

Consideraciones sobre juguetes y materialidad: cotidianeidad, infancia e imaginación	Título
Rossi Maina, Luis Sebastián - Autor/a; Chausovsky, Alexis Ariel - Autor/a;	Autor(es)
Lúdicamente (Vol. 2 no. 4 oct 2013)	En:
Buenos Aires	Lugar
Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, UBA	Editorial/Editor
2013	Fecha
	Colección
Vida cotidiana; Imaginación; Juguetes; Infancia;	Temas
Artículo	Tipo de documento
"http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigg-uba/20140715041423/3105-17220-1-PB.pdf"	URL
Reconocimiento-No Comercial CC BY-NC http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/deed.es	Licencia

Seguí buscando en la Red de Bibliotecas Virtuales de CLACSO
<http://biblioteca.clacso.edu.ar>

Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO)
Conselho Latino-americano de Ciências Sociais (CLACSO)
Latin American Council of Social Sciences (CLACSO)
www.clacso.edu.ar



Consideraciones sobre juguetes y materialidad: cotidianeidad, infancia e imaginación.

Cita: Rossi Maina Luis Sebastián Ramón y Alexis Ariel Chausovsky. 2013. Consideraciones sobre juguetes y materialidad: cotidianeidad, infancia e imaginación. En, Ludicamente Año 2 N°4, Octubre 2013, Buenos Aires (ISSN 2250-723X) Primera versión recibida el 20 de Agosto; Versión final aceptada el 20 de Septiembre de 2013.

Resumen

El presente trabajo se propone recorrer un camino en el cual, en el terreno teórico, algunos puntos problematizan las relaciones entre juguetes, materialidad e imaginación. En primer lugar, se pretenderá explorar un terreno en el que aparecen contraposiciones entre las proyecciones que el mundo adulto deposita en los juguetes (intentando determinar sus modos de utilización) y los actos volitivos de los niños. Luego, en un apartado directamente derivado del anterior, se indagarán, por lado, algunas consideraciones sobre la idea de infancia y, por otro, diferentes acercamientos a la noción de imaginación que permitan, inscriptos en los intersticios de la materialidad, balizar el campo en el que la génesis de sentido del jugar con juguetes podría ser pensada. Palabras claves: Juguete – Infancia – Imaginación - Materialidad

Summaries

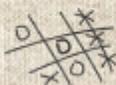
This paper proposes a path in which, on theoretical grounds, some points will make problematic the relationship between toys, materiality and imagination. First, it will seek to explore an area in which there are several contrasts between the projections deposited in toys by adult world (by determining methods of use) and volitional acts of children. Then, we will inquire, first, some considerations about the idea of childhood and, second, we will see different approaches to the notion of imagination which are registred in materiality. These ideas, will allow us to demarcate the field in which it can be thought the making of sense involve in playing with plaything. Keywords: Toy – Childhood– Imagination – Materiality

[1]

“Una cosa no debe olvidarse: la rectificación más eficaz del juguete nunca está a cargo de los adultos –sean ellos pedagogos, fabricantes o literatos- sino de los niños mismos, mientras juegan. Una vez descartada, despanzurrada, reparada y readoptada, hasta la muñeca más principesca se convierte en una camarada proletaria muy estimada en la comuna lúdica infantil” (Benjamin, 1974: 66).

I. Introducción

Los juguetes desempeñan un papel protagónico en el escenario que el ser humano habita dentro del teatro del mundo. Desde un sonajero hasta una pelota, desde un auto de madera en miniatura hasta una pequeña nave espacial de plástico a control remoto, desde un trompo hasta un muñeco; el derredor de los niños y las niñas se construye entre objetos diseñados específicamente para *jugar*. Los juguetes son los compañeros de las aventuras de los pequeños exploradores de un cosmos diminuto. A pesar –o, tal vez, a partir- de tal presencia en la cotidianeidad, el mundo de los juguetes es habitualmente desdeñado u omitido como posible objeto de estudio. Pareciera que el sentido común y algunas perspectivas científicas coincidirían al deslegitimar a los juguetes y a las reflexiones que



giran en torno a ellos.

Quien recuerde su propia infancia, probablemente, ha de recogerse en una suerte de nostalgia que añore aquello que le ha ocurrido y es ya irreversible. O, por otro lado, ha de observarla con cierto desdén, como una etapa superada y cuyos resabios no son más que elementos a ocultar. De cualquier modo, en ningún caso estarían ausentes los juguetes o los objetos utilizados para jugar, puesto que, como veremos, sucede algo extraño con el *souvenir* in-fantil como escenario en el que materialidad se presenta también en las operaciones de simbolización.

Cabe reconocer, marginalmente, que aquellos elementos que forman parte de los juegos de niños no siempre son necesariamente juguetes. Concretamente, los niños de los sectores oprimidos –los silenciados de los silenciados- pueden jugar con objetos que no fueron producidos con pretensiones lúdicas. Los niños pueden tomar una caja y convertirla imaginariamente en una casa o un automóvil. Una vara de madera puede ser transformada en un micrófono o una espada. Una puerta ha de llevar tanto a una habitación contigua como a otra dimensión. Definimos aquí igualmente a los juguetes como productos específicamente diseñados y producidos para jugar.

El presente trabajo se propone explorar ciertos ejes que reúnen diferentes interrogantes en torno a los juguetes. Podría decirse que estas líneas instalan sólo algunos girones básicos para entretejer procesos de construcción del conocimiento a partir de los objetos lúdicos. Desde ya, las tensiones que constituyen cada párrafo se prestan apenas a respuestas tentativas y han de quedar, necesariamente, irresueltas y contrarias a toda aseveración de pretensiones concluyentes.

