007), tanto los objetos viejos como los nuevos, e incluso aquellos que aún pertenecen a la esfera del uso (un auto, una escoba, una olla, una cocina), son susceptibles de convertirse en juguetes mediante la miniaturización. Dicho lo anterior, el autor se pregunta sobre la esencia del juguete, considerándola como algo eminentemente histórico: el juguete, en tanto objeto miniaturizado, es aquello que perteneció una vez, ya no más, a la esfera de lo sagrado o a la esfera práctico-económica:

“La esencia del juguete es algo eminentemente histórico, e incluso podría decirse que es lo histórico en estado puro. En ningún otro sitio podemos captar como en un juguete la temporalidad de la historia en su puro valor diferencial y cualitativo: ni en un monumento, ni en un objeto de anticuario, ni en un documento de archivo. Con respecto a los anteriores, el juguete representa algo más y distinto. ¿Qué sobrevive del modelo luego de su transformación en juguete? Por cierto, no se trata de su significado cultural ni de su función, ni siquiera de su forma. Lo que el juguete conserva de su modelo sagrado o económico, lo que sobrevive tras el desmembramiento o la miniaturización, no es más que la temporalidad humana que estaba contenida en ellos, su pura esencia histórica.” (Agamben, 2007:25)

A partir de estas reflexiones, apreciamos que mediante una particular manipulación (la miniaturización), el juguete es capaz de materializar la historicidad contenida en los objetos. Si el valor y el significado de las cosas viejas se encuentra en función justamente de su antigüedad, del modo en que traen al presente un tiempo pasado; contrario a ello, el juguete fragmenta y tergiversa el pasado, miniaturizando a su vez el presente (en otras palabras, jugando con la sincronía y con la diacronía al mismo tiempo), volviendo tangible la temporalidad humana en sí misma, “la pura distancia diferencial entre el una vez y el ya no más” (Agamben, 2007).

Ahora bien, volvemos con Álvaro Pedraza cuando éste señala un concepto muy relevante, que se enlaza y dialoga con las conceptualizaciones recién desplegadas sobre la miniaturización:

“Algo muy interesante fue que no solo elegimos las ciudades más representativas, sino también, como arquitectos, señalamos lo que nos parecía la arquitectura más rescatable. Lo que le ofrecimos a Gerardo fue hacer la réplica exacta a escala, real, con planos. No un invento de la Moneda, sino réplicas exactas, de manera que la gente pudiera ver con rigor la obra de Toesca; ahí está nuestro sello arquitectónico. En definitiva, el modelo que seguimos fue la selección de elementos, luego el llevarlos a la escala miniatura, para armar distintas metáforas de la nación chilena. De esta manera, todas las miniaturas, metáforas o hitos, se reunirían en una unidad mayor: una gran metáfora de la nación.” (Entrevista a Álvaro Pedraza, Santiago, 09.12.2020)

La noción de metáfora no es escogida de manera aleatoria, y atrás de ella existe un recorrido teórico que es interesante revisar, pues tiene enlaces en común con la miniaturización. En el ensayo “El tabú y la metáfora” de José Ortega y Gasset (1925), el autor plantea a la metáfora como una potencia fértil a través de la cual las personas somos capaces de salir de lo real: “Fuera de la metáfora, lo que más podemos hacer es sumar o restar unas cosas de otras. Solo la metáfora nos facilita la evasión y crea entre las cosas arrecifes imaginarios, florecimiento de islas ingravidas.” (Ortega y Gasset, 1925)

Para Ortega y Gasset, la actividad mental de metaforizar es verdaderamente única: la idea de suplantar una cosa por otra no se explica por el afán de llegar a esta, sino al contrario, por el de rehurla. Esto quiere decir que, en tanto máscara que se pone sobre un objeto para volverlo otro, estamos ante la existencia de un afán humano de evitar realidades. En el ensayo, la relación con el

tabú se explica mediante un ejemplo situado en Polinesia, indicando que, para los polinesios, ciertas cosas se encuentran bajo la categoría de tabú, y por ende no pueden nombrarse: “De ahí que se designe con el nombre de otra cosa, mentándolo en forma larvada y subrepticia. Así el polinesio, que no debe nombrar nada de lo que pertenece al rey, cuando ve arder las antorchas de su palacio-cabaña, tiene que decir “el rayo arde en las nubes del cielo”. He aquí la alusión metafórica.” (Ortega y Gasset, 1925)

Lo dicho nos permite unir las nociones de metáfora y miniatura, puesto que es partir de la unión entre estas, que se materializó una representación de las ciudades y paisajes del país, un mundo ideal de variables controladas, el cuerpo de un territorio administrable y posible de dominar. *Chile en Miniatura* no es Chile, sino una metáfora del mismo; siguiendo a Ortega y Gasset, en tanto metáfora, éste constituye una evasión y una ocultación de su referente original. Asimismo, las miniaturas se construyen mediante la reconfiguración de otros elementos o residuos ya existentes (el paisaje y territorio nacional, sus construcciones y sus formas), y es en este sentido que las propuestas de Lévi-Strauss (1964) y Agamben (2007) se vuelven pertinentes: además de construir una nueva experiencia sobre los homólogos o referentes que inspiraron a las miniaturas, estas contienen un misterio a descifrar, en la medida en que ocultan a dichos referentes. Los elementos anteriores tienen un gran peso, tomando en cuenta la enorme censura que existió en el período de dictadura militar, el ocultamiento de información respecto de lo que ocurría subterráneamente por decisión del régimen, el dominio de los medios de comunicación, y otros elementos que revisamos más atrás.

Retomando las ideas de Fercovic (2019), además de miniaturizar y metaforizar una imagen del país (o de ocultar una realidad), el parque se adaptó a intereses del proyecto de Regionalización emprendido por el gobierno militar desde 1974¹, que revisamos unas páginas más atrás. Al revisar el Atlas renovado tras la Regionalización (IGM, 1981), encontramos una clara intención educativa y una visión nacionalista sobre las nuevas regiones del país:

“La Dirección del Instituto Geográfico Militar entrega a los escolares chilenos esta nueva edición ampliada y modificada del Atlas, que contiene las últimas y definitivas etapas de la adecuación territorial del país en el proceso de Regionalización. Con esta información el Instituto Geográfico Militar desea contribuir a la difusión, muy especialmente entre la juventud, de la tarea realizada por el Supremo Gobierno en pro de la regionalización territorial de la Nación que, como proceso histórico de cambios, facilitará los mecanismos de la participación social, así como la unidad y armonía nacional, y que, por lo tanto, será uno de los factores trascendentales del desarrollo socio-económico del país.” (IGM, 1981: 3).

¹ Decretos de Ley que comienzan la política de Regionalización del Gobierno y Administración Interior: 1. Decreto Ley No 573, publicado el 11 de julio de 1974, se define la Regionalización como política del Gobierno y Administración Interior; Decreto Ley No 575, publicado el 11 de julio de 1974, determina la división territorial del país; y Decreto Ley No 1.230, del 4 de noviembre de 1974, aprueba y sanciona la división en provincias de las Regiones Piloto. Instituto Geográfico Militar (1981). *Atlas regionalizado de Chile*. Santiago: segunda edición, p. 1.

Sobre este contexto, aparece una pregunta sobre los criterios que estuvieron a la base de la selección de hitos de la nación. Al referirse a ello, Pedraza relató que Arteaga les delegó por completo la decisión de los elementos a miniaturizar según cada región, es decir, los arquitectos contaron con una amplia libertad. Sin embargo, finalizado el primer plano, este fue revisado por todos los alcaldes del país, quienes debían sentirse a gusto con el espacio otorgado a la región bajo su cargo.

“Yo dije ya, hagamos una lista en diez minutos, y empezamos: Arica, Iquique, Antofagasta, Copiapó, Serena... un listado mental del imaginario chileno. En definitiva, fui yo quien decidió qué construcciones e hitos de la naturaleza iban a seleccionarse, de acuerdo al criterio de cuáles son los más conocidos, los más importantes, por ende. La cordillera, empezamos a imaginar ¿cómo lo hacemos? El terreno tiene un kilómetro, nos entregaron todo un enorme terreno la municipalidad, abierto, hagan lo que quieran. De repente nos saltábamos algunas cosas y llegaban unos reclamos de unos alcaldes del sur, ¿cómo no me consideraron? porque Gerardo estaba permanentemente en contacto con ellos y le importaba sus opiniones, aunque él puso todo el financiamiento, la municipalidad de Lo Prado puso el terreno solamente.” (Entrevista a Álvaro Pedraza, Santiago, 09.12.2020)

Antes de adentrarnos en el detalle de las miniaturas que compusieron la Maqueta, es pertinente realizar una descripción global del espacio, en base a las propuestas y observaciones que realizó Fercovic (2019). La Maqueta debe ser entendida como una obra arquitectónica de 700 metros de largo, construida mayoritariamente a partir de planchas de plástico traídas de Italia y resinas epóxicas de alta resistencia, instaladas sobre un piso de radier o losa de concreto. La construcción destacó por su escala 1:25, su figura larga y delgada, sus relieves y el uso preferente de tonos blancos, azules, verdes y café. La estructura se encontró organizada por un recorrido de caminos pavimentados y claramente delimitados, el recorrido mediante un pequeño tren por el largo y ancho del *Chile en Miniatura*; y en último lugar, las personas podían entrar a la Maqueta y ver más de cerca (nunca tocar) los hitos miniaturizados.

El camino demarcado invitaba a recorrer el país partiendo por el norte, permitiendo el desplazamiento hacia el centro (donde se posicionó con protagonismo la ciudad de Santiago) y sur con facilidad. De acuerdo con Fercovic (2019), esta disposición permitió observar edificios y paisajes, como también las conexiones al interior del país mediante carreteras (Carretera Panamericana, ruta 5). Respecto a la figura, relieves y colores de *Chile en Miniatura*, Fercovic (2019:117) indicó:

“Los elementos están claramente enfocados a una síntesis de los aspectos geográficos de Chile, pero su recorrido sigue algo más: una comprensión visual superficial y estereotipada, similar a un recorrido turístico breve donde todo está perfectamente montado para tomar una foto. El gran esfuerzo de la Maqueta es hacer creer al espectador que lo que él está visitando es formalmente idéntico a algo existente y no una invención, ni siquiera una interpretación, de algo que sí existe.”

La observación anterior nos devuelve a la noción de simulación propuesta por Jean Baudrillard (2005), entendiendo a los parques temáticos como espacios en que se emplaza el mundo real, pues

la perfección, orden y pulcritud de su materialidad, terminan por denunciar al mundo real por incoherente, e incluso por sucio. En este sentido, el *Chile en Miniatura* habría construido una metáfora (en el sentido de ocultamiento, propuesto por Ortega y Gasset (1925)), al mismo tiempo que la simulación de un país perfectamente organizado.

Un elemento interesante subrayado por Fercovic (2019), es el acompañamiento de la Maqueta por otros medios, no limitados a su soporte material. La importancia de la televisión y la prensa fue el difundir publicidad escrita y audiovisual dirigida a un público transversal, cuya invitación era la de asistir a un centro recreativo en el que aprender sobre tu propio país, además de ser una experiencia educativa, resultaría entretenido. Sumado a ello, los personajes de Mundo Mágico que fueron desplegándose con el tiempo, se debieron a un intento por atraer comercialmente a un público familiar amplio. En esta línea, la Sociedad Itahue (de Gerardo Arteaga) se relacionó con COPESA SA (dueña de Icarito) para organizar un circuito de audio-guía, para convertir la asistencia al Parque en un paseo prácticamente obligatorio para los colegios. Asimismo, la Tercera y El Mercurio (los diarios no censurados por la dictadura) contribuyeron difundiendo las atracciones del parque, y el Ministerio de Educación aportó su reconocimiento².

Vista de manera general, la maqueta presentó un terreno armónico, sin clases sociales ni conflictos políticos, ausente de desastres naturales, y en un perfecto orden. La iglesia está rodeada de fieles, los recursos naturales abundan y son manejados por industrias que no explotan a sus obreros ni destruyen el territorio que las sostiene. Santiago y Frutillar son las únicas grandes y protagónicas ciudades, y los pueblos originarios no tienen aparición más que convertidos en patrimonio arqueológico. En el territorio abundan los monumentos naturales y arquitectónicos, poniendo de manifiesto la modernidad de sus construcciones. Los héroes de la nación fueron Diego Portales, Arturo Prat, Bernardo O'higgins y Pedro de Valdivia. Todo lo dicho hasta aquí llevó a Fercovic (2019: 128) a concluir que:

“El pasado precolombino es “anulado” por la Maqueta y sólo se alude a una cultura prehispanica en la serie de siete Moais sobre una zona rocosa cerca del puerto de Valparaíso que supuestamente representa la Isla de Pascua (Rapa Nui), sumado a las llamadas “rucas mapuche” situadas en la región de la Araucanía. Al recorrer la maqueta pareciera que nunca hubiese existido un pasado o una historia diferente antes de la conquista española en el territorio. En este sentido, el origen de la identidad chilena no estaría fundado en la descendencia indígena, sino que en la figura del criollo independentista que se levanta contra la Corona española y, posteriormente, contra los países vecinos que representan una amenaza.”

²La relación entre Mundo Mágico y el Ministerio de Educación, está explícitamente señalada en los documentos consultados de Icarito y en la entrevista a Álvaro Pedraza. La publicidad del programa escolar en Icarito comienza en abril de 1984 con la edición número 788 y termina en octubre del mismo año. Ver documentos en Biblioteca Nacional: 1A; (56-14), de marzo a junio 1984 y 12A; (143-), de julio a septiembre 1984.

Para comprender profundamente la cita anterior, es pertinente adentrarnos en detalle a los hitos del *Chile en Miniatura*, apoyándonos en una guía que nos aportó Álvaro Pedraza, donde se describen cada uno de los 68 hitos del Chile en Miniatura. Si bien la guía se encuentra ordenada de norte a sur (del mismo modo en que se ordenó la maqueta desde la entrada, donde se ubicó el Norte, hacia el final del Parque, la zona austral); para facilitar el análisis y la descripción, hemos dividido los hitos presentes en una serie de categorías, que a continuación describiremos.

En primer lugar, consideramos los hitos geográficos: Montegrande, la Portada de Antofagasta, Saltos del Laja, Puerto Octay, Cordillera de los Andes, Frutillar y Cabo de Hornos. Esta categoría se caracteriza por describir de manera breve la geografía de los lugares, junto con una reseña sobre algún acontecimiento histórico considerado relevante; por ejemplo, en Montegrande se menciona que esta fue la cuna de Gabriela Mistral, ganadora del Premio Nobel de literatura.



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Saltos del Laja. Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Cordillera de los Andes. Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>

Respecto a la elección de los hitos, llama la atención el hecho de que la zona de Frutillar se repite tres veces más en otras categorías del Chile en Miniatura: Frutillar se presenta como un lugar relevante en sus aires europeos, por la llegada de colonos alemanes. Citando la guía:

“Frutillar: Su origen se remonta al siglo XIX cuando fue fundado por los colonos alemanes a orillas del lago Llanquihue. Actualmente es muy visitado por turistas y amantes de la música clásica que asisten a sus festivales de verano.” (Guía de Chile en Miniatura, publicada en enero de 1983)

En este sentido, es importante repetir que, junto con Santiago, Frutillar es la única ciudad de Chile que es tomada como un hito en sí misma, cuestión que contribuye a la construcción de un imaginario de país altamente colonizado, influenciado y enraizado en la arquitectura europea, elementos que se refuerzan repetidamente en las demás categorías que veremos a continuación.

En sintonía con lo anterior, existieron dos categorías que comparten ejes en común: en primer lugar, existieron ocho miniaturas referidas a hitos industriales (minas, hidroeléctricas, plantas petroleras y de celulosa). Consideramos que el énfasis puesto a las construcciones industriales no es menor, si lo ponemos en contraste con los cinco hitos geográficos, por ejemplo; estos elementos apuntan a un país altamente productivo e industrializado, encaminado hacia el progreso. Junto con ello, es preciso subrayar el nombre que se dio al complejo hidroeléctrico Colbún Machicura – ENDESA, dado que justo en aquellos años de inauguración de *Chile en Miniatura*, el complejo estaba comenzando su proceso hacia la privatización total (consagrada en 1997): justamente en 1983, la

hidroeléctrica pasaba a depender de ENDESA hacia la empresa Colbún Machicura, por decisión de la dictadura. Las siguientes fotografías nos permiten apreciar el nivel de detalle y la importancia otorgada a esta categoría de hitos:



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Fábrica de cemento El Melón. Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Celulosa Arauco. Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>

En segundo lugar, apreciamos una serie de eventos arquitectónicos del siglo XX igualmente asociados a la idea de progreso: la Torre Entel, la Torre Santiago Centro, Fantasilandia, el escenario de la Quinta Vergara, el Viaducto del Malleco, el Aeropuerto de Pudahuel, entre otros. Al igual que las menciones a la industria en desarrollo, las arquitecturas del siglo XX apuntan a un Chile moderno, económicamente fuerte y en vías de progreso.



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Torre Entel. Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Aeropuerto Comodoro Arturo Merino Benitez, Santiago. Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>

Por otra parte, existieron seis construcciones que en su título o descripción llevan la palabra “típico”: una casa de campo en Osorno, una feria de ganado, una *reserva araucana*, un galpón de trilla, una medialuna de rodeo en Rancagua, y los palafitos de Chiloé.



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Palafitos de Chiloé. Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>

Sobre estos hitos *típicos*, en primer lugar, relevamos el hecho de que su énfasis se posicionó en una chilenidad campesina, propia de la zona central, afirmando que las tradiciones asociadas a dicho imaginario son *las más típicas*: la figura del huaso es quien lleva adelante el rodeo, quien levanta la feria de ganado, y quien trabaja en la trilla. En esta línea se expresa la siguiente cita:

“Medialuna rodeo de Rancagua: construcción de madera donde se desarrolla la más típica fiesta popular campesina, que es el rodeo de animales por los huasos a caballo.” (Guía de Chile en Miniatura, publicada en enero de 1983)

Por otra parte, llama especialmente a nuestra atención el modo en que se presenta la llamada *reserva araucana*, pues dentro de las tres líneas que la describen, se expresa con claridad un punto de vista:

“Reserva araucana: conjunto de viviendas típicas del pueblo araucano que fueron los primitivos habitantes de la zona sur de Chile antes de la llegada de los españoles.” (Guía de Chile en Miniatura, publicada en enero de 1983)



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Reserva Araucana. Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>

La descripción anterior nos permite volver a las observaciones de Fercovic (2019), entendiendo la definición del llamado pueblo araucano como un ente fijado atrás en un tiempo no solo pasado sino primitivo, previo a la llegada española. Esto se enlaza con el contenido de la definición de casa de campo en Osorno:

“Casa de campo, Osorno: típica construcción rural en madera que alberga la casa patronal de los fundos de la zona sur. En su arquitectura de madera se observa la influencia europea traída por los inmigrantes alemanes del siglo XIX.” (Guía de Chile en Miniatura, publicada en enero de 1983)

Llama la atención el posicionamiento de una arquitectura europea dentro de los elementos típicos de la nación, al igual que la mención repetida de la ciudad de Frutillar; estos elementos subrayan la importancia de la colonización alemana en la zona sur del país. De este modo, la población *araucana* es pasada, mientras la influencia de los colonizadores permanece viva y se considera un elemento típico del país, al mismo tiempo que una raíz fundamental de la identidad y la historia nacional. En sintonía con ello, se consideraron once hitos de arquitecturas neoclásicas (nueve ubicados en Santiago, y tres en otras regiones), realizados bajo modelos arquitectónicos europeos: el Museo Nacional de Bellas Artes, al Palacio de La Moneda, a la Estación Central, el Correo Nacional, a la Estación Mapocho, al Museo Histórico Nacional, entre otros.



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Palacio Presidencial La Moneda. Fotografía tomada por el productor del programa *Encontrémonos en Mundo Mágico*,

Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Correo Central. Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>

En último lugar, apreciamos tres categorías interrelacionadas: nos referimos a miniaturas dedicadas al catolicismo (iglesias, catedrales y conventos), a los edificios de gobierno (el Congreso Nacional, la Municipalidad de Santiago, el Palacio Astoreca en Iquique, entre otros), y a hitos que mencionan de manera explícita al gobierno dictador o a las FF.AA. Esta última categoría agrupa al Faro Evangelista de la armada de Chile (ubicado en el Estrecho de Magallanes), el aeropuerto civil y militar Cerro Moreno (ubicado en Antofagasta), el templo Votivo de Maipú (dedicado a la Virgen de Carmen, patrona de las fuerzas armadas), y, por último, la carretera austral Presidente Augusto Pinochet.



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Iglesia de La Serena. Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Municipalidad de Santiago.
Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Templo Votivo de Maipú.
Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>



Mundo Mágico, *Gran Maqueta de Chile en Miniatura* (1983). Vista: Faro Evangelista. Fotografía tomada por el productor del programa Encontrémonos en Mundo Mágico, Gastón Centeno, en 1983. Fuente: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>

Consideramos pertinente detenernos un momento sobre esta última categoría, entendiendo que dichos hitos refieren a una nación en la que el control militar tiene un rol protagónico, debiendo ser protegida por la virgen del Carmen, y relevando la importancia de la milicia en el progreso nacional, como es el caso de la carretera austral. Si bien habían existido impulsos anteriores por establecer rutas más cómodas y seguras para llegar al extremo sur del país, no fue hasta 1976 que el General Pinochet:

“Ordenó al Ministerio de Obras Públicas y al Cuerpo Militar del Trabajo que estudiaran la construcción de un camino de penetración que uniera los tramos ya existentes a través de caletas y poblados costeros, como asimismo valles interiores vírgenes del continente, esto para que las diversas zonas de la Patagonia pudieran romper el aislamiento, lo que desde una perspectiva económica y geopolítica era perjudicial para el país.” (Espinoza O., 2016:3)

De este modo, la construcción de la carretera austral se enlaza con las nociones geopolíticas que vimos más atrás, e igualmente, con el afán regionalista del régimen. Acercar el antes inaccesible territorio austral, contribuiría a las nociones de desarrollo y seguridad nacional, anexando múltiples extensiones de tierra disponibles para el manejo ganadero, que además constituyen una de las riquezas forestales más grandes del país. Vista así, la inclusión de la carretera austral y su nombramiento bajo el título Augusto Pinochet, apunta al gran orgullo que ciertas facciones de la sociedad chilena sienten por la carretera, considerándola uno de los logros principales y más

grandilocuentes del régimen militar. Por otra parte, la base aérea de las FaCh ubicada en Cerro Moreno (llamado Aeropuerto Nacional Andrés Sabella a partir del año 2012), funcionó como centro de detención y tortura desde 1973, siendo uno de los lugares marcados por el paso de la Caravana de la muerte (Verdugo, P. 2000).

Ahora bien, el motivo que explica por qué consideramos unidas a estas tres categorías, se debe al entendimiento de la palabra nación bajo el criterio geopolítico del régimen militar chileno. Tal como apuntan Caro y Flores (2020), si repasamos la historiografía militar que se escribió durante aquellos años, es posible apreciar que la vida militar y la vida religiosa se caracterizan ambas por depender de una gran vocación, que supone realizar sacrificios en pos de una comunidad mayor (en el primer caso la Nación, y en el segundo Dios) (Comando en Jefe del Ejército de Chile, 1985). El autor sostiene que la identificación entre catolicismo y milicia no es extraña al medio cultural de la sociedad civil chilena, apuntando que esta relación cumple una función orgánica dentro de la subcultura militar. Sobre esta base y considerando los componentes de la Doctrina de Seguridad Nacional, apreciamos que los conceptos nación y Estado, unidad nacional y poder nacional (propios de la filosofía política), se presentan como organismos vivos que cumplen ciclos vitales. La unidad nacional viene de un hecho natural y constituye una meta social heredada como tradición. En suma, en la historiografía militar se realiza una identificación profunda entre las nociones de nación, catolicismo, Estado, Fuerzas Armadas y gobierno militar; ideas que se engloban en una concepción social elitista y antidemocrática, sustentada por las élites militares. Todo esto se encuentra reforzado por la noción de seguridad nacional, que invita a rigidizar las fronteras y a afianzar la soberanía sobre el territorio anexado a la nación chilena.

El análisis de la guía de *Chile en Miniatura* nos aportó luces importantes sobre la imagen de nación a la que se apuntó en Mundo Mágico; en primer lugar, nos referimos a un país de bella y diversa geografía, en la que se incluyen zonas extremas, muy distantes del núcleo central. Martínez Roa (2019), definió las fronteras interiores como ciertos espacios terrestres “donde se dificulta el desarrollo de las actividades humanas y productivas por su distancia del núcleo vital y geohistórico del país”, apuntando que para el gobierno dictatorial y específicamente para el ejército, la incorporación de todas las zonas del país (especialmente aquellas más marginadas y aisladas), era una de las claves para lograr el desarrollo nacional. Esta cuestión no solo se ve reflejada en los hitos geográficos de la maqueta, sino también en otros como el Faro Evangelista de las FaCh, cuya ubicación se encuentra en el estrecho de Magallanes.

Junto a lo ya dicho, el *Chile en miniatura* fue un país unificado, en el que una autoridad de gobierno fuerte y disgregada en una serie de sub-instituciones ubicadas a lo largo y ancho del territorio, se combinó con la presencia protagónica de la milicia y de la iglesia católica. Asimismo, se trató de un país industrializado y en vías de progreso económico, con una tradición *típica* campesina de gran alcance, y sobretodo, con un influyente legado de la colonización alemana en el sur del país, traducida en la arquitectura nacional. Junto con ello, en dicho territorio existió un grupo indígena llamado *pueblo araucano*, cuya descripción alude a un tiempo pretérito, anterior a la llegada española.

En suma, se trató de un país bello y diverso, enraizado en su historia (o más bien, en una versión de esta historia), económicamente robusto e industrializado, de arquitecturas grandilocuentes, con gran presencia del gobierno autoritario, y bajo una relevante influencia europea, apreciada y civilizatoria. Dicha propuesta estética coincide con el discurso nacionalista de la dictadura militar (Fercovic, 2019), asimismo, se vincula con la admiración y el intento de replicar una estética global neoliberal (ligada al universo Disney). Quienes tomaron las decisiones estéticas y mediáticas sobre esta metáfora de Chile fueron el conjunto de actores que vimos anteriormente, a cargo de Jorge Arteaga y los arquitectos del parque, con el apoyo de las/os representantes del Ministerio de Educación y del SERNATUR. Hasta 1988, la maqueta del *Chile en Miniatura* constituyó la única y gran experiencia del Parque ya que, por falta de un sustento económico, las otras cuatro atracciones planificadas desde un principio nunca llegaron a ser construidas. Para cerrar este apartado, proponemos la reflexión de Fercovic (2019:129):

“Con el espacio para este tipo de juegos se postergan los sueños de un parque de fantasía y en cambio se privilegió, por lo menos hasta 1988, la contemplación de Chile (a escala reducida) ambientado con referencias históricas e hitos nacionales. Esta coincidencia con el imaginario patriótico nacionalista de los años ochenta es visible y coincidente con la propuesta país emitida por las autoridades militares desde 1974 y, por esta razón, es pertinente asimilar las estrategias estéticas de Mundo Mágico a los cambios en el imaginario urbano, el paisaje y la estética cotidiana, aún, cuando las causas que hicieron cambiar el rumbo del proyecto hayan sido de plena consciencia de los promotores o dirigidas por temas de fuerza mayor (me refiero a temas principalmente económicos). En este sentido, Mundo Mágico representaría –en parte- una vía de recreación no estatal de los valores nacionalistas sobre el territorio y el paisaje, reinventados por el nuevo gobierno.”

