



Universidad
Nacional
de Rosario

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

Trabajo Integrador Final

Incidencia de la oferta masiva de juguetes en la capacidad creativa de las infancias

Ensayo

Autora: M. Inés Viglione

Legajo: 1082/1

D.N.I: 23052153

Docente Responsable: Ps. Alicia Bertaccini

-Año 2022-

Agradezco a todas y todos con quienes tuve el lujo de transitar el espacio de la facultad, por la interpelación constante, por los encuentros y desencuentros, por los abrazos, por los mates lavados cuando ya casi no quedaba gente en la facultad porque... ¿A quién se le puede ocurrir cursar los viernes a la noche? repetíamos cada vez...

Agradecer no es sin los recuerdos de esas largas tardes de domingo estudiando... y ¡cómo olvidar las noches de café doble y de la necesaria magia de Charly y el Flaco previas a cada examen!... gracias infinitas a los compañeros y compañeras por volver

posibilidad esas jornadas....

A mi vieja por inculcarme la predilección y el respeto por la educación pública. A la Universidad Pública por los derechos.

A Alicia, mi tutora, por su tiempo, su calidez, por la paciencia, ética y predisposición. Por sus devoluciones provocando que se relance la escritura cada vez. Al análisis por las preguntas que animó.

Gracias, una de las palabras mágicas de la lista no tan larga que con insistencia deseaba que mi hija de pequeña no olvidara...

Índice

Resumen y palabras clave -----	1
Introducción -----	2
Érase una vez cuando el sol era la pelota -----	3
Sobre el jugar -----	5
Donde sea posible crear -----	5
La narrativa de un carretel -----	6
Acerca del juguete -----	8
Las dos campanas sobre el juguete -----	8
A-vida, una gran apuesta de la sociedad de consumo -----	10
Reflexiones finales-----	14
Referencias bibliográficas -----	16

Resumen

En el presente ensayo proponemos reflexionar acerca de ese vínculo casi indisoluble que se revela entre las infancias y los juguetes en la actual sociedad de consumo. Veremos que desde el preludio de la civilización existieron juguetes, sin embargo, el lugar que ocupan hoy en la vida de las infancias se ha modificado. Se fue consolidando a lo largo de la historia una industria que pareciera haberse apropiado de ese temprano quehacer lúdico de creación, esa práctica subjetivante que S. Freud descubre a partir de lúcidas observaciones. Más tarde D. Winnicott continúa en el camino abierto por Freud arriesgando particular énfasis en el objeto fabricado en el interior de la actividad lúdica, en un interjuego con otro. Las niñas y niños mientras juegan despliegan su capacidad creativa en una ficción donde dan rienda suelta a sus fantasías creando su propio relato, encontrándole sentidos a su propia historia. Lo importante a considerar es la subjetividad de niñas y niños, la cual no depende de los juguetes que ofrece el mercado pero que los constituye en consumidores pasivos. Si el mercado invita a una acción mecánica, desprovista de sentido personal, el juego es un acto de investimento subjetivo donde el sujeto y el objeto se constituyen.

Palabras clave: jugar, infancias, capacidad creativa, juguetes, sociedad de consumo.

Introducción

Nuestro propósito en el presente ensayo “Incidencia de la oferta masiva de juguetes en la capacidad creativa de las infancias”, es abrir un espacio para reflexionar e interrogarnos acerca del jugar y de las posibles consecuencias de la producción a gran escala y la pertinaz oferta masiva de juguetes en la capacidad creativa de las infancias en la actual sociedad de consumo.

Los juguetes tienen una larga historia en la civilización, no es que surjan en estos tiempos, pero su lugar en la vida infantil se ha modificado. Cuartos desbordados de juguetes, vidrieras de los centros comerciales atiborradas de objetos destinados a las infancias, publicidades agujando nuestro deseo hasta convencernos que debemos comprar esos juguetes para así colmar cualquier insatisfacción infantil; como si se trataran de “quitapenas”. ¡Corre a buscarlo!, ¡Nada te detiene!, ¡Destapa la felicidad! Son algunos de los imperativos que no otorgan tregua a las niñas y niños manteniéndolos expectantes y siempre ávidos de conocer cuál será el próximo objeto en subir a la escena.