Reconocemos aquí que las reflexiones sobre juguetes –y los juegos, añadimos- no necesariamente tendrían que remitirse exclusivamente al mundo infantil. Sin embargo, este trabajo se centra particularmente en ciertas singularidades de los juguetes de niños. En primer lugar, se pretenderá explorar un terreno en el que quedarán problematizados algunos ejes de contraposición entre las proyecciones que el mundo adulto deposita en los juguetes (intentando definir sus modos de utilización) y los actos volitivos de los niños. Luego, en un apartado directamente derivado del anterior, se indagarán, por lado, algunas consideraciones sobre la idea de infancia y, por otro, distintos acercamientos a la noción de imaginación que permitan, inscriptos en los intersticios de la materialidad, balizar el campo en el que la génesis de sentido del jugar con juguetes podría ser pensada.

II. Entre la determinación conformista del mundo adulto y el revoltoso carácter destructivo infantil

En los juguetes se concentran las pautas, los criterios, las perspectivas y las expectativas que el mundo de los adultos define o, aun más, considera de modo no deliberado como incuestionables. Al respecto, la autora argentina Daniela Pelegrinelli sostiene que:

“los juguetes ingresan en la vida cotidiana [2] de los niños con una función de transmisión que, si bien no les es exclusiva, contribuyen a imprimir en los que acaban de llegar al mundo una serie de pautas sociales y culturales. Su uso, las convenciones que determinan su flujo en el interior del universo

infantil, las prescripciones que guían la actitud de los adultos respecto de ellos moldean las innumerables situaciones de juego, de consumo y de sociabilización que se tejen en torno de este objeto que ha contribuido a nombrar la infancia desde hace varios siglos” (Pelegriñelli, 2011: 22).

Los juguetes, como patrimonio cultural tangible, aúnan gran parte de las pretensiones de quienes ya están en el mundo respecto de los recién llegados. La transmisión [3] de costumbres de generación en generación, en la cual los juguetes ocupan un sitio no menor, define la inclusión de los niños en el mundo establecido. Todo aquello que los recién llegados tienen de “extraño”, de extranjero respecto del territorio que comienzan a habitar -territorio gobernado irrecusablemente por los adultos- ha de ser clausurado en pos de su domesticación y encauzamiento por las vías de lo que convencionalmente se considera adecuado. Recordemos que, como dijera Walter Benjamin en un escrito de juventud que tiene nombre de cuento infantil, “La bella durmiente”, para los adultos, “la convención se ha convertido en ‘costumbre’” (Benjamin, 2007: 11). Siguiendo de algún modo líneas benjaminianas, se puede decir que el juguete, como documento de la cultura, tiene necesariamente su contracara opresiva y barbárica. La aparente hospitalidad que se muestra al regalarle un juguete a un niño no deja de tener como contrapartida la hostilidad que se expresa en los anhelos adultos de su inclusión y de su integración en el entorno conocido.

Cabría interrogarse si tales intenciones de delimitación –construcción y opresión- de la infancia no son constitutivas de los juguetes. Incluso, no escasean teorías acerca del surgimiento de los juguetes como pequeñas figuras que en la Antigüedad, una vez finalizados los rituales religiosos o mágicos, eran entregados a los niños para que imiten a los mayores.

Los juguetes podrían colaborar con las pretensiones subyacentes a las acciones adultas para que los niños se adhieran a lo existente. De esta manera, las potencialidades del mundo infantil, que -por definición- son desconocidas tanto para los adultos como para los niños y que podrían poner en cuestión al orden establecido, son cercenadas de manera tal que lo dado permanezca como está.

Aun más, en los niños y las niñas convergen no sólo potencialidades, sino las oportunidades de irrumpir en lo establecido ofreciendo algo absolutamente nuevo. He allí la amenaza que, aunque sea de modo frágil, instalan los pequeños en el mundo dado. La autora alemana Hannah Arendt advierte que la concepción de un comienzo absolutamente nuevo ha de poner en un tembladeral a cualquier mirada costumbrista. (Arendt, 2005; 2010). Con el comienzo de algo absolutamente nuevo, todo determinismo y toda intención de predecir y encauzar las acciones de los niños son tirados por la borda. Lo nuevo destruye el apacible continuidad rutinaria y siempre igual.

Volver previsible las acciones de los niños tranquiliza a los adultos, pues pueden evadir de ese modo sus propios cuestionamientos, ante los que no tienen respuestas. Se expresa aquí otra contradicción: la posibilidad de empezar algo nuevo, sin tener que elegir necesariamente entre las opciones preestablecidas, es inherente de la condición humana, de la acción. No obstante, se busca por diversas vías inhibir tal posibilidad. Por ejemplo, en el Renacimiento europeo se produjo un importante desarrollo del juguete, ya que se produjo gradualmente un mayor interés por el desarrollo de los niños, a los que sin embargo no se le reconocía un *status* propio; se continuaba observando al niño como un embrión de un hombre o de una mujer adultos (Antoñanzas Mejía, 2005). Con los juguetes, en cierto modo, los adultos se inmunizan frente al peligro que inherentemente les presentan los infantes. Definen su pequeño mundo objetivo. De hecho, se inmunizan y se protegen de las propias preguntas infantiles, no respondidas, abandonándolas, cediendo terreno al conformismo [4].