1.4 Los intentos por mantener vivo a Mundo Mágico

Consideramos importante realizar un repaso del modo en que Mundo Mágico se desplegó en ámbitos aparte de la experiencia de recorrer la maqueta, ya que estos nuevos espacios también dialogaron con el juego de escalas que los creadores del Parque utilizaron como recurso para atraer al público; ideas que iremos desarrollando a continuación. Asimismo, este apartado nos permite comprender los motivos que llevaron al cierre del parque hacia el año 2000, tema sobre el que profundizaremos en el capítulo III de esta investigación.

El recorrido de Mundo Mágico por la televisión comenzó a ocho meses de inaugurado el parque, cuando Jorge Arteaga y su socio Enrique Rodríguez decidieron comprar quince minutos del programa *Sábado Gigante*, en los que se mostraban imágenes de la Maqueta mientras Don Francisco (Mario Kreutzberger) iba comentando sobre sus atractivos (Recuerdo de *Sábado Gigante* Otto Krauss y Clan Infantil, 1985). De acuerdo a Fercovic (2019), la duración de dos años de este espacio lo volvió aburrido y repetitivo tanto para los televidentes como para sus gestores, cuestión que motivó a estos segundos a cambiar el rumbo, explotando su potencial pedagógico a través de programas educativos y concursos difundidos mediante *Icarito*, y orientados a los más jóvenes (Fercovic, 2019).

Las medidas antes descritas fueron fruto de la crisis inminente que se desató desde el minuto uno en que el Parque abrió sus puertas: las ganancias de Mundo Mágico no eran suficientes para continuar con la construcción de las siguientes cuatro atracciones que en un inicio habían sido su promesa y destino. Sobre esta situación, Fercovic (2019:82) afirmó:

“Por los efectos de la crisis económica, el Parque se enfrentaba a la dificultad de mantener un público constante, que repitiera semanalmente su visita al recinto. Por eso, el programa educativo que comenzó a funcionar en junio de 1984 fue una medida que los empresarios tomaron ante la baja afluencia de público y las cifras negativas en los ingresos del Parque en los primeros meses de apertura. Mundo Mágico se plantea, entonces, tomar medidas para convocar al público y poder seguir adelante. Para conseguir la cantidad de público necesaria, se implementaron una serie de iniciativas no programadas al inicio, que ayudaron a difundir las atracciones del Parque y a generar una nueva invitación ampliando la función contemplativa de la maqueta. Llamaremos paliativas a estas actividades, justamente por ser recursos que atenuaron y disimularon los ingresos negativos de un principio.”

De acuerdo a lo que señalamos algunas páginas más atrás, uno de los recursos levantados por los empresarios de la Sociedad Itahue Limitada, fue explotar el potencial educativo del Parque, generando un programa escolar sobre la historia y geografía de Chile, que los docentes debían estudiar antes de llevar a sus estudiantes a conocer la gran maqueta, para así contextualizarse sobre el recorrido y la metáfora-miniatura del país. Junto con ello, se convocó a la arquitecta Amaya Irrarrázaval para la construcción de un circuito de audio-guía destinado a acompañar el recorrido por la maqueta según sus zonas (norte, centro y sur): en cada una de ellas, la arquitecta construyó un relato “educativo” sobre *Chile en Miniatura* (Fercovic, 2019).

La Sociedad Comercial Itahue Limitada, contando con la aprobación (no el sustento económico) del Ministerio de Educación, se encargó de financiar todas estas medidas paliativas. De acuerdo a la visión de Enrique Rodríguez (socio de Gerardo Arteaga, quien se entrevistó con Céline Fercovic, el 28 de octubre del año 2016), el concepto que se quiso aplicar en el Parque fue la edu-entretenición (titulado así por el mismo Rodríguez), noción que habría estado en boga durante los años ochenta, especialmente en países con un nivel cultural “bastante mayor al de Chile”, de acuerdo a las propias palabras del empresario.

Lo cierto es que, un año después de su apertura (en el año 1984), Mundo Mágico ya se encontraba en números rojos, motivo que llevó a los empresarios a agregar elementos, intentando volverlo un negocio rentable. El programa educativo fue complementado con una serie de “juegos típicos chilenos” (el rodeo a la chilena, el palo encebado, el barrilete, el salto del ganso, entre otros) (Fercovic, 2019). Posterior a ello y en una línea que nos parece especialmente interesante, se implementó la construcción del Jardín gigante, el programa televisado “Encontrémonos en Mundo Mágico” y del “Teatro Mágico”. Estas atracciones llaman a nuestra atención ya que continúan en la línea del juego de escalas que caracterizó al Parque: el Jardín Gigante buscó hacer sentir enana/o a quien transitara en medio de sus hojas de metal, y el programa televisado constituyó un espacio nuevo e intocable por su existencia al interior de una pantalla, protagonizado por personajes que, a su vez, se tornaban alcanzables y cercanos al público gracias al Teatro Mágico, espacio en que se realizaban los mismos shows del programa, pero esta vez en vivo y en directo.

El “Jardín Mágico” fue inspirado por la película “Querida, encogí a los niños” dirigida por Joe Johnston, producida y distribuida por Walt Disney Pictures, y posteriormente convertida en una nueva atracción en Disney’s Hollywood Studios. De acuerdo a Fercovic (2019), Mundo Mágico no solo tomó como referente a esta atracción, sino que intentó copiarla de manera exacta; pese a ello, resultó una copia precaria y hasta decadente, por la notoria necesidad de economizar los recursos de su construcción.

Más adelante, a inicios de los años noventa, el espectáculo ofrecido por Mundo Mágico tuvo nuevas y grandes transformaciones, marcadas especialmente por su ingreso a la televisión. En relación a este tema, a nivel internacional, es pertinente subrayar que la televisión constituyó un elemento clave en la nueva noción de parque temático instalada por Walt Disney (Sorkin, 1992), y es por ello que, desde los inicios del Parque, se quiso utilizar este recurso a modo de gancho comercial, con el objetivo de acercar las atracciones ofrecidas por el parque a la vida cotidiana de los televidentes.

Ahora bien, antes de describir las características del programa *Encontrémonos en Mundo Mágico*, consideramos importante contextualizar la situación de la televisión chilena durante los años de la dictadura militar. Tal como ha sido desarrollado por varios autores, apreciamos que el golpe de estado no limitó su impacto a las estructuras sociales y económicas, sino también se extendió a otros elementos como los medios de comunicación (Moulian, T., 1977). La actitud militar frente a esta temática quedó expresada desde el mismo 11 de septiembre de 1973 por el Bando número 12 de la Junta Militar, advirtiendo a la prensa que: “cualquiera información dada al público y no confirmada por la Junta de Gobierno Militar, determinará la inmediata intervención de la respectiva Empresa por las Fuerzas Armadas, sin perjuicio de la responsabilidad penal que la Junta determine en su oportunidad” (Correa, S., Figueroa, C., 2001). Siguiendo a Durán (2017), las primeras acciones del régimen permitieron perfilar una política comunicacional con dos líneas: una liberal (regida por el mercado), y otra autoritaria (basada en la Doctrina de seguridad nacional). Para ello, en primer lugar, el régimen levantó una serie de decretos-leyes, que le permitieron volverse dueño del control de los canales de televisión universitarios (entre ellos UCV Televisión), imponiendo rectores y delegados, todos militares activos o en retiro.

En palabras de Durán (2017): “A diferencia de la prensa escrita y de la radio, que gradualmente fueron dando espacio a las voces opositoras, la televisión tuvo el triste honor de ser absolutamente oficialista desde el primer día hasta el final de la dictadura.” De este modo, la televisión chilena de aquellos años dejó de transmitir sucesos políticos de cualquier índole, centrándose en programas de entretenimiento, donde confluían tanto la línea neoliberal como el autoritarismo político:

“Los programas de entretenimiento eran a la vez la principal carta de los canales en su lucha por el rating y, para el Gobierno, eficaces instrumentos de evasión. Sin ir más lejos, en más de una oportunidad los miembros de la Junta asistieron como público a alguno de los shows de los canales estatales o universitarios, lo que puede interpretarse como una muestra de aprobación a esta forma de hacer televisión” (Durán, S., 2017:6).

Con este legado a sus espaldas, en el año 1990, Gastón Von Mühlebrock (uno de los gerentes del parque, político y economista militante de la Unión Democrática Independiente, quien ha sido diputado en los dos períodos presidenciales de Sebastián Piñera), se le ocurrió sumar una serie de

personajes a las atracciones ya existentes: una mujer con traje similar al de una porrista (la Tía Paula), dos niñas pequeñas (las hijas de Von Mühlembrock), un chanco (Chanchini Cecini), un león (León Leoncio), un oso (Oso Willy), un ganso (Ganso Quincy), entre otros. Fuera de Paula y las dos niñas pequeñas, los demás personajes fueron grandes corpóreos de materiales duros, que se paseaban por el parque saludando a las/os niñas/os, y una vez al día hacían un show adentro del Teatro Mágico. De acuerdo a las reflexiones de Fercovic (2019), la confección de dibujos y guiones para el programa televisivo mantuvo claras contigüidades narrativas, formales y humorísticas con las propuestas de los parques Walt Disney.

A la par con la construcción del Jardín Gigante, la implementación de los personajes-corpóreo se volvió relativamente popular, permitiendo llegar a un auge en las visitas al Parque, y es por ello que el gerente del parque se reunió con Gastón Centeno (productor del canal UCV Televisión), para proponerle dedicar a los personajes de Mundo Mágico un segmento corto dentro del programa Pipiripao. Así, el 6 de junio de 1991 el programa comenzó a transmitirse por UCV televisión, guiado por canciones interpretadas por la tía Paula y sus amigas/os (los personajes animales), quienes iban recorriendo el parque y resolviendo dudas sobre los hitos de Chile, o bien tenían conflictos entre ellos, y la resolución desembocaba en una moraleja. Si bien en sus inicios la duración fue de tan solo cinco minutos una vez a la semana, el alto rating permitió a *Encontrémonos en Mundo Mágico* llegar a transmitirse una hora al día todos los días de la semana, e incluso, en el año 1999 fue ganador del premio TVGRAMA al mejor programa infantil del año (Centeno, G., 2012).

En diálogo con el programa y a los pocos meses de su transmisión, el Parque inauguró el Teatro Mágico, espacio físico en el cual tendrían continuidad los sketches televisivos y sus personajes. Los shows, nuevamente inspirados en Disney, intentaron producir un homólogo musical y teatral de orden humorístico, dirigido al público infantil (Fercovic, 2019). La estructura de la actuación teatral siguió el esquema Disney: una sala capaz de albergar a 700 personas, un show enfocado en lo lúdico y decorado por piezas musicales (compuestas por Fernando González, ex integrante de la banda Congreso), y animado por una mujer joven y de buen aspecto, con faldas cortas y ropa apretada. En relación con el programa, Fercovic (2019:89) afirmó que:

“Nuevamente, la función principal de esta atracción era aportar dinamismo al Parque, de tal forma que se pudiera equilibrar con lo estático de la maqueta. Para Arteaga, la maqueta representa el segmento cultural de Mundo Mágico y el teatro la parte lúdica, “el jolgorio” en sus palabras, lo cual, desde su perspectiva, animaba el interés del público desinteresado e ignorante de la cultura del país. En la entrada del teatro se dispusieron dos osos electrónicos que daban la bienvenida al público con movimientos mecánicos muy inferiores a los Audio-Animatrónics patentados por Walt Disney Imagineerig, pero queriendo emular su espectacularidad.”

La cita anterior refleja de manera clara una oposición que ya había sido esbozada anteriormente en las palabras del arquitecto Álvaro Pedraza, nos referimos a la que existe entre las nociones de cultura e incultura, homóloga a la establecida entre los conceptos de educación y juego. En este marco, la cultura aparece enraizada a una concepción seria y solemne del aprendizaje sobre la historia nacional y sus hitos constitutivos, esfera que, por su posición elevada, no sería alcanzable

para el *común de la población chilena*, incapaz de comprender la profundidad e importancia de la nación; como producto de lo anterior, esta intención pedagógica no resultó ser comercialmente atractiva ni económicamente rentable. Por el lado opuesto, la incultura del grueso de la población habría obligado a los creadores del parque a repensar sus estrategias publicitarias y atracciones, debiendo generar otras nuevas en la línea del juego o del “jolgorio”; entre ellas *Encontrémonos en Mundo Mágico*, y los sketches humorísticos que tuvieron lugar en el Teatro Mágico.

Pese a esta distinción, y a la desviación de las intenciones inicialmente propuestas para la Maqueta de *Chile en Miniatura* (y para el parque en general), el programa televisivo intentó mantener el enfoque de educar sobre la importancia de la nación. Para abordar esta temática, nos entrevistamos con Fernando González (músico que creó todas las canciones de *Encontrémonos en Mundo Mágico*), quien relató que las temáticas abordadas en el programa fueron de índole educativo, siendo su objetivo el enseñar a las/os niños cosas útiles sobre Chile, su geografía e hitos fundantes, además de valores significativos sobre la amistad y el respeto. En esta línea se refirió Gastón Centeno, respecto a su experiencia de haber formado parte de *los Mágicos del Ritmo* (la banda del programa): “Era habitual salir de gira con el grupo por todo Chile, subíamos al tren mágico e íbamos a “*Chile en Miniatura*” (Centeno, G., 2012). Junto con ello, Gonzáles declaró que, como estrategia publicitaria, los gerentes del programa crearon un club de socios de Mundo Mágico, al que podías acceder con una credencial luego de haber conocido a los personajes, y visitado una cierta cantidad de veces el lugar. Este club fue la fuente creativa de una serie de canciones, existiendo una que se hizo especialmente popular, cuya letra presentamos a continuación:

“Este es un club ganador,
Es el club de socios Mundo Mágico
Este es un club con amor
Es el club de socios Mundo Mágico
Queremos un mundo mejor
Con amigos mágicos
Con aire mágico
Queremos un mundo mejor
Con un bosque mágico
Con un mar mágico
Mundo mágico mundo mágico
Este es un club ganador
Este es un club con amor
Es el club de socios mundo mágico.”

Para cerrar este apartado, proponemos que la larga serie de medidas paliativas que se desplegaron en el parque a lo largo de los años, fueron una forma de suplir sus promesas iniciales, nunca realizadas (Fercovic, 2019). Estas nuevas atracciones, muy distantes del proyecto original, dialogan con las dos tendencias principales del contexto en que se inscribió el Parque: por un lado, un impulso al nacionalismo, difundiendo los distintos hitos que conformaron al *Chile en Miniatura* mediante la Maqueta, y a través de la televisión. Por otro lado, el ingreso a la pantalla chica

mediante sketches humorísticos y educativos destinados a la entretención infantil, se vincula con el impulso profundamente neoliberal impuesto por el régimen.

Pese a la popularidad del Club, y a haber ganado el premio TV GRAMA el año 1999, el parque Mundo Mágico comenzó a atravesar por serios problemas económicos e incoherencias profundas en su argumento central, cuestión que lo llevó a la quiebra, y al cierre de sus puertas hacia el año 2000; panorama que será descrito con mayor detalle en el capítulo III.

Para dar un cierre a este capítulo, apreciamos que la propuesta estética del parque, con sus paisajes e hitos arquitectónicos, da cuenta de un relato de identidad que calza con el discurso nacionalista del régimen militar. En este sentido, sin formar parte de las iniciativas estatales para la limpieza y restauración del país, Mundo Mágico sí coincidió con el criterio de afianzar la imagen de un país conservador, higiénico, libre de conflictos sociales, católico, próspero en lo económico, e hijo de un fuerte legado colonial. Por otra parte, es preciso mencionar que el realce de dichas características de Chile constituyó la dimensión pedagógica del parque, cuestión que el arquitecto Álvaro Pedraza asoció a su propia forma de definir la noción de cultura, entendiéndola como algo elevado, que requiere de contemplación y solemnidad para poder comprender la profundidad de su contenido.

En paralelo a lo anterior, desde sus inicios el parque planteó el objetivo de abrirse a la estética neoliberal propia de su referente máximo, Disneyworld. Esta dimensión corresponde a las promesas iniciales de Mundo Mágico, sinónimos del progreso, avance tecnológico y extrema diversión, elementos inspirados por el modelo norteamericano. Ambas miradas (el discurso nacionalista encarnado en la Maqueta, y la intención de abrirse a la estética neoliberal), intentaron conciliarse y no volverse incoherentes entre sí. Sin embargo, por motivos económicos, las cuatro atracciones que complementarían al *Chile en Miniatura* nunca lograron ser construidas, y es por ello que desde el año 1985, las actividades entorno al *Chile en Miniatura* concentraron todos los esfuerzos del parque, incluyendo actividades lúdicas y educativas destinadas a explotar las posibilidades de la maqueta.

Habiendo reconstruido la historia del parque y sus antecedentes, en diálogo con el contexto histórico de su creación; a continuación, profundizaremos en la comprensión de lo que fue Mundo Mágico, preguntándonos sobre los recuerdos y significaciones de las personas que lo visitaron durante sus años de funcionamiento.

II. Discursos y significaciones sobre Mundo Mágico

Como fue recién mencionado, en el presente capítulo nos adentramos en los recuerdos de personas que asistieron al parque, con la finalidad de comprender los imaginarios, discursos y significaciones sobre su experiencia en Mundo Mágico.

La estructura que hemos utilizado para organizar las reflexiones que nos aportaron las personas entrevistadas, fue la siguiente: para comenzar, abordamos los motivos que las/os llevaron a tener una relación con Mundo Mágico y las características de esta relación, para luego referirnos a los hitos más memorables del parque, realizando una descripción física y también ahondando en las significaciones que fueron impresas sobre los distintos sectores del parque. En todas las entrevistas, el elemento más memorable fue *Chile en Miniatura*, motivo por el que los recuerdos de esta atracción tienen un lugar protagónico en nuestro análisis, abordando el juego de escalas, los modos de representación del país que existieron allí, y el tipo de contemplación que exigía su forma y su recorrido. Por último, ahondamos en los motivos por los cuales las/os entrevistadas/os atribuyen el quiebre y cierre del parque, provocando su abandono total a partir del año 2000.

En primer lugar, las/os entrevistadas/os refirieron que sus padres las/os llevaban a Mundo Mágico persiguiendo el sueño de que sus hijas/os conocieran Chile, mediante el recorrido por la maqueta de *Chile en Miniatura*. Para Jopi, este sueño constituyó un elemento característico de una generación determinada:

“Hay algo muy propio de la generación de mis viejos, un sueño de recorrer todo Chile. ¿Porqué un país en miniatura y no otra cosa? así como tenían un parque gigante de plantitas en donde te sentías un bichito, podrías haber recorrido el mundo en miniatura, pero no, estabas recorriendo Chile. Yo creo que eso es porque a nuestros viejos les emocionaba soñar con conocer Chile junto a sus hijos, ya que en esa época hacerlo era mucho más inaccesible. Las nuevas generaciones sueñan con otros lugares más lejanos, como que no están ni ahí con Chile, creo yo.” (Entrevista a Jopi, Valparaíso, 04.03.2021)

La cita anterior permite relevar la imposibilidad de recorrer el país para un importante segmento de la población chilena de ese entonces (y especialmente para las/os habitantes de Lo Prado y las comunas aledañas), y es por este motivo que *Chile en Miniatura* constituyó una experiencia relevante, volviendo posible el descubrimiento de las distintas regiones y sus hitos característicos, para así construir una visión completa del país, su geografía y arquitectura.

“En el verano no teníamos plata para viajar, *Chile en miniatura* era como la única forma que teníamos de conocer otras zonas, es pobre ese sector de Lo Prado, entonces aspiraciones de salir no había muchas.” (Entrevista a Alejandro, Valparaíso, 16.07.2021)

Siguiendo esta línea, las personas entrevistadas piensan en Mundo Mágico como un recuerdo de infancia significativo, ya que fue a través del parque que concibieron el territorio nacional por primera vez:

“Yo flipaba con Mundo Mágico, fuimos un par de veces y fue de verdad que súper significativo, yo me acuerdo de este cumpleaños como uno de los más grandes de mi vida, porque mis papás pidieron que yo pudiera entrar al Chile chico, me pudieron mostrar Valdivia en el mapa, donde yo nació. Fue la primera vez que entendí lo que era Chile, en cuanto a territorio.” (Entrevista a Jopi, Valparaíso, 04.03.2021)

“En Chile en miniatura yo sentía que estaba como en Buenos Días a Todos, donde mostraban lugares del país. Fue en Mundo Mágico que conocí Chile por primera vez, antes no existía en mi mente la noción de lo que era un país como Chile.” (Entrevista a Daniela, Valparaíso, 20.06.2021)

“Esa miniatura de Chile para mí efectivamente configuraba un imaginario de lo que era el país, de hecho, por muchos años yo no conocí todo el norte, viví en la Serena un tiempo, pero mi límite había sido Copiapó, y del sur tampoco conozco la zona austral... pero en mi mente, en mi recuerdo, en mi configuración espacial, mi primera manera de concebir el territorio fue a través de ese mapa.” (Entrevista a Elisa, Valparaíso, 09.04.2021)

Las citas anteriores reflejan que el territorio nacional no era conocido, ni siquiera imaginado antes de la experiencia en tren por el *Chile en Miniatura*, y este es el motivo que vuelve importante y memorable el recuerdo del parque. Asimismo, la asociación que realiza Daniela con el programa Buenos Días a Todos nos permite reunir a Mundo Mágico con una serie de otros dispositivos publicitarios y televisivos propios de la época, que compartieron entre sí una estética y ciertos contenidos argumentales, acordes a los lineamientos del régimen, e influenciados por la apertura económica hacia el neoliberalismo, que se tradujo en la influencia de imaginarios norteamericanos. Por otra parte, la experiencia de Ximena fue diferente, ya que su relación con el parque fue laboral además de emocional, ya que trabajó ahí por tres años durante los fines de semana:

“Yo entré el 95’, era un trabajo de sábado y domingo, mi relación aparte de lo laboral es muy emocional, porque trabajamos muchos cabros que éramos muy chicos, algunos en el colegio, otros empezando a estudiar, entonces era como muy de familia, muy de ir creciendo juntos. Varios teníamos esa pega para pagarnos los estudios.” (Entrevista a Ximena, Valparaíso, 17.05.2021)

En otra línea, las/os entrevistadas/os atribuyeron la importancia del recuerdo de Mundo Mágico a su asociación con el carácter de la comuna de Lo Prado, y en general, de la zona poniente de la ciudad, considerándolo un espacio cargado de identidad local, incluso cargado de sentido de pertenencia a una clase social:

“Lo que también me gustaba era que quedaba relativamente cerca de mi casa, entonces era típico verlo cuando iba a la casa de mi abuela o a otros lados. Me gustaba eso, como que era y sigue siendo parte de mi imaginario de Santiago poniente. Pienso que quizás es el único parque infantil en ese sector de la ciudad que es pobre, y eso igual es algo, porque para mí cuando chica todos esos lugares de la tele eran como de otro mundo, un Santiago más

lejano e inaccesible, en cambio Mundo Mágico estaba ahí, más cerquita. Me gusta eso, es como si fuera más de uno, de los vecinos.” (Entrevista a Elisa, Valparaíso, 09.04.2021)

“Siempre fue como un lugar de referencia por ejemplo cuando andaba en micro, ¿por dónde pasaba? por Mundo Mágico. Para quienes vivíamos por ahí, se transformó en un referente de una comuna que es pobre y no tiene tantos otros referentes.” (Entrevista a Francisco, Valparaíso, 01.06.2021)

De este modo, apreciamos que para algunas/os, el parque estuvo cargado de una identidad de clase y de arraigo territorial hacia la zona poniente de la capital; distinta era la situación de quienes no habitaban esos sectores de la ciudad, ya que para ellas/os, la experiencia de Mundo Mágico comenzaba antes de cruzar su entrada: el viaje en metro hasta el final de la línea 1 constituía el inicio de una aventura marcada por el desarrollo y el progreso nacional, ya que este transporte subterráneo, cuya apertura había comenzado pocos años antes (en 1975, bajo el mandato de Augusto Pinochet), simbolizó el avance del país; junto con ello, en sus inicios y por el valor de su entrada, el metro no se expandía aún como medio de transporte masivo:

“Mundo Mágico tenía un brillo y era que para llegar había que hacer un paseo en metro hasta el final de la línea. Eso también era un ícono del desarrollo en Chile, el metro era como súper novedoso e impresionante, además, en las estaciones finales además se podía mirar para arriba, eso hacía que el paseo fuera completo. No solo era ir a Mundo Mágico, si no ir por el metro hasta el final pasando por arriba, hasta llegar al parque.” (Entrevista a María, Valparaíso, 10.03.2021)

Un elemento a considerar, es que el hecho de que para algunas/os el parque fuera un emblema de la comuna, esto no quiso decir que su entrada fuera accesible para el general de las vecinas/os del barrio. Las/os entrevistadas/os dieron cuenta de que, pese a estar ubicado en un sector pobre de la ciudad de Santiago, el precio de la entrada al parque era caro, imposible de pagar para muchas personas.