En este contexto donde la oferta es consumir infatigablemente para ser libres y felices gira nuestro tema de interés y se activa nuestra inquietud en torno al jugar y la capacidad creativa de las infancias ya que entendemos puede verse obstaculizada, incluso empobrecida ante tanta oferta de juguetes que intentan suplir el jugar en tanto actividad creadora y singularizante. No nos proponemos una cruzada contra el mercado,

batalla que perderíamos antes de declararla, pero sí poner en relieve que lo importante a considerar es la subjetividad de las infancias ante tanta invasión de juguetes que parece imponerles una lógica que les demanda constituirse como meras infancias consumidoras y propietarias de un objeto que pronto su caducidad las conmina a ir en la búsqueda de otro.

Abordaremos esta temática desde la perspectiva psicoanalítica, partiendo desde Freud quien descubre en el jugar una práctica subjetivante, una actividad temprana de simbolización, siguiendo con otras y otros autores que ampliaron este concepto desde la clínica y sus teorizaciones, quienes serán ineludibles articuladores conceptuales de los que nos valdremos en esta experiencia de escritura.

¿Qué es jugar?, ¿Qué son los juguetes? La irrupción en el mercado de juguetes cada vez más sofisticados ¿impide el despliegue de fantasías y ficciones creativas? ¿Son los juguetes imprescindibles para jugar? ¿Por qué en la actualidad es tan difícil imaginar infancias sin excesos de juguetes? ¿Son las infancias el anclaje para el consumo masivo de productos? ¿El mercado se apropia de los juguetes interviniéndolos de tal manera que interrumpen el jugar? son algunos de los interrogantes que recuperamos. El intento será timonear entre ellos para reflexionar desde un posicionamiento crítico acerca del jugar, del hacer de las infancias y de su capacidad creativa en tiempos actuales donde no se vislumbran límites cuando de consumir se trata.

Quizás lo que debiera no tener límites sean nuestras posibilidades creativas a la hora de continuar recuperando nuevos enigmas e interrogaciones mientras discurrimos por esos callejones cuya aparente y única salida se nos revela consumiendo. No nos seduce arribar a ideas concluyentes ni menos aún agotar el tema; preferimos irrumpir allí donde enraízan certezas propias de determinismos inmovibles para abrir paso a la imprevisibilidad propia de la historia. Y hacia allí vamos.

Érase una vez cuando el sol era la pelota

El Sol no tiene bolsillos,
la Luna no tiene mar.
¿Por qué en un mundo tan
grande habrá tan poco lugar?
María Elena Walsh

Desde el preludeo de la humanidad existieron juguetes, no obstante, su lugar en la vida infantil se ha modificado. Tan es así que si alguien que vivió en los albores de la humanidad se encontrará con los objetos con los cuales juegan las infancias hoy, seguramente quedaría perplejo.

Según evidencias arqueológicas los primeros objetos equiparables a los juguetes contemporáneos datan de miles de años atrás y se cree que pertenecían a infancias integrantes de hordas primitivas que a partir de rituales sagrados y ceremonias lúdicas

eran iniciadas en los quehaceres cotidianos de supervivencia. Pequeñas estatuillas y utensilios de barro, pluma y cuero fueron hallados escoltando los cuerpos de niños y niñas sepultados y que presumen ser ajuares ofrendados a las deidades en cada funeral. Objetos que acompañaron cultos ceremoniales donde su sentido oscilaba entre lo lúdico y lo sacro.

Dioses que les complacía recibir ofrendas tanto como jugar. En los textos religiosos se les atribuye una gran pasión por lo lúdico; dioses que, aprovechando su perspicaz contemplación, supieron encauzar sus serias aspiraciones a ordenar el mundo depositando en lo azaroso de una partida de dados las decisiones a tomar.