En sus situaciones de juego, los niños destruyen, aunque sea transitoriamente, el mundo de las reglas establecidas en el círculo cotidiano de los adultos. Así, fijan espontáneamente –como en un estado de excepción en miniatura- sus propias reglas en la inmanencia del acto lúdico. Precisamente, Johan Huizinga define al juego como “una convención sobre reglas válidas únicamente dentro de unos límites bien marcados, pero de absoluta obligatoriedad; sin fin utilitario alguno, pero con un efecto de bienestar, de abandono, de alegría y de elevación” (Huizinga, 2007: 238). El carácter destructivo que signa al juego –inclusive en las imitaciones de los niños al mundo adulto- se muestra, entonces, no sólo como la suspensión del determinismo y de las reglas dadas, sino también frecuentemente como un uso sin utilidad alguna -en términos instrumentales- de los juguetes. Giorgio Agamben (2001, 2009a) –cuya obra protagonizará brevemente algunas líneas por venir- se referiría aquellos juegos que no han sido capturados por las sociedades del espectáculo y sometidos a los parámetros de la utilidad como “medios puros”. Quizá, podría hablarse del juego con juguetes en términos de puro gasto, de derroche, de desborde de las condiciones que el mercado y el mundo de los adultos pretenderían establecer. Volveremos más adelante sobre la conjugación, por un lado, entre imaginación y reglas y, por otro sobre el juego como medio puro o, aun más, como gasto.

A modo de digresión, cabría observar, desde otro ángulo, al carácter destructivo infantil como una base fundamental en el desarrollo del aparato psíquico. Desde ya, no se habla en esta instancia del hecho de “romper” los objetos, tal como relata Baudelaire acerca de los niños que buscan el alma de los juguetes, sino de los finos procesos por los cuales el ser humano llega a contemplarse como tal. En la transición desde el estadio en el que los niños no diferencian entre ellos mismos y los objetos que los rodean, hacia el estadio en que reconocen tal escisión, se torna fundamental un acto de ruptura que se genera sólo a partir de los juegos –con juguetes o con elementos que actúen como sus sucedáneos, generalmente menesterosos-. Donald Winnicott expresa que no hay caminos hacia la construcción del principio de realidad que no se dirijan por las vías del acto destructivo. “la destrucción desempeña un papel en la formación de la realidad, pues ubica al objeto fuera de la persona. Para que así suceda son necesarias condiciones favorables” (Winnicott, 2011: 122). Tal ruptura es indispensable para llegar al mundo adulto y para el desarrollo de las operaciones de abstracción.

Se ha procurado hablar, hasta aquí y de modo general, de la confrontación entre las proyecciones y las expectativas que los adultos sitúan en el mundo material de los objetos lúdicos con las acciones infantiles que las cuestionan. Podrían ubicarse, en el mapa de los autores que se han dedicado a reflexionar sobre juegos y juguetes en el siglo XX, posiciones contrapuestas al respecto.

En *Mitologías*, Roland Barthes (1988) ofrece un panorama en el cual la presencia del juguete determina los rumbos que el niño puede seguir. El autor francés concebiría a los juguetes como un microcosmos adulto, como una prefiguración literal del universo de los mayores –regido por la utilidad y por la validación de los empleos establecidos como único modo de definir al trabajo- que baría de aceptar el niño sin crítica alguna. Desde esta perspectiva, pareciera que los resquicios por los cuales se podría colar la espontaneidad infantil son estrechos y escasos. Lejos estaría de esta posición la definición de Giorgio Agamben acerca de los juguetes que, en tanto miniaturización o imitación del entorno y de la esfera práctico-económica, habrían de significar, en el juego de niños, aquello que perteneció una vez al mercado y ya no lo haría más.

Por su parte, Walter Benjamin, en su artículo “Historia cultural del juguete”, afirma que “puede ser que hoy ya estemos en condiciones de superar el error fundamental de considerar la carga imaginativa de los juguetes como determinante del juego del niño; en realidad, sucede más bien al revés”

(Benjamin, 1974: 70). El centro de atención se corre aquí del juguete al niño que juega, que no se constituye como un sujeto absolutamente dominador de su entorno –al modo de lo que se podría considerar como un sujeto de conocimiento en términos de las ciencias positivas- sino como un agente cuyas intervenciones creadoras son igualmente receptoras.

Tal vez, la tesitura del debate que aquí se despliega posea reminiscencias de la rivalidad entre teoría del sujeto y la estructura, o de la confrontación de miradas que ponen el acento en los procesos cognoscitivos heteroestructurantes o autoestructurantes. La tensión irresuelta, el movimiento pendular entre las determinaciones adultas y las acciones infantiles es expresada, sin pretensiones de ubicarse taxativamente de un lado u otro ni de una teorización rigurosa, por Charles Baudelaire en su escrito “La moral del juguete”. Sostiene el poeta lírico:

“Creo que, generalmente, los niños eligen sus juguetes con arreglo a disposiciones y deseos imprecisos, no formulados aún, aunque desde luego reales, pero supongo que lo contrario también sucede con frecuencia, y que los juguetes influyen mucho en las aficiones del niño, sobre todo en los casos de predestinación literaria o artística. No sería sorprendente que una criatura predispuesta y a la que sus padres regalaran teatros y títeres, se acostumbrase a considerar estos espectáculos como la más deliciosa forma de lo bello” (Baudelaire, s/f, s/p).

III. Realización y obliteración de la infancia: imaginación y materialidad.

El presente apartado se propone correr levemente el sitio de interés en el debate ya esbozado. Nos dedicaremos ahora a recorrer algunas concepciones de la infancia, para virar luego sobre algunas caracterizaciones de la imaginación. Puesto que habitualmente se escucha que “no hay infancia sin juguetes”, una pregunta válida de investigación podría ser: ¿en qué términos contribuyen los juguetes con la realización de la infancia? Por otro lado, sin salirnos del campo problemático, interrogarnos acerca de la pretendida determinación y oclusión de la imaginación por parte de las industrias culturales podría aportar elementos que reordenen los términos del intercambio. Valdrá la pena, antes de adentrarnos en los meandros etimológicos, pedir al lector que recuerde dos polos situacionales ambiguos que tenemos presentes mientras escribimos: la cruda realidad de los niños de sectores expoliados (cuya infancia es cercenada en la mendicidad o en el trabajo prematuro) que, en la práctica de la necesidad acostumbran a transformar objetos no diseñados con fines lúdicos en juguetes (sólo basta con pensar en las ramas reemplazando a espadas); y, en el mismo sentido, la potencialidad de la función simbólica piagetiana que permitía, a todos los nacidos bajo el signo de lo humano, derretir, desencolar, y reordenar ficcionalmente el universo objetivo con el afán de jugar.