“No recuerdo que mi vieja me hubiera llevado antes del 90’, por temas económicos. Luego le comenzó a ir mejor y fuimos, la verdad para mí era como un escape de la realidad, también lo era un poco para los papás. Pero tengo la sensación de que mi realidad era distinta al general del barrio, no todos tenían ese acceso, acá en el block donde vivía no recuerdo de haber ido a celebrar cumpleaños allá... no era tan accesible. Era una escapatoria, pero no para todos.” (Entrevista a Daniela, Valparaíso, 20.06.2021)

“Me parece que la entrada era cara, mi compañera que celebraba su cumpleaños ahí era como top, o sea, uno normalmente celebraba el cumpleaños en la casa nomás. Yo diría que la gente que iba era de clase media, la gente con más recursos iba más al Mampato que quedaba en la dehesa, y la gente más pobre no podía pagar la entrada.” (Entrevista a María, Valparaíso, 10.03.2021)

Esta situación fue retratada por Ximena quien, en su experiencia de haber trabajado allí, recuerda que era de conocimiento común el hecho de que los días sábados iban niñas/os de relativamente variadas clases sociales (ya que algunas veces regalaban entradas para los liceos del sector), por el contrario, el día domingo se veían niñas/os de clases sociales más altas:

“La entrada no era barata, para hacerlo más accesible se hacían estas cosas que se llamaban las plásticas, que en el fondo era un programa de ir a colegios de niños con menores recursos, los hacían participar y les daban entradas a los que les iba mejor. Pero no era así como muy barato, y eso que estaba inserto en una comuna bastante humilde. Los sábados veías a gente de menor nivel social, los domingos iba la gente que tenía plata, y eso como que la gente que iba lo sabía: a los cuicos tú los veías los domingos, los sábados iba gente de un estrato social más humilde. Entonces ellos sabían, nosotros sabíamos, y era como casi un acuerdo común.” (Entrevista a Ximena, Valparaíso, 17.05.2021)

En sintonía con ello, la experiencia de Jacqueline refleja que, si bien para ella la entrada no era accesible económicamente, su asistencia al parque se asoció a una cuestión de mérito, ya que en su liceo regalaban entradas a las/os estudiantes con mejor rendimiento:

“Cuando era niña iba a un liceo en Lo Prado y regalaban entradas a los niños que les iba mejor, así que varias veces fui premiada. Nos quedaba bastante cerca, había una micro que nos dejaba ahí mismo, pese a eso, si no fuera porque me regalaron entradas no hubiera ido, era caro.” (Entrevista a Jacqueline, Valparaíso, 23.04.2021)

Ahora bien, otro elemento a considerar respecto al ingreso al parque y el costo de su entrada, fue la debilidad de las rejas que delimitaron su perímetro, cuestión que permitía con relativa facilidad el ingreso ilegal hacia *Chile en Miniatura*. En la entrevista, Hans tituló a su historia: “Mundo Mágico desde la vereda de los niños pobres”:

“Nosotros éramos pobres, no pagábamos las entradas porque era algo mágico para nosotros, pero inalcanzable para el bolsillo de nuestros papás. Entonces qué hacíamos, nos íbamos por la ruta 68, y entre todos los niños agarrábamos el tronco grande de un árbol, lo apoyábamos justo donde estaba la montaña de ese Chile, y nos pasábamos por ahí. Íbamos todos los viernes y sábados, llevábamos nuestros dulces, las guagüitas, los soufflé, yo tenía cinco, seis años. Éramos muy pobres, es que no cualquiera llegaba ahí tampoco, las personas con recursos llegaban y disfrutaban del lugar, pero yo no po’. Yo conocí Mundo Mágico como un niño pobre, pasándome la reja, una mini adrenalina de niño chico... nos pillaba el guardia, nos tiraba de las orejas y nos echaba para afuera, pero volvíamos a entrar, hasta que se rendían.” (Entrevista a Hans, Valparaíso, 11.06.2021)

Junto con este relato están los recuerdos de Ramón, quien también recuerda haber traspasado las rejas del parque para entrar, apuntando que sus apariencias de niñas/os pobres las/os acusaba ante los guardias, quienes muchas veces simplemente se rendían y las/os dejaban quedarse y disfrutar del parque:

“Había una reja, pero estaba separada por maderas entonces era muy fácil pasarse, eso sí nos cachaban porque teníamos cero cara de haber pagado una entrada o de andar con familia, andábamos todos cochinos, después de haber jugado una pichanga, llenos de tierra, se notaba que no éramos pobres.” (Entrevista a Ramón, Valparaíso, 14.05.2021)

Lo escrito hasta aquí nos permite concluir un punto: si bien Mundo Mágico se emplazó en una comuna de escasos recursos como es Lo Prado, la presentación del parque ante la audiencia fue una invitación para todas/os las/os niñas/os del país a recorrer *Chile*, y aun cuando hay quienes hasta el presente lo consideran un emblema de la comuna; la verdad es que el costo de la entrada al parque fue elevado, cuestión que nos permite deducir que su público objetivo no se orientó entorno a todas las clases sociales. Esta observación fue ilustrada en las citas de Hans y Ramón, quienes consideraron que su apariencia física los delataba ante los guardias, quienes desconfiaban de un estereotipo de niña/o pobre, no así de otro estereotipo de niña/o, de clase social más elevada.

Al ahondar en los recuerdos sobre la forma física del parque, en todos los casos, *Chile en Miniatura* constituyó el elemento más memorable, por el nivel de detalle de su construcción, y por las emociones que evocaba su recorrido:

“El parque era como cuando tú vas a Fantasilandia y hay diferentes juegos y atracciones, había áreas verdes, había un teatro en donde actuaba la chica que llevaba el programa, estaba el oso (uno de mis personajes favoritos), y la más importante de las atracciones era este trencito que pasaba por Chile. Era loco porque efectivamente tú veías diferentes partes del territorio, ciertos hitos que de alguna manera uno representa en esta regionalización de Chile que se hizo cuando yo estaba naciendo, en dictadura. El Chile chico representaba con mucho detalle y belleza esta nueva división territorial.” (Entrevista a Jopi, Valparaíso, 04.03.2021)

La representación del nuevo ordenamiento regional que comenta Jopi, es un elemento importante a subrayar, ya que efectivamente y como vimos en el capítulo I, el *Chile en Miniatura* se organizó bajo este plano. Esta cuestión se evidencia en el relato de Ximena, quien trabajó como conductora del tren que recorría Chile, siendo la encargada de relatar región por región los respectivos elementos característicos que habían sido representados dentro de la maqueta:

“Trabajar en el Chile chico era aumentar al rango más alto, había que aprenderse Chile, memorizar un guion y decirlo tal cual sin equivocarse. Cuando ya tuve un tiempo y hacía bien mi pega me dejaban estar en esa parte, entonces tú ibas atrás en un tren que recorría el mini Chile, mostrando por todas las partes un tour, yo iba contando las regiones que pasaban, los detalles más importantes, cosas históricas. El relato era algo aprendido de memoria, uno le podía poner una, dos, tres palabras, pero no podías cambiar nada más. Eran cosas históricas como no sé, pasábamos por el Viaducto del Malleco que se hizo en tal año, cosas así.” (Entrevista a Ximena, Valparaíso, 17.05.2021)

La cita anterior nos devuelve a pensar en el modelo Disney que fue tomado como referente y pauta a seguir en Mundo Mágico, cuando apuntamos que allí los elementos eran posicionados de manera

tal que todo el recorrido se encontraba perfectamente mecanizado y controlado, existiendo un guion fijo, estático e inalterable. Las/os demás entrevistadas/os enfatizaron en la belleza y detallismo de las maquetas, y realizando una mirada desde en el presente, se preguntaron si dicho placer estético era una realidad o un efecto dado por los ojos impresionables de un/a niña/o, y cuál sería la impresión si en la actualidad pudieran reencontrarse con el *Chile en miniatura*.

“No sé bien, según lo que recuerdo todo era híper realista y bacán. Un par de años más grande recuerdo haber mirado el lugar y haber pensado que todo en verdad estaba hecho de puro papel maché y cartón, entonces me pregunto qué pasaría si pudiera verlo hoy, quizás era todo charcha y yo no me daba cuenta de niña chica.” (Entrevista a Elisa, Valparaíso, 09.04.2021)

La cita anterior nos permite pensar en la experiencia de un/a niña/o al visitar el parque, y en este punto apreciamos que el juego de escalas jugó un papel central en el recuerdo de haber sentido impresión ante Mundo Mágico, ya que la segunda atracción más recordada fue el *Jardín Gigante*, lugar en el que, como mencionamos algunas páginas atrás, las/os niñas/os transitaban en medio de unas plantas de gran tamaño hechas de metal con bichos viviendo entre sus hojas, cuestión que las/os hacía sentir pequeñas/os e insignificantes al lado de estas construcciones:

“Lo que más me acuerdo es que fui cuando recién inauguraron el Jardín Gigante, en esa época era la gran atracción que estaba aparte del Chile chico, era una maravilla, era como estar en otro mundo el recorrer esas instalaciones, jugar ahí, me acuerdo que había un tobogán súper grande, una chinita, unas hormigas gigantes, y en esos años no existía la robótica, entonces era impresionante para los ojos de un niño.” (Entrevista a Francisco, Valparaíso, 01.06.2021)

El juego de escalas producido por el *Jardín Gigante*, donde las/os niñas/os se sentían pequeñas/os, en contraposición con el *Chile en Miniatura* en que la sensación era de poseer el control sobre el territorio, constituyó el elemento más significativo y característico del parque. Junto con ello, este juego se vio amplificado cuando comenzaron a desarrollar personajes, la mayoría de ellos corpóreos y algunas/os de forma humana, quienes se paseaban por el parque, al mismo tiempo que salían en el show televisado por UCV Televisión. Este tercer elemento se agregó al juego de escalas, en la medida en que volvía aprehensible un elemento que teóricamente es inalcanzable: los personajes que observamos atrás de la pantalla, lejanos e intocables. Siguiendo esta línea, las/os entrevistadas/os atribuyeron la magia del lugar a este múltiple juego de escalas.

“Yo me acuerdo del jardín gigante y del chile en miniatura, es que era bacán, uno como niño se pasaba los medios rollos con eso de la escala de que reducían de tamaño o agrandaban, era muy bacán para un cabro chico.” (Entrevista a Alejandro, Valparaíso, 16.07.2021)

“Ir a Mundo Mágico siempre era una ocasión especial, era increíble que tuviera partes gigantes y otras mínimas, de verdad era como un mundo mágico.” (Entrevista a Elisa, Valparaíso, 09.04.2021)

“De partida, para entrar a este mundo mágico había que pasar por unas plantas gigantes, para uno que era muy niño era genial entrar a este mundo que era como si lo hubiesen sacado de los dibujos animados, llevarlo a una realidad. Después uno entraba a mirar las miniaturas, y aparecían también personas con unos corpóreos, un oso, un pato...”
(Entrevista a Jacqueline, Valparaíso, 23.04.2021)

“Qué bien puesto el nombre Mundo Mágico, si en él puedo acceder a algo que veo en la tele, si puedo acceder a Chile, si puedo acceder a ser un bicho, si puedo acceder a la Tía Paula... lo tienes todo. Encuentro súper loco que el lugar se llame así también, justamente, puedes acceder a todas esas cosas que en realidad no puedo acceder en mi propia realidad.”
(Entrevista a Jopi, Valparaíso, 04.03.2021)

Las citas anteriores dan cuenta de un tipo de diversión perceptivo: el pasar desde un lugar gigante en el que la sensación era transformarse en un bicho, hacia otro en el que se volvía posible recorrer un mapa y pasear por todas las regiones en diez minutos; justamente, la sensación opuesta. Contrario a otros parques de diversiones donde el énfasis está dado en los juegos adrenalínicos y extremos, en Mundo Mágico la experiencia era el recorrido, la sensación de pertenecer a algo y de no pertenecer, el recorrer y habitar un espacio de manera distinta a como es realmente habitado. Al mismo tiempo, es interesante el fenómeno de ver algo en la tele y luego verlo en la vida real, por el carácter intocable de las/os personajes de la televisión; es por ello que encontrarse con los personajes del show televisivo transitando por el medio del parque, resultó algo memorable y disruptivo. En esta línea se manifiesta Jopi:

“Yo veía a la tía Paula en la tele, por eso era mi referente, ya que la constituye un lugar de enunciación muy importante en Chile (quizás en otro país no es tan así). Yo veía entonces a esta mujer, y de pronto la vi en la vida real, y eso fue para mí muy emocionante. Encuentro que es una estrategia publicitaria muy inteligente emocionalmente, porque te genera un traspaso de escala que trasciende la miniatura y lo gigante, va más allá, en el encuentro con esa otredad que es el referente que está en la tele. De alguna manera te hace sentir parte del espacio televisivo también.” (Entrevista a Jopi, Valparaíso, 04.03.2021)

Complementando lo anterior, observamos que dentro del tipo de diversión y del juego de percepciones recién mencionado, las entrevistas reflejaron la existencia de un elemento de especial importancia: las rejas que rodeaban al *Chile en Miniatura*, imposibilitando la interacción física y limitándola a un puro acto de contemplación, que debía realizarse de manera pautada, siguiendo el recorrido impuesto por el tren.

“La interacción era nula eso sí, solo podías ver a Chile desde el tren. Era más educativo que un juego, solo era entretenido a la vista.” (Entrevista a Francisco, Valparaíso, 01.06.2021)

“Las miniaturas no se podían tocar, no estaban al alcance, no era una experiencia interactiva. Si querías entretenerte había otros parques de diversiones.” (Entrevista a Rodrigo, Valparaíso, 27.02.2021)

Las citas anteriores apuntan a que el uso de las miniaturas estaba muy reglamentado: tan solo era posible observar, aprender, apreciar, no tocar. De este modo, nuevamente aparece la oposición a una que se había referido Álvaro Pedraza páginas atrás, entre la noción de diversión, experiencia lúdica, versus la de educación, acto contemplativo y más bien serio. Ahora bien, la existencia de estos límites espaciales tuvo significados aún más profundos:

“En la parte de Chile no podías bajar en cualquier lado, yo lo recuerdo muy restringido... las rejas eran para mí el siempre presente símbolo de la opresión de la época.” (Entrevista a Elisa, Valparaíso, 09.04.2021)

De esta manera, tanto las rejas que circundaron el parque (las mismas que Hans y Ramón transgredían para entrar sin pagar entradas), como las rejas que protegían al Chile en Miniatura de la interacción física con las/os niñas/os y visitantes en general, fueron un mensaje: se mira, pero no se toca, se contempla, pero no se juega. María entregó una mirada interesante al respecto, proponiendo que el miedo y el profundo respeto a la autoridad, en este caso encarnada en rejas, fue algo propio de la generación de niñas/os que crecieron en dictadura, acostumbradas/os a las prohibiciones y al ocultamiento de información que existió en aquella época:

“Los niños de esa época teníamos un respeto por la autoridad muy heavy, y eso no era solo a nivel de respetar al presidente porque es un dictador, sino que en el fondo eso se llevaba todo, yo todavía tengo un respeto muy fuerte x la autoridad, nosotros crecimos con mucha amenaza, o sea, en el fondo sabíamos que no podíamos hacer nada porque estaba todo mal en el país... yo siempre encontré que Mundo Mágico era fome, porque no había interacción con las miniaturas, todo se miraba desde afuera, y también eso tiene que ver con el miedo a la autoridad, con el respeto a la prohibición.” (Entrevista a María, Valparaíso, 10.03.2021)

Las últimas líneas de la cita anterior, nos remiten a la actitud que exigía el recorrido por *Chile en Miniatura*: se trató de una actividad educativa de carácter serio y formal, cuestión que para María la hacía aburrida, y asociada a una sensación de miedo y respeto ante la autoridad, lejos de la posibilidad de jugar con mayor libertad. En esta línea, mediante las entrevistas fuimos reconstruyendo la imagen de país que se buscó cristalizar en el *Chile en Miniatura*, destacándose en primer lugar, la apariencia de un país perfecto, urbanizado y robusto económicamente.

“*Chile en Miniatura* era básicamente un país bonito, lleno de colores, de paisajes, de riquezas por la minería, como que ahora que lo pienso (porque en ese tiempo era solamente mirar y disfrutarlo), el tren te mostraba las virtudes que tiene Chile, o sea la diversidad, del desierto hasta el hielo.” (Entrevista a Francisco, Valparaíso, 01.06.2021)

“Quizás de mis recuerdos podría deducir que había una idea de Chile como un lugar con maravillas naturales, un país bien urbano, bien desarrollado, perfecto incluso, en el que todo funciona como se debe.” (Entrevista a Elisa, Valparaíso, 09.04.2021)

Dentro de esta construcción de un país perfecto, las regiones representadas en *Chile en Miniatura* consistieron en estereotipos de cada una de estas zonas, donde ciertos elementos fueron sacados a relucir como los más característicos:

“Se representaba un Chile folclórico y todo bien, desde la visión de niña no cachabas que estaba la cagá, la dictadura, la vuelta a la democracia... era un Chile muy del Icarito, muy estereotipado, los huasos en el sur, los chilotes... muy estereotipo de las regiones, estereotipo en el sentido de que estaba muy alejado de la realidad.” (Entrevista a Daniela, Valparaíso, 20.06.2021)

La cita anterior permite vislumbrar un elemento de gran peso para el análisis de este Chile miniaturizado, y es que el estereotipo de cada una de las partes del territorio, se acerca a la noción de metáfora de Ortega y Gasset (1925) que mencionamos más atrás: el estereotipo, igual que la metáfora, se construye a partir de la imitación de un referente; sin embargo, su objetivo no es parecerse lo más posible a la realidad honesta de dicho referente, sino ocultarlo bajo un manto de perfección y pulcritud:

“Mi imagen que me quedó como niño era de país lindo, hasta ahí podría decir, siendo niño. No sabía de las complicaciones que estaba atravesando el país, no lo sabía de antes y mundo mágico mantuvo esa imagen. Mundo mágico fue una forma de conocer un país falso, en el que la realidad quedaba afuera del parque.” (Entrevista a Rodrigo, Valparaíso, 27.02.2021)

De esta manera, las entrevistas nos permitieron revelar que en el *Chile en Miniatura* se representó una nación desarrollada y próspera, cuya construcción silenció y ocultó lo real que estaba sucediendo en distintas esferas del país. Esta situación guarda un vínculo directo con la forma de accionar del gobierno dictatorial que constantemente se encargó de borrar y poner lejos de la vista los brutales mecanismos de silenciamiento que estaban siendo utilizados en contra de la oposición. Esta intención de esconder lo que estaba pasando subterráneamente, se materializó en el parque mediante el reflejo de un país muy perfecto en el que todo funcionaba, el desarrollo tecnológico e industrial eran elementos muy positivos, y se volvía posible observar a la nación desde arriba y sobre un tren, divirtiéndonos sin tocar la materialidad, y siendo felices sin interactuar con ella. Este análisis se enlaza con los recuerdos de María, quien recuerda que a pesar de haber nacido y sido criada durante la dictadura, recién en el fin de su infancia y su paso hacia la adultez, tomó conocimiento de la situación de extrema violencia política que estaba atravesando el país a raíz del régimen encabezado por Pinochet:

“Para los que nacimos el 80, en plena dictadura, y en mi caso que yo no tuve familiares demasiado complicados con la dictadura, es bien fuerte lo que vivimos, y yo creo que Mundo Mágico lo representa súper bien. Nosotros vivíamos en un mundo en paralelo, yo fui una niña súper feliz, súper normal, y a los 18 años, después de la democracia, vuelvo a leer lo que pasaba cuando tenía cinco años y me quiero morir... he llorado amargamente por saber que yo jugaba a las muñecas feliz mientras seguramente tres casas más allá estaban torturando. Miro para atrás y claro, nosotros vivíamos en Bilz y Pap, veíamos tele,

Mazapán, Mundo Mágico, Cachureo, jugábamos, éramos felices, íbamos al colegio y no teníamos idea de lo que pasaba en Santiago, porque estaba todo súper escondido. Mundo Mágico representa muy bien muchas cosas de la época, era todo tan falso, tan de plástico, tan una maqueta.” (Entrevista a María, Valparaíso, 10.03.2021)

A partir de las reflexiones anteriores, apreciamos que la metáfora y estereotipo de cada una de las regiones del país materializadas en la maqueta, coinciden con la sensación descrita por María, de haber habitado un mundo aparte del contexto histórico y político que acontecía durante su infancia, sin tener siquiera conocimiento del mismo. En este sentido, tanto la maqueta como la infancia que vivió María y tal vez muchas/os otras/os de las/os niñas/os que recorrieron a *Chile en Miniatura*, comparten el hecho de haber sido construidas en un paralelo, y de cierto modo en una evasión de la situación y contingencia del país.

Por otra parte, ahondamos en los sentimientos que evocaba el recorrido en tren, de acuerdo a las diferentes perspectivas de nuestras/os entrevistadas/os. Ximena, quien trabajó en el parque durante cuatro años, refirió haber sentido un profundo orgullo hacia la nación:

“Para mí recorrer el Chile era sentir orgullo, cuando entraban los niños, lo primero que les decía era tú antes que nada tienes que darte una vuelta por el mini Chile, para que conozcas la hermosura que es tu país. Me generaba un orgullo nacional, de cómo es Chile, de que a través de una forma tan simple y pedagógica se pueda conocer el país, fueras grande o chico.” (Entrevista a Ximena, Valparaíso, 17.05.2021)

De la mano con este orgullo nacional, los relatos se refirieron a otro elemento: el llamado o interpelación a formar parte de esta nación, sobre todo por el juego de escalas: el hecho de sentirse físicamente grandes ante el territorio, de poder aprehenderlo en una sola mirada, comprendiendo de esta forma su constitución completa. Este sentimiento de arraigo fue para Jopi una experiencia única en su biografía, nunca repetida antes ni después de haber visitado el parque:

“Lo que yo recuerdo era la sensación de sentirme muy gigante a pesar de tener cinco años, en este territorio que representaba a un estado nación país, del cual me sentía muy parte porque estaba ahí, lo podía mirar, habitar, poseer incluso. Me sentí interpelada a formar parte, y al mismo tiempo, me sentí parte de algo. Es un sentimiento muy importante, ya que nunca lo volví a sentir. De más grande he viajado por Chile, pero nunca más me sentí parte, ni sentí algo siquiera cercano al orgullo de pertenecer (entre comillas) a Chile en tanto construcción de estado-nación.” (Entrevista a Jopi, Valparaíso, 04.03.2021)

Bajo esta óptica, apreciamos que el recorrido en tren efectivamente configuró un imaginario de lo que era el país, para niñas/os que allí conocieron a Chile por primera vez, y junto con ello, la invitación no era solamente a sentirse parte de un territorio unificado y de un discurso nacional, ya que también se promovía una imagen de familia, y un estereotipo de juventud y de feminidad:

“Me recuerdo que explotaban hartito la imagen de las promotoras rubias, para los cumpleaños eran ellas las que te recibían. Ellas eran un mensaje claro y explícito de lo que debíamos llegar a ser las niñas.” (Entrevista a María, Valparaíso, 10.03.2021)

“Era como bien familiar el parque, pese a que estaba dirigido a niños, en la realidad tú ibas con tu familia, y a los papás como que les encantaba el recorrido por Chile. Pienso que a Pinochet le gustaba hartito eso de que fuera todo católico y en familia, la familia siempre reunida entorno a la nación.” (Entrevista a Alejandro, Valparaíso, 16.07.2021)

“Si lo piensas, tiene que ver con estos aparatos de subjetivación también, de cómo te sientes interpelada como niña a proyectar ciertas cosas de lo que en ese caso por ejemplo era ser mujer, ser chilena... cuando niña yo solamente percibía eso, admiración por esta mujer que me parecía demasiado linda y risueña y que hablaba con un oso, yo quería ser como ella a toda costa.” (Entrevista a Jopi, Valparaíso, 04.03.2021)

El recuerdo de Mundo Mágico y específicamente del *Chile en Miniatura* como un llamado a pertenecer a la nación y a la familia, y un llamado a ser mujer y niña bajo ciertos cánones estereotipados bajo la figura de las promotoras; nos invita a pensar en la noción foucaultiana de dispositivo, específicamente bajo la lectura de Giorgio Agamben (2011). Siguiendo a Agamben (2011), un dispositivo es aquel conjunto de praxis cuya meta es orientar los gestos, conductas y pensamientos de las personas, en un sentido que se quiere útil. En este contexto, el autor propone la existencia de dos clases: por un lado, los seres vivos, por el otro, los dispositivos, y justo en medio, como fruto del cruce entre estos dos, los sujetos. Visto desde esta óptica, el proceso de subjetivación resultaría de la relación cuerpo a cuerpo entre seres vivos y dispositivos. Consideramos que *Chile en miniatura* poseyó el carácter de un dispositivo, ya que las personas entrevistadas recuerdan el recorrido en tren como un llamamiento a formar parte de algo mucho mayor que la sola materialidad del país miniaturizado, esto es, una interpelación directa a formar parte orgullosa del discurso de estado nación de Chile. Ahora bien, nos parece relevante subrayar un elemento que vimos más atrás, en relación con las rejas que prohibían tocar a las maquetas: este dispositivo fue de índole pedagógico y de observación, en contraposición a la idea del juego y de la interacción directa:

“El trencito a mí me gustaba, pero honestamente era bien fome, de hecho, a mi hermana le cargaba, es que iba lento y era siempre lo mismo. No era precisamente un juego, era algo más de educación.” (Entrevista a Daniela, Valparaíso, 20.06.2021)

“Era más educativo que un juego, igual era entretenido, pero solo a la vista.” (Entrevista a Alejandro, Valparaíso, 16.07.2021)

“Las miniaturas no se podían tocar, no estaban al alcance, no era interactivo. O sea, si querías entretenerte estaba el teatro y no sé si había más juegos, pero la atracción principal, que era el Chile, no era así como entretenida, era más para aprender.” (Entrevista a Rodrigo, Valparaíso, 27.02.2021)

Para analizar las citas anteriores nos apoyamos en la perspectiva de Pedro Moscoso (2011), quien define la noción de dispositivo pedagógico como un conjunto de prácticas y discursos que moldean la identidad y activan ciertas formas de ejercer poder para la consolidación de determinados procesos de subjetivación. La pedagogía se lee como una modalidad en la que el saber y el poder se conjugan, permitiendo aumentar la gobernabilidad sobre los individuos, en complemento con una serie de estrategias que tienden a la producción de determinadas subjetividades, mediante procesos de clasificación y división, tecnologías que operan tanto en el propio individuo, como en sus formas de interactuar con los demás: nos referimos a prácticas disciplinarias tales como el control, la vigilancia y el castigo, todas ellas recursos para la configuración de subjetividades. En este marco, el discurso pedagógico, saber ligado a prácticas educativas históricamente situadas, constituye un elemento especialmente fértil para preguntarse por los mecanismos específicos desde los que se instala una determinada relación entre el gobierno y los sujetos, es decir, el vínculo entre este y las relaciones de poder ligadas al control social (Moscoso, 2011).

Bajo esta óptica, leemos al *Chile en Miniatura* como un dispositivo pedagógico, cuyo reglamento de funcionamiento fue estricto y claro: la reja no se transgrede, las regiones no se tocan, las maquetas son solo para observar, se debe guardar silencio mientras habla la guía, relatando un guion memorizado y siempre idéntico. Sumado a ello, como fue mencionado en el capítulo anterior, para Álvaro Pedraza (quien planeó la configuración espacial del *Chile en Miniatura*), el hecho de que el plano estuviera pensado como una forma de educación, y no como un juego interactivo, se correspondía con una cierta concepción de la noción de cultura, entendiéndola como algo elevado, algo distante de la media, del común de las/os mortales.

