
ponencia "PRIMER ELBRIT"

CLAUDIO MALO GONZALEZ

JUGUETES POPULARES ARTESANALES

El juego: Instinto y Cultura

Eduard T. Hall sostiene que no existe una ruptura radical en la evolución de las especies cuando se da el tránsito del animal al hombre. Hay consenso generalizado acerca de que la diferencia básica entre el ser humano y las demás especies animales radica en que el primero es capaz de crear cultura y organizar su vida de acuerdo con las pautas correspondientes. Hall afirma que se puede hablar de una infracultura, entendiendo como tal al comportamiento que precedió a la cultura pero que después el hombre convirtió en cultura tal como la entendemos ahora.

Nos habla el mentado antropólogo de la existencia de Sistemas de Mensajes Primarios (SMP) de diez tipos independientes de la actividad humana en el mundo infracultural, nueve de los cuales implican sistemas de comunicación no lingüísticos, uno de ellos es el juego. Todos hemos visto jugar a los animales domésticos y la mayor parte de nosotros en alguna etapa de la vida hemos jugado con perros y gatos en el interior de las casas. Muy frecuentemente calificamos a los animales de más o menos juguetones con criterios y enfoques similares a los que utilizamos para

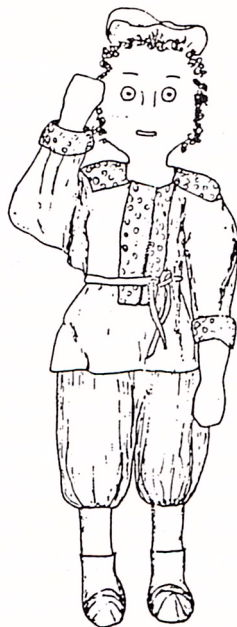
referirnos a niños y -ocasionalmente- a adultos. Con relación a este planteamiento Hall escribió en su obra “El Lenguaje Silencioso”:

En el curso de la evolución el juego ha sido un añadido a los procesos vitales relativamente reciente y no demasiado bien comprendido. Está muy desarrollado en los mamíferos, pero no es tan fácil de reconocer en las aves, y todavía queda por precisar su papel como mecanismo de adaptación. Sin embargo, se puede afirmar que está entretejido con todos los otros sistemas de mensaje primario. La gente se ríe, cuenta chistes, y si no capta el humor de una persona y lo controla realmente sabe que domina también todo lo demás. Hay mucha gente en el mundo que tiene lo que se llaman pandillas para divertirse, e inclusive en nuestra cultura hay una clase de relación que se conoce con el nombre de “compañero de juegos”. Hay momentos y sitios para jugar, como el cuarto de juegos en las casas y las zonas recreativas en los parques, así como una importante industria destinada a las diversiones que goza de buena salud.

Es correcto hablar de instinto lúdico aplicable a los animales y al

hombre, pero no cabe perder de vista el hecho de que la cultura, sin anular los instintos, es capaz de condicionarlos, organizarlos, interrelacionarlos con otros patrones de comportamiento y modificarlos de acuerdo con el rápido proceso de cambio propio de toda colectividad humana.

En el ámbito de la cultura las normas y patrones de conducta son múltiples y variados dependiendo ellos de las estructuras de las comunidades. Es de enorme importancia el tipo de relación que los hombres establecen con el habitat,



los elementos materiales con los que cuentan y los problemas que deben ser afrontados. La modificación de materiales y los utensilios que elabora a lo largo de los años modifican, con creciente importancia en la vida, la organización de la conducta y las maneras de satisfacer las necesidades primarias y secundarias.

Las ideas y creencias acerca de lo sobrenatural, la diferenciación entre lo que se considera sagrado y profano, el universo de los símbolos y la jerarquización de valores van conformando la trama y la urdimbre de las comunidades en las que, las relaciones entre sus integrantes y de ellos con quienes detentan autoridad y con personas que pertenecen a otras culturas es fundamental en la configuración de la identidad.

Todos estos elementos tan intrincados y complejos de cualquier cultura inciden sustancialmente en los juegos y aquellos objetos cuya única función es jugar: los juguetes. Si limitáramos el fenómeno del juego al instinto, no sería tan complejo y rico pues, siendo la especie humana única, sus posibilidades biológicas son limitadas y reiterantes como ocurre en otras especies animales.