En el recorrido emprendido hasta aquí, se ha hablado de la noción de infancia como si fuese equivalente en su definición a la niñez, a una etapa inicial, al estadio del cachorro humano. Sin embargo, siguiendo las líneas diagramadas por autores que se remiten a la etimología del vocablo infancia, se procurará establecer algunos giros respecto de lo dicho. Como ha de suponerse, el vocablo “infancia” va mucho más allá de la remisión a la niñez de varones y mujeres. La *in-fancia* supone una condición en la que el ser humano no habla ni piensa, mas se encuentra en una relación de pura potencialidad con el habla y el pensamiento. Precisamente allí, en la potencia que desafía a

todo lo que existe en acto, la infancia cobra un rol relevante en tanto puede subvertir lo dado. “Un infante no sabe ni piensa en acto sino que está en relación con algo posible, con una potencia: un infante ni sabe ni piensa en acto sino que está en relación con la posibilidad de todas las ideas y de todos los pensamientos, es decir, está unido a la potencia de todas las formas posibles de pensamiento” (Coccia, 2008: 142).

J – F Lyotard habla de esta dimensión de lo que no dice, pero *puede* decir y, a la vez, es desplazada a la indecibilidad:

“Bauticémosla *infantia*, lo que no se habla. Una infancia que no es una edad de la vida y que no pasa. Ella puebla el discurso. Éste no cesa de alejarla, es su separación. Pero se obstina, con ello mismo, en constituirse, como pérdida. Sin saberlo, pues, la cobija. Ella es su resto. Si la infancia permanece en ella, es porque habita en el adulto, y no a pesar de eso” (Lyotard, 1997: 13).

La infancia, la condición que da cuenta de las fracturas y de las fragilidades del adulto y las potencialidades que ha roto, es escondida. No sólo supone esto el ocultamiento de las preguntas infantiles y el cercenamiento del inicio de lo nuevo, sino que supone el cerramiento de ciertas cualidades del adulto mismo, pues,

“el niño comparte la misma esencia con el adulto: el ser infante coincide con una forma de perfección y al devenir adulto el niño no adquiere ningún grado de humanidad ulterior respecto de su condición actual (...) La infancia, pues, no es una privación temporal de la naturaleza propia ni una etapa efímera del individuo humano, sino el ser propio de la humanidad” (Coccia, 2008: 137).

El filósofo italiano Giorgio Agamben, cuyo libro *Infancia e historia* tendría como comentario a *Filosofía de la imaginación* de Emanuelle Coccia, apunta que la constitución del ser humano en el lenguaje es una especie de expropiación de la experiencia muda, de la *in-fancia* del hombre [5]. Pero, de allí no se podría concluir la posibilidad de un retorno a un territorio de pureza; la idea de una infancia como una sustancia psíquica pre-subjetiva se revela como un mito tan falaz como la del sujeto pre-lingüístico. Esa *infancia* no es un momento anterior al lenguaje, sino un lugar que lo recubre y excede, posibilitándolo (y abriendo la posibilidad de una historia [6]). Infancia y potencia se entretrejen en varios pasajes de su obra:

“Lo que caracteriza al infante es que él es su propia potencia, el vive su propia posibilidad. No es algo parecido a un experimento específico con la infancia, uno que ya no distingue posibilidad y realidad, sino que vuelve a lo posible en la vida en sí misma. Es en vano que los mayores intenten chequear esta inmediata coincidencia entre la vida del niño y la posibilidad, confinándola a tiempos y lugares limitados: la guardería, los juegos codificados, el tiempo de jugar, y los cuentos de hadas (...) El *experimentum potentiae* del niño, de hecho, ni siquiera separa su vida biológica” (Agamben, 2012: 29 - 30).

La negación de la in-fancia no es el rechazo a una etapa de pura sensibilidad, sino que es la negación de la articulación de lo estético y la intelección. La facultad propia del ser humano que une sensibilidad y razón, zôe y bios, necesidad y libertad, que se torna indispensable para la construcción de una forma-de-vida que no pueda infligirse a sí misma la privación de los sentidos, es la imaginación. Inclusive, la producción de juguetes, como los autómatas en el siglo XVI, requiere necesariamente imaginación y la avidez por traspasar lo dado. La imaginación ocupa un lugar clave en el centro del juego infantil que, como uso –contrario al consumo- y dotación de un significado novedoso hacia los objetos de la esfera práctico-económica, da lugar a una profanación de la religión espectacular –considerando a las sociedades del espectáculo como la fase extrema del capitalismo-.

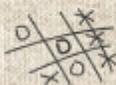
La ruptura de la forma-de-vida infantil en pos de la consolidación de la máscara que configura a la persona adulta conlleva la escisión y rearticulación (tal como lo define la máquina antropológica; Agamben, 2009b) de zôe y bios, de sensibilidad y razón, de necesidad y libertad, materialidad y esencialidad. Ante este panorama, la imaginación, que necesariamente une tales dimensiones, queda no tanto trastornada como desplazada. La imaginación se define en el mundo adulto, usualmente, por las vías de la planificación racional, el cálculo y la especulación comercial. Pero, también, a los ojos de otros autores, podremos ver cómo las pretensiones de desplazar la imaginación son conjuradas por su misma dinámica.