Érase una vez tiempos remotos donde los trompos eran las pitonisas y el sol era la pelota. Tiempos donde los giros del trompo se arrogaban la interpretación de los ansiados presagios y relatos proféticos. Antiguas prácticas oraculares que fueron cimientos de los actuales juegos de azar. Y el Rey Sol con sus eternos giros no podía ser menos que un trompo charlatán y es por eso que se propuso despertar el interés de los dioses más belicosos hasta seducirlos de que, sin su imponente presencia y grandes dotes para rodar, los potreros e improvisados campos de juego, no tendrían el mismo brillo cada tarde. Y así el astuto zigzaguear de los pies de los dioses fue dejando hondas huellas en cada duelo disputado. Retos que se constituyeron en germen fecundo de los actuales juegos con pelota.

La vida estuvo impregnada de juegos desde antaño. Investigaciones históricas y antropológicas nos muestran que desde tiempos remotos el juego constituyó una actividad inherente al ser humano. Se juega incluso antes de la existencia de la cultura. Los aportes de Huizinga (2007) invitan a leer en lo lúdico el fundamento de la cultura; el juego investido de sentidos y significaciones precede a la cultura humana, es cimiento y fuerza impulsora en la emergencia de las grandes formas de vida social arcaica. Por ello, el historiador neerlandés propone rebautizar a nuestra especie *homo sapiens* bajo el nombre de "*homo ludens*" (p. 7). Comunidades que han consagrado su tiempo a jugar y fabricar sus objetos lúdicos otorgándoles significaciones y sentidos tan sagrados como trascendentales; y en tanto juegan, se organizan improvisando nuevos modos de existencia.

Si damos un salto desde el preludeo de la humanidad a la actualidad nos encontramos rodeados de juegos colmados de elementos paganos que han perdido su significación sagrada. Ya no se celebran partidas de dados ni duelos tenaces para adueñarse de los astros. Un simple pero preciado papel de color verde es capaz de montar ¿un juego? al estilo de "El Estanciero", la versión nacional inspirada en el "*Monopoly*". Billetes que auguran sorprendentes negocios inmobiliarios cósmicos, donde la luna y algunos planetas pueden ser loteados con el fin de ser comprados. Ambiciosas inversiones van corriendo los límites del planeta tierra; pareciera que ya no alcanza con desplazar acérrimamente el punto de llegada de la carrera tras cada objeto que osa aparecer en la escena cotidiana. ¿Por qué en un mundo tan grande habrá tan poco lugar? se preguntaba María Elena Walsh.

3

Desmesura por vender o comprar a cualquier precio junto a la incansable propaganda del célebre ¡puedes tener todo, no hay límites! incluso los astros. Es en este escenario donde la propuesta es consumir sin límites para ser libres y felices, donde no se les concede tregua a las infancias, como reseña Bauman (2006), estimulándolas constantemente para mantenerlas alertas y en permanente exaltación ante el arribo del último juguete. ¿Son ellas el anclaje para el consumo masivo de productos?

Sobre el jugar
Dónde sea posible crear

4

¿Dónde están los poetas?
¿Los poetas por dónde andarán?

Volver sobre los interrogantes permite siempre relanzar la reflexión, el análisis. ¿Qué es jugar? A partir de la lectura de Freud (1996) entretejiendo el jugar y el quehacer poético permite pensar infancias creadoras de un nuevo mundo, creadoras de nuevas significaciones a partir de lo ya existente. Infancias que poéticamente crean su propia geografía lúdica invistiéndola de nuevos sentidos. Jugar como posibilidad de transformar y ¿transformarse? Tal es el caso que refleja el documental “A punto de despegar” (Best Urday y Díaz Sifuentes, 2015), que inicia con niñas y niños de una pequeña comunidad peruana, cuyos terrenos fueron expropiados con el único y trivial fin de agrandar las instalaciones del aeropuerto internacional de Lima, jugando sobre los escombros de las que, poco antes, fueron sus casas. Algunos de ellos se proponen levantar con cartones sus hogares para ¿refugiarse? ahí dentro junto a objetos que rescataron de su forzosa sepultura y otros, palo en mano, se divierten destruyendo todo resguardo. En aquel lugar, mientras los aviones no cesan de despegar, y donde el único amparo es esa poesía fabricada de cartón, quienes crearon, ficcionaron e imaginaron otra escena posible, entre carcajadas y gritos, abandonan toda pasividad y vehiculizan una posición activa. Infancias que mientras juegan van trenzando los aspectos más creativos y genuinamente propios, como poetas en su nuevo mundo.