La dimensión pedagógica del *Chile en Miniatura* exigió una actitud contemplativa, de observación sin manipulación táctil, como una marca de cultura y trascendencia patriótica, una seriedad que para algunas/os fue leída como aburrimiento. En este sentido, el recorrido por *Chile en Miniatura* tuvo un fondo ritual, entendiendo al rito en su relación con el tiempo y con el calendario: el rito se encarga de aunar de manera sincrónica los acontecimientos del pasado mítico y el presente, construyendo lugares a partir de acontecimientos (Agamben, 2007). Para ejemplificar esta definición, Jaime Llorente (2015) se refiere a las iglesias como lugares en los que el pasado se anuda con el presente mediante la repetición constante de ritos, ceremonias que se realizan a diario sin variaciones significativas: se trataría de un objeto presente, construido a partir de acontecimientos pasados. Por su parte, en el *Chile en Miniatura* se construyó un fetiche sagrado de la nación, con un recorrido pautado y siempre idéntico, reglamentado por un guion igualmente fijo, y conducido por un tren del que no se puede salir para interactuar con los hitos de la maqueta: dichas las reglas que organizaron el recorrido sustrajeron al país miniaturizado del uso y del tacto, transformándolo en una experiencia sagrada y ritual.

Ahora bien, Mundo Mágico y su Chile miniaturizado poseen características especiales, que lo distinguen de otras experiencias contemplativas y de carácter ritual, como por ejemplo las iglesias o museos: en primer lugar, al ser un parque de diversiones, este se compuso de atracciones que en última instancia son juegos, en segundo lugar, su carácter de miniatura igualmente se asocia a la idea de juguete, cuestión que explicamos en el capítulo I de esta investigación. En este sentido, existe una tensión y un cruce entre la exigencia de una actitud seria y contemplativa (ligada a la

sacralidad de corte nacionalista), y la figura del juego. Para desarrollar estas ideas, es pertinente revisar algunos elementos que se han discutido sobre la noción de juego; siguiendo a Huizinga (1971), el juego navega en una dicotomía, ya que, si bien se encuentra fuera del proceso de satisfacción directa de necesidades primarias, sí satisface otros ideales ligados a la expresión y la convivencia, permitiendo, alimentando y estructurando la germinación de la vida social, es por ello que bajo esta óptica, existiría una vocación social en el núcleo del juego, un requerimiento de comunidad. En sintonía con ello, Caillois (1986) indica que en la sociedad actual predomina una actitud lúdica que exige disciplina, esfuerzo, paciencia y destreza, por sobre un estilo de juego turbulento, divertido, de improvisación y fantasía controlada: la *paidía* (nombre que el autor otorga a esta segunda actitud ante el juego, la misma actitud que fue demandada para recorrer al *Chile en Miniatura*), se educa y disciplina para el saber jugar, una misión que es en su fondo civilizatoria. Tras estas observaciones, apreciamos que los esquemas en que se organiza el juego nos hablan de formas de organización social: los juegos reflejan a la sociedad precisamente porque ellos mismos hacen sociedad, de ahí que la predilección lúdica manifieste la propia predilección social (Caillois, 1989).

Ahora bien, siguiendo a Agamben (2007), el juego se relaciona de manera opuesta con el rito, ya que éste fabrica acontecimientos mediante la destrucción de la conexión entre pasado y presente. Para ilustrar lo anterior, pensamos en una plaza en tanto lugar de juego, pues allí el tiempo se acelera, dinamizando y cambiando constantemente los acontecimientos; a diferencia de la iglesia, la plaza se construye con el comportamiento de la sociedad: hablar, caminar, descansar, todas partes del juego que encarnan la pura diacronía (Llorente, 2017).

Continuando con las reflexiones de Agamben (2007), podríamos sintetizar lo dicho en estos últimos párrafos de la siguiente forma: la función del juego, en oposición a la del rito, es la de alterar y destruir la conexión entre pasado y presente (por ende, el tiempo reglamentado por el calendario), transformando la estructura en acontecimientos, y por este motivo, el juego constituiría una máquina transformadora de la sincronía en diacronía. Por su parte, el rito convierte a los acontecimientos en estructuras, persiguiendo la finalidad de resolver la contradicción entre el pasado mítico y el presente, anulando el intervalo que los separa y reabsorbiendo todos los acontecimientos en la estructura sincrónica. Ahora bien, juego y rito no se relacionan solo por oposición, puesto que estos constituyen dos tendencias de la sociedad que nunca alcanzan a eliminarse mutuamente: aun cuando una prevalezca sobre la otra, siempre dejan que subsista una distancia diferencial entre diacronía y sincronía. Asimismo, en la ciudad, los lugares fluctúan entre estas dos esferas: la iglesia puede tornarse espacio de juego en ciertos momentos de la celebración de un matrimonio, así como la plaza puede encarnar el rito en medio de una manifestación que sigue innumerables veces un patrón determinado.

Este recorrido teórico nos permite reflexionar sobre la producción de historia en Mundo Mágico y su *Chile en Miniatura*: existe una tensión entre la idea de Mundo Mágico como monumento asociado a la sincronía, ritual sacro-nacionalista y fetiche sagrado de la nación sustraído al tacto y al uso, exigente de una actitud distante y contemplativa; versus la idea de un Mundo Mágico-juego, encarnado en miniaturas que finalmente, son efectivamente juguetes. Es decir, existiría una estructura de religiosidad militar nacionalista que demanda contemplación, y al mismo tiempo, esta

exigencia se encuentra cruzada por la figura del juego en tanto acontecimiento, y la producción de historia en Mundo Mágico sucedería justo a partir de este choque entre sincronía y diacronía. Por otra parte, si seguimos explorando en la relación entre sincronía ritual versus diacronía juguetona como productora de historia en Mundo Mágico, apreciamos que el *Chile en Miniatura* fue una construcción congelada en el tiempo, diseñada para aparentar encontrarse afuera de la historia e ideológicamente afuera de la política. Esta situación es análoga a las zonas de juego y a los juegos infantiles, en la medida en que estos elementos supondrían otro borde, el borde opuesto de lo histórico y de lo político. Dichos bordes se corresponden con un contexto histórico y político igualmente cargado de tensiones, entre un modelo económico neoliberal que asociamos a la dimensión diacrónica, abierto hacia el exterior y en búsqueda de un constante progreso tecnológico e industrial³, versus un rescate y preservación cargado de ritualidad y sincronía, de una serie de elementos patrios y esencialistas, propios de una identidad nacionalista congelada en el tiempo y anclada a un pasado colonial.

Para ir cerrando este capítulo proponemos algunas ideas: en gran parte, la motivación que llevó a las/os entrevistadas/os a visitar el parque fue el sueño (propio o de sus padres) de conocer el país, y en este sentido, el Chile miniaturizado constituyó una oportunidad única para recorrer el territorio nacional, dado lo difícil y caro que resultaba conocerlo en la realidad. Pese a lo dicho, Mundo Mágico no fue un parque accesible para el común de las/os habitantes de la zona poniente de la ciudad de Santiago, ya que en los recuerdos de nuestras/os entrevistadas/os el precio de su entrada fue elevado; a su vez, el relato de dos entrevistados que refirieron haberse pasado las rejas para entrar, y que una vez adentro fueron reconocidos y discriminados por los guardias debido a su aspecto físico, nos habla de que el parque estuvo dirigido hacia un cierto estereotipo de persona. De esta manera, el *Chile en Miniatura* buscó definir una territorialidad del país coincidente con el imaginario dictatorial de aquella época, sin embargo, su valor monetario hizo que dicho imaginario fuera inaccesible para un porcentaje importante de la población, y más específicamente, para las/os vecinas/os del sector en que este se emplazó.

Por otra parte, las/os entrevistadas/os recuerdan con especial énfasis a *Chile en Miniatura*, antes que las demás atracciones del parque. El recorrido por el país debió su carácter mágico al juego de escalas, que permitía aprehender el territorio a partir de una sola mirada; y, por otra parte, el *Jardín Gigante* construido años después produjo el efecto contrario, de sentirse una/o misma/o miniaturizada/o. En complemento a lo anterior, la presencia de los personajes del programa televisado transitando por el parque, volvió real algo teóricamente imposible: tocar y alcanzar a los personajes de la televisión, quienes en general se encuentran eternamente separados de nosotras/os por la pantalla.

El *Chile en Miniatura* se separó del público mediante una reja, cuyo mensaje simbólico y material fue no tocar, no interactuar más que a través de la mirada con el territorio vuelto maqueta. Dicha

³ Si bien esta afirmación es cierta, en la medida en que el modelo económico efectivamente tiende hacia la dimensión diacrónica, es preciso matizarla, ya que esta tendencia se apoya en la tecnocracia, y en ese sentido deja de lado la posibilidad de un cambio histórico-diacrónico del modelo mismo, sometiéndolo a la sincronía de esa suerte de necesidad natural con que la razón tecnocrática justifica sus decisiones “técnicas”, despolitizándolas, es decir, alejándolas de la diacronía.

separación se tradujo en la exigencia de una actitud contemplativa antes que lúdica, cuestión que nuestras/os entrevistadas/os diagnosticaron como una situación generacional de miedo y respeto profundo hacia la autoridad, que se encarnó en las rejas. En esta línea, la imagen de país que se materializó en las miniaturas, y que es recordada por las personas que entrevistamos, era la de un país hermoso, variado y en progreso, una interpelación a sentirse parte del territorio, un llamado a formar parte orgullosa de la chilenidad. Las/os entrevistadas/os se refirieron a la gran distancia que existió entre el *Chile en Miniatura* y el Chile real, apuntando que, antes de constituir una representación del país, esta atracción consistió en un disfraz que escondió al Chile real atrás de una apariencia de perfección y armonía nacional; cuestión que como vimos, se enlaza con la definición de metáfora en Ortega y Gasset (1925).

Respecto al sentimiento de ser interpelado a pertenecer a la nación, analizamos al parque bajo la noción de dispositivo de Foucault (Agamben, 2011), apreciando el recorrido por el territorio en miniatura como un dispositivo pedagógico que buscó producir un cierto tipo de comportamiento y de subjetividad en las personas, y específicamente en las/os niñas/os que lo visitaron. En este contexto, Chile en Miniatura es visto como un espacio de seriedad educativa que participa en la esfera de lo sagrado, en la repetición de un ritual de nacionalismo militar. Pese a ello, la composición de este ritual fueron precisamente miniaturas, y por ende juguetes.

Entonces, existe una esfera que es religiosa, militar y nacionalista, cuya exigencia es la contemplación ante las miniaturas. Al mismo tiempo, dicha exigencia (que existe en otros contextos como en los museos o en las iglesias), se encuentra cruzada por la figura del juego, y allí sucede una tensión: hay algo de monumento ritual sacronacionalista, un fetiche sagrado de la nación sustraído al uso y al tacto, y relegado a la pura contemplación y a lo educativo, sin embargo y al mismo tiempo, existen diferencias importantes respecto de ejemplos como la iglesia o el museo, y esto se debe a la presencia de las miniaturas que en lo concreto son como juguetes. Habiendo llegado a este punto, nos acercamos al presente, preguntándonos en qué medida dicha tensión incidió en el quiebre y cierre del parque, asimismo, cuáles son las percepciones y qué recuerdos emergen en nuestras/os entrevistadas/os al observar el antiguo parque en su estado actual.

III. Entre ruinas y escombros: quiebre del parque, abandonos y apropiaciones

3.1 Cierre del parque

Como revisamos en el capítulo I, los creadores de Mundo Mágico levantaron una larga serie de medidas destinadas a salvar al parque de su inminente quiebre económico. En el año 1984 se realizaron intensos esfuerzos en el ámbito de la difusión, a través de iniciativas educativas y concursos tales como “Gratis a Disneyworld y Epcot Center”, todas ellas en la línea que motivó la creación inicial del parque: por una parte, su carácter nacionalista materializado en ideas y objetos tales como monumentos, identidad, hitos, patrimonio, cultura y educación; y por otra parte, el carácter global y neoliberal de las políticas de la época, específicamente condensado en la imagen de Disneyworld, elegido conscientemente como el ejemplo a seguir. El paisaje y la arquitectura nacional continuaron siendo la referencia principal, al igual que los guiños explícitos al imaginario Disney, y al diseño de las etapas planificadas al inicio del proyecto, que nunca fueron construidas.

El programa educativo, el rodeo y la sección de “juegos típicos chilenos”, el “jardín mágico”, el programa “Encontrémonos en Mundo Mágico”, y una serie de otros elementos complementarios, fueron intentos por renovar los atractivos del parque, sin embargo, constituyeron una mixtura desordenada e incongruente con los modelos vigentes (tales como Disney y otros grandes parques de diversiones a los que se pretendía imitar). Sobre la base de este desorden en el argumento constitutivo del Parque, conjugado con las características históricas de aquella época, Fercovic (2019) afirmó que Mundo Mágico, con todo su eclecticismo, fue un lugar de similar contradicción ideológica al contexto nacional de comienzos de los ochenta. En este sentido, el parque se tornó un espacio misceláneo, sin hilo conductor, y carente de un tema específico o de una identidad central, pese a haber construido un discurso cuyo centro estuvo en la cultura nacional.

Para dar un ejemplo de esta falta de coherencia, podemos comparar la primera proyección del Parque como un recinto enorme destinado a la difusión ritual de una idea de nación, mediante ciertas imágenes y variables controladas, cuyo objetivo era el de enseñar sobre estos elementos a visitantes nacionales y extranjeros de un amplio rango etario; versus la última atracción construida en el Parque (el Teatro Mágico), cuyo único énfasis estuvo en el juego, la musicalización de moralejas en un lenguaje coloquial. A partir de esta comparación, los problemas de consistencia resultan evidentes. Además de lo anterior, pese a que en una mirada retrospectiva basada en las significaciones que revisamos en el capítulo 2, podamos asociar al parque de manera unívoca con la temática de la miniatura y de la identidad nacional; desde sus inicios, el parque fue planificado como una tipología mixta, pues nunca optó por un único modelo. Esta cuestión se evidencia en la etapa de decadencia del parque, especialmente en la deriva hacia el área de los espectáculos de teatro para la familia.

De esta manera, apreciamos que los últimos años de Mundo Mágico resultaron especialmente precarios, y con profundas incoherencias entre sus elementos. Como el proyecto inicial del parque nunca pudo materializarse, el espacio se vació de argumentos y de un sentido específico. La falta de atractivos del parque fue suplida con programas infantiles de índole recreativo, perjudicando su aspiración primera: la construcción de un gran parque temático capaz de materializar y potenciar el

paisaje, la geografía y el patrimonio moderno del país. Esta dualidad indecisa entre la seriedad y la exigencia de una actitud contemplativa y ritual (*Chile en Miniatura*), versus la idea de un objeto juguetero y liviano (el programa televisado y las moralejas musicalizadas), perjudicó la consistencia del parque. El no renunciar a la maqueta como objeto solemne de admiración y pedagogía, restó entretención a las visitas al parque; al mismo tiempo, el énfasis progresivo puesto sobre las actividades lúdicas dirigidas hacia la infancia, restó seriedad e importancia a la tarea pedagógica y nacionalista.

Céline Fercovic (2019) se refirió a las incoherencias estructurales que llevaron al cierre definitivo del Parque Mundo Mágico hacia el año 2000. Para ello, Fercovic evaluó los alcances de un proyecto como el Parque en sintonía con los objetivos que sus mismos promotores de plantearon, comparándolos con los referentes que posibilitaron su construcción: por un lado, los detallistas parques en miniatura de carácter contemplativo y local, y por otro los centros recreativos Disney, cuya enorme influencia comunicacional impregnó el imaginario de parque temático “ideal” para cualquier proyecto de esta índole. Bajo la visión de Fercovic, a convivencia de estos dos modelos (sin precedentes en la historia de los parques temáticos), fue improductiva en lo económico y en lo recreacional: *Chile en Miniatura* y las actividades que rodearon la historia del parque fueron en una dirección distinta, del todo irreconciliable con la ilusión inicial del proyecto. La promesa de construir un lugar fantástico, pero cuyo eje central fuera la admiración del paisaje y los hitos históricos nacionales, postergó indefinidamente el avance hacia la “sociedad del futuro”⁴, y sólo intentó aproximaciones mediáticas y teatrales que posibilitaron una leve expansión por fuera de los límites físicos de la Maqueta.

Siguiendo a Fercovic, Mundo Mágico nunca alcanzó a Disney, lugar donde el valor del juego y el valor ideológico devienen de una perfección tecnológica sobre lo natural o lo real. En Disney, la naturaleza no es reproducida a modo contemplativo, por el contrario, la promesa es mucho mayor: un mundo de fantasía infinita donde lo real es solo la diferencia, el otro exterior que permite disfrutar del tiempo artificial y específicamente producido en ese lugar determinado. Por su lado, Mundo Mágico y su Chile en Miniatura, junto con la larga serie de recursos paliativos que fueron acoplándose al proyecto general, trabajaron con una tecnología artesanal, pocos trabajadores, pocos préstamos, varias deudas y ausente de un programa coherente hacia el futuro. En otras palabras, Mundo Mágico falló derechamente en su intención comercial de hacerse parte del modelo norteamericano de parque de diversiones.

Con todo lo dicho hasta aquí, apreciamos que el Parque quedó suscrito en una situación contradictoria entre valores nacionalistas reinventados, reciclados y revalorizados por el gobierno militar, y una política económica extremadamente neoliberal cuya invitación central era a la inversión, modernización y globalización del empresariado local, todo esto en medio de la plena crisis económica y social que tuvo lugar en los años ochenta. Siguiendo a Fercovic (2019), este

⁴ La sociedad del futuro sería la quinta y última etapa de construcción de Mundo Mágico. La fuente directa en la planificación de esta etapa, como se explica en el capítulo 1, está tomada del último gran proyecto de Walt Disney: EPCOT (Experimental Prototype Community of Tomorrow).

panorama produjo un enredo de fuerzas que intentaron conciliarse sin fracturar ninguna de sus bases (identidad nacional y fantasía neoliberal), provocando un estancamiento del parque: este no avanzó hacia atracciones inmersivas ni espectaculares, quedándose relegado a un plano estático y representacional, buscando atraer al público a través de medidas dudosamente innovadoras y atractivas. Todo lo anterior, sumado a la crisis económica, trajo como consecuencia una abrupta e irremediable baja en la afluencia de visitantes, y a su vez, una disminución en las ganancias del parque, cuestión que imposibilitó la idea de seguir invirtiendo en nuevas atracciones que continuaran las proyecciones iniciales del Parque.

Bajo la perspectiva de Fercovic, la decadencia del parque respondería a los elementos recientemente repasados: la falta de recursos económicos tanto de sus promotores para poder materializar el plan formulado desde los inicios, como del público al que el Parque estaba destinado. Un tercer elemento igualmente protagónico, sería la falta de tecnologización y espectacularización de su propuesta visual y estética.

Ahora bien, como ya nos aventuramos a adelantar en los capítulos 1 y 2, para los promotores y arquitectos del parque el problema que llevó al cierre de Mundo Mágico fue otro. Álvaro Pedraza (el arquitecto) indicó explícitamente que, bajo su visión, los dos elementos centrales que explican esta decadencia fueron de índole ambiental (los materiales de construcción de la Maqueta no pudieron resistir a las cambiantes condiciones ambientales de la capital chilena), y, por otra parte, de índole cultural. Este último punto fue el más subrayado, subrayando la falta de interés cultural por parte de la ciudadanía chilena por su patrimonio, su historia y su geografía, sumado a la baja afluencia de extranjeros al país durante los años ochenta y los noventa:

“Pero, ¿qué pasó con Mundo Mágico? se dio el diagnóstico que yo había hecho en una primera instancia: a Chile le queda grande Mundo Mágico, es un poncho que le queda grande. La gente llegaba, se metía a los ositos y los juegos y con suerte le pegaban una mirada al Chile en miniatura, y comenzó la frustración, las mamás no miraban, no entendían nada. Era para personas que entendieran que Chile es algo, yo creo que la falla es generalizada, hay una falla en la educación, terrible; no hay inquietud por reconocer que Chile es algo, que tiene un cuerpo, un interior, que tiene alma, que tiene artistas. Toda la representación del Chile en miniatura es un hecho poético, es una instalación mágica, no es una simple representación técnica, hay intención.” (Entrevista a Álvaro Pedraza, Santiago, 09.12.2020)

Sumado a lo anterior, según indicó Pedraza, los parques en miniatura que continúan vigentes hasta el día de hoy son visitados en un 90% por turistas y en un 10% por personas locales. La situación de Mundo Mágico fue distinta, ya que recibió en sus inicios un gran número de visitas de habitantes del territorio chileno, quienes quedaron satisfechos con haber asistido tan solo una vez al Parque.

Fercovic (2019) entrevistó a Enrique Rodríguez (empresario financiero del proyecto Mundo Mágico, al igual que Gerardo Arteaga, ambos dueños actuales de Fantasilandia), quien coincidió con Pedraza en que el fracaso del parque respondió a una “falta de cultura” de la población chilena en comparación con el público europeo, que sí sabe valorar su historia y su patrimonio; esto

explicaría la baja afluencia de público al parque. Sin embargo, Rodríguez tuvo una mirada más autocrítica, al considerar que fue un error propio el haber pensado que el público chileno habría sentido algo más que curiosidad por *Chile en Miniatura*, llegando a encantarse hasta el punto de volver innumerables veces más a visitarlo. De haber sido así, el Parque no solo habría subsistido, sino también continuado su crecimiento hacia las cuatro siguientes etapas de su planificación.

La visión de Fercovic apunta que, tal como sucedió con otros experimentos de la época tales como los Caracoles Comerciales, Mundo Mágico fue una construcción precipitada y un proyecto imposible de financiar en medio de aquel contexto económico: “demasiado localista, impregnado de una imagen residual, aburrida y anticuada para una generación de jóvenes al tanto de las modas extranjeras y encantados por nuevos estímulos de consumo veloz. No fue la “falta de cultural”, la “falta de turismo”, o el “poco apoyo estatal”, lo que hizo sucumbir los anhelos del Parque, sino la proyección de una imagen atrofiada entre el mundo patriótico y las ansias por traducir y reproducir los modelos estéticos norteamericanos” (Fercovic, 2019).

En términos concretos, lo que sucedió fue que durante los años ochenta el público se vio golpeado por la crisis económica de 1982 a 1985, motivo por el que no reiteró su visita al Parque, impidiendo el financiamiento de la empresa en ninguno de los ámbitos necesarios (recuperar la inversión, sustentar el mantenimiento, llevar a cabo las siguientes etapas planificadas). Sumado a ello, en su entrevista con Fercovic, Rodríguez agregó que durante aquellos años el apoyo estatal fue nulo, y que a partir de 1990 el Municipio de Lo Prado comenzó a presionar por sacar provecho económico del parque, multándolo por incumplimiento de la concesión. Lo cierto es que luego del plebiscito de 1988 y hacia el año 2000, el parque cerró sus puertas definitivamente; el programa de televisión continuó reproduciendo los capítulos ya grabados hasta los primeros días del 2001, para luego cesar también de manera definitiva (Colaboradores de Wikipedia, 2019).

3.2 Sobre la noción de ruina

Actualmente, veinte años de abandono habitan en el territorio de lo que alguna vez fue Mundo Mágico. Pese a ello, el abandono no es total, su estado de ruina o basural no habla tan solo de muerte y desuso. Mientras la Municipalidad ha utilizado algunas partes del recinto modificándolas mínimamente, otras se han transformado en basural, en algunas viven personas sin casa, existe una zona donde dos animitas atestiguan suicidios adolescentes, sobre la zona sur existió un parque de BMX; todo esto por nombrar algunos de entre los tantos vestigios que existen en el lugar.

El recinto ha sido transgredido en sus límites, sus débiles rejas han sido constantemente franqueadas, sus estructuras se han saqueado por partes, fragmentos tales como el Teatro Mágico han reabierto sus puertas con el objetivo municipal de afianzar un espacio cultural para Lo Prado, y una piscina pública se insertó un tiempo en el mismo sitio donde se representó al océano pacífico (actualmente lleva siete años cerrada). En diversos estados de degradación, continúan teniendo lugar los principales hitos del *Chile en Miniatura*; de algún modo, material y simbólicamente, cercano a la salida del metro Pajaritos Mundo Mágico sigue existiendo.

Para dar cuenta del profundo estado de deterioro del terreno, con su distintiva falta de sutileza, el diario *La Cuarta* escribió el 16 de febrero del año 2012:

“Los restos del Estadio Nacional eran de lo poco que sobrevivía al paso de los años y los ratones, pero ayer los patos malos terminaron de hacer la maldad y se llevaron los latones de la galería norte y las tribunas Pacífico y Andes. Lo único que dejaron fue el codo sur. ¡Los cumas se pelaron hasta el marcador!” (Diario La Cuarta, 2012)

Tres años más tarde, en una nota titulada *El olvidado parque del ex Mundo Mágico: Ahora es un basural* (2015), el noticiario 24 Horas Central relató:

“En la década de los 90 [Mundo Mágico] era un lugar lleno de niños y magia, pero hoy en día es esto, un basural, un lugar para los indigentes y el consumo de alcohol. Atrás quedó la magia, desapareció con el cierre definitivo del parque en el año 2000. Está lleno de neumáticos, latas de cervezas y desperdicios de la gente, incluso dos personas se suicidaron en su interior.” (24 Horas Central, 2015).

Dos vecinos se manifestaron cortamente hacia el final de la nota, afirmando:

“Toda zona abandonada de la que no se haga cargo de manera activa la Municipalidad, obviamente va a ser un blanco fuerte pal’ tema de la delincuencia y la pasta.” (24 Horas Central, 2015).

“Este lugar se prestó para que jóvenes de acá mismo se pasaran, quemaron una parte del jardín gigante, hay una asociación directa con las drogas (...)” (24 Horas Central, 2015).

En este punto, consideramos pertinente realizar un repaso de antecedentes sobre ciertos trabajos que se han realizado en el ámbito de las ciencias sociales sobre espacios en ruinas, para así situar el contexto en que se instala nuestra discusión sobre Mundo Mágico en estado de abandono.

En primer lugar, nos encontramos con la propuesta de Tim Edensor y Caitlin DeSilvey (2013), quienes conciben a la sociedad capitalista como una gigante fábrica para la producción de desechos. Asimismo, las ruinas de nuestra sociedad tienen muchas diferencias y particularidades respecto de las surgidas en otras épocas. Walter Benjamin (1982) escribió que la democracia neoliberal pretende tener un lugar fijo en la eternidad, y al mismo tiempo, su engranaje consiste en una infernal repetición de lo nuevo, provocadora de la rápida y repentina obsolescencia de la vida de los objetos. Lo anterior, aparejado con las constantes crisis económicas de los siglos XX y XXI, ha vuelto testigo a las ciudades contemporáneas de la proliferación de innumerables cadáveres en su interior, los que constantemente fuerzan a las autoridades a generar planes de inclusión o borradaura, en definitiva, estrategias para intentar lidiar de algún modo con sus existencias.

Por otra parte, la antropóloga chilena Francisca Márquez (2019) ha profundizado en la relevancia antropológica del estudio de las ruinas post industriales. La autora apunta que este estudio conlleva el desafío de examinar con relativismo y distancia las agencias desiguales bajo las cuales la

condición de ruina es declarada, pues, lo que para algunos es un lugar indeseable y marginal (abordando este término bajo una connotación negativa), para otras/os puede ser un mundo social que persiste y resiste: “las marcas del tiempo no son igualmente perceptibles para todos, y menos para quienes miran desde dentro” (Márquez, F. 2019).