Agamben despliega algunas palabras acerca de cómo se ha producido el corrimiento del estatuto de la imaginación en la Modernidad, al son de la obliteración de la experiencia,

“pues la imaginación, que actualmente es expulsada del mundo del conocimiento como ‘irreal’, era en cambio para la antigüedad el *medium* por excelencia del conocimiento. En cuanto mediadora entre sentido e intelecto, que hace posible la unión en el fantasma entre la forma sensible y el intelecto posible, ocupa en la cultura antigua y medieval exactamente el mismo lugar que nuestra cultura le asigna a la experiencia. Lejos de ser algo irreal, el *mundus imaginabilis* tiene su plena realidad entre el *mundus sensibilis* y el *mundus intelligibilis*, e incluso es la condición de su comunicación, es decir, del conocimiento” (Agamben, 2006: 25 – 26).

Una hipótesis que continúe estas elucubraciones podría ceñirse a que si en la realización de la infancia se tornan indispensables los juguetes, en pos de enaltecer la imaginación, paralelamente se impide la infancia, en su condición de pura potencialidad, cuando se limita la imaginación. Los juguetes impulsados por las industrias culturales y que definen el “tiempo libre” (a diferencia del ocio) de los niños, generalmente, se ofrecen en su plenitud, sin grietas, en *acto*, carentes de posibilidades de ser “otra cosa”, aunque los infantes pueden usarlos de maneras divergentes a las cuales lo dispuso el mercado. Édouard Claparede sostiene que “si bien el juguete significa un llamamiento a la fantasía, tiene además otra función diametralmente opuesta, pero no por ello menos preciosa para el desarrollo infantil: adapta éste a lo real” (Claparède, 1957: 142).

Así, las fluctuaciones entre el despliegue de la imaginación y la aceptación de lo real, que se materializa en los juguetes, se han vuelto, sobre todo con los procesos de estandarización e industrialización del siglo XX, un lugar apropiado para las más encumbradas disputas. Piénsese, de otro modo, cómo deberían interpretarse las crispadas opiniones que los pedagogos norteamericanos adeptos a Froebel supieron vociferar al enterarse que el plástico y las formas matriciales de los jugueteros yanquis se adueñarían de sus “regalos” de madera (Prochner, 2011); o en las respuestas que suscitaron las campañas publicitarias que unían la idea de creatividad a los juguetes belicistas en



la edad dorada del capitalismo (Ogata, 2004). No obstante, es posible pensar que el tránsito desde las figurillas antropomórficas de terracota de la Antigüedad a las de tela, madera y plástico, de tiempos más cercanos, definen vínculos históricamente determinados a través de los cuales se podría realizar un trabajo genealógico que balice los terrenos por los cuales la imaginación se ha transformado. Puesto que si, como hemos visto, niñez moderna e infancia no pueden entrar en operaciones de sinonimia sino de contrapunto e intercambio, al decir imaginación damos cuenta no de una facultad solamente inscrita en las circunvoluciones del cerebro o en alguna capa de una psiquis estratigráfica. Ante todo se trata de una función cultural que expresa la potencia de generar imágenes y producir sentidos. Esta cualidad ha sido señalada ampliamente como ficcional o ficticia cuando termina atada a una idea de lo humano acotada a la individualidad. Son herederas de ella la idea de irrealidad e ilusión que algunos estudios siguen atribuyendo a este campo (tal como lo demuestra Cabrera (2006)).

Consideramos que un recorrido particular para pensar la imaginación es el abierto por el filósofo francés Gilbert Simondon (2008). Entre las muchas temáticas que rodean su vasta obra (actualmente en recuperación) sus cursos de 1965 y 1966 anudaron la categoría que estamos recorriendo con la de invención técnica. Sin caer en los detalles de su concepción ontogenética que lo emparentan con Heráclito y Lucrecio, podemos adelantar que para explicar cómo un artesano modela un ladrillo, cómo resuelve problemas un diseñador de autos o cómo, en nuestro caso, un juguetero adivina, digamos bergsonianamente, las formas fijas en el flujo dinámico de la materia asistiendo y siendo asistido por la conjunción de forma más acción (información), Simondon necesitó darse (junto con contemporáneos como Favez-Boutonier) una nueva teoría de las imágenes. Ellas conforman una realidad distinta a la del objeto (aun si pueden tener como resultado uno); y diferente a la de los sujetos (aun si en ellos encontrarán morada). Las imágenes son *terceridad* cuya dinámica (*metaestable*) permitirá ciclos de crecimiento y de desarrollo que atraviesan estados de equilibrio y de saturación potencial: tercer orden de una realidad psicosocial que se revela en el fondo como actividad. Hay, así, un núcleo operacional en el ser viviente a priori de la experiencia que guía los movimientos del cuerpo: se trata de una imagen sensorio-motriz. Asimismo, hay otra serie de operaciones: la experiencia (sensual) *a praesenti* y se trata de imágenes perceptivas de la cognición; hay, a posteriori, un *souvenir* o símbolo, una imagen afectivo-emotiva del encuentro. Aquí señalemos que la idea de símbolo refiere a su significado más antiguo, aludiendo al ritual de partir en dos mitades una piedra como marca o huella de hospitalidad, de encuentro afectivo. Pero, este ciclo genético de las imágenes tiene una cuarta fase, la de la invención que pone en *juego* la dinámica de los tres estadios anteriores para dar lugar a una comunicación entre órdenes o realidades que ahora resuelven un problema. Con la novedad inventada, se incorpora a los modos de existencia, el *objeto-imagen*. La profundidad fenomenológica del objeto/materialidad/forma actualizada de un fondo fluyente de imágenes –culturalmente determinadas y comunicantes-, lo llevan a cuestionarse a nuestro autor, qué sucede con las relaciones que los seres humanos encarnan con su medio físico artificial o universo objetivo-imagético. Aquí entra en discusión con el psicoanálisis, inspirándose en el proyecto de Montessori, porque entiende que poca atención ha sido puesta en la relación entre los niños y los objetos. En particular, apunta que, en paralelo a las aves nidífugas, para las cuales la materialidad externa al nido es tan importante como el *socius* (relación hacia sus pares y padres), la elección del juguete demuestra no un reflejo del yo [*MoI*], sino la figura de un primer acoplamiento o asociación entre el yo [*moi*] y la alteridad radical de la objetividad. El *entre* de la relación que el yo como símbolo y el objeto-imagen-respondiente también como símbolo entablan (diagramada por un conjunto de significaciones sensorio-motrices, cognitivas y afecto-emotivas) es una suerte de origen para todos los símbolos/encuentros que se formarán luego:

“(…) un juguete, para asegurar y completar, plenamente su rol elemental de punto clave del mundo objeto, deberá durar toda una infancia, quizás toda una vida, y no tener ni secreto, ni debilidad: es, para el niño, el prototipo del mundo” (Simondon, 2008: 100).