Winnicott (2013) permite trazar una lectura acerca del jugar ubicándolo como un trabajo creativo que llevan adelante las infancias. Sus observaciones clínicas le sugieren abandonar el acento puesto hasta ese momento en el contenido del juego para enfocarse en la capacidad de jugar, en la acción misma de jugar. El interés por el juego se desliza entonces hacia el jugar como proceso. Refiere que “el juego es una experiencia siempre creadora” (p. 96). Infancias que juegan, actúan, construyen, arman, desarman, imaginan y están en el mundo haciendo espontáneamente lo que les atañe, porque jugar remite a eso que está sucediendo. “Jugar es hacer” (p. 83), es experimentar lúdicamente rescatando objetos (sepultados por los avatares de los fallos poco felices del Estado de Perú) para ponerlos “al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal” (p. 97), como las niñas y niños limeños coloreando e imprimiendo sus sentires sobre esos objetos de la realidad exterior, como quien se dispone a pintar un cuadro o a arriesgar notas y armonías sobre un pentagrama. Y este hacer además de ser placentero, abre paso a la creación e invención que permite a las infancias adoptar una posición que dista mucho de alguien que espera.

Cuando Winnicott (1993) propone ahondar en relación a la creatividad plantea que el punto de partida no sea una mera definición de diccionario ni tampoco el repaso exhaustivo por la literatura anterior. Para ser consecuente con lo que traza y sentirse creativo despliega su propia experiencia partiendo de cero y señala:

Para mí, vivir creativamente significa no ser muerto o aniquilado todo el tiempo por la sumisión o la reacción a lo que nos llega del mundo; significa ver todas las cosas de un modo nuevo todo el tiempo. Me refiero a la apercepción que es lo contrario de la percepción. (pp. 50-51)

Podemos pensar que en la base o en el fundamento de la creatividad reside esa apercepción cargada de subjetividad que posibilita vivir una experiencia singular y genuina, abriendo camino al resguardo de lo propio. Y en este sentido quizás jugar haya sido un punto clave de resistencia para aquellas niñas y niños limeños que tenían bajos sus pies

los restos de lo que en su momento los cobijaba. Ellos parecían no solo percibir el mundo como su entorno y la cruda realidad se obstinaba en revelarles, sino que lo apercibían de acuerdo a los colores y risas propias de su existencia, introduciendo un movimiento que pone en juego lo espontáneo, la invención de lo imprevisible capaz de hacer tambalear cualquier determinismo.

Digamos con Winnicott (2013) que la capacidad de jugar creativamente exige cierta posición del otro primordial. En el inicio, el auxilio ajeno es imprescindible para salvaguardar al pequeño de la indefensión. Son momentos fundantes en los que la presencia materna ofreciendo su pecho y su deseo de nutrir van proporcionando cierto marco de satisfacción. Madre que “cuando su adaptación a las necesidades del bebé es lo bastante buena, produce en éste la ilusión de que existe una realidad exterior que corresponde a su propia capacidad de crear” (p. 42). Para poder jugar, en el inicio tiene que haberse edificado un espacio potencial, de ilusión que le permita al pequeño experimentar la omnipotencia de que eso que le presenta su madre, el pecho, él mismo lo ha creado, para luego gradualmente ir diferenciándose de ese “dominio mágico” (p. 40) e ir descubriendo otros mundos.

Y es allí, agrega Winnicott (2013), en “esa zona intermedia de experiencia en la cual contribuyen la realidad interior y la vida exterior” (p. 29), en ese vaivén entre lo subjetivo y lo que se percibe objetivamente donde el niño puede advenir creador de lo que allí sucede. En ese ir y venir por ese espacio potencial donde se entretajan la realidad exterior y el mundo interno, se crea, se fantasea, se juega, se descubre. Zona que oficia de escenario donde se inaugura el jugar como un encuentro e intercambio placentero de caricias, palabras, miradas y gestos entre dos. Un jugar creativo que es la demostración misma de subjetividad.