Ahora bien, hemos identificado ciertos extremos en relación a los estudios sobre territorios abandonados. Existen enfoques que tienden a romantizar la alteridad de las ruinas, concibiéndolas como símbolos de nostalgia por la modernidad, y promesas fallidas de la era industrial (Huysen, 2006). La otra cara de este romance es una oscuridad distópica: dentro de un marco apocalíptico, estos lugares son leídos como premoniciones de un futuro desolado por el devastación-post-algo, post-industrial, post-capitalista, e incluso post-humano (Weisman, 2007).

DeSilvey y Edensor (2013) consideran que la decadencia de los paisajes post industriales en ruinas, posee un carácter esencialmente transgresor, reflexionando entorno a tres ideas: las ruinas son un desafío al capitalismo, al modo clásico que nos ha sido impuesto para relacionarnos con el tiempo, y a las estrategias convencionales que han regido el ordenamiento de los espacios. A continuación, profundizaremos en trabajos de campo que han reflexionado y explorado sobre estas tres propuestas.

Szmagalska-Follis (2008) estudió el modo en que las ruinas imperiales soviéticas en las tierras fronterizas entre Ucrania y Polonia se han apropiado para su uso como comuna, para referirse al carácter anticapitalista de ciertas ruinas. Basándose en la noción anarquista de autosuficiencia, mediante un ejercicio de reciclaje, en estos lugares se han utilizado las inesperadamente duraderas estructuras del poder totalitario socialista, construyendo comunas que ofrecen hogar a las personas desposeídas y políticamente marginales.

Por otra parte, Van der Hoorn (2003) estudió a las ruinas como un desafío a la lectura lineal del tiempo, mediante el análisis de un complejo de vacaciones nacionalsocialista en Prora. A partir de los saqueos que tuvieron lugar tras la guerra, los residentes lograron eclipsar las asociaciones nazi presentes en el espacio, mezclando intencionadamente elementos recuperados con significados personales. Siguiendo esta línea, Armstrong (2010: 287) observó zonas rurales semi-abandonadas de Saskatchewan, extrayendo: “grados de traducibilidad y memoria integrada que se exponen en múltiples capas y voces, rastros de vidas individuales vividas en un paisaje áspero, una colección de nudos irregulares sin principio ni fin claros”. En este sentido, las ruinas se presentan como terrenos anacrónicos en los que el pasado sobrevive ejerciendo un desorden sobre el presente, mezclando elementos y recuerdos, significaciones nuevas y pasadas.

En tercer lugar, Qvistrom (2012) ilustró el desorden de la sensación urbana que provocan los espacios marginales y abandonados, analizando una red ferroviaria en desuso, próxima a la ciudad de Lund, Suecia. En ella, el autor observó una compleja imbricación de relaciones marcadas por ausencias, discontinuidades y conexiones rotas. Mientras algunas partes de la red se han borrado, otras han sido reutilizadas como ciclovía, hay zonas en que la naturaleza se ha tornado impenetrable, y otras en que la marginalidad humana es protagonista. Esta mixtura llevó al autor a

concluir que: “las ruinas no se desmoronan, sino que se desmantelan, se vuelven a montar y se reinterpretan” (pág. 273).

En un ámbito más teórico, la propuesta de Bourdieu (1996) nos permite leer a las ruinas como espacios sociales de acción e influencia, en que confluyen relaciones y posiciones socialmente diferenciadas. La ruina adquiere la categoría de agente dentro de la ciudad, cuestión que nos obliga a pensarla en términos de relaciones y genealogías históricamente construidas. Una suerte de *historia de vida de la ruina* es rastreable a partir de relatos, materialidades, formas y significados que nos hablan de la forma original del inmueble y sus transformaciones a través del tiempo, como también de sus abandonos, deterioros y posibles reacondicionamientos (Márquez, F. 2019).

Ahora bien, para la planificación urbana tradicional, las ruinas son consideradas problemas y refugios de comportamientos indeseados. Asociadas al crimen y a la desviación de la norma, las ruinas son espacios indeseables a los ojos de las múltiples corporalidades que asume el Estado y sus acreedores. Toda arquitectura puede arruinarse, y como consecuencia de esta certeza, en las ruinas reina una ambivalencia simbólica: por un lado, estos espacios son objeto de culto al pasado y por ende debieran protegerse, por el otro, son fragmentos decadentes y como tales debieran ser tapados, y ojalá desaparecer. Como escriben Milton Aragón y Gerardo Vázquez (2017), si bien esta ambivalencia convive en toda ruina, existen distintos tipos de abandonos, los que se acercan más hacia un polo o hacia el otro.

Lo anterior dialoga con la propuesta de Francisca Márquez (2019), que se refiere a la existencia de ruinas patrimoniales que gozan de un lugar en la ciudad, y del reconocimiento de quienes las observan: estas son las ruinas de la nostalgia moderna, hablantes y legibles en tanto testimonios de un tiempo perdido. En esta vereda tiene lugar una enorme discusión teórica sobre los procesos de patrimonialización; si bien no ahondaremos en ella, para esta investigación es pertinente relevar el carácter inminentemente conservador del patrimonio, en el sentido de que la patrimonialización en sí misma impulsa la afirmación de una narrativa singular y legible sobre los espacios, la que tiende a borrar ciertos recuerdos y formas de experiencia más caóticos y desordenados que como ya vimos, son propios de los territorios en ruina (Edensor, 2005). El ejercicio político de la conservación implica un relevo del valor de historicidad de ciertos objetos o espacios considerados valiosos y relevantes, porque en sí mismos son un recuerdo que debe ser imborrable para la historia (Riegl, A., 1903). Con el objetivo de que el olvido y la muerte no los alcance, se pretende revitalizar su pasado en el momento actual, inmortalizándolos, y por ende sacándolos del ritmo vital de la eterna descomposición.

Pese a lo anterior, Trigg (2009) propone que no es posible restringir por completo la esencial falta de reglas e imprevisibilidad que subsiste en el abandono de un espacio. A partir de su estudio sobre los vestigios de la cámara de gas de Auschwitz, el autor afirmó que este sitio se niega a ajustarse a la narrativa que se ofrece para enmarcar su presencia actual, insistiendo con desacato en la aparición fantasmal del pasado en el presente. Este estudio permite ilustrar la condición embrujada de las ruinas, una densidad de ausencias espectrales supervivientes que no se pueden llenar o interpretar de manera racional. La fuerza simbólica de las ruinas puede persistir mucho después de que las huellas materiales hayan pasado al olvido.

El párrafo anterior nos invita a preguntarnos: ¿cuál es el contenido de dicha esfera fantasmal que habita en las ruinas? Para abordar esta interrogante, nos apoyamos en las reflexiones de Daniel Link (2009) en su libro “Fantasmas: imaginación y sociedad”; allí, el autor piensa a la figura del fantasma a partir de un umbral, entendido como zona liminar de la cultura, frontera que nos permite vislumbrar las relaciones entre imaginación y sociedad. Según Link (2009), los fantasmas son de este mundo y no de otro sobrenatural, por el contrario, los piensa humanizados, con voz, eco y potencia; este último término es definido así:

“Los fantasmas tienen su potencia y esa potencia es una fuerza de desintegración... son la pura potencia del ser (o del no ser), nunca un límite, siempre un umbral. El fantasma está siempre allí como una señal de la incomfortabilidad de toda caverna, de cualquier casa, y de lo infinito del mundo.” (Link, D., 2009:13)

En diálogo con lo anterior, Agamben (2005) considera que la potencia no solo es ejercicio, sino también su revés: la posibilidad de su no ejercicio, en este sentido, todo obrar es un poder no obrar, en otras palabras, toda potencia humana es ambivalente en su esencia, navegando entre el ser y el no ser. En términos de Agamben:

“El viviente que existe en el modo de la potencia, puede la propia impotencia y solo en ese modo posee la propia potencia. Puede ser y hacer porque se mantienen en relación con el propio no-ser y no- hacer” (Agamben, G., 2005:361)

Esta mirada nos permite apreciar al fantasma como lo incompleto, lo irresoluto y misterioso, la incertidumbre de una presencia-ausencia, un cuerpo no delimitado bajo una definición genérica. La potencia de una figura fantasmal emana de su ambigüedad e indefinición, la vibración de una posibilidad abierta que no pretende resolverse, por el contrario, se mantiene viva en todos sus sentidos posibles y ramificados (Rotger, P., 2012). De esta forma, Link (2009) piensa las relaciones entre imaginación y sociedad a partir del umbral que habita el fantasma, un umbral ambiguo que no evoca resistencia y huida, sino un cierto goce ante lo indeterminado y lo anómalo.

Abordando igualmente la indeterminación de los espacios abandonados, pero a partir de otras aristas, el antropólogo e historiador argentino Gastón Gordillo (2018) distinguió entre los conceptos ruina y escombros. En su experiencia investigando casas y zonas productivas abandonadas de la Provincia de Jujuy, Argentina, el autor observó que la noción de ruina era desconocida para los habitantes del lugar: al preguntarles sobre los espacios en ruina, las personas se extrañaban, no entendían a qué se refería exactamente; por el contrario, estos nombraban a los lugares bajo la descripción de su forma tangible. El autor identificó la actitud anterior como un patrón común a las poblaciones subalternas que habitan territorios a medio camino entre uso y abandono, cuestión que lo condujo a realizar una importante crítica a las conceptualizaciones sobre la ruina.

Según Gordillo, para tener la categoría de ruina, los lugares siempre deben ser ruina *de* algo, hecho que de por sí los subordina a ingresar en un marco simbólico trascendental, en un discurso moderno de *lo que un día fue*. Vistas de esta forma, las ruinas llevan inscrito un status pasado que tiende a

subrayar la modernidad del presente. La noción de ruina en sí misma realiza una abstracción de la multiplicidad de lugares, formas y texturas que definen los nodos realmente existentes en un lugar abandonado. En tanto fetiche del pasado, la ruina sería una manifestación más de la abstracción mercantil.

Contrario a esto, el autor utiliza el concepto de escombros para dar cuenta de la materialidad derruida, afirmando que el secreto mejor guardado de la modernidad es que sus ruinas son escombros fetichizados. Asimismo, el aura de las ruinas se extrae de los escombros que ellas canibalizan. Las ruinas son un intento de conjurar el vacío y el vértigo que generan los escombros, en su existencia caótica e indeterminada (como la esfera fantasmal propuesta por Link (2009)). De esta forma, cuando hablamos del mundo simbólico de las ruinas, necesariamente nos estamos refiriendo a un momento particular en el que el escombros es forzado a ingresar dentro de un marco simbólico trascendental.

Mientras las ruinas serían espacios cuyo estado inicial habría que resguardar y proteger para que así continúe encarnando un recuerdo o testimonio del pasado; los escombros serían zonas en reconstrucción, y su materialidad estaría sujeta a usos más libres e inmediatos. Ahora bien, el autor no concibe a las ruinas y los escombros como dos entidades completamente separadas, ya que tanto en las significaciones de las personas sobre un espacio abandonado, como en los usos que hacen de los mismos, es posible apreciar desplazamientos, transformaciones dialécticas entre ruina y escombros, y viceversa. En concreto, esto quiere decir que existen momentos en que la significación de las personas sobre los espacios, tiende a ingresar a marcos simbólicos que los asocian con aquello que un día fue, transformando a su materialidad en la ruina *de* algo; mientras en otros momentos, esta materialidad reluce en su pura condición derruida, en su deterioro presente y en el uso que se hace del mismo. El autor apunta que este desplazamiento posee una biografía y una trayectoria, mediante la cual, los espacios y sus materialidades se impregnan de significados y afectos.

En esta línea, Márquez (2019) llama ruinas del olvido a aquellos abandonos que solo dan curso a la acumulación de escombros. Estas ruinas se sitúan en la vereda opuesta a los abandonos patrimoniales, desafiando la temporalidad lineal, e irrumpiendo como signos autónomos, ausentes de un uso y significado estático o delimitado en el presente. Las ruinas del olvido son en sí mismas críticas, pues su incierto modo de existencia problematiza la funcionalidad de la ciudad y desafía su proyecto progresista. Bajo esta óptica, las ruinas del olvido fisuran y abren intersticios en los pliegues de la urbe planificada y eficiente del ideal moderno, revelando lo desechable y residual de la dinámica moderna del desarrollo y el progreso.

La propuesta de Aragón y Vázquez (2017) complementa la noción de ruinas del olvido (Márquez, 2019), refiriendo a la existencia de territorios que nunca tuvieron (ni antes ni después de pasar al abandono), el carácter relevante o heroico necesario para poder posicionarse sobre el pedestal de una ruina patrimonial. Bajo la mirada de estos autores, dichos espacios en descomposición tienen potencialidades mucho más hondas y multifacéticas que los segundos, por su condición intrínsecamente contrahegemónica al orden circundante. Estos territorios se relacionan con la estética decadente de ciertos espacios, que Agamben (2009) definió como el producto de actos de

profanación, que abrirían la posibilidad a ciertas formas especiales de negligencia, que operan subvirtiendo los usos y significados inicialmente impuestos por los dispositivos del poder, sobre espacios simbólica y materialmente constituidos. Una vez profanados, los objetos ubicados en un territorio abandonado pierden el significado que les había sido impuesto, y como consecuencia de ello son restituidos a su uso; en este proceso, justamente, emergen una multiplicidad de usos posibles y novedosos, distintos del originalmente impuesto.

3.3 Mundo Mágico en su estado presente

En el siguiente apartado, realizaremos una descripción del terreno donde se ubicó el Parque temático Mundo Mágico, en su actual estado de semi abandono. Para esta observación, se llevaron a cabo ocho visitas al lugar, todas ellas entre las diez de la mañana y las cuatro de la tarde; el motivo de selección de este horario fue por criterios de factibilidad, ya que los guardias del lugar nos advirtieron innumerables veces sobre su peligrosidad, especialmente durante la tarde y la noche. Las visitas se realizaron con un mes de distancia entre ellas, con la finalidad de observar si sucedían cambios en el transcurso del tiempo; cinco de estas visitas sucedieron mientras la comuna de Lo Prado se encontraba en fase I de la cuarentena, mientras en las tres últimas ya se habían levantado las restricciones de movilidad (fase IV).

Siguiendo el esquema de descripción del espacio que realizamos en el capítulo I, en esta sección relataremos el estado del ex Parque en orden desde su puerta de ingreso (que sigue siendo la misma, ubicada en el extremo oriente del terreno), hacia el extremo poniente, donde el fin de la superficie se encuentra demarcado por una reja. En este sentido, la descripción comienza en lo que fue el norte del país en miniatura, pasando por la zona central, y finalizando en el sector austral.

Hacia la entrada del parque (donde estaba ubicado el *Jardín Gigante*), hoy en día existe una garita de micros celestes de la zona J (Pudahuel, Lo Prado, Quinta Normal, Cerro Navia), zona donde se estacionan los autobuses al finalizar su recorrido. Bajo el relato de los dos guardias del terreno abandonado, el Jardín Gigante fue incendiado en el año 2008 por motivos desconocidos, y es por ello que el recinto fue vaciado de sus restos y es allí donde se construyó el espacio para las micros.

Un poco más hacia el poniente, en la zona donde se ubicaban los juegos para niñas/os (pinta caritas, el carrusel y la pequeña montaña rusa, entre otros), actualmente fueron construidos una serie de establecimientos de la comuna de Lo Prado, la mitad de ellos dedicados a la gestión del área cultural de la comuna, y la otra mitad se llama la Casa de Educación Las Barrancas, espacio utilizado para coordinar los establecimientos educacionales públicos de las comunas Lo Prado, Cerro Navia y Pudahuel. Por este sector del ex parque transita un número importante de funcionarias/os del Municipio, sin embargo, estas/os se mueven solo entre los alrededores de las oficinas, es decir, no se acercan demasiado al sector donde están los restos materiales del *Chile en Miniatura*. Al respecto, es importante mencionar que entre las/os funcionarias/os con las que pudimos conversar, existe un relato extendido sobre lo peligroso y desamparado que es el espacio de las ruinas, por los usos ilegales que se hacen allí (sobre esto que ahondaremos más adelante). Es por ello que existe un límite invisible (no hay rejas que lo demarquen) pero muy notorio entre la

zona habitada del terreno donde se desenvuelven las/os trabajadoras/es, y aquella aparentemente despoblada, donde se ubican los restos del parque.

Caminando más allá de los establecimientos del Municipio, nos encontramos con el Morro de Arica, cuyo estado de deterioro no es tan profundo como para haber alterado su forma. Los materiales están desgastados y existen *graffitis* sobre la superficie blanca, sin embargo, se encuentran erguidos y reconocibles hacia la entrada del antiguo Parque. A sus pies, se ubica una piscina vacía de poca profundidad, aquella que un día representó al océano pacífico; esta se encuentra enrejada, polvorienta y con basura, su color sigue siendo celeste y en su interior crecen algunas plantas. Esta fue la piscina que entre los años 2008 y 2014 fue utilizada por parte del Municipio para las/os niñas/os de la comuna, sin embargo, desde allí en adelante no se continuó con el proyecto.

Siguiendo el camino que aún se encuentra demarcado, e incluso en algunas partes se avecinan las vías del antiguo tren, nos encontramos con una superficie extremadamente seca, semejante a un desierto, con algunas plantas secas (especialmente espinos, matico, manzanilla, pimientos, líquen seco y con barro, cardo y docas), muchas ramas caídas y una gran cantidad de basura y escombros. La gran mayoría de las montañas y volcanes sigue en pie, sus bases son montículos de tierra y la superficie está bañada en cemento pintado blanco, todos ellos marcados por *graffitis* que proyectan diferentes palabras y frases.



Mundo Mágico en el abandono (2021). Vista: Restos de una sección de la Cordillera de los Andes, durante el invierno del año 2021. Fotografía tomada por Emiliana Cereceda, desde la franja norte

del parque, mirando hacia el sur. Los puentes que se ven detrás de la Cordillera corresponden a las rutas que guiaban el recorrido por el país miniaturizado.



Mundo Mágico en el abandono (2021). Vista: Vegetación del terreno durante el invierno del año 2021. Fotografía tomada por Emiliana Cereceda, desde la franja norte del parque, mirando hacia el oriente. En esta zona no se aprecian restos de miniaturas, solamente vemos a lo lejos al Teatro Mágico, pintado de amarillo pálido.

Unos metros más allá del ex océano pacífico posicionado a los pies del Morro de Arica, hace algunos años fue construida una casa de madera por parte de la Municipalidad de Lo Prado; afuera de ella hay un cartel cuya inscripción dice “Ruka Lawen, centro de Salud Mapuche”. Pese a que en las ocho visitas que realizamos al lugar nunca encontramos a nadie en el interior de la casa, y ésta siempre se encontró cerrada, los guardias y funcionarios/os de la zona educativa y cultural del Municipio, nos explicaron que en esa casa “convive la etnia mapuche” (entrevista a Manuel, Santiago, 04.05.2021). Nuestras/os entrevistadas/os nos relataron que, durante los momentos en que esta casa se ha encontrado abierta al público, se han ofrecido talleres sobre hierbas medicinales, y

atención médica por parte de un Machi que habita en la comuna. Al exterior de la casa hay una serie de maceteros con plantas, suculentas y flores, las únicas que anuncian vitalidad y colorido al interior del recinto.

A pasos de Ruka Lawen, aún se encuentra uno de los Teatros Mágicos (el otro sufrió un incendio al mismo tiempo que el Jardín Gigante, cuya causa es desconocida), lugar donde se realizaban los Shows Televisados del programa Encontrémonos en Mundo Mágico. Pintado de amarillo y en buen estado, el Teatro se encuentra inserto dentro de una de las piscinas que un día simularon al océano pacífico, en una extraña situación, algo así como el interior de una isla en sequía: la consistencia de su construcción contrasta de manera profunda con la condición abandonada y con la gran cantidad de basura que existe inmediatamente después de sus puertas.

El camino de tierra que rodea al Parque en su costado norte (al lado de la Avenida General Bonilla), nos condujo hacia una animita construida bajo un pimiento, con flores de plástico, dos fotos de un hombre joven, y una gran bandera de Chile izada. En su centro, un pequeño mundo de mármol inscribe el nombre y la edad del fallecido (25 años), junto con una carta de amor de su esposa, padres, hermanos e hijos. De acuerdo al relato de los guardias del recinto, se trataría de uno de los dos suicidios que han sucedido en el lugar desde los años 2000 en adelante.



Mundo Mágico en el abandono (2021). Vista: Animita ubicada en el sendero sur por el que se recorría a la maqueta en el pasado. Atrás de la animita se aprecian algunas montañas que aún siguen en pie, además de la seca vegetación que ha crecido en el recinto. Fotografía tomada por Emiliana Cereceda.

Tanto en los extremos norte-sur del terreno, como su centro, observamos mucha basura plástica y escombros, especialmente un número grande de ladrillos. Junto con ello, el interior de la cordillera de los Andes (a la altura de la zona central de país), se encuentra hueco, y en su interior observamos una acumulación aún mayor de basura y restos de construcción. En una de las montañas vislumbramos algo parecido a una casa o refugio, con dos colchones grandes y evidencias de lo que habría sido una fogata. Los puentes que conectan ciertos lugares del terreno entre sí siguen existiendo, y el deterioro de su materialidad nos permitió ver los detalles de su construcción, en base a fibra de vidrio, maderas y cemento.



Mundo Mágico en el abandono (2021). Vista: Cordillera de la Costa en la zona centro sur del país, y la vegetación que ha crecido en el terreno. Fotografía tomada por Emiliana Cereceda, desde la franja norte del parque, mirando hacia el oriente.

Fuera de las construcciones estructurales del Parque (nos referimos a las montañas, piscinas y puentes), la única de las miniaturas que sigue existiendo es un fragmento del Estadio Nacional. De acuerdo a nuestra entrevista con Álvaro Pedraza, el arquitecto del proyecto, esto se debe a que, tras el cierre del parque, el grueso de las miniaturas que eran factibles de movilizar, fueron trasladadas a bodegas pertenecientes a los dueños del parque de atracciones Fantasilandia, con la finalidad de un día encontrarles lugar en un museo; sin embargo, hasta la actualidad esto no ha sucedido y las miniaturas continúan ocupando espacio en dichas bodegas, motivo por el que Pedraza afirmó ya no tener esperanzas al respecto.



Mundo Mágico en el abandono (2021). Vista: Estadio Nacional en su estado actual. Fotografía tomada por Emiliana Cereceda, desde la franja norte del parque, mirando hacia el sur. Al fondo se ven las micros que recorren el borde del parque, por la Avenida General Bonilla.

Las graderías del Estadio son de madera pintada de blanco, y solo la mitad se encuentra de pie y con la pintura resquebrajada, pues la otra mitad fue quemada, y se evidencian marcas del fuego por todo el lugar. A un costado del Estadio, en el interior de una pequeña piscina, encontramos otro colchón (pintado con un *graffiti* en el que se dibujan dos personas durmiendo junto a un perro), marcas de una fogata, leña, dos botellas plásticas y un carnet de vacunación Pfizer con las dos fechas marcadas. No encontramos frazadas ni otros elementos así, que nos permitieran dar cuenta de un uso reciente del colchón o de la fogata, sin embargo, muy cerca de este lugar encontramos tres juegos plásticos de niñas/os en buen estado (un balde con pala, un carrito con ruedas y una olla), cuestión que nos llevó a presumir que estos dos hallazgos podrían guardar relación entre sí.



Mundo Mágico en el abandono (2021). Vista: Piscina vacía a un costado del Estadio Nacional. Fotografía tomada por Emiliana Cereceda, desde la franja sur del parque, mirando hacia el norte. En esta imagen se aprecia un volcán, y a sus pies, una piscina sin agua, con un colchón pintado y restos de fogatas y basura.

También en la zona centro del país, específicamente en Santiago, descubrimos un montículo grande hecho de ramas secas; al acercarnos para observarlo y levantar las ramas, apareció el que fue el Túnel Lo Prado, un pequeño cerro hueco atravesado por una carretera de hormigón que se extendía varios metros, según fuimos observando a medida que levantábamos la tierra y algunas basuras. A un costado de esta carretera hallamos unos escalones muy pequeños cubiertos por pasto sintético, los restos de algo que podría haber representado una plaza de Lo Prado, aunque no tenemos certeza de esta información.

A lo largo y ancho del Mundo Mágico abandonado encontramos bastantes neumáticos de gran tamaño, algunos a medio quemar y otros en aparente buen estado, junto con ello, también vimos muchas estructuras de metal, y otras de ladrillos, cuyo estado de degradación no nos permitió adivinar cuál fue su uso o construcción original. Presumimos que las obras sostenidas por dichas estructuras fueron quemadas en algún momento, ya que no encontramos ninguna pista o residuo material significativo a su alrededor.



Mundo Mágico en el abandono (2021). Vista: estructura de ladrillos abandonada y quemada, con basura y vegetación alrededor. Fotografía tomada por Emiliana Cereceda, desde la franja norte del parque, mirando hacia el sur.

Por otra parte, de la fauna del lugar solo vislumbramos lagartijas y mariposas blancas; no aparecieron perros, gatos ni aves⁵. Junto con ello, es necesario subrayar que, una vez atravesada la barrera imaginaria que existe entre los establecimientos municipales y el inicio de la maqueta abandonada, en ninguna de nuestras visitas encontramos a alguna persona para dialogar o

⁵ En relación con la fauna y las especies vegetales del lugar, para futuras investigaciones consideramos que sería interesante realizar una arqueología de las especies silvestres, y aquellas que han sido plantadas durante la vida de Mundo Mágico, y que han ido sobreviviendo o transformándose a raíz de su nueva ecología de ruina.

entrevistar, pese a que vimos una serie de hogares hechizos, colchones posicionados al aire libre y en lugares cerrados, e incluso algunas pertenencias (ropa, mochilas y restos de alimentos). Al respecto, los guardias afirmaron que las personas que allí viven de manera constante son tres (una pareja y otra persona), sin embargo, estas/os sólo ingresan al recinto por la noche para dormir, ya que durante el día transitan por las cercanías del metro Pajaritos pidiendo dinero.

Llegando al sur de la maqueta abandonada, vislumbramos al volcán Villarrica, una de las superficies más altas de lo que queda de la construcción. En su interior, también hueco, vimos la misma acumulación de ramas, escombros, basura, colchones y rastros de una fogata, que nombramos más atrás. En las cinco primeras visitas al recinto este volcán se encontraba habitado por los materiales recién descritos, sin embargo, en las últimas tres veces que lo recorrimos observamos que se construyó un portón de metal pintado negro con un gran candado, y los colchones ahora se encontraban afuera, sobre la tierra, a pleno sol. Sobre lo que quiso ser la nieve del Volcán Villarrica, hoy un gran *graffiti* de color rojo anuncia “Por el Albo morir cantando”.



Mundo Mágico en el abandono (2021). Vista: interior de lo que fue el Volcán Villarrica. Fotografía tomada por Emiliana Cereceda en la primera visita al lugar, antes de que el espacio interior del volcán fuese clausurado. Vista desde el extremo norponiente del parque hacia el oriente.