La cultura se caracteriza por su enorme riqueza, sus enormes posibilidades, las permanentes modificaciones que conlleva y sobre todo porque interviene el elemento creatividad que se da en el hombre en altas proporciones.

Si intentamos analizar e interpretar el fenómeno juego partiendo de la Antropología Cultural, lo que a simple vista puede parecer sencillo se torna complejo comenzando por ordenar y delimitar este concepto mediante una definición. Johan Huizinga en su libro “Homo Ludens”, define juego en estos términos:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.

Partiendo de esta definición podemos destacar algunas de las características que son comunes a todo lo que consideramos juego desde una óptica cultural:

El juego es libre: si bien el hombre es libre, la vida en colectividad requiere de la observancia de una serie de normas que van desde los usos sociales hasta las leyes pasando por la moral; en el caso del juego la sujeción a pautas de conducta es mucho más flexible sobre todo si se trata de un juego individual. Se podría inclusive hablar de libertad para jugar o no jugar. Cuando Alexander Alland define arte como “juego con la forma que produce algún tipo de transformación-representación estéticamente lograda”, enfatiza la libertad como requisito esencial en la creación artística al hablar de “juego”.

El papel de la fantasía es fundamental en el juego. Tiene el ser humano el privilegio de crear su propio mundo y de modificar el existente de acuerdo con sus apetencias e ideales. Todos recurrimos a la fantasía con más frecuencia de lo que pensamos en nuestras vidas. A veces a estas fantasías las denominamos “sueños despiertos”. La creación de juegos de diversa índole no es posible sin una mayor o menor dosis de fantasía. Esta facultad se da con mucho más pureza e insistencia en los niños, pero también en los

adultos -quizás porque algún rastro quedó de la niñez-. La libertad se puede ejercer a plenitud en el universo de la fantasía que libera al hombre de toda suerte de restricciones y limitaciones que la realidad nos impone. El juego es uno de los ámbitos en los que ha sentado sus mejores reales la fantasía.

Jugar es escaparse de la realidad: con agrado o desagrado vivimos atrapados por una realidad que condiciona la mayor parte de actos de nuestra vida, por mucho que nos esforcemos en ser libres. El juego nos permite escaparnos de las tensiones y rigideces de la vida y movilizarnos a nuestras anchas por mundos que, sabiendo que son artificiales o irreales, nos posibilitan vivir de acuerdo con lo que escogimos o queremos haciendo largos o breves paréntesis a las exigencias cotidianas. Con criterios pesimistas se tiende a juzgar a la vida como a una gran camisa de fuerza que minimiza nuestras aspiraciones o posibilidades. Aceptando este discutible planteamiento el ser humano tendría en el juego la posibilidad de huir, aunque sea temporalmente, de esa prisión.

Se tiende a oponer juego a seriedad

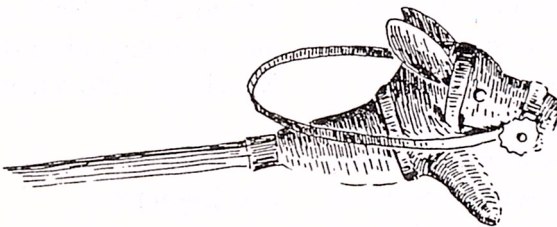
que en definitiva no es otra cosa que la posibilidad de actuar al margen de normas establecidas, o transgredirlas sin tener que sufrir las consecuencias de esta clase de conducta ajena a las exigencias sociales. Seriedad y responsabilidad son cualidades o requisitos para que las metas que cada cultura o subcultura considera como prioritarias se alcancen eficazmente. El juego puede entenderse, en cierto sentido, como una protesta o inconformidad con el orden establecido gratificada por la satisfacción de la práctica de la libertad, aunque sea transitoriamente.

Muchísimos tipos de juego requieren de orden. Si se trata sobre todo de juegos colectivos es indispensable sujetarse a ciertas reglas que previamente se han establecido y que, al decir de Huizinga, son libremente aceptadas. Es factible individualmente “inventar” algunos

juegos e ir creando ciertos ordenamientos propios, pero lo común es sujetarse a normas preexistentes que garanticen la participación común.

La satisfacción o gusto son esenciales al juego. Así como no podemos concebir al arte sin el propósito o intención de expresión estética, no cabe pensar en el juego sin el contenido de satisfacción o gusto. Comúnmente hablamos de que se juega para distraerse, es decir para evadir, aunque sea por poco tiempo, las tensiones e insatisfacciones de la vida cotidiana. El presidiario que en una reducida celda juega con algunos papeles o el potentado que apuesta a carreras de caballos, buscan igualmente algún tipo de satisfacción ajena a las asperezas de la cotidianidad.