La narrativa de un carretel

Perro salchicha con calma chicha
en helicóptero cree volar,
la pajarraca ¡cómo lo hamaca!
entre las nubes y arriba del mar.
María Elena Walsh

Jugar implica el uso de símbolos, el ‘como si’ o el famoso ¡dale que éramos superhéroes! Quienes juegan utilizan objetos que hacen de otros, entonces la tapa de una olla puede adoptar rápidamente los colosales poderes del escudo del Capitán América o un mantel ser la capa de Batman para surcar el cielo de la gélida ciudad gótica.

Freud (1999) se propone esclarecer el misterioso juego que tenía ocupado a su nieto de poco más de un año de vida, desde hacía varios días. Jugaba a arrojar objetos lejos de sí. “Y al hacerlo profería, con expresión de interés y satisfacción un fuerte y prolongado <<o-o-o-o>> que según el juicio coincidente de la madre y de este observador, no era una interjección, sino que significaba <<fort>> {se fue}” (p. 15). Luego de varios días de obstinada observación el momento esclarecedor que le permitió interpretar el juego, en palabras de Freud (1999) fue cuando el niño toma un carretel de madera amarrado con un hilo y comienza a jugar arrojándolo reiteradamente lejos de sí al son del <<o-o-o-o>> para luego acercarlo amistosamente acompañado de la manifestación vocal “<<Da>> {acá está}” (p. 15).

Por un lado, nos topamos con dos interjecciones, que exclama el niño al jugar, vueltas palabras dotadas de significación y sentido gracias a la presencia de un otro, su abuelo, quien descubre en el jugar una actividad temprana de simbolización. Por otro lado, un carretel que inmerso en una narrativa adquiere significación en el instante en que forma parte de la trama ficcional del niño que con su insistente arrojar y acercar, torna

representable la partida de su madre. Como lo enuncia Freud (1999) “El acto de arrojar el

6

objeto para que <<se vaya>> acaso era la satisfacción de un impulso sofocado por el niño en su conducta, a vengarse de la madre por su partida” (p. 16). Un niño que elabora una experiencia penosa, la ausencia de su madre, adoptando un rol activo sobre tendencias que han sido vividas pasivamente, creando algo nuevo, construyendo una escena para adueñarse de la situación en un intento de estar junto a su madre aún en su ausencia. Un carretel que, timoneado por las manos del niño, lo une y separa de su madre tornando más tolerable la espera dentro de ese campo de ficción que le permite constituirse.

Si pensamos en la versatilidad y la imprevisibilidad propia del jugar se nos ocurre que este niño podría haber improvisado un pequeño paseíto con su mascota ‘el carretel’ o como reseña Freud (1999) remolcarlo como si fuera un carrito. Sin embargo, escogió sostener el piolín con su mano para poder así arrojarlo y acercarlo por las varillas de la cuna. ¿Qué implicancia tiene esto? Baraldi (2018) lee que, al elegir tal juego, el niño comienza a crear un espacio, un afuera. “Espacio que le permite salir del cuerpo de la madre para habitar el propio, sólo así se hace tolerable la ausencia materna” (p. 31). Un jugar que en tanto práctica simbolizante facilita la separación y crea un espacio capaz de otorgar cierta autonomía al niño, necesaria para descubrirse y descubrir el mundo jugando solo o en compañía de otros. “Es decir que para poder jugar se necesita al menos un par de palabras: son éstas las que podrían fundar un adentro y un afuera” (p. 30). Palabras instituyentes de una simbolización primordial que emergen en el armado ficcional del niño. Experiencias que empiezan a ir acompañadas de fantasías y pensamientos; un S1 S2, estructura mínima necesaria que augura el advenimiento de un sujeto.

Acerca del juguete
Las dos campanas sobre el juguete

Un vistazo al mundo de los juguetes muestra que los niños, esos ropavejeros de la humanidad, juegan con cualquier antigualla que les caiga en las manos.

Giorgio Agamben

Retomamos los pasos de Winnicott (2013) y hacemos foco en sus minuciosas observaciones clínicas que permiten colegir la importancia de esos primeros objetos que usa el bebé como mediadores simbólicos y que llamó “objetos transicionales” (p. 28).