Comprenderemos ahora que el fenomenólogo francés preste atención a manifestaciones de la imaginación *colectiva* (en tanto expresiones del medio particular y cultural de las imágenes) que pueden imponer juegos en los cuales los niños ya no estén en posición de efectuar esos encuentros o elecciones de una alteridad respondiente, sino repitiendo el mundo de la normatividad adulta en roles previamente determinados. Su crítica abarca desde las muñecas y audífonos, hasta la serie Mickey Mouse, pero siempre destacando la falta de conocimiento acerca de las valencias y significaciones de peso (*pregnantes*) en nuestra relación-elección de los objetos que nos acompañan (sea el lector tan amable de detener su mirada en los bordes de los objetos técnicos que lo observan mientras lee y deténgase a entender las causas de su *elección/colección*).

Volvamos al núcleo relacional de la imaginación y los objetos en tanto medio cultural que expresa una materialidad compuesta de imágenes que, por supuesto, no remiten sólo a lo visible, sino que se relacionan con todo nuestro universo *microsmático* (auditivo, visual, táctil y en menor medida gustativo-olfativo) y se enraízan histórica y socialmente. Por ello, Simondon, también apuntará que los colores plenos y los detalles cromados de los objetos lúdicos norteamericanos ponen en diálogo el mundo adulto de esa sociedad con su *infancia*; mientras que no sucede lo mismo en otras partes del planeta donde la calidad del diseño se ceñía a la seriedad (sobriedad cromática). Así se desovilla, en parte, el problema complejo que han de darse las investigaciones sobre el vínculo del que hablamos, puesto que devolvemos la centralidad del desarrollo socio-cultural del medio físico, artefactual y psicosocial *imagético*, demarcará dimensiones dinámicas de sentidos yuxtapuestos, conjugados y contradictorios en el jugar con juguetes.

César Aira relata una anécdota de Franz Kafka en Berlín en 1923, en la que ayuda a una niña que ha perdido su muñeca. Kafka, para animar a la pequeña, le dice que la muñeca se fue de viaje. A escondidas, el autor pragués escribe las cartas ficticias que la muñeca le envía en viaje a la niña. La imaginación de la niña, al escuchar la lectura de las epístolas, le permite, en cierto modo, seguir jugando con el objeto que ya no tiene consigo. Tras varias cartas, la niña decide aceptar la partida de su muñeca. Sólo gracias a su imaginación, que ahora se compone de, al decir bajtiniano, una profundidad dialógica, la niña puede continuar su relación con la muñeca desbordando los límites situacionales y, de alguna manera, jugando con ella a partir de la narración.

Este es sólo un (bello) ejemplo de que al jugar, los pequeños traspasan con su imaginación los límites de lo existente y, paralelamente, centran su curiosidad en los objetos que le son dados. En este sentido, Lev Vygotski señala que el juego infantil, fundamental en el desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores –y, por lo tanto, clave en la configuración de las dimensiones propiamente humanas-, es intrínsecamente paradójal:

“(…) durante el juego, el niño opera con significados separados de sus objetos y acciones acostumbradas; sin embargo, surge una interesante contradicción en la que funde las acciones reales y los objetos reales. Esto caracteriza la naturaleza transicional del juego; es un estadio entre las limitaciones puramente situacionales de la temprana infancia y el pensamiento adulto, que puede estar

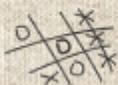


totalmente libre de situaciones reales” (Vygotski, 2009: 150).

Corresponde entonces articular aceptación y sobrepujamiento de lo dado como yendo a la par en el acto lúdico. Pero, ¿de qué se compone esa libertad de los sentidos desencadenados en el jugar con juguetes? Algunos autores contemporáneos dedicados al estudio de juegos digitales en contextos de interculturalidad, han delineado una demarcación entre corrientes filosóficas que tienen como tema de trabajo la dimensión lúdica. En particular, Bonenfante (2010a-b) y Genvo (2006) separan, por un lado, concepciones de juegos como actividades libres, improproductivas, inofensivas, etc. que intentan predeterminar trascendentalmente el sentido de esas experiencias. Por otro, hilvanan nuevas perspectivas que enfatizan en el juego comprendido, de manera inmanente, a partir de las condiciones de la experiencia lúdica. Sería la relación particular del jugador (*play*) con una estructura (*game*) lo que daría el sentido de juego a sus elementos y no ciertos criterios generales enunciados *a priori*. En estas visiones semióticas, la principal diferencia se encuentra entre la idea de *noción* y la de *función* de juego. La noción de juego es una construcción teórica situada espacio-temporalmente; una figura abstracta del conocimiento que le da un sentido cultural particular al juego. Pero lo que le interesa a los autores es la función universal de producción de sentido lúdico. Así, el jugar se vuelve un espacio de libertad interpretativa que crea el sentido de la experiencia misma; lo es gracias a la indeterminación de su sistema que permite -por repetición y diferenciación de signos, sin obviar la participación del azar- que se estructure como lugar de la creación y de la expresión del jugador-intérprete. Así, la función de las reglas en el juego y, creemos nosotros también en el jugar con juguetes, no es sólo la del límite, sino la de generar un espacio donde los signos son, alternativamente, interpretados y creados en la interpretación. Libertad y legalidad van aquí de la mano, posibilitando un sistema simbólico mediante el cual los jugadores se comunican y ello nos devuelve a la concepción de reglas en Vygotski, para quien éstas se convertían en *afectos* en su ejecución misma. Así quedan encadenadas la potencia de la imaginación:

“La creación de una situación imaginaria no es un hecho fortuito en la vida del pequeño, sino más bien la primera manifestación de su emancipación de las limitaciones situacionales. La primera paradoja del juego estriba en que el niño opera con un significado alienado en una situación real” (Vygotski, 2009: 151).