El juego - conjuntamente con el arte- representa una dimensión diferente a la ordinaria del hombre.



Recurriendo a su capacidad creativa nos lleva a incursionar por realidades diferentes a las condicionadas por las exigencias mayores o menores de la vida cotidiana. Si pensamos por un momento en el universo de la religiosidad, podremos encontrar algunas similitudes; a través de las prácticas vivenciales religiosas -más que de las teorizaciones teológicas- el ser humano toma conciencia de que su coexistencia con seres y fuerzas extranaturales le lleva a organizar su comportamiento de manera diferente y a comunicarse vivencialmente con esos seres y fuerzas mediante rituales y ceremoniales. No cabe pasar por alto algunas similitudes, coincidencias ocasionales y relaciones entre prácticas religiosas (pensemos en danzas rituales o ritos de iniciación), arte y juegos. Esta vinculación se da con mucho mayor fuerza y claridad en la cultura popular que en la elitista.

La magia presupone la posibilidad de modificar el orden natural mediante prácticas que fuerzan y manipulan a los poderes sobrenaturales para hacer daños o favores a las personas. En un sentido positivo, la magia aplicada al universo infantil transforma la realidad común y

rutinaria en otra fantástica y hermosa en la que caen las barreras que separan el pequeño mundo limitado en el que realmente se vive y el mundo interior que queremos que exista fuera de nuestras almas para que la libertad se expanda a su antojo. El poder de la magia radica en su capacidad de transformación transitoria y efímera del orden natural y social. El juego -sobre todo infantil- tiene los mismos poderes sin necesidad de abracadabras o cualidades especiales con las que cuentan los magos. El juego responde a esa necesidad exploratoria que todos hemos tenido y al inconformismo sin el cual el hombre nunca habría progresado. Las “travesuras”, tan criticadas y reprimidas por el rígido sentido común de los adultos, son versiones del anhelo de libertad que encuentra su mayor expresión en los juegos, pues hacer travesuras en la inmensa mayoría de los casos, es jugar al ritmo de la curiosidad y el reto al orden. Nada más inhumano que el protagonista de la novela *El Repelente Niño Vicente*” .

Los juguetes

Recuerdo que cuando niño, en

una propiedad rural de mis padres donde pasaba vacaciones, colocaba entre mis piernas un pedazo de carrizo o un palo de escoba y con ritmo de galope, trote o paso recorría pastizales con notable rapidez, subía pequeñas lomas, saltaba acequias y cruzaba arroyos para retornar luego a casa a ritmo lento pero jadeante. Me sentía en esos momentos jinete más diestro que los que rodeaban el ganado y ese pedazo de palo era más cómodo, ágil y leal que cualquiera de los caballos en que mi padre y sus acompañantes realizaban viajes de trabajo o distracción y a los que se les dispensaba cuidados y tratamientos dignos de envidia, existiendo peones cuya ocupación esencial era cuidar de estos animales.

En la casa de la ciudad encerrada por paredes, ataba una piola a una caja de cartón de tamaño pequeño o mediano y jalándola recorría cuartos y patios a mediana velocidad imitando con mi garganta el ruido de los motores de los vehículos que circulaban por las calles, ruidos más o menos roncós según la caja era un automóvil o un camión. Para subir las gradas, inflexionaba los sonidos que salían de mi garganta porque para trepar cuestras, los vehículos

debían poner previamente cambios en la marcha. Sogas atadas a las barandas del piso superior se transformaban en lianas para, balanceándose en ellas, saltar “precipicios” previo un grito similar al que Tarzán emitía en las películas que me estaba permitido mirar.

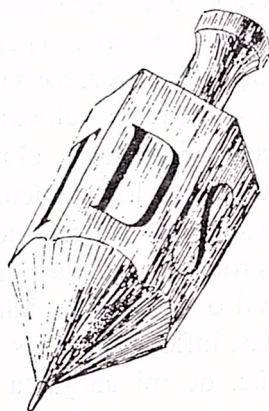
Muchos más ejemplos podría dar de este tipo de diversión infantil. Pero pretendo destacar el hecho de que -sobre todo en la infancia- los poderes mágicos de la imaginación pueden, con ventaja sobre el genio de la lámpara de Aladino, transformar objetos, ambientes y situaciones para penetrar en mundos en los que queremos estar y con objetos con los que queremos compartir nuestras vidas, sin abandonar los espacios físicos restringidos.