El sector de las Torres del Paine y la Carretera Austral ha sido el más evidentemente transformado y reutilizado a partir del cierre del parque. En él se construyeron una serie de rampas muy altas para bicicletas BMX, con base de fierro soldado y cubiertas de planchas de terciado, y en su entrada existe un cartel que dice “Magic Park Bike – BMX – Uso de casco obligatorio”. Lo extraño de esta sección es que en sus inicios fue facilitada o prestada por parte del Municipio a un grupo de jóvenes que hacían BMX, quienes se organizaron para reunir fondos y construir las siete grandes rampas. Suponemos que el gasto de construcción no debe haber sido menor, pese a ello, es un espacio en total abandono, las rampas están rotas y algunas quemadas, el suelo está lleno de rocas grandes que volverían imposible o al menos muy peligroso el andar en bicicleta velozmente por allí, está lleno de basura y tierra, hay algunas maderas podridas por la humedad y muchas otras deformadas por el sol; en concreto, el estado del lugar muestra de manera muy evidente que desde hace un largo tiempo éste no ha sido utilizado con el fin deportivo para el que fue planificado. Es interesante la manera en que un abandono se posiciona por encima de otro abandono, acumulando y mezclándose uno con otro. Desconocemos los motivos que llevaron a dejar de lado el “Magic Park Bike”, más allá del relato de los guardias, quienes comentaron que los/as ciclistas solo iban a tomar y a hacer otro tipo de actividades ilegales.



Mundo Mágico en el abandono (2021). Vista: lo que antes fue la zona sur y extremo sur del país, hoy convertida en el “Magic Park Bike”, espacio también abandonado. Fotografía tomada por Emiliana Cereceda, desde el extremo poniente del parque mirando hacia el oriente.



Mundo Mágico en el abandono (2021). Vista: lo que antes fue la zona sur y extremo sur del país, hoy convertida en el “Magic Park Bike”, espacio también abandonado. Fotografía tomada por Emiliana Cereceda, desde el extremo poniente del parque mirando hacia el oriente.

Si bien el “Magic Park Bike” es hoy día una acumulación de madera y fierros inutilizados en mal estado; de acuerdo a nuestras/os entrevistadas/os y a lo que pudimos observar en el lugar, esta zona del terreno es la más habitada por personas sin casa. Debajo de las rampas encontramos cinco colchones, y uno a los pies de las Torres del Paine; a diferencia de los otros colchones que vimos en el recinto, en estos se evidenciaba una utilización reciente, y a su lado encontramos mochilas, ropa, restos de envases de comida y botellas, junto con otras pertenencias. Por otra parte, contigua a la reja sur del recinto (aquella que da a la ruta 68), vimos una casa construida en base a cartón, planchas de madera recicladas de las rampas, y cubierta de plástico. A pocos metros de esta casa existe una animita pequeña de cemento pintado, en cuyo interior no se vislumbra ningún nombre ni fechas, solo una botella caída con una flor plástica en su interior, y algunas latas de cerveza aplastadas a su lado.

El extremo sur del país finalizó nuestros recorridos por el parque, pues más allá de él está la reja que lo separa del Circo del Mundo, agrupación cultural que funciona como escuela de circo abierto a todas/os las/os niñas/os y adolescentes interesadas/os en aprender de dicho oficio.

3.4 Significaciones sobre el abandono y la reapropiación

En el siguiente apartado, trabajaremos sobre las percepciones de nuestras/os entrevistadas/os respecto al estado actual del terreno de Mundo Mágico, el parque en su versión de ruinas. Los ejes trabajados, en su orden de aparición, fueron los siguientes: percepciones y emociones sobre el cierre del parque y el terreno en abandono, visiones sobre los diversos usos que se hacen del lugar en el presente, y, por último, las significaciones sobre el choque entre el Chile que se propuso en la maqueta, el Chile de aquellos años, y el Chile actual.

Las personas entrevistadas manifestaron su opinión sobre los motivos que llevaron a la quiebra del parque: en primer lugar, volvemos a resaltar la visión del arquitecto del parque, quien consideró que la disminución de visitas en el parque se debió a que la gente “común” no era capaz de alcanzar aquella esfera elevada culturalmente (la esfera sagrada, contemplativa y sincrónica del rito), prefiriendo en cambio juegos más explícitamente entretenidos, más simples conceptualmente y con interacción física. Los demás entrevistados aludieron a algo relativamente similar en sus relatos, afirmando que el cambio y la innovación tecnológica (una clara expresión de la diacronía, que escapa y se contrapone a la dimensión ritual y al recorrido repetitivo y pautado por la maqueta) fueron avanzando, y aquello trajo consecuencias claras:

“Yo creo que Mundo Mágico quedó obsoleto por el uso de los celulares, del smart TV, todos esos videojuegos actuales... restaurarlo ahora sería un acto nostálgico, pero para una persona de 35 o 40 años, porque para los niños ese tipo de diversión ya fue.” (Entrevista a Hans, Valparaíso, 11.06.2021)

“A mí me da pena, pero yo sé que no es viable hoy en día que exista un parque así, yo creo que Mundo Mágico murió porque no se adaptó a los tiempos ni a las nuevas tecnologías.” (Entrevista a Rodrigo, Valparaíso, 27.02.2021)

“Mundo Mágico no era tan de ir a jugar, igual era muy lindo, pero ahora que tienes internet y ves cuestiones, ha cambiado mucho la manera de pasarlo bien.” (Entrevista a Alejandro, Valparaíso, 16.07.2021)

Sumado a lo anterior, en los discursos volvió a aparecer la sensación de un cambio generacional entre las/os niñas/os de los años 80, las/os de los 90, y las/os del dos 2000. María se refirió a ello en más de un momento durante su entrevista, mostrando que para ella, Mundo Mágico simbolizó una serie de reflexiones y conflictos con la imagen de autoridad, el miedo y el respeto ante la misma. Como veremos en la cita siguiente, su biografía particular le permitió observar muy concretamente el tránsito de una generación a otra, viendo y comparando las experiencias propias en relación con las de su hermana menor:

“Es muy heavy, yo tengo una hermana menor que nació el 90, y entre yo y ella hay una diferencia radical en cuanto al respeto a la autoridad. Yo estoy acostumbrada a que el de arriba dice que no y es no, y si decías que sí, te miraban de reojo y venía un latigazo. Mundo mágico me parece que representa muy bien eso, re fome, no se podía tocar ni entrar,

era chico... a mí me gustaba hartito ir, pero mis papás trataron solo una vez de llevar a mi hermana menor y le cargó, lo encontró fomísimo, no había mucha diversión, y ahí decidimos no ir más.” (Entrevista a María, Valparaíso, 10.03.2021)

Tanto la ausencia o disminución del respeto y el miedo ante la autoridad recién comentadas por María, como los rápidos avances tecnológicos en materia de diversión, repercutieron en un elemento que es pertinente subrayar: el tipo de diversión que se proponía en el parque fue volviéndose obsoleto a nivel comercial. Ximena, la encargada de manejar el tren de *Chile en Miniatura* y de guiar discursivamente su recorrido, se refirió a la progresiva obsolescencia de la dimensión pedagógico-ritual del parque:

“Mi hipótesis muy personal sobre el cierre del parque era que probablemente ese lugar financieramente no les daba los mismos réditos que Fantasilandia, donde estaban los juegos choros, cosas nuevas, mientras que en Mundo Mágico fue quedando la magia del Chile chico nomás. Yo creo que en ese sentido Fantasilandia era más atractivo, llamaba a más gente, a Mundo mágico yo siento que no lo supieron explotar mejor, se preguntaron ¿por qué había que seguir con eso, si tal vez los tiempos van cambiando y a la gente le gustaba más la adrenalina? porque ahí si tú llevas a un niño de esa época lo pasaba bacán, quería aprender, quería observar, se quedaba tranquilo descubriendo la historia de Chile, ellos hubieran vuelto mil veces. Pero luego los adolescentes y las generaciones más nuevas empezaban a jugar con el teléfono y qué se yo y encontraban una lata el parque, querían más adrenalina, pasarlo bien nomás, sin algo pedagógico por detrás.” (Entrevista a Ximena, Valparaíso, 17.05.2021)

Reuniendo las citas de nuestras/os entrevistadas, la noción de obsolescencia nos remite a las ideas de Walter Benjamin (1982) que compartimos en los antecedentes teóricos sobre la noción de ruina: el autor se refirió a las ruinas que han surgido en los siglos XX y XXI como el producto de una contradicción presente en el seno de la democracia neoliberal: al mismo tiempo que ésta pretende volverse eterna e inamovible tanto a nivel discursivo como material, su funcionamiento consiste en una explosión constante de la novedad, que produce una rápida muerte de los objetos, y por ende, una producción enorme y constante de desechos. Proponemos que esta situación es análoga al contexto político y económico del Chile de aquellos años, y a su vez, a las dos tendencias que lideraron el proyecto de Mundo Mágico: una apertura hacia el exterior y hacia los modelos primermundistas de desarrollo y progreso tecnológico (que en el caso del parque se tradujo en intentos por asimilarse a Disney), a la vez que una intención por perpetuar un discurso único, nacionalista y eterno sobre el significado de la nación chilena. Las citas anteriores nos permiten observar que este discurso único, pedagógico y ritual, fue quedando atrás, superado por la fuerza del progreso tecnológico y su correlato en nuevas formas de juego, más adrenalínicas y menos contemplativas.

Por otra parte, y volviendo hacia el presente, los sentimientos de las personas entrevistadas al observar los restos de la maqueta fueron diversos y disímiles entre sí, en consonancia con las lecturas de Francisca Márquez (2019) desplegadas en nuestros antecedentes, apuntando que una observación antropológica de las ruinas post industriales requiere tomar en cuenta las agencias

desiguales bajo las cuales la condición de ruina es comprendida y declarada, ya que para algunas/os la ruina es indeseable y decadente, y para otras/os es un espacio rico en creatividad y reapropiaciones. Si bien la emoción más repetida fue la pena, la nostalgia y la frustración, también apareció el asombro y la emoción ante las nuevas posibilidades abiertas por el abandono del lugar. En primer lugar, abordamos la tristeza que produjo en algunas/os entrevistadas/os la aceptación del abandono:

“En lo personal me duele mucho haber visto su esplendor, como que tu pasabas en la micro y escuchabas hasta los gritos de los cabros chicos. Ahora miras y está todo botado, es como que te roba la esperanza.” (Entrevista a Francisco, Valparaíso, 01.06.2021)

“¿Has visto tú como está el lugar hoy en día? es un desastre, yo trabajo en una Fundación que queda en Cerro Navia entonces paso hartito por ahí y me muero de pena, está muy destrozado, es fuerte de ver.” (Entrevista a Pedro, Valparaíso, 09.05.2021)

“Ahora está en semi abandono, antes se ocupaban algunos espacios, pero ahora tú pasas por allá y ves puro abandono, sin cuidado. Es evidente que no hubo recursos para dar un cierre estéticamente cuidado.” (Entrevista a Rodrigo, Valparaíso, 27.02.2021)

“Me da mucha pena, estuve al borde del llanto cuando entré y vi lo glorioso que fue cuando yo trabajé ahí, lo importante que era para los niños, porque era un lugar muy de niños, de familia... fue muy triste verlo en ruinas, siento que nos farreamos esto, que nos farreamos el *Chile en miniatura*. ¿porqué perdimos eso? Es muy doloroso.” (Entrevista a Ximena, Valparaíso, 17.05.2021)

“Es triste ver la actualidad, está un poco tirado, hay una garita de micro... igual la recuperación que ha hecho el circo del mundo lo hace bacán, hace que no sea un puro peladero, pero ahora los niños no pueden ir para allá.” (Entrevista a Daniela, Valparaíso, 20.06.2021)

Por su parte, Alejandro y Jacqueline sintieron nostalgia y extrañaron el sentido de pertenencia que les despertaba ese lugar, y que, al mismo tiempo, las/os unía en un sentimiento colectivo con otras/os personas que en alguna ocasión lo conocieron y recorrieron:

“La visión que deja ahora da pena porque era bacán, era un paseo que yo hacía cuando era chico, como ir a la quinta. Es un sentimiento de pena no poder volver, yo tenía un sentido de pertenencia con ese mundito.” (Entrevista a Alejandro, Valparaíso, 16.07.2021)

“Comentarte que, con mis conocidos, mis círculos familiares, mi pareja, Mundo Mágico es algo que tenemos en común, algo que une como recuerdo a la gente de mi generación e incluso mayor (porque para abajo yo creo que no fueron o no se acuerdan ya). Mundo Mágico nos une como recuerdo de infancia, y eso es lo que hace tan triste el mirar las ruinas, el deterioro, la decadencia del lugar.” (Entrevista a Jacqueline, Valparaíso, 23.04.2021)

El sentimiento de tristeza evocado por algunas/os, fue para otras/os motivo de enojo y molestia ante el Municipio y su gestión, por desaprovechar el terreno e ignorar sus potencialidades “patrimoniales” por una parte, y concretamente espaciales, por la otra.

“Respecto de la Municipalidad, yo creo que se ha desaprovechado un espacio súper grande para hacer muchas cosas, no han cuidado ni respetado el patrimonio. Es un terreno tan grande y bien ubicado que perfectamente podrían hasta poner la Municipalidad de Lo Prado, se podría haber usado como áreas verdes también, o mejor que eso, Mundo Mágico podría hoy día incluso ser un museo, que siga sirviendo para que los niños conozcan el país. Lo Prado no es una comuna que tenga plata, no se caracteriza por nada, yo digo que somos el patio trasero de Estación Central y el jardín de Pudahuel. Aquí no hay nada que nos caracterice, a diferencia de otras comunas, y antes Lo Prado se caracterizaba por Mundo Mágico, era un referente, de verdad. Yo pienso que Mundo Mágico se debería haber patrimonializado, porque le daba vida a la comuna. Es un desperdicio lo que han hecho con ese espacio.” (Entrevista a Francisco, Valparaíso, 01.06.2021)

“Yo considero que la Municipalidad debería darle un uso, yo siempre pensé que iban a hacer una piscina, ojalá hicieran un parque, algo más didáctico...” (Entrevista a Hans, Valparaíso, 11.06.2021)

“Es un espacio súper grande, de pronto se podría haber hecho una recuperación bacán del lugar, pero la Muni nunca se hizo cargo.” (Entrevista a Daniela, Valparaíso, 20.06.2021)

De esta manera, observamos que existen quienes consideran tan grande el legado del parque, que sus ruinas debieran ser patrimonializadas, idea que dialoga con los planteamientos de Márquez: las ruinas patrimoniales merecen el reconocimiento de la ciudadanía, por constituir testimonios de un tiempo perdido relevante e imborrable. Al mismo tiempo, los testimonios recién compartidos ingresan en la categoría de ruina propuesta por Gordillo (2018), quien la consideró un elemento siempre inscrito en el interior de un marco simbólico trascendental, en este sentido, su valor sería producto de un anclaje y subordinación ante el pasado. Contrario a ello y de acuerdo a todas las citas anteriores, Mundo Mágico se encontraría situado en la vereda de las llamadas ruinas del olvido (Márquez, F., 2019), aquellas que no fueron patrimonializadas, y gracias a ello deben su irrupción como signos autónomos, sin uso ni significado delimitado. Las ruinas del olvido tienen una existencia incierta, constituyendo desechos que fisuran a la urbe planificada, eficiente e ideal, propia del imaginario neoliberal.

Más allá de este sentimiento nostálgico y triste, de la frustración ante la poca valoración de lo que fue Mundo Mágico, y de una percepción de la ruina como algo decadente y desastroso, un desaprovechamiento del espacio; una de las entrevistadas se refirió al gran impacto que significó para ella el volver a Santiago luego de muchos años, convertida en una adulta:

“A mi más que pena me sorprendió demasiado, realmente fue choqueante. La última vez que fui a Mundo Mágico debo haber tenido seis años, y luego volví a Santiago ya de

grande, me bajé en Pajaritos y de verdad que no podía creerlo. Recuerdo sobre todo los volcanes, porque como yo soy del sur eso me llamaba mucho la atención, y luego vi los volcanes no sé si estaban dados vueltas, pero estaban muy deteriorados, cuando yo pasé un día por fuera y fue como nooo, wa, cómo pasó esto, cuándo, qué impactante. Siento que tenía una imagen muy idealizada y por eso fue tan fuerte el choque con las ruinas.” (Entrevista a Jopi, Valparaíso, 04.03.2021)

Esta sorpresa ante las ruinas, en contraposición con el recuerdo de un país ideal, provocó en dos entrevistadas un sentimiento de emoción y algo de morbosa curiosidad ante las nuevas posibilidades abiertas por el espacio en su versión de ruina:

“Está todo hecho mierda, o sea se conservan algunas cosas, pero igual se ve un deterioro. Lo encuentro bacán, como que todavía es medio mágico, pero de otra forma. Como un parque de entretenimientos para gente más grande, porque me han dicho que es fácil entrar y tengo amigos que han ido.” (Entrevista a Fernanda, Valparaíso, 15.08.2021)

“Yo no siento trágico el abandono de Mundo Mágico, al contrario, creo que se abrió la posibilidad de utilizar el espacio de formas más libres y espontáneas quizás, como que se ha ido resignificando. Al mismo tiempo, siempre me ha pasado que los lugares abandonados me producen como morbo, pero no sé si es algo malo, es más como que dan ganas de descubrirlo, de pasear por ahí, de entender qué está pasando.” (Entrevista a María, Valparaíso, 10.03.2021)

Las ganas de recorrer el lugar abandonado, y también de incidir sobre él y su deterioro, nos invitan a pensar en los usos que existen actualmente en el lugar: sobre esta temática, algunas/os entrevistadas/os realizaron una descripción imparcial, otras/os compartieron juicios de índole moral, y en último lugar, hubo quienes apuntaron a una espontaneidad y creatividad en la reivención de usos diversos en el espacio. Esta primera clase, las percepciones descriptivas, nos permiten aproximarnos a una suerte de historia de vida de la ruina (Márquez, F., 2019), desde los inicios del abandono del espacio hasta la actualidad:

“Está el Circo del Mundo, una zona de mapuche que hacen los juegos criollos, no sé muy bien, de la mitad hacia adelante sigue estando en las ruinas salvo el teatro que ahora está en la Corporación Municipal de Lo Prado y hacen talleres para los cursos de verano antes de la pandemia. Ahora yo creo que está aún más abandonado. Yo sé que ahora en la parte abandonada hay un guardia, vi que está todo abandonado, siguen los rieles del tren, pero no hay uso para nada. Tengo 34 años, desde que lo abandonaron nunca hicieron nada para recuperarlo, no hay interés.” (Entrevista a Hans, Valparaíso, 11.06.2021)

“Por cosas de la vida, cuando la empresa Fantasilandia abandonó Mundo Mágico, eso pasó a ser un pueblo fantasma, ahí quedó botado, todo quedó tirado. Ahí yo, como dirigente social inserto siempre en la parte cultural, soy fundador de varios grupos folclóricos y de una fiesta costumbrista que se hace en la comuna, soy fundador de la agrupación comunal de grupos folclóricos de la comuna... entonces en ese tiempo yo empecé a buscar espacio

para las organizaciones, fui a hablar con Patricio Sanhueza, alcalde RN de aquellos años, y me dice anda a ver a Mundo Mágico, ahí hay un espacio, y yo me tomé uno de los teatros. Empecé a hacer movimiento y gestión y a abrir las puertas a las agrupaciones folclóricas, y empezó a haber movimiento cultural ahí. Luego el municipio cambió de Alcalde y el nuevo Alcalde hizo unas oficinas de cultura ahí en el teatro (año 2000-2002). Por cosas de la vida uno de los teatros fue quemado, un dolor muy grande para nosotros, hasta el día de hoy nunca se supo quién había sido, cómo pasó. Quedó el teatro grande y ahí empezaron a trabajar todos los grupos con la oficina de cultura, hasta que la gestión cultural de esa oficina fue cada vez más débil, entonces el Municipio decidió cambiar la oficina de cultura y el teatro nuevamente pasó a estar abandonado. Ahí es donde yo entro de nuevo en escena, llegué al teatro que estaba lleno de basura, y finalmente me lo pasaron de nuevo en comodato para las agrupaciones folclóricas. Detrás del teatro había un jardín gigante, ahí eso sí es más complicado porque penan un montón, está lleno de fantasmas, tú dirás este se volvió loco, pero no, es real, yo lo he vivido. Además, hay dos animitas de cabros que se fueron a morir ahí mismo, en los pastos secos de Mundo Mágico.” (Entrevista a Francisco, Valparaíso, 01.06.2021)

Es interesante detenernos un momento en las declaraciones de Jaime, pues nos remiten a la dimensión fantasmal y a la noción de potencia que fueron propuestas por Daniel Link (2009). Como vimos más atrás, para el autor, el fantasma surgiría de aquel intersticio o umbral que nos permite observar los vínculos entre imaginación y sociedad. En este sentido, la potencia del fantasma derivaría de su indefinición, de lo imposible que resulta situarlo de manera constante en una clase, de la ramificación de sentidos posibles que emanan desde su interior. Sobre esta base, el pueblo fantasma al que se refirió Jaime se debería a una sucesión de usos disímiles e incompletos, cambiantes y sin una línea clara, marcados por la superposición de abandonos y reutilizaciones, incapaces de definir con firmeza un identidad o esencia, ni siquiera un carácter claro en el lugar. Dicha ambigüedad en la sucesión y transformación de usos, a partir del quiebre de Mundo Mágico, abriría la posibilidad para la emergencia de fantasmas, entendidos como lo imprevisible, lo incompleto, lo misterioso e inclasificable. Ahora bien, la apertura ante esta ambigüedad constitutiva de la ruina, fue concebida por algunas/os entrevistadas/os como algo negativo, emitiendo juicios de índole moral sobre los usos que se hacen de ella en el presente. Estos juicios se deben a la situación de marginalidad en la que se ha desenvuelto el ex Parque, pues, tal como escribieron Aragón y Vázquez (2017), para un importante porcentaje de la población las ruinas constituyen un problema en la planificación urbana tradicional, por ser un refugio de comportamientos indeseados:

“Yo he vivido aquí desde que dejó de ser Mundo Mágico. Fue una cuestión de venta de autos, fue el balneario municipal... el parque cuando murió, trataron de revivirlo muchas veces. Yo vi hace años que empezaron a construir un skatepark, los mismos cabros que iban por ahí, siempre ponen pancartas para fechas como el día del joven combatiente, 11 de septiembre. Yo encuentro que la situación es grave, está sucio el espacio, yo encuentro que afea mucho la entrada a Santiago. La decadencia máxima fue cuando lo transformaron en un skatepark: verlo en ruinas, destruido, da pena. Sé que hay una garita de micro, eso he visto de actividad, y lamentablemente el otro sector, el que da a la ruta 68, hoy en día es donde se paran las chiquillas de la vida fácil, hay prostitución y drogadicción en ese sector,

es muy peligroso para pasar por ahí; tú pasas en la noche y ves indigentes, vagos, prostitutas, travestis. Como dije antes, es bastante grave.” (Entrevista a Francisco, Valparaíso, 01.06.2021)

“La cosa se ha deteriorado mucho aquí, entran puros patos malos. Los niños que vienen al skatepark antes los dejábamos entrar a todos, pero ahora hicimos una lista de inscripción y solo los autorizados pueden entrar, porque la verdad, venían a puro tomar y no sé, hasta tenían relaciones sexuales aquí mismo.” (entrevista a Manuel, Santiago, 04.05.2021).

“Aquí se nota que no ha habido una resignificación pensada, se ha reciclado el espacio a favor del uso, pero un uso para cualquier cosa, no algo planificado. Si hubiera una intención de resignificar sería distinto, habría alguna gráfica, por ejemplo. Yo creo que se usa solo para llenar el lugar de basura, viven indigentes y todo, y no es que esté en contra de que la gente se construya sus casas y que busque un refugio en el invierno, pero la verdad es que van a puro tomar y a ensuciar, y han hecho que el lugar se vuelva peligroso, hasta para pasar por ahí al lado, por la calle, da miedo en realidad.” (Entrevista a Rodrigo, Valparaíso, 27.02.2021)

Siguiendo esta misma línea, consideramos relevante subrayar algo que mencionamos más atrás: en nuestras visitas al Parque durante el año 2021, tanto el guardia como uno de los administradores del terreno (quien no estuvo dispuesto a ser entrevistado para la investigación, argumentando que le daba mucha vergüenza) nos dijeron reiteradas veces que debíamos tener mucho cuidado al movernos por ahí, porque era muy peligroso. Subrayaron que el ingreso era bajo nuestra propia responsabilidad y que ellos no podían hacerse cargo de lo que nos pudiera pasar, que la situación era especialmente riesgosa por mi género, y que por favor no fuéramos a sacar el celular para tomar fotos, porque adentro vivían indigentes (cuestión que describimos en el apartado anterior) y había transacciones de drogas, específicamente pasta base. Es más, me comentaron que, si bien ellos tenían la labor de resguardar ese espacio, evitaban a toda costa transitar por su interior, y es por ello que se mantenían fijos en la reja correspondiente a la entrada principal, sin moverse mayormente. Lo anterior nos pareció interesante ya que nos permite pensar en la idea de un lugar “sin ley”, alejado de las pocas autoridades encargadas de protegerlo y evitar incidentes tales como delitos, ocupaciones ilegales, o incluso incendios (ya que tal como comentó Jaime, el Teatro Mágico fue incendiado, sin nunca poder seguir las pistas de quién o cómo se provocó el inicio del fuego).

En una línea diferente a las percepciones sobre el uso del espacio que describimos recién, un último grupo de entrevistadas/os apuntó a la posibilidad de realizar apropiaciones creativas y espontáneas de la ruina, refiriéndose a la apertura de oportunidades positivas para resignificar el espacio:

“Me da la impresión que ahora lo usan más los jóvenes y la gente de calle, que no necesariamente vive en la calle, pero hace uso de ese espacio, gente que anda callejeando. Entonces los usos que le da esa gente tienen que ver con otro tipo de apropiación del lugar, rayarlo, sacarle fotos, habitarlo, y así se ha ido resignificarlo. Me parece súper interesante el abandono porque abre la posibilidad a nuevas formas de apropiarse del lugar, porque cuando era un parque de diversiones era restringido, te decían qué podías tocar y qué no,

adónde podías meterte, además había que pagar una entrada. En cambio, ahora pasarse las rejas es llegar y hacerla, es como volverlo que se va transformando en un espacio público.” (Entrevista a Fernanda, Valparaíso, 15.08.2021)

“Yo encuentro que tu investigación es súper pertinente, porque claro, ahora que está abandonado pasan un montón de cosas, y no encuentro que eso esté mal. Es como que se abre de alguna manera, para los que se atrean a entrar obvio, porque igual me daría miedo. Pero lo veo por afuera y me parece que se ha transformado en algo nuevo, como que sigue siendo un mundito medio mágico, con posibilidades distintas a lo que queda afuera de las rejas, a la calle y eso.” (Entrevista a Jopi, Valparaíso, 04.03.2021)

Las citas anteriores nos permiten dialogar con la propuesta de Agamben (2009), quien piensa a las ruinas como espacios alejados de la noción de patrimonio, y cercanos a la materia, los desechos y fragmentos, y las huellas del pasado. El autor propone la noción de profanación, definiéndola como una acción que abre la posibilidad de desafiar con rebeldía, y ultrajar las cadenas de significados que operaron antes de que los espacios fueran abandonados (Agamben, G., 2008).