Por último, apuntemos otro elemento a lo que hemos dicho, en el primer apartado, acerca de las situaciones de juego como potenciales lugares desde donde se podrían poner en cuestión el mundo de las reglas establecidas en el círculo cotidiano. Hasta aquí, hemos visto todas las dimensiones en las que la materialidad de los juguetes era, por un lado, considerada bajo coordenadas de formación que son histórico-sociales, pero a su vez responden a significaciones (*microsmáticas*) y a sentidos narrados que se desarrollan con particularidades en cada cultura; y, a un tiempo, hemos intentado unir esas formas de producción de sentido con aquellas que hacen foco en las legalidades del juego como potencia para creación, así como en la invención de situaciones imaginarias en tanto andamios de sobrepujamiento/emancipación de lo real. Pero al mismo tiempo podríamos decir que la comunicación a través de la radicalidad del juego, para Baudrillard (*pássim*), tiene reminiscencias de intercambio simbólico cuya estructura remite al *gasto* o al *potlatch* (de Mauss a Bataille). Entramos así en un orden más complejo de problemas en relación a la materialidad, donde la relación con los juguetes estaría marcada por la *seducción*. Pero, sin confundir a aquella con una estrategia (consciente o inconsciente) de alguna subjetividad, el francés comprendía la seducción en paralelo al juego como una pasión que une a los jugadores en una regla infundada (relación dual y agonística). Seducir es siempre ser seducido: es decir, ser apostado en su sí mismo (similar a la disolución klossowskiana del



yo, pero también del otro). En consecuencia, los signos en el juego, en la reversibilidad de la regla, y, alejados ahora de la idea de producción de sentido, se volverían una pasión surgida de ese pacto simbólico inmanente que, como tal, impone la obligación de reciprocidad. El juego, en este sentido, se vuelve parodia de lo social entendido como real, es un simulacro (*phantasma, imago/eidos, symbolon* y *simulacrum*, pueden referir a los arcanos del problema de la materialidad en el jugar). Pero Baudrillard (1970: 173 y ss.) presiente que la sociedad de consumo (definida en el manejo de los signos o semiocapitalismo) funciona por una combinación opuesta a la seducción. En ella el objeto, convertido en *gadget*, pierde su función (valor de uso) y también su valor simbólico. Si omitimos que nuestro autor decide llamar “lúdica” a tal combinación como contrapuesta a juego, estaremos quizás frente a un sistema de pensamiento que muestra los límites y posibilidades del juguete como vector de desafío a la cotidianeidad.

IV. Consideraciones finales

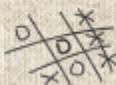
Probablemente, algunos escasos fragmentos de lo dicho puedan cifrar planteos novedosos. Estas líneas, apenas introductorias y plagadas de interrogantes, dejan ampliamente abiertas las tranqueras para el ingreso de cuestionamientos.

Más allá de lo dicho, no se ha pretendido aquí remitir a una especie de concepción bucólica o idílica de la niñez. Aun advirtiendo que los infantes tienden a erigirse en sus pequeños mundos como dictadores, no se puede dejar de señalar que la infancia se ubica en los rincones silenciados de la historia humana. Por lo general, quienes hablan de la infancia, lo hacen desde el lugar de los adultos –predomina el lenguaje de los amos–.

Los juguetes, por lo tanto, como cómplices de la misteriosa y misteriosa esfera lúdica de los niños, como documentos ineluctables de la cultura material, reclaman en cierto modo la atención para la exploración de los seres humanos. De alguna manera, los juguetes se incluyen en la irresuelta historia de las potencialidades activadas y cercenadas de la infancia.

Si consideramos, con palabras de Johan Huizinga, que “para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño” (Huizinga, 2007: 252), podemos decir que el hombre sólo es tal si se convierte en niño, o si realiza su propia dimensión infantil. Por lo general, los seres humanos le cedemos lugar a una fulgurante victoria del conformismo, a la cerradura de las preguntas infantiles. Tal vez la exploración en el mundo de los juguetes nos ayude a valorar las posibilidades transformadoras que la infancia nos sugiere. Para ello, podría ensayarse una rehabilitación de los estudios de la imaginación (lúdica) entretejida en los bordes de la materialidad (histórica y culturalmente situada), en la carga de la tradición transmitida que habilita el narrar imaginado en el jugar con juguetes, en las estructuras que permiten producir significaciones desde el juego y en todas las formas complejas que confluyen y posibilitan, en las formaciones sociales capitalistas, producir sentidos.

V. Bibliografía



Agamben, G. (2001), *Medios sin fin*, Valencia: Pre-textos.

Agamben, G. (2007) *Infancia e historia*,. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Agamben, G. (2009a), *Profanaciones*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Antoñanzas Mejía (2005), "Artistas y juguetes", en: biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28496.pdf
Consultado: 24/03/2013.

Arendt, H.(2010), *La vida del espíritu* , Buenos Aires: Paidós.