Si recurrimos al término *homo faber* como concepto diferenciador de la especie humana de las otras animales, en cuanto puede elaborar toda suerte de objetos para satisfacer necesidades primarias y secundarias, entre los artefactos que la mano del hombre guiada por su cerebro elabora, están aquellos destinados a jugar. El *homo ludens* se fusiona para estos propósitos con el *homo faber*.

Es claro que cualquier objeto puede ser transformado en juguete por la imaginación infantil -y a veces adulta- pero no es menos cierto que el ser humano confecciona objetos especiales cuya única función es servir para jugar. Una clasificación de los tipos de juguete sería muy compleja y llevaría mucho tiempo, pero haciendo una amplia división podemos hablar de juguetes que reproducen objetos reales que existen en los conglomerados humanos y juguetes cuya única función es, mediante algún tipo de funcionamiento sencillo, posibilitar una actividad lúdica. Muñecas desde las elementales de trapo hasta las sofisticadas "barbies" estarían en la primera categoría, al igual que vehículos o aviones. Los trompos y las perinolas que giran mediante una cuerda que se desata o un movimiento de los dedos, se encontrarían en la segunda.

Los primeros tipos de juguete tienen una función bastante clara: reproducir acontecimientos de la vida real, condimentada con buenas dosis de imaginación. Esa reproducción puede ser de índole anticipativa en la medida en que el niño prematuramente aspira a ser adulto.

La niña que juega con muñecas, minúsculos trastos de cocina o muebles, lúdicamente pretende ser una madre que acuna a su bebé y lo viste, o una hacendosa ama de casa que cocina u ordena las habitaciones cuidadosamente. El niño que juega con carros o aviones se siente un conductor o un piloto que diestramente conduce, o con audacia surca los aires evitando montañas amezadoras. Los roles masculino y femenino de las culturas desempeñan un importante papel en los tipos de esta índole de juegos; hay juegos que sería vergonzoso que lo practiquen los hombres y a la inversa. Regalar a un niño varón una muñeca se consideraría ofensivo o excéntrico. ¿Son los tipos de juguetes culturalmente definidos los que influyen en las peculiaridades psicológicas



masculinas o femeninas?, o a la inversa ¿Son las características biosicológicas de hombres y mujeres las que establecen los tipos de juguetes?. He aquí un problema que llevaría muchos y largos seminarios discutirlo sin que se llegue a una solución satisfactoria para todos.

En otros casos los juguetes sirven para reproducir acontecimientos alejados temporal y espacialmente de la vida cotidiana. Los viejos soldaditos de plomo y las extrañas armas y naves espaciales sirven al niño para reproducir acontecimientos que se dieron en el pasado, en otros ámbitos, o que se espera ocurran en el futuro. Jugar a la guerra es una práctica muy frecuente sin que podamos precisar si la misma ocasiona efectos negativos entre los niños predisponiéndolos a una violencia “legitimizada”, o si es que inculca una inclinación por las causas buenas, con todo el relativismo que trae consigo definir que es bueno o lo que es malo.

Animales exóticos al medio, llevan a los niños a mundos encantadores y encantados como las lejanas y a veces poetizadas selvas. Monstruos, brujas y hadas condu-

cen a universos inexistentes pero que, por lo menos temporalmente, cobran realidad. Muchos otros ejemplos se podrían dar, pero un factor común a estos tipos de juguetes es que sirven como instrumentos para incentivar la evasión de la realidad espesa y monótona, pretendiendo dar un toque de realismo a esos mundos a los que nos conducen esos escapes.

Hay juguetes no representativos de realidades ajenas sino que se justifican en el juego mismo. Quizás el más común es la pelota, nada representa, pero por sus características permite al niño y al adulto jugar con ella aprovechando de sus movimientos. Es factible la diversión pura e individual con esta clase de juguete como cuando el niño, solitario, la pateo o la lanza contra una pared o pretende introducirla en algún agujero. Pero lo más frecuente es que tenga además una función socializante en la medida en que posibilita juegos en los que participan dos o más personas que pretenden demostrar algún tipo de destreza u observar ciertas reglas y normas previamente establecidas por terceros. En este tipo de juegos se dan motivaciones aparentemente contradictorias: la cooperación y la

competencia. Aunque se trate de rivales es imposible un juego sin cooperación; el someterse a las reglas es ya un tipo de cooperación pues sería prácticamente imposible un juego en el que cada quien quiere hacer lo que se le antoja. La competencia, en cambio pretende demostrar quién o quiénes, por las habilidades y destrezas que poseen, logran con mayor eficacia las metas que las reglas prescriben. La competencia aspira a ser constructiva, pero no son raros los casos en que degenera en agresiones y rivalidades negativas.