Así entendida, la acción de profanar tiene su traducción en la experiencia de prácticas informales y no oficiales. Al ritmo que el valor de uso económico de los lugares abandonados se desvanece, emergen otros nuevos, tales como el refugio para personas sin casa, quienes en su ilegal ocupación pueden transformarlos en espacios de actuación, creación y vida (Doron, 2000). Asimismo, y de acuerdo con estas dos últimas citas, las ruinas brindan espacios para la experimentación y el juego no estructurado, por su distancia y ausencia de los diversos dispositivos de vigilancia de las urbes contemporáneas. Bajo esta mirada, los vestigios materiales son apropiados de manera imaginativa, cuestión que posiciona a la ruina como el cuerpo y testimonio no solo de la sumisión humana ante la cadena de la inmortalidad, sino también de una rebelde protesta contra la vida de una época.

Reuniendo las diferentes perspectivas de las personas entrevistadas, apreciamos que estas comparten ciertos ejes en común: los antiguos usos que una vez existieron han sido transformados, para bien o para mal, emergiendo otros nuevos, gracias a las aperturas que ofrece la condición de ruina del espacio. Estos elementos dialogan con ciertas propuestas teóricas de los autores DeSilvey y Edensor (2013), sobre los desafíos y nuevos caminos que surgen del abandono y el desorden que este produce sobre las materialidades. Los autores plantean que las ruinas ponen en jaque a las formas tradicionales de ordenar los espacios, ya que desestabilizan el límite estable entre el espacio público y el espacio privado; junto con ello, entran en la escena diversos agentes de la descomposición, propiciando una hibridación de la dualidad cultura/naturaleza. De acuerdo a lo anterior, el desorden de las ruinas es condición de posibilidad para la emergencia de disposiciones y apropiaciones alternativas en los modos de regular los espacios (Edensor y DeSilvey, 2013).

Por otra parte, Tonnelat (2008) agrega que en los espacios marginales y abandonados se produce un quiebre de la normativa urbana, dadas las posibilidades particulares que allí habitan: “se trata de un mundo de objetos y superficies accesibles a la percepción, cuya característica es ofrecer múltiples posibilidades de acción y experiencia” (Tonnelat, 2008:304).

Aun cuando está inscrita en una materialidad de relativa firmeza, en la ruina se vive un equilibrio precario, más proceso que objeto: una invitación a la transformación imaginativa (Márquez, F. 2019). Una vez arruinadas, la íntima relación que las cosas alguna vez guardaron con determinados usos y determinados significados se mezclan, y la ausencia de imperativos de orden permite compromisos más libres y ausentes de guion con el espacio y sus residuos materiales (Bennett, 2010).

Un elemento importante que surgió en las entrevistas fue el significar la ruina como la encarnación del fin de la infancia, y su choque con la adultez. Como veremos en las citas siguientes, este choque de etapas de la vida, simbolizado en el cierre del parque y en su estado de abandono, se encuentra acompañado por una serie de otros elementos y nostalgias, tales como la creencia en la magia, el recuerdo de haber sentido pertenencia ante un territorio nacional que nunca existió, y el dolor ante la realidad del territorio privado y precarizado al que no es posible acceder:

“Para mí fue súper fuerte verlo en ruinas porque yo tenía súper idealizado ese lugar, yo fui a Mundo Mágico de niña chica y ahí pude acceder a sentimientos que no tuve nunca más en otros momentos de mi vida, como la sensación de arraigo o de orgullo incluso de mi país. Al crecer y ver las ruinas entendí como oh, hemos sido engañados. Hablo desde mi biografía íntima, pero también creo que es un sentimiento colectivo, fue como habitar ese Chile de niña sin cachar mucho todo el horror que se estaba viviendo en el país en esa época. Pero de grande te encuentras con toda esa violencia, es fuerte. Fue eso también, un choque brutal entre ese recuerdo y lo crudo que es Chile realmente, como que sentí nostalgia de algo que nunca fue, que nunca existió, porque quizás ese lugar para mí representaba todo eso, pero en lo real, el territorio no es así, nunca lo fue. No podemos acceder a él, está todo privatizado, y una serie de cosas que sabemos hoy de cómo está el país y de cómo lo habitamos. Para mí fue como ver la materialización de las cosas que también habían caído adentro mío, esos discursos sobre la magia incluso, de cómo en algún momento empiezas a crecer y te das cuenta de que el mundo en el que vives niega la magia, no es algo que esté en nuestro cotidiano, somos una sociedad súper violenta y precaria. Es loco de hecho el nombre Mundo Mágico, porque efectivamente es medio mágico, considerando que es un lugar en el que puedes acceder a todas esas cosas que en realidad no puedo acceder en mi propia realidad, concretamente, porque nunca existieron, y ahora de grande entiendo que ese imaginario nacional era una mentira.” (Entrevista a María, Valparaíso, 10.03.2021)

“Si me preguntas por el mapa, por el tren y tal, siento que efectivamente son hitos naturales, y eso entra en contradicción total con la realidad, ya que vivimos en una sociedad ultra extractivista. Desde mi punto de vista nos hemos dedicado a destruir una serie de cosas para mantener el sistema, y dentro de esa destrucción, parte importante es nuestro paisaje o territorio natural. Porque al final, como te digo del mapa, o sea ya, la portada de Antofagasta, el volcán no sé cuánto, y es como bueno, ¿y quienes acceden a eso? ¿quién accede al paisaje natural en Chile, fuera de los parques nacionales y si es que? Todo esto en realidad para mí básicamente es crecer, toparse con la rudeza de la realidad. Siento que la nostalgia de la infancia y bueno del parque es más de la magia, de volver realidad eso que

yo veía en la tele, además de cómo la tele era un signo de prosperidad. Siento que eran muchos niveles los que se jugaban aquí, desde lo emocional hasta esto otro que es más como del impacto subjetivo que tenía, desde la interpelación al nacionalismo y todo eso.” (Entrevista a Jopi, Valparaíso, 04.03.2021)

Los testimonios anteriores nos devuelven a un dialogo con los planteamientos de Walter Benjamin (1982), pero ahora desde otra perspectiva. El autor se refirió a una cierta categoría de ruina, cuya capacidad es desafiar la lectura capitalista sobre la noción de progreso. Benjamin (1982) observa a la modernidad como un ciclo repetitivo de ruina y devastación, en el que se producen una infinidad de objetos y espacios de corta vigencia y rápido paso hacia un estado pasado de moda. En este sentido, los sitios abandonados desenmascaran la ilusión de que el capitalismo sería un sistema que traería bonanza y prosperidad, atestiguando lo desechables y velozmente decadentes que se tornan las materialidades y los espacios. Bajo esta lectura, las ruinas de Mundo Mágico podrían entenderse incluso como un desafío ante el discurso nacionalista sobre el territorio que se quiso promover, develando un crudo choque con la realidad del país, choque cuyo símbolo más evidente sería la propia materialidad derruida del Chile en Miniatura. Siguiendo esta línea de análisis, a continuación, profundizaremos en las apreciaciones de las personas entrevistadas sobre el encuentro y la colisión entre el Chile que se propuso en la maqueta, versus el Chile actual.

“Este Chile abandonado es el reflejo más obvio del Chile actual. Es como absurdo casi, lo parecido que es el abandono de nuestro país con el abandono del país en miniatura.” (Entrevista a Francisco, Valparaíso, 01.06.2021)

“Yo lo sentía como algo tan mágico, de verdad, que ver ese contraste con la maqueta destruida, que en el fondo igual es un poco la imagen del Chile real, el que siempre existió, pero quizás bajo mis ojos de niña era más difícil de percibir.” (Entrevista a Jopi, Valparaíso, 04.03.2021)

“El Chile en Miniatura de hoy, al igual que el Chile real, es un Chile en total abandono, es una ironía, el Chile en el que vivimos igual que ahora, tirado, pero con algunos detalles e intentos de que tire para arriba, otras zonas en abandono, ruina... Me hace pensar en lo que es la comuna de Lo Prado: de repente hay buenas iniciativas o cosas bacanes, pero no persisten en el tiempo, hacen una plaza con juegos y la hacen y ahí quedó tirada... eso pasa porque en las comunas pobres no hay interés en que las cosas sirvan en verdad, como que “ay ya, lo hago porque tengo que hacerlo y filo, no me preocupó si en verdad los juegos funcionan...” pasa lo mismo con el Skatepark que hicieron adentro del parque, lo hicieron unos cabros pero después quedó echo mierda realmente, como que no hay una mantención de los espacios, siento como que aquí en este territorio todo se pudre.” (Entrevista a Daniela, Valparaíso, 20.06.2021)

“Pucha, me da pena decirlo, pero pienso que si hiciéramos un Chile chico ahora tendría que ser muy diferente, tendríamos que hacer la Torre Entel llena de barricadas alrededor. Y no es que antes fuera Chile todo color de rosas y arcoíris, pero no sé, como que ya no nos queda ni fe.” (Entrevista a Jaime, Valparaíso, 14.08.2021)

“El Chile en Miniatura de hoy es un Chile en conflicto. Por ejemplo, ahora ningún político lo haría porque como que ya nadie cree mucho en nada, pero si tú armaras un Mundo Mágico hoy tú tendrías que poner protestas, y ahora con el tema de la pandemia tendría que ser un Chile con muy poca gente, y todos con celulares.” (Entrevista a Rodrigo, Valparaíso, 27.02.2021)

Volviendo sobre el planteamiento de Ortega y Gasset (1925), las citas anteriores nos conducen hacia la noción de metáfora, cuya característica (como vimos más atrás), es la de evadir y rehuir a la realidad, poniendo sobre esta una máscara que la transforma en otra cosa. La metáfora del Chile en miniatura habría sido construida como una metáfora del Chile real, aquel Chile que se pretendió ocultar. Ahora bien, una vez que la metáfora del país cayó en el abandono, de alguna forma este manto de evasión de la realidad igualmente se abandonó, achicando la distancia entre el referente (Chile) y su representación (la maqueta)⁶. Las percepciones recién descritas refieren a que la ruina provoca una emergencia de la realidad: es como si el Chile que habitamos se pareciera más a la materialidad derruida y profanada (Agamben, G., 2009), que a la maqueta pulcra y perfecta del territorio nacional.

En un último eje de análisis en base a las percepciones de nuestras/os entrevistadas/os, nos parece interesante abordar ciertas percepciones que apuntaron al caos profundo que ha acontecido en el transcurso temporal del parque; a continuación, explicaremos a qué nos referimos con esta idea.

“Creo que Mundo Mágico sigue siendo un espacio icónico del sector poniente, incluso estando abandonado es un lugar de referencia. Si andas callejeando pasas por ahí, puedes entrar, rayar, sacar fotos, simplemente estar. Como que es un espacio para otro tipo de gente (ya no para niños ni paseo familiar), que de alguna forma se ha mantenido en el tiempo, cambiando igual, pero en su esencia sigue ahí. Me llama la atención que no lo hayan transformado en estacionamiento o edificios, como que se ha ido transformando más lentamente por el paso del tiempo que por una intervención así monumental. Me gusta eso, que sea como una transformación más orgánica, asociada a los nuevos usos del lugar, a nuevos habitantes, pero que finalmente siga siendo un espacio particular, un lugar de entretención o espacio lúdico, en el fondo sigue siendo un parque de entretenciones. Es raro como pasa el tiempo ahí, porque claro avanza y cada vez está más deteriorado, pero al mismo tiempo hay como una sobrevivencia de lo que fue el Parque.” (Entrevista a Fernanda, Valparaíso, 15.08.2021)

“Al pasar por ahí me suceden dos cosas: por un lado, alegría porque está el lugar físico donde uno pasó momentos alegres familiares, y eso a la vez da mucha nostalgia porque los recuerdos que uno tiene son nada que ver a lo que hay ahora, está todo sucio, en ruinas. Da lata que hoy esté abandonado, porque es un material que está ahí y serviría mucho para los niños, así como para que vean de manera concreta algunos lugares de Chile (que también

⁶ En este sentido, proponemos observar el paso desde la maqueta de Chile (una metáfora, es decir, la sustitución y ocultamiento de un elemento por otro), hacia una metonimia del país (la asociación de un concepto con otro: Chile en tanto país real, con este nuevo Chile en ruinas, la ex-maqueta-miniatura).

habría que actualizar). Pero es como esta sensación doble, emoción porque sigue existiendo Mundo Mágico y nostalgia o pena porque a la vez como que ya no existe, de alguna forma.” (Entrevista a Jacqueline, Valparaíso, 23.04.2021)

“Yo soy del sur y viví en Santiago de los dos a los seis años, y claro, como yo veía Mundo Mágico en la tele y también fui varias veces, y claro, lo significaba como un lugar de magia. Luego a los seis años me fui a La Serena, luego Valdivia de vuelta, luego Puerto Montt, y no volví a Santiago hasta que me vine a estudiar aquí a Valpo a los dieciocho. Yo no tenía idea de que Mundo Mágico estaba cerrado, sencillamente lo dejé de ver, lo dejé de percibir, y cuando volví por primera vez a Santiago ya era una ruina. Fue súper impactante, porque yo le tenía una significación muy emocional al lugar, como un espacio muy vivo, y ahora está abandonado, en deterioro, y al mismo tiempo es como casi un lugar de culto a esas miniaturas que quedaron tiradas, y que son el recuerdo de que el Parque existió. Fue como ver esa sensación de esa infancia prístina, algo a lo que uno accede desde ese idealismo, qué lindo ser niña, y de pronto creces y te das cuenta de que la ciudad y la sociedad es súper basura y hostil, y fue fuerte ese contraste, entre el recuerdo vívido muy bonito, y ver eso, como la destrucción del lugar. Es loco, porque el Parque nunca ha dejado de existir, y eso es bonito también, como decía, es como un museo, algo así, como un lugar atrapado en el tiempo, pero al mismo tiempo está cada vez más destruido. Pero tengo que reconocer que siempre que paso por ahí pienso en Mundo Mágico, es como que sigue existiendo, pero ahora en otro estado nomás.” (Entrevista a Jopi, Valparaíso, 04.03.2021)

Lo retratado por Fernanda, Jacqueline y Jopi, nos conduce a reflexionar sobre el paso del tiempo en un lugar en ruinas. El autor Didi Hubermann (2008) reflexionó sobre el tiempo que se encarna en los objetos, afirmando que este va en contra de una concepción lineal, en la que el pasado va quedando atrás minuto a minuto, en un eterno e irremediable avance del presente hacia el futuro. Contrario a ello, Didi-Hubermann (2008) propuso el concepto de anacronía: un modo temporal en el que se expresa la supervivencia del pasado en el presente, una exuberancia, complejidad y sobredeterminación de imágenes, objetos y territorios. Bajo esta visión, el acto de recordar y la memoria en sí misma no son una simple mirada hacia lo que ha quedado atrás, sino una compleja mixtura de capas temporales de lo vivido y por vivir.

La distinción entre ruina y escombros propuesta por Gordillo (2018), también se vuelve pertinente en este análisis, en la medida en que las significaciones sobre el espacio ingresan a estas dos nociones en diferentes momentos del relato de nuestras/os entrevistadas/os, sin excluirse mutuamente, sino conviviendo e incluso complementándose. Como vimos más adelante, la noción de ruina lleva consigo la inscripción en un marco de sentido trascendental: para ser ruina, el espacio debe considerarse ruina *de* algo, es decir, se encuentra subordinado a un pasado. Los escombros corresponderían a espacios en reconstrucción, posibles de ser utilizados y comprendidos de maneras más libres, inmediatas y espontáneas. Como fue mencionado, estas dos nociones dialogan y coexisten entre sí, ya que tanto en los discursos como en los usos que se hacen sobre un territorio abandonado, hay momentos en los que el espacio se vuelve ruina, y otros en los que se vuelve escombros. En este trayecto, se construye una biografía de significados y afectos sobre un lugar, cuestión que se aprecia en las citas anteriores y se traduce en la noción de anacronía, en la medida

en que ambos elementos apuntan a una mezcla heterogénea de tiempos y apreciaciones sobre un mismo espacio.

En base a las ideas anteriores, subrayamos que las significaciones sobre la ruina de Mundo Mágico nos hablan de anacronías, en la medida en que ciertos elementos materiales y simbólicos de la Maqueta siguen existiendo, entremezclándose con nuevos usos y nuevos significados. En determinados momentos, los discursos de nuestras/os entrevistadas/os se refieren al actual Mundo Mágico como un testimonio del pasado (ruina), o como un presente vivo en constante resignificación (escombro) (Gordillo, 2018). Al observar el Parque abandonado, además de las emociones y reflexiones que suscita la materialidad en su estado actual, nuestras/os entrevistadas/os realizaron un ejercicio de memoria, una actitud de búsqueda y colección cuyo resultado fue la invasión del pasado sobre el presente, cuestión que queda manifiesta en la siguiente cita: “Una pos-vida se conforma por la capacidad que tienen las formas de jamás morir completamente, resurgiendo allí y cuando menos se les espera.” (Didi-Hubermann, 2008:46).

Para cerrar este capítulo proponemos algunas conclusiones. En primer lugar, nos apoyamos sobre las reflexiones de Céline Fercovic (2019), quien consideró el cierre y quiebre del Parque Mundo Mágico como el producto de una serie de incoherencias internas en su argumento, incoherencias que fueron creciendo con el pasar de los años. Estas se debieron al choque entre dos corrientes contrarias que intentaron conciliarse entre sí: por una parte, un modelo de parque centrado en ideas nacionalistas sobre la patria y sus emblemas, vinculado a un afán educativo que exigió una actitud solemne y contemplativa; por otra, la imitación y admiración ante el modelo de Parque de Disneyworld, referente en extremo norteamericano y neoliberal. De acuerdo con Fercovic (2019), el intento por conciliar estos dos modelos, terminó por provocar una colisión irreparable, que vació de contenido el argumento e hilo conductor del Parque, y lo dejó a medio camino entre un recorrido por el territorio nacional que terminó por ser aburrido y poco lúdico, y una serie de proyectos frustrados en la línea Disney, que nunca pudieron realizarse por falta de recursos económicos.

En segundo lugar, el repaso teórico sobre las nociones de ruina, escombro y territorios abandonados, nos permitió comprender la agencia material que poseen estos espacios dentro de la sociedad, proponiendo que esta se debe a la fragilidad y ambigüedad de su temporalidad, forma y significado (Márquez, 2019). De la mano con ello, apreciamos que las ruinas han sido apropiadas por una amplia gama de proyectos estéticos, políticos o intelectuales; instancias en que estas han sido problematizadas como espacios en que se desafía a las formas tradicionales de ordenar el tiempo y los espacios.

Más adelante, la descripción del estado actual del terreno de Mundo Mágico, nos permitió dar cuenta de su estado de abandono, al igual que la supervivencia y la transformación de una serie de objetos y estructuras del ex Chile en Miniatura. A lo largo de este recorrido, pudimos apreciar que el tiempo ha hecho lo suyo en el sentido de deteriorar lo que queda de los océanos y montañas, sin embargo, estas siguen existiendo, al mismo tiempo que han sido reutilizadas y convertidas en elementos nuevos, especialmente habitaciones y fogatas para rehuir del frío. Un elemento que llamó mucho a nuestra atención fue la superposición de abandonos que pudimos observar en lo que fue la

zona austral de la maqueta, espacio en el que hace unos años se construyó un parque bastante grande de rampas para bicicletas BMX, y que hoy en día se encuentra igualmente abandonado, roto y convertido en refugios para pasar la noche.

En último lugar, ahondamos en las significaciones de las personas entrevistadas sobre el presente del ex Mundo Mágico. Los diferentes matices, emociones y posturas críticas que emergieron de las entrevistas nos permitieron reflexionar sobre el concepto de anacronía (Didi-Hubermann, 2005), entendiendo que el pasado del parque se mezcla de manera caótica con su presente, cuestión que se ve reflejada en los usos y en los discursos de las personas sobre el lugar. Didi-Hubermann propuso que los objetos y los espacios son receptáculos inagotables de recuerdos y supervivencias, sacando al tiempo de su supuesta linealidad, y mezclando al pasado con el presente de manera confusa. Esta propuesta dialoga con las ideas de Walter Benjamin (1976), quien vio en las ruinas la potencialidad de retratar el desorden temporal, un nodo crítico que se opone a la idea de progreso histórico lineal.

IV. CONCLUSIONES

El contexto histórico de Chile en los años ochenta estuvo marcado por las decisiones políticas y económicas del régimen militar, atravesando un período que comenzó en 1975 y se llamó la etapa del “neoliberalismo radical” (Valdivia, 2001: Historia vol. 34), momento del triunfo de los Chicago Boys. En este período se consolidó el sistema neoliberal en Chile, inundando en su discurso a la CORFO, no solo privatizando las empresas que habían sido nacionalizadas durante la Unidad Popular (aquellas que resultaban simbólicas para el Estado), sino también otras especialmente dedicadas al área de servicios y transporte, que hasta el año 1985 aún eran resguardadas por el Estado (Fercovic, 2019). En paralelo a ello, desde los inicios de su mandato, Augusto Pinochet destinó parte de sus fuerzas hacia la operación “limpieza y corte”, delineando una estética del país con fuertes tintes nacionalistas, rescatando la “chilenidad” y reprimiendo toda producción artística o cultural que se manifestara en oposición al régimen (Errázuriz, 2009). Mediante la Política Cultural de Gobierno (1974), a partir de 1975, el Estado comienza su campaña de “reconstrucción nacional” inspirado en ideas nacionalistas y patrióticas, pero más adelante, hacia el año 1979, éste desarrolla un proceso contradictorio y se vuelve prácticamente ausente en el ámbito de la producción artística (Jara, 2016). En suma, el panorama descrito da cuenta de una doble tendencia al interior de las decisiones políticas y económicas del régimen militar: por un lado, la implementación y radicalización del sistema neoliberal, por el otro, el realce de un carácter nacionalista, específicamente inspirado bajo la lógica de la tradición campesina despolitizada (Fercovic, 2019). Por otra parte, la regionalización realizada a cargo de Pinochet en 1974, sucedió en un punto de unión entre estas dos tendencias, buscando por una parte reorganizar y dotar de unidad a la nación, y por otra, descentralizar la economía y anexar nuevas zonas productivas al país, con miras a abrir el mercado hacia el exterior.

El repaso de este contexto histórico es importante ya que Mundo Mágico fue planeado y construido en aquellos años, y junto con ello, porque las dos tendencias recién descritas tuvieron su correlato en la propuesta estética y en el hilo argumental del parque. La tendencia hacia el neoliberalismo se aprecia en la condición de Mundo Mágico como parque temático, inspirado fuertemente en el modelo norteamericano propuesto por los parques Disneyworld. Apreciamos al imaginario Disney bajo la noción de heterotopía, un espacio de límites espaciales estrictos que establecen una separación radical entre el interior y el exterior, provocando a su vez una descontextualización profunda y una pérdida de control en las/os visitantes: la inmersión en un mundo que simula al mundo real, pero que, gracias a sus variables controladas, resulta mucho más perfecto, ordenado y meticuloso. Asimismo, el imaginario Disney se caracteriza por poseer una espectacularidad tecnológica, cuestión que Mundo Mágico buscó imitar mediante la promesa (nunca cumplida) de construir en un corto plazo las faltantes cuatro etapas del parque, que terminarían de convertirlo en un lugar de experiencias llamativas y grandilocuentes. Por otra parte, la tendencia nacionalista se observa en la promoción de una determinada forma de representar y comprender al país, a partir de la principal de sus atracciones, y por lo demás, la única que logró ser construida y apreciada por el público: nos referimos al Chile en Miniatura.

La guía de Chile en Miniatura aportada por Álvaro Pedraza nos permitió apreciar, en primer lugar, que éste se organizó en base al modelo promulgado en la regionalización de Augusto Pinochet,

proponiendo la tarea pedagógica de enseñar sobre Chile y sus regiones recién creadas. De esta forma, la representación del país se enraizó a una versión de la historia, a un territorio ordenado y limpio, bajo el mando de la religión católica y de las instituciones a cargo de la conducción política, al mismo tiempo que moderno, tecnológico y económicamente robusto. Los recursos utilizados para formular a este Chile fueron la miniatura, cuyo potencial es el de volver a los objetos aprehensibles en una sola mirada, haciéndonos sentir que tenemos una dosis de control sobre los mismos; y la metáfora, entendida no como la acción de representar a un referente, sino como la de ocultarlo bajo el velo de una imagen nueva. Compartimos con Fercovic (2019) la idea de que Chile en Miniatura promulgó no solamente un discurso nacionalista, sino también elitista, en el sentido de promover un estilo y una experiencia de vida únicamente accesible para las élites del país.

El recorrido por Chile en Miniatura constituyó una experiencia pautada y contemplativa, las miniaturas solo se podían observar y el reglamento prohibía su interacción o manipulación directa, asimismo, el guion discursivo que hilaba el recorrido por el parque era fijo y siempre idéntico, no existiendo espacio para la improvisación por parte de las/os guías. Por otra parte, es interesante la elección del tren como medio de transporte para guiar el recorrido por las miniaturas, ya que, a diferencia de otros medios, el tren solo puede seguir una dirección, tiene un riel hecho de fierro cuyo destino no es azaroso. En este sentido, el tren es un autómata, no puede cambiar su rumbo ni lo estático de su recorrido ya que el descarrilamiento genera un accidente, es decir, quien viaja en tren es un ente pasivo, que no puede intervenir ni transformar la ruta. Estas características fueron el sustento de algunas personas entrevistadas para afirmar que el parque era aburrido, ya que no existía la posibilidad de jugar con más libertad; mientras otras/os como Álvaro Pedraza (arquitecto del parque), consideraron dicha contemplación como la prueba de un cierto entendimiento sobre la noción de cultura (algo elevado y difícil de alcanzar para el común de la población chilena). Como analizamos en las páginas anteriores, asociamos la oposición entre cultura e incultura propuesta por Pedraza, con una oposición análoga entre las nociones de rito y juego, en la medida en que el recorrido por Chile en Miniatura tuvo la forma de un rito, una secuencia repetida de manera constante e inalterable, privilegiando de esta forma a la estructura por sobre los acontecimientos; mientras que las miniaturas son juguetes, y el juego es en sí mismo una máquina que transforma a la estructura en acontecimientos.