Arendt, H.(2005), *La condición humana*, Buenos Aires: Paidós.

Barthes, R.(1988), *Mitologías* , México: Siglo XXI.

Baudrillard, J. (1970) *La société de consommation. Ses mythes. Ses structures* . Francia: Éditions Denoël.

Benjamin, W. (1974), *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación* . Nueva Visión; Buenos Aires.

Bonenfante, M. (2010) *Sens, Fonctions et appropriation du jeu: l'exemple de World of Warcraft*. Tesis del Doctorado en semiología de la Universidad de Québec.

Bonenfante, M. (2010b) "Le jeu comme producteur culturel". *Ethnologies* Volume 32, número 1, 2010, p. 51-69.

Cabrera, D. (2006) *Lo tecnológico y lo imaginario*. Buenos Aires: Biblos.

Claparède, E. (1957), *La Escuela y la Psicología* , Buenos Aires: Losada.

Coccia, E, (2008), *Filosofía de la imaginación*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Cornu, L, (2000), "**Transmisión e institución del sujeto. Transmisión simbólica, sucesión, finitud**" en: Frigerio y Diker (comps.) *La transmisión en las sociedades, las instituciones y los sujetos*, Buenos Aires, Noveduc.

Genvo, S. (2006) "le game design de jeux vidéo, une nouvelle forme de narration interculturelle?" *Contemporary French and Francophone Studies* Vol. 10, No. 3, September 2006, pp. 331–339.

Heller, A (1991), *Sociología de la vida cotidiana*, Buenos Aires: Península.

Huizinga, J. (2007), *Homo ludens*, Alianza, Madrid.

Lyotard, J-F (1997), *Lecturas de infancia*, Buenos Aires, Eudeba.

Ogata, A. (2004), "Creative Playthings: Educational Toys and Postwar American Culture"
Revista *Winterthur Portfolio*, n° 39, p. 129-156, Chicago.

Pelegrielli, D. (2011) *Diccionario de juguetes argentinos Infancia, industrias y educación 1880 – 1965*.
Buenos Aires: El juguete ilustrado editor.

Prochner, L. (2011), "“Their little wooden bricks”: a history of the material culture of kindergarten in the
United States". Revista *Paedagogica Historica* Vol. 47, n.º 3, p. 355–375, junio, Reino Unido.

Simondon, Gilbert (2008) *Imagination et invention (1965-1966)*. París: La Transparence.

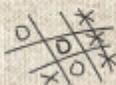
Vygostki, Lev. (2009) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires, Crítica.

Winnicott, Donald (2011) *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.

[1] Centro de Investigaciones en Filosofía, Política y Epistemología - Facultad de Ciencias de la Educación - Universidad Nacional de Entre Ríos - Becario CONICET.
CIFPE-FCEdu-UNER/CONICET Teorías del Aprendizaje - FCEdu-UNER / Auxiliar Docente 1a. categoría, interino, Teorías del aprendizaje. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos. Becario del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Integrante del Centro de Investigaciones en Filosofía Política y Epistemología (CIFPE-FCEdu-UNER).

[2] Nos referimos a la vida cotidiana, haciéndonos eco de las palabras de Ágnes Heller: "La vida cotidiana es el conjunto de actividades que caracterizan la reproducción de los hombres particulares, los cuales, a su vez, crean la posibilidad de la reproducción social" (Heller, 1991: 19). La trascendencia de la cotidianidad hacia otros círculos, que implican la clase, la sociedad y la genericidad, tal como lo plantea la autora, implica necesariamente apropiarse y resignificar sus elementos y reglas. Los juguetes podrían contribuir con el traspasamiento y el abandono de lo cotidiano en su superación o su permanencia allí.

[3] La perspectiva de Laurence Cornu respecto del concepto de "transmisión" contribuye a su vez a no



caer en un reduccionismo que se remita a una mera una *acción instrumental* o a una *acción estratégica* (Cfr. Habermas) por parte de un sujeto para con un objeto. Según la autora francesa, “lo que distingue a la transmisión de la ‘comunicación’ no es sólo (ni puede ser exactamente) la unilateralidad (contra la supuesta reciprocidad de la comunicación), sino la inscripción en una temporalidad irreversible y en lugares disimétricos. La ‘comunicación’ (o la ilusión correspondiente y sus avatares mediáticos) puede jugarse en un espacio de lugares equivalentes, y en un presente. La transmisión supone objetos frágiles y seres mortales, y entre esos seres supone una estructura de lugares a la vez temporal y simbólica, como también una palabra que signifique que otro puede venir a su vez (...) Pero no se trata tanto de pasarle un objeto a un ‘destinatario como de que el destinatario se transforme a su vez en sujeto” (Cornu, 2000: 28).

[4] Nos gustaría sumar al interesante problema de la novedad y el quiebre con la cotidianeidad/orden establecido, la observación de cuño gadameriano según la cual toda ruptura es ya parte indefectible de la fricción entre tradición transmitida (*Überlieferung*) y conciencia finita históricamente determinada por los efectos de la historia (*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*). Estaríamos frente a una interpretación paralela de la función tradicional del juguete. Recorreremos, más adelante, la posibilidad de pensar el jugar como producción de sentido.

[5] “ Como infancia del hombre, la experiencia es la mera diferencia entre lo humano y lo lingüístico. Que el hombre no sea desde siempre hablante, que haya sido y sea todavía in-fante, eso es la experiencia. “(AGAMBEN, 2007: 70)

[6] *Hacer y tener experiencia del lenguaje (experimentum linguae) es la imagen del círculo: “¿Cómo es posible hacer experiencia no con un objeto sino con el mismo lenguaje? ¿Y en cuanto al lenguaje, no con esta o con aquella posición significativa, sino con el puro hecho de que se habla, de que exista lenguaje?” (AGAMBEN, 2007: 216)*