Industrialización y juguete

La revolución industrial fue inicialmente una revolución tecnológica que hizo posible la producción en serie y a gran velocidad de una notable variedad de objetos satisfactores de necesidades. La máquina hecha por el hombre pasó a convertirse en la protagonista de la elaboración de objetos. La producción masiva requirió para subsistir como tal consumo de igual índole, introduciendo en los conglomerados sociales, especialmente urbanos, los hábitos de consumismo

consistentes -en términos resumidos- en comprar una gran cantidad y variedad de objetos innecesarios, en acumular inutilidades, y en dar de baja a artefactos útiles y funcionales para reemplazarlos por otros, destinados a satisfacer las mismas necesidades, por contener innovaciones muy secundarias en la mayoría de los casos.

El universo del juguete no podía escapar a esta vorágine consumista. La industria comenzó a fabricarlos seriamente y, a través de la propaganda, se gestó con éxito la compulsión en niños y adultos a comprarlos masivamente. Con frecuencia el niño, sobre todo desde la masificación de la televisión, pide y exige determinadas clases y tipos de juguetes y los adultos se sienten presionados a comprar aquellos que están en la punta de las innovaciones y modas para no quedar atrás de las demás personas. Con las diferencias inherentes a las condiciones de los objetos, no exageramos si afirmamos que entre los juguetes y otros artefactos como automóviles, ropa, perfumes, electrodomésticos, etc.. los procesos derivados de la revolución industrial han seguido el mismo camino.

Una de las metas de los juguetes industrializados es reproducir, con la mayor precisión posible, los objetos correspondientes. Encontramos muñecas que abren y cierran los ojos, lloran, dicen palabras y mojan los pañales. Tanques de guerra con ruidos similares a los reales y con toda suerte de luces que se mueven por sí solos impulsados por baterías, pistolas que emiten sonidos parecidos a disparos faltando únicamente las balas etc... No sé si el realismo de estos objetos va en mengua de la imaginación y creatividad de los niños. Otros juguetes de este tipo consisten en piezas de diferentes formas y tamaños para que con ellos los niños construyan una amplia variedad de objetos, frecuentemente sujetándose a planos y modelos. En otros casos se trata de retos a la creatividad y al ingenio para resolver problemas

consistentes en llegar a un objetivo final sin conocer con claridad los caminos que deben seguirse. Estamos en el ámbito de los denominados “juguetes educativos”.

Los juegos electrónicos, con derroches de sonidos y luces, quizás más que juguetes de berían llamarse “máquinas de jugar”. La pericia para vencer el mayor número de obstáculos es la esencia y razón de ser de estos juegos. Se trata de una competencia del niño o del joven con la máquina en la que se contabilizan mediante puntajes aciertos y errores. Lo que antes estaba ubicado en lugares especiales, ha sido posible trasladarlo a las casas mediante los sistemas acoplados a la televisión como Atari y Nintendo. En el mundo de la cada vez más doméstica computadora, las posibilidades de



máquinas de jugar se multiplican incesantemente. Unos aplauden y otros condenan este tipo de máquinas, lo único que cabe afirmar es que se trata de una adaptación del juego y del juguete a las condiciones tecnológicas vigentes en estos tiempos. La constante: “evadir temporalmente la realidad” no varía con los adelantos tecnológicos comentados.

Tanto en los juguetes industrializados como en los juegos electrónicos, la planificación, diseño y elaboración está a cargo de los adultos. Se habla de estudios previos de sicología infantil para que a los alardes tecnológicos se añada el acoplamiento a las características del niño. Se trata, en todo caso, de actividades condicionadas desde mundos de otra edad, a diferencia del juego en que el palo de escoba es transformado en caballo por el propio niño. ¿Es conveniente restringir la imaginación en aras a tornar cada vez más real el mundo de la edad adulta?