Las significaciones de las personas entrevistadas recuerdan al Chile en Miniatura como la primera vez que “conocieron” el país en su completitud, sintiéndose interpeladas/os a pertenecer, sentir arraigo y orgullo ante este territorio nacional. Las barreras de su ingreso fueron, por un lado, económicas (el precio de la entrada no era accesible para el común de la población, y específicamente para el grueso de las/os habitantes de la comuna de Lo Prado), y por otro, materiales: existieron dos rejas, una que demarcó el ingreso al parque, y otra que rodeó al país miniaturizado, prohibiendo la interacción y entregando un mensaje claro: se mira, pero no se toca, se contempla, no se juega. En relación con las barreras económicas que recordaron nuestras/os entrevistadas/os, pudimos apreciar que, si bien el parque se construyó en una comuna relativamente pobre de la ciudad de Santiago, éste no estuvo dirigido hacia un público amplio, por el contrario, tanto su acceso como la representación de la nación y el modo de vida propuesto, apuntaron a un sector elitista de la población chilena. Las barreras materiales, por otra parte, fueron recordadas por

nuestras/os entrevistados como un símbolo del respeto y miedo a la autoridad que existía en aquella época, y que era difundido hacia las infancias.

Desde sus inicios, el transcurso del tiempo en el parque estuvo marcado por una crisis económica interna (los ingresos nunca fueron suficientes para recuperar la inversión, y menos aún para llegar a construir las cuatro etapas prometidas y faltantes), en paralelo a una de las más grandes crisis económicas que han atravesado al país, entre los años 1982 y 1983 (Valdivia, 2001). Por estos motivos, los sueños de construir un parque de diversiones grandilocuente y espectacular en términos tecnológicos fueron quedando a un lado, y la decisión de los arquitectos e inversores fue potenciar al máximo las posibilidades del Chile en Miniatura, creando por un lado el Jardín Gigante, y por otro el programa transmitido en televisión (ambas atracciones igualmente inspiradas por el imaginario Disney). En primer lugar, en el programa y en los shows del Teatro Mágico no solo se difundieron moralejas y enseñanzas sobre la nación y sobre ciertos valores, asimismo, se promovió un estereotipo de mujer (joven, con ropa ajustada y corta), y de niña (rubia y de ojos azules, imagen que nos habla de pertenencia a una élite). En segundo lugar, estas dos creaciones se unieron al juego de escalas propuesto desde los inicios del Chile en Miniatura, contrastando el sentirse enana/o con el sentirse enorme, asimismo, volviendo tangible lo inalcanzable (los personajes apareciendo en la televisión y luego transitando por el parque). Algunas de las personas entrevistadas asociaron el juego de escalas a la magia que acompañó al título del parque, considerando que este espacio permitió acceder incluso a lo inexistente, que correspondería al recorrido por este Chile metaforizado e idealizado, y por ende ocultador del Chile real y de todo el horror que tuvo lugar en el país en aquellos años. Estas significaciones nos llevan a pensar en las infancias y específicamente en aquellas que fueron nacidas en dictadura, ya que, de acuerdo a los testimonios, en muchos casos los padres y madres pretendían proteger a sus hijas/os de la situación nacional, poniendo un velo sobre la contingencia y permitiéndoles creer en un país bello, justo e ideal; justamente el Chile promovido por la maqueta-miniatura.

La preponderancia del Chile en Miniatura y las demás medidas que lo complementaron con el correr de los años (nos referimos especialmente a la implementación de juegos típicos chilenos, junto con el recorrido de los personajes del programa por la organización regional recién inaugurada en el país, extrayendo enseñanzas a partir de ellas); nos hablan de un afianzamiento de la dimensión pedagógico-ritual del parque, sin embargo, si bien el ánimo contemplativo fue el protagónico, éste se encontró cruzado y tensionado por su composición en base a miniaturas, las que finalmente son juguetes. Esta tensión nos habla de una dimensión temporal: el rito que consistió el pautado y reglamentado recorrido por el Chile en Miniatura, privilegió la estructura por sobre los acontecimientos, y por ende éste constituye la dimensión sincrónica del parque; por otra parte, la dimensión diacrónica se relaciona con la idea de juego que impulsan las miniaturas, juego que invita a la desintegración de la estructura en una serie de acontecimientos. Como vimos anteriormente, estas dos tendencias subsisten sin eliminarse mutuamente, y mediante este choque o tensión sucedería la producción de historia en Mundo Mágico. Ahora bien, como explicamos en el párrafo anterior, el afán pedagógico del parque fue explotado no solamente como una decisión política, sino también por la falta de recursos que no permitió la construcción de las siguientes etapas del parque, intenciones de asimilarse al estilo norteamericano, con toda la espectacularidad neoliberal propia de Disney. En este contexto, existen diferentes miradas sobre los motivos que

llevaron a la persistente baja de afluencia de público en el parque: para el arquitecto Álvaro Pedraza ésta se debió a la falta de cultura del grueso de la población chilena, incapaz de valorar el contenido pedagógico y la profundidad del significado de la nación chilena, para otras/os el recorrido por el parque siempre les pareció aburrido y falto de dinamismo, mientras que la mayor cantidad de las personas entrevistadas dieron cuenta de que la progresiva introducción de nuevas tecnologías en la población fue volviendo obsoleta la propuesta contemplativa y excesivamente reglamentada del parque. Este último testimonio nos habla de un relativo triunfo de la dimensión diacrónica, en el sentido de que la introducción de nuevas tecnologías, es decir, acontecimientos, habría terminado por producir la obsolescencia de la ritualidad estructural y sincrónica propuesta en Mundo Mágico. En concreto, lo que sucedió es que hacia el año 2000, el parque llegó a su quiebra económica, y por tanto cerró sus puertas al público. Compartimos con Fercovic (2019) la idea de que este cierre se debió al crecimiento progresivo de las incoherencias en su argumento central: Mundo Mágico se quedó atrapado entre las promesas incumplidas de convertirse en un parque con toda la grandilocuencia neoliberal de Disney, y los tintes nacionalistas encarnados en el Chile en Miniatura, atracción que vio crecer su precariedad material año tras año, y que además, terminó por volverse aburrida para las nuevas infancias, voraces de novedades, diversión y tecnologías.

El quiebre de Mundo Mágico se tradujo en un abandono del recinto, las miniaturas que fue posible transportar se guardaron en bodegas del empresario Gerardo Arteaga con el fin de algún día ponerlas en un museo (cuestión que hasta el día de hoy no ha sucedido), y las construcciones más grandes, tales como las montañas y las diversas piscinas que metaforizaron los mares y ríos, fueron dejadas tal cual; y si bien siguen existiendo las mismas rejas que prohibían el ingreso, al igual que en los tiempos en que algunas/os niñas las traspasaban para recorrer gratis por Chile en Miniatura, a lo largo de los años el lugar ha sido utilizado y reutilizado por una serie de personas y agentes de la naturaleza que se han encargado de transformarlo, intervenirlo, en algunas zonas destruirlo y en otras preservarlo. Este abandono no es ajeno a su contexto histórico, ya que de acuerdo con Walter Benjamin (1982), la era capitalista se caracteriza por ser una gigante fábrica para la producción de desechos y de ruinas, ya que la incesante repetición de la novedad termina velozmente por volver obsoletos a los objetos y a los espacios. Como vimos, la existencia de abandonos en el seno de las ciudades contemporáneas modernas e industrializadas, constituye un desafío a las reglas espaciales y temporales impuestas por el ordenamiento capitalista imperante. En este contexto, los Estados intentan hacerse cargo de dichos espacios, ya sea borrándolos y construyendo algo más encima, patrimonializándolos y volviéndolos espacios protegidos por ser la memoria de un pasado relevante, o simplemente, y en general por falta de recursos, dejándolos abandonados y en un progresivo deterioro. De acuerdo a nuestras observaciones sobre el estado actual de Mundo Mágico, este lugar corresponde a la última de las posibilidades de devenir para un lugar abandonado, ya que en él se aprecia una reutilización no pautada, un gesto de reescritura desprovisto de guión impuesto desde el exterior, cuestión que algunas/os entrevistadas/os consideraron un peligro y una irresponsabilidad por parte del Municipio, mientras que otras/os valoraron la apertura de nuevas posibilidades más libres para utilizar el lugar. Lo cierto es que la gran mayoría de las miniaturas ya no están, pero sí algunas estructuras en diversos estados de degradación, asimismo, las personas han transformado las cuevas que existen bajo las montañas en casas, las han habitado con graffitis, colchones y basura, la vegetación seca y casi desértica de esa zona de la capital se ha expandido por entre los

restos, y en algunas partes ha existido una superposición de abandonos, construcciones una encima de la anterior, ambas posteriormente abandonadas, ambas transformadas en restos.

Las significaciones de nuestras/os entrevistadas/os nos permitieron dar cuenta de lo que Márquez (2019) llamó la “historia de vida de la ruina”, el trayecto enredado que sucede una vez que un espacio es abandonado y dejado a su suerte, posibilitando nuevas formas de apropiación y de profanación, bajo los términos de Agamben (2005). En base a estas reflexiones y al testimonio de algunas/os de nuestras/os entrevistadas/os quienes con frustración, enojo y dolor observan hoy las ruinas de Mundo Mágico preguntándose por qué el lugar no se ha protegido y preservado, nos surge una interrogante no resuelta en esta investigación, y sobre la cual sería interesante ahondar en un futuro: ¿Cuáles fueron los motivos que volvieron al terreno abandonado de Mundo Mágico en un espacio profanado, y no patrimonializado?, ¿qué características del parque en sus años de funcionamiento luego lo transformaron más en un basural que en un emblema del pasado, o en el recuerdo importante de un fragmento histórico de la nación?

La distinción propuesta por Gordillo (2018) entre las nociones de ruina y escombros son pertinentes para analizar las distintas visiones sobre el abandonado Mundo Mágico, ya que los testimonios de nuestras/os entrevistadas/os fluctuaron entre el dolor o la nostalgia por recordar lo que un día fue Chile en Miniatura y que hoy en día se considera un lugar marginal, en otras palabras, estos discursos apuntan al concepto de ruina, un espacio subordinado al pasado de lo que un día fue; versus otras visiones que consideran al lugar abandonado como un espacio cargado en sí mismo de valor, es decir, un escombros. Estas dos nociones no son excluyentes entre sí, ya que en distintos momentos del discurso aparecen una y otra, lo cual nos lleva a pensar sobre la fantasmal dimensión de la anacronía: nos referimos a una superposición temporal, en la que se mezclan recuerdos pasados con presentes, materiales viejos y otros nuevos, abandonos y reapropiaciones, junto con una serie de significaciones diversas sobre todos estos elementos. En otras palabras, al observar a Mundo Mágico abandonado, los testimonios de nuestras/os entrevistadas/os nos llevaron a pensar en un tiempo anacrónico, contrario al tiempo lineal, una mezcla de mundos mágicos en vigencia y mundos mágicos en abandono, de recuerdos, emociones, desperdicios y posibilidades. En este desorden de la temporalidad anacrónica, surge la imagen del fantasma, aquel umbral entre la imaginación y la sociedad, intersticio incierto que se instala en lo incompleto, el misterio de lo no resuelto, aquella posibilidad que permanece abierta en todos sus posibles sentidos (Link, 2009). El fantasma surge del abandono y su incierta condición, sin embargo, las significaciones de las personas entrevistadas nos hacen pensar Mundo Mágico como un terreno abandonado con características especiales: Chile fue miniaturizado y por tanto transformado en una metáfora que bajo su manto ocultó al Chile real, sin embargo, una vez que estas metáforas se abandonaron y el deterioro no les permitió seguir cumpliendo su labor de ocultamiento, el referente (el Chile real) comenzó a emerger entre la ruina y los escombros.

Proponemos que esta investigación constituye un aporte en la reflexión sobre la producción de historia en las distintas etapas de un espacio, y especialmente, en los gestos de reescritura, en la historia de vida de las ruinas que se producen en la era capitalista que atravesamos. En Mundo Mágico, la pugna inicial de sus planos y de su construcción estuvo entre una tendencia hacia el neoliberalismo y otra hacia el nacionalismo, las que se buscaron conjugar de manera armónica en el

Chile en Miniatura y en la promesa de las siguientes atracciones que serían construidas en el futuro. Por otra parte, la dimensión militar, sacronacionalista, sincrónica y ritual que exigía el recorrido por el parque, se contrastó con la dimensión diacrónica del juego, contenida justamente en su materialidad: las miniaturas. Lo que para el arquitecto del parque fue un cierre producido por una oposición entre la propuesta culta y pedagógica que significó el recorrido por la nación en el Chile en Miniatura, versus la incultura del común de la población chilena, incapaz de apreciar la profundidad de la misma nación; para otras/os fue un cierre producido simplemente por la oposición entre un aburrido guión y su propuesta estética, versus una nueva serie de entretenimientos ligadas a la tecnología y a una manera relativamente más libre de jugar. Proponemos que la producción de historia en Mundo Mágico resultó a partir de esta pugna de fuerzas en su interior, pugna que terminó por colapsar y volver incoherente su hilo argumental hacia el año 2000. En qué medida el colapso de esta serie de oposiciones se relacionó de algún modo con el final del período histórico en que Chile vivió bajo el mandato del régimen militar (considerando que el cierre del parque sucedió pocos años después del “retorno a la democracia”), son interrogantes que dejamos abiertas, y sobre las cuales sería interesante continuar ahondando. Ahora bien, como vimos, el abandono de Mundo Mágico no fue el fin de su historia, por el contrario, si bien hoy en día la dimensión diacrónica tiene cierta ventaja sobre la sincrónica, en la medida en que Mundo Mágico no es una ruina patrimonializada, sino un espacio cargado de acontecimientos, y con una confusa legibilidad; las significaciones diversas que emergieron de esta investigación, lo anacrónico y fantasmal de su temporalidad, nos llevan a pensar en la subsistencia de aquella oposición generadora de historia: justamente, la oposición que existe entre la noción de ruina, espacio subordinado a un pasado que quedó atrás pero que permanece a modo de recuerdo, versus los escombros, materialidad derruida capaz de abrir una serie de posibilidades nuevas y que por esa razón posee un valor en sí misma, un valor presente y en constante reconfiguración.

Para cerrar estas reflexiones, apuntamos que el eje de esta memoria giró en torno a la imagen y al referente pasado de Mundo Mágico, incluso a la hora de referirnos a sus ruinas y a su historia más reciente (posterior a los años 2000). Este punto de partida fue interesante para abrir reflexiones sobre el parque y sus imaginarios asociados, sin embargo, una mejora en las condiciones sanitarias permitiría realizar un trabajo etnográfico capaz de explorar de manera más profunda las prácticas y significaciones que se desarrollan en el presente, por sobre la referencia o memoria explícita de lo que fue Mundo Mágico en sus años de funcionamiento. Es decir, investigaciones futuras sobre este espacio podrían centrarse en la experiencia afirmativa del escombros, más que en la experiencia representacional de la ruina.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Agamben, Giorgio (2005) *La potencia del pensamiento*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Agamben, Giorgio (2007) [2001]. *Infancia e historia*, 4ta edición aumentada, traducción de Silvio Mattoni, Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora.
- Agamben, G. (2011). *¿Qué es un dispositivo?* Sociológica (México), 26(73), 249-264.
- Aragón, M., & Rodríguez, G. V. (2017). El imaginario de lo decante y la ruina de la modernidad: de lo sacro a lo profano. *El Genio Maligno: revista de humanidades y ciencias sociales*, (21), 3.
- Arellano, F. (2019) *La influencia del pensamiento geopolítico de Friedrich Ratzel en el devenir del siglo XX*. Memorial del ejército de Chile. Centro de estudios e investigaciones militares diciembre 2019, número 504.
- Arenas, F. (2009). *El Chile de las regiones: una historia inconclusa*. Estudios Geográficos, 70(266), 11-39.
- Baudrillard, J., Vicens, A., & Rovira, P. (2005). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Benjamin, W. (1982). *Das Passagen*. Gesammelte Schiften, 5, 1929-1934.
- Boisier, S. (2000). *Chile: la vocación regionalista del gobierno militar*. EURE (Santiago), 26(77), 81-107.
- Booth, R. (2006). “Chile hoy” y las otras convenciones paisajísticas: una explicación para la muestra de Guillermo Muñoz Vera en la estación La Moneda en el Metro de Santiago. Santiago: Bifurcaciones.
- Bourdieu, Pierre (1996). *Raisons pratiques*. París: Seuil, Points.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos*. México: FCE. Recuperado el, 27
- Carrasco, Gonzalo (22.03.2016). *Chile en Miniatura: paisaje, territorio y representación*. Lof Scapes (última consulta 16.05.2016).
- Caro, I., & Flores Fuenzalida, A. (2020). *Las Fuerzas Armadas de Chile: su historia, su presente y su proyecto de sociedad*. Revista de Relaciones Internacionales, Estrategia y Seguridad, 15(2). <https://doi.org/10.18359/ries.4676>
- Cross, Gary S; John K. Walton. (2005) *The playful crowd: pleasure places in the twentieth century*. New York: Columbia University Press, 2005.
- Corbusier, L. (2006). *El espacio inefable*. Minerva: Revista del Círculo de Bellas Artes, (2), 6-11.

Comando en Jefe del Ejército de Chile. (1985). *Historia del Ejército de Chile: Tomo X: Sustento moral y principios orgánicos y doctrinarios del ejército a través de su historia (1603-1952)*. Santiago: Colección Biblioteca Militar.

Correa, S., Figueroa, C., Jocelyn-Holt, A., Rolle, C., y Vicuña, M. *Bandos de la Junta Militar de septiembre de 1973*, en *Documentos del siglo XX chileno* (Santiago: Sudamericana, 2001), 384.

De Castro, S. (1992), *El Ladrillo, bases de la política económica del Gobierno Militar Chileno*, Santiago: Centro de Estudios Públicos.

DeSilvey, C., & Edensor, T. (2013). Reckoning with ruins. *Progress in Human Geography*, 37 (4), 465-485.

Duran, Sergio (2017). *Qué bueno es verte aquí. Televisión y vida cotidiana en dictadura. Chile, 1973-1990*. XVI Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia. Departamento de Historia. Facultad Humanidades. Universidad Nacional de Mar del Plata, Mar del Plata.

Edensor T (2005) *Industrial Ruins: Space, Aesthetics, Materiality and Memory*. Oxford: Berg.

Errázuriz, L. H. (2009). *Dictadura militar en Chile: Antecedentes del golpe estético-cultural*. Latin American Research Review, 136-157.

Espinoza Orihuela, C. (2016). *La carretera austral: la construcción de un concepto, 1976-2000*. Revista estudios hemisféricos y polares. Volumen 7 número 4 (octubre, diciembre, 2016), pp. 1-12.

Esteve Secall, R. (2001). *La promoción turística de Málaga y la Semana Santa a través de los textos. 1855-1935*. Revista de estudios andaluces, 23, 119-150.

Fercovic, C., (2019). *Chile en miniatura: entre identidad nacional y fantasía neoliberal. Cartografía visual del parque temático Mundo Mágico (1983-1989)*. Tesis para optar al grado de Licenciado en Artes con Mención en Teoría e Historia del arte, Universidad de Chile, Santiago de Chile.

Foucault, M. (1978). *Espacios otros: utopías y heterotopías*. Carrer de la Ciutat, 1978, núm. 1.

Fritz, K. D. (2019). *Cultura y dictadura: censuras, proyectos e institucionalidad cultural en Chile, 1973-1989*. Ediciones Universidad Alberto Hurtado.

García, V. I. P., & Vidal, I. (1974). *El materialismo de Spinoza*. Revista de Occidente.

Goodman, N. (1978). *Ways of worldmaking* (Vol. 51). Hackett Publishing.

Gordillo, Gastón (2018). *Escombros del progreso*, Buenos Aires: Ed.Siglo XXI.

- Helfant, A., *Arte Comprometido*, La Nación, 10 de septiembre de 1980, p. 8B.
- Hitler, A. (2018). *Mi lucha*. Editorial Verbum.
- Howard, E. (1902). *Garden city of tomorrow*. Londres: Faber.
- Hoffmann, E. T. A., Lupiani, C., Lupiani, R., Hosemann, T., & Gavarni, P. (1986). *Fantasías de la manera de Callot*. EG Anaya.
- Huberman, G. D. (2008). *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Adriana Hidalgo.
- Huizinga, J., Vácha, J., & Magincová, D. (1971). Homo ludens: o původu kultury ve hře.
- Instituto Geográfico Militar (1978). *Atlas regionalizado de Chile, segunda edición*, Santiago de Chile: IGM.
- Junta Nacional de Gobierno (1974) *Declaración de principios del gobierno de Chile*. Santiago: La Junta.
- Kipnis, J. (1997). *La astucia de la cosmética*. Croquis, (84), 22-29.
- La Tercera de la Hora (1979), *No existe apagón cultural. Afirma Ministerio de Educación*, Santiago de Chile, 23 de septiembre de 1979, p. 12.
- La Nación (1980), *Sobre el supuesto apagón cultural*, Santiago de Chile, 10 de septiembre de 1980
- Link, D. (2009). *Fantasmas: imaginación y sociedad*. Eterna Cadencia.
- Leigh, G. (1974). *La Junta de Gobierno se dirige a la juventud, 20 de diciembre 1973*, en Chile, Junta Nacional de Gobierno, p. 74.
- Lévi-Strauss, C., & Aramburo, F. G. (1964). *El pensamiento salvaje* (No. 04; GN405, L4.). México: Fondo de cultura económica.
- Márquez, F., Bustamante, J., & Pinochet, C. (2019). *Antropología de las Ruinas. Desestabilización y fragmento*. Cultura-hombre-sociedad, (AHEAD), 0-0.
- Massey, D. (2005) *For Space*. London: Sage.
- Moscoso-Flores, P. E. (2011). *Lo pedagógico como dispositivo de subjetivación*. Contextos: Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales, (26), 113-126.
- Moulian, Tomas (1977). *Chile actual: anatomía de un mito*. Santiago: LOM-Arcis, 1997.

Ortega y Gasset, J. (1986). *La deshumanización del arte (1925)*. JO G., *Obras Completas*, 3, 1917-1925.

Otamendi, A. (2009). *Descubriendo paraísos mágicos y mundos soñados: análisis de las prácticas discursivas del turismo. Turismo, reflexividad y procesos de hibridación cultural en América del Sur austral. El Sauzal (Tenerife. España): ACA y PASOS, RTPC. pp, 149-164.*

Pinochet, A. (1974). *Geopolítica*. Andrés Bello.

Quiroz Rojas, R. (2019). *Regionalización y régimen autoritario en Chile: el alcance y el límite de la influencia geopolítica*. Geografía e geopolítica da América do Sul, integrações e conflitos. (Universidade de Sao Paulo). 218-232.

Qvistrom M (2012) *Network ruins and green structure development: An attempt to trace relational spaces of a railway ruin*. Landscape Research 37 (3): 257–275.

Richard, N., (2007). *Fracturas de la memoria. Arte y pensamiento crítico*. Buenos Aires: Ed. Siglo Veintiuno Editores.

Riegl, A. (1903). *El culto moderno de los monumentos, su carácter y sus orígenes*.

Rotger, Patricia (2012). *Imaginaciones de la crítica: Una lectura de (y a partir de) Fantasmas de Daniel Link*. VIII Congreso Internacional Orbis Tertius de Teoría y Crítica Literaria. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Centro de Estudios de Teoría y Crítica Literaria, La Plata.

Sabugo Sierra, A. (2018). *AtmosFairs. Dispositivos, ensamblajes y mecanismos de producción ambiental y espacial en los parques temáticos* (Doctoral dissertation, Arquitectura).

Secall, R. E. (2001). *Nuevo segmento emergente de turismo: los parques temáticos*. Cuadernos de turismo, (7), 35-54.

Sorkin, M. (2010). *Variaciones sobre un parque temático*. Letra internacional, (109), 28-31.

Sloterdijk, P. (2014). *Esferas III: Espumas. Esferología plural* (Vol. 48). Siruela.

Sanz, J. Llorente (2015). *La experiencia entre el rito y el juego*. HipoTesis Serie Numerada, 3, 28-34.

Sloterdijk, P., & Mannoni, O. (2011). *Spheres* (Vol. 3). Los Angeles, CA: Semiotext (e).

Szmagalska-Follis K (2008) *Repossession: Notes on restoration and repossession in Ukraine's western borderland*. *Cultural Anthropology* 23 (2): 329–360.

Tamayo, V. M. (2002). *Gabriel Salazar y Julio Pinto: Historia contemporánea de Chile V*. LOM Ediciones, Santiago, 2002. Cuadernos de Historia, (22), 215-219.

TEN, Antonio (mayo, 1998). *Los nuevos paraísos. Historia y evolución de los parques temáticos*, Revista Arbor CLX, No 629, Madrid.

Trigg D (2009) The place of trauma: Memory, hauntings, and the temporality of ruins. *Memory Studies* (2): 87–101.

Van der Hoorn M (2003) Exorcizing remains: Architectural fragments as intermediaries between history and individual experience. *Journal of Material Culture* 8 (2): 189–231.

Verdugo, P. (2000). *La caravana de la muerte, Pruebas a la vista*. Editorial Sudamericana Chilena.

Weisman A (2007) *The World Without Us*. London: Virgin Books.

- Recursos web

Centeno, G., (2012) *Chile en Miniatura*, Extraído de: <https://tongasmundomagico.blogspot.com/p/chile-en-miniatura.html>

Martínez Roa, A. (2019). *Academia Nacional de Estudios Políticos y Estratégicos ANEPE*. Recuperado de <https://www.anepe.cl/fronteras-interiores-una-realidad-ligada-a-la-seguridad-y-defensa/>

La Cuarta. (2012). *"Mundo Mágico" ahora es una ciudad fantasma*. La Cuarta online, 9 de octubre 2019, disponible en: <https://www.lacuarta.com/cronica/noticia/mundo-magico-ahora-es-una-ciudad-fantasma/51529/>

Subsecretaría de Desarrollo Regional y Administrativo, Gobierno de Chile. (2021). *Lo Prado*. Disponible en: <http://bit.ly/3bKDAPg>

Wikipedia. (2019). *Mundomágico*. Wikipedia online, 9 Oct. 2019, disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Mundomágico>

Wikipedia. (2019). *Encontrémonos en Mundomágico*. Wikipedia online, 9 Oct. 2019, extraído de: https://es.wikipedia.org/wiki/Encontr%C3%A9monos_en_Mundom%C3%A1gico

- Recursos audiovisuales

Recuerdo de Sábado Gigante Otto Krauss y Clan Infantil, 1985. Registros de esta publicidad (1985) en *Recuerdo de Sábado Gigante Otto Kraus y Clan Infantil (1985)*, REC Online, 20.06.17, YouTube. En línea: www.youtube.com/watch?v=MxWwXD7Fr0Q

24 horas Central (2018), *El Olvidado parque del Ex Mundo Mágico: Ahora es un basural*. 24 horas online, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=T4ikHU9wLPM&t=12s>

CHV Noticias (2015), *El nuevo Teatro Mundo Mágico*. CHV online, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ftpz3v9BOBA>