El juguete artesanal

La dificultad de lograr una definición de artesanía sobre la que haya

consenso mayoritario, nos lleva a considerar a los juguetes de este tipo como aquellos en los que hay un predominio de la mano del hombre sobre la máquina. Antes de la revolución industrial, se nos cuenta las proezas de ingenio que se requería para hacer juguetes artesanales altamente mecanizados con efectos sorprendentes, si consideramos la tecnología de la que se disponía. Así como la industria puede fabricar objetos muy simples como un botón o maquinarias extremadamente complicadas, en el ámbito artesanal ocurre algo similar, limitado en este caso, a la mano y al ingenio humanos sin ayuda de máquinas o con ayudas secundarias.

La variedad, diversidad y difusión de juguetes varía sustancialmente en los sectores rurales y urbanos. En el campo, la gran variedad de objetos naturales de que dispone el niño disminuye notablemente la necesidad de juguetes. El entorno físico campesino, salvo algunas excepciones, se caracteriza por su riqueza y diversidad. Mirar sus componentes, unos estáticos, otros móviles como los ríos, aves y animales incorpora al niño y también al adulto a un mundo encantador apaciguante por

su tranquilidad y cautivante por su colorido. Al presentar una exposición de sus cuadros bordados en el CIDAP, dijo Raúl Cabrera, campesino ecuatoriano:

El lenguaje de mis cuadros es el más apropiado para contar al mundo lo que somos y lo que sentimos los artesanos campesinos, con él mostramos al mundo la otra cara del campesino. Para muchos nuestra vida es de llanto diario, de tristeza sin límites y de sufrimiento sin fin. Por supuesto todos sufrimos, pero no sólo en el campo. Pero la vida del campesino es también de solaz, de amor, de color y de paz.

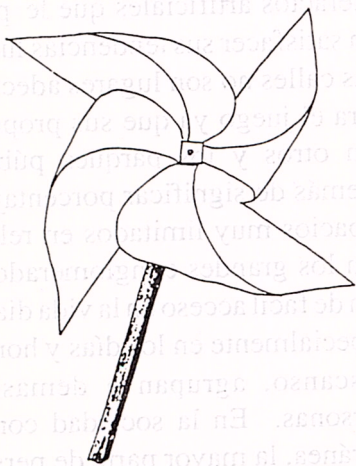
Qué bonito es caminar por el campo, compartir nuestros pasos con el viento, qué lindo es sentarse junto a un arroyo y mirar cómo surge el arco iris, o cómo anida el colibrí, cómo salta el conejo o cómo juega el corderillo. Gran recompensa obtiene de ello el campesino.

Si se trata de jugar, la variedad de objetos naturales es ilimitada: piedrecillas, pedazos de madera, ramas, hojas, caracoles, semillas; estos objetos naturales en un entorno de árboles, llanuras y ríos constituyen

la mejor juguetería del mundo. Objetos artificiales como algún machete, un viejo sombrero, herramientas gastadas, trastos de cocina abollados y en desuso o herraduras de caballos complementan este entorno. El proceso de incorporación de contenidos urbanos al campo, junto con artefactos como el radioreceptor, el tocadiscos y los televisores ha introducido juguetes, pero tengo la impresión de que ellos tienen la apariencia de intrusos y a veces de aguafiestas en este tipo de habitat

En el medio urbano el juguete es necesario. La vida en las ciudades restringe espacios y aglomera personas, lo que torna casi indispensable entre los niños contar con artefactos artificiales que le permitan satisfacer sus tendencias lúdicas. Las calles no son lugares adecuados para el juego ya que sus propósitos son otros y los parques públicos, además de significar porcentajes de espacios muy limitados en relación con los grandes conglomerados, no son de fácil acceso en la vida diaria y, especialmente en los días y horas de descanso, agrupan a demasiadas personas. En la sociedad contemporánea, la mayor parte de personas

viven en espacios excesivamente reducidos. Los tamaños de los departamentos tienden a empequeñecerse, las viejas casas con patio y traspatio quedaron para el recuerdo o para un ínfimo número de familias privilegiadas y la cantidad de habitantes en los barrios miseria o favelas es alarmante. El juguete es entonces el gran escape a las incomodidades y limitaciones de este tipo de vida. La gran ciudad es un conglomerado artificial y, en buena medida, contrario a la naturaleza del hombre por lo que el juguete responde en la niñez a esta artificialidad en la que, para bien o para mal, vive un muy alto porcentaje de la humanidad. Muchos de estos juguetes están diseñados para funcionar en mini espacios dando al niño la posibilidad



de sentirse amo y señor de grandes extensiones. No es objeto de este trabajo discutir las ventajas y desventajas de la vida urbana ni de añorar los “viejos buenos tiempos” de la vida en el campo. Lo que importa es tomar en consideración la situación en la que se vive actualmente para una mejor comprensión del papel que desempeña el juguete en este entorno.

Creatividad y reproductividad en los juguetes

Un aspecto importante en los juguetes es el de los contenidos creativos o reproductivos de los mismos. Parte del juego es crear aquello con lo que se juega. Recordemos los castillos de arena que hacíamos en las playas, o las carreteras con puentes y túneles en el campo cuando éramos niños. Estas construcciones lúdicas y fantásticas eran ciertamente efímeras, pero el placer de hacerlas satisfacía plena y hermosamente la inclinación al juego.

Un tipo de juego-juguete de esta índole lo constituyen las figuritas de papel doblado que se engloban dentro del término japonés “origami”. La

simplicidad de un pedazo de papel, unida a la simple tarea de doblar -que se torna cada vez más complicada a medida que la figura que aspiramos a obtener avanza- nos lleva a construir una enorme variedad de aves, animales, barcos, aviones, prendas de vestir, etc... ¡Cuán placentero era en corrientes de agua, estanques públicos o en las tinas de las casas - y a falta de ellas en algún recipiente grande o mediano hurtado temporalmente de la cocina- mirar flotar o navegar airosamente barquitos de papel salidos de nuestras manos! ¡Cuán gozábamos lanzando al aire aviones hechos por nosotros también con papel y viéndolos desplazarse rápidos y majestuosos, describiendo a veces círculos o trayectorias no previstas hasta aterrizar salvos en algún lugar! ¡Cuán orgullosos nos sentíamos cuando nuestro avión permanecía más tiempo en el aire o llegaba más lejos!.

En esta clase de juego-juguete, a la evasión de la realidad rutinaria se unen la disciplina y precisión que requieren la creatividad, los contenidos estéticos inherentes a la elaboración de una obra, en muchos casos la inventiva y posibilidad de incursionar al margen o más allá de

las reglas establecidas dando espacio a nuestra fantasía, la satisfacción del juguete terminado y su duración fugaz pues, sobre todo cuando se es niño, no se hacen piezas de origami para coleccionarlas o guardarlas celosamente. El hecho de que el origami sea una asignatura muy común en las escuelas primarias del Japón, me libera de cualquier comentario acerca de sus contenidos educativos que se dan distrayendo.

Otros juguetes imitan la realidad y llegan al niño definitivamente hechos; su función: facilitarle su ingreso a otras realidades evadiendo los condicionamientos materiales y culturales. El niño que en un cuarto minúsculo juega con vacas y caballos de barro o de madera, hace de su cama o del piso una enorme hacienda similar a las del oeste norteamericano. Si tiene elefantes o jirafas, las selvas africanas, vía imaginación del niño, penetran en su dormitorio. Mesas y mesitas, sillas y sillitas puedan transformar un cuartucho en un gran salón o en mansión de millonarios.

Tendemos, y con mucho acierto por supuesto, a identificar juguetes con niños. Pero no olvidemos que, salvo casos excepcionales de niños

que nacen viejos o de viejos que retornan a la infancia, todos llevamos algo de nuestra niñez en la seria y monótona vida adulta. El niño goza con los juguetes, pero también los padres participan de ese gozo al verlos y, consciente o inconscientemente retornamos a la niñez el día de Navidad cuando el Niño Dios nos dejaba algo en el zapato que la víspera poníamos en la ventana, o papá Noel descendía por una chimenea real o imaginaria para hacernos partícipes de su inagotable bolsa.

Con frecuencia el niño al jugar se incorpora al universo del adulto, por supuesto a aquellos parajes y actividades que, idealizando o fantaseando, los considera atractivos y hermosos llegando inclusive a vestirse como mayores, añadir a sus caras barbas o bigotes o maquillar los rostros con labiales de la mamá. También los adultos, ocasionalmente por lo menos, pretendemos sentirnos niños. No sólo cuando jugamos -so pretexto de probarlos- con juguetes de los pequeños sino cuando realizamos actividades lúdicas que nos recuerdan el reducido espacio de la fantasía que nos queda, para archivar por unos minutos las montañas de preocupaciones y responsabilidades.

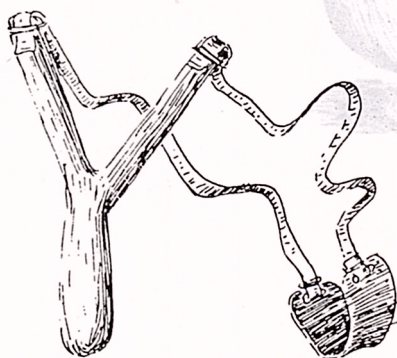
Volvemos a gozar cuando intentamos con nuestros brazos, manos y reflejos oxidados hacer bailar un trompo lanzándolo con la piola o cuando en una tarde soleada y ventosa miramos, orgullosos, en el cielo lejano volar una cometa que pende de un hilo sujeto a nuestra mano.

Los norteamericanos han acuñado el término "gadget"-no encuentro un equivalente apropiado en español- para designar una gran variedad de objetos útiles-inútiles que tienen los adultos para realizar actividades no productivas y ajenas a las obligaciones que la vida impone, para "quemar" o desperdiciar el tiempo, según el enfoque que se dé a esta actividad. Equipos de radioaficionados, herramientas y pequeñas maquinarias no vinculadas a la actividad productiva y, en muchos casos, aparatos de computación estarían entre ellos. El poeta alemán Erick María Rilke definió al ocio como "el gozoso quehacer del no hacer" distinguiendo a esta hermosa palabra de la vergonzante ociosidad. Los gadgets, en la sociedad que se acerca al tercer milenio, son los juguetes del adulto de la misma manera que los cuentos de hadas y monstruos son las novelas de los niños. Valdría la pena

pensar seriamente en enfocar el fenómeno de los juguetes y juegos, que tan hermoso suenan en portugués; “brinquedos e brincadeiras” en el universo del adulto eliminando aquellos que, como los de los casinos, equipos profesionales de deportes y barajas nos alejan de la niñez y enfatizando en esos otros que nos vuelven a esos tiempos idos.

Juguetes artesanales-populares de la sierra ecuatoriana

En 1987 el Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares (CIDAP) realizó una investigación sobre el juguete popular del Ecuador, en su región montañosa, que fue publicada en el Cuaderno de Cultura Popular número 12. Constan en ella algunos de los juguetes trabajados



artesanalmente. Para terminar esta intervención me referiré brevemente a algunos de ellos.

Buena parte de los juguetes de cerámica reproducen en pequeño utensilios de la vida diaria de cocina y comedor, algunas veces imágenes de animales o personajes vestidos para ocasiones especiales. La fragilidad de este material no es propicia para otros juguetes como muñecas que están expuestos al trato poco cuidadoso de los niños. Un juguete más original con este material son los silbatos en formas de pájaros que, al ser soplados por una de las aberturas, emiten por la otra un sonido ligeramente similar al de las aves.

La madera es un material más resistente que posibilita una mayor variedad de juguetes. Encontramos entre ellos el trompo al que ya hice referencia, la catapulta o “pallca” que unida a elásticos posibilita lanzar piedras a distancia. Usan los niños este artefacto para cazar inofensivos pájaros, razón por la que dudo en clasificarlo como juguete o como arma. Pariente cercano del trompo es la “perinola” que añade el contenido azar al giro propulsado por los dedos. El Yo-yo que reemplaza el

girar del trompo por un sube y baja reiterado debido al impulso que la mano da a la cuerda. Especial mención merece el carro de madera en el que es posible sentarse y conducirlo impulsado por algún compañero o aprovechando las bajadas y realizar competencias ardorosas.

El trapo tiene también abundantes posibilidades, las más difundidas son las muñecas con las que las niñas pobres sustituyen las tecnologías realistas y la sofisticación de las "barbies" con su ilimitada imaginación y las pelotas muy fáciles de elaborar para transformar en la in-

fancia cualquier calle o barriada en un Maracanã y jugar un partido de fútbol que Pelé envidiaría.

El papel es también muy generoso, pero posiblemente las cometas multicolores son los juguetes de este material más difundidos y placenteros.

Todo es juguetizable. No hay limitaciones ni en los materiales ni en los modelos, ni en aquello que se imita ni en lo que se inventa. Todo lo que ha hecho el hombre es un juguete, depende del estado de ánimo y la actitud con que lo miremos. ■