Espero que se entienda que no me refiero exactamente al osito del niño pequeño, ni al uso del puño por el bebé (...) Mi enfoque tiene que ver con la primera posesión, y con la zona intermedia entre lo subjetivo y lo que se percibe en forma objetiva. (Winnicott, 2013, p. 30)

El objeto transicional es ese objeto inaugural del espacio de la creatividad y de la ilusión. Es el primer símbolo del bebé, que, como el famoso carretel, ofician de mediadores simbólicos ante la ausencia de la madre. En este sentido entendemos que hablar de objeto transicional alude más a la relación que establece el bebé con él, que al objeto en sí. Lo transicional no remite al objeto sino a la transición del niño de un estado de completa fusión con su madre a otro de separación. Winnicott (2013) advierte que es un objeto hallado y creado al mismo tiempo, no es interior ni exterior, reúne los afectos más intensos, pero también el odio y los berrinches capaces de sacudirlo hasta desgajarlo. Es la “primera posesión no yo” (p. 28) del bebé, que dota de vida propia al investirlo con su ilusión. Es el vehículo para circular por los vaivenes de esa zona de ficción entre el adentro y el afuera, entre la ilusión y la desilusión, facilitando la separación y creando espacio. Movimientos de vaivén que participan y son testigos en el advenimiento de un sujeto en ese hacer peculiar que es el jugar, instituyéndolo en la cultura.

¿Es posible suponer que Freud examinando cuidadosamente el juego de su nieto, introduce los cimientos de lo que delimita a un juguete? Es probable que sí, que siente precedentes suficientes para comenzar una exploración acerca de ese objeto creado en el quehacer lúdico. No obstante, su interés estaba puesto en el más allá del principio del placer y en la introducción del concepto de compulsión a la repetición. Incluso tal exploración podría haberse precipitado años antes cuando hace referencia a las escenificaciones inaugurales de los pequeños poetas creadores, donde el proceso de simbolización necesita de una materialidad donde apoyarse o aferrarse ya que el niño al jugar “tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real” (Freud, 1996, p. 128); un jugar cuyo despliegue se sitúa entre lo ficcional y la realidad.

A criterio de Rodulfo (2019) el juguete adquiere vida propia a partir de Winnicott, es un hallazgo del psicoanálisis. “En el paisaje que dibuja Winnicott el juguete es fabricado en el interior del mismo proceso lúdico” (p. 27). Entonces nosotros podemos nombrar juguetes a todos esos hermosos objetos que aguardan reposados en los estantes y vidrieras de los centros comerciales, y de hecho así lo hacemos. Lo cierto es que las niñas y niños “juegan con cualquier antigualla que les caiga en las manos” (Agamben, 2007, p. 101) porque en el hueco de sus manos puede cualquier objeto devenir juguete; como esa escoba greñuda y abandonada a su suerte en el patio, consigue convertirse en un hermoso unicornio alado con su pequeña amiga montada, para emprender la maravillosa aventura de zigzaguear entre densas nubes blancas.

De lo que se trata entonces cuando hablamos de juguetes, es de esos objetos creados dentro del campo ficcional, capaces de levantar vuelo, correr por los muebles o

8

caer desde lo alto y quizás morir para resucitar en la misma escena que le dio vida, porque hay un niño allí cuyo deseo tiene la virtud de hacer que ese objeto se levante y continúe la quimera. Como el hombre araña, que, de estar perdido bajo la cama entre pelusas y polvo, pasa a trepar paredes y saltar de silla en silla huyendo de sus enemigos, siguiendo al pie de la letra el guion de quien lo activa al rescatarlo del olvido. Porque “estando juntos todo marcha bien, pues yo soy tu amigo fiel” expresa la canción de la película “*Toy Story*” (Lasseter, 1995) donde los muñecos protagonistas al igual que la escoba o el hombre araña son parte de este cosmos indómito de pequeños creadores que con sus palabras y pases mágicos los dotan de un alma propia. El hombre araña ¿hará honor a tal fidelidad guardando el secreto del deseo de ese niño?

En el juego anida la creatividad, y son las niñas y niños quienes tienen la capacidad de fabricar sus juguetes, de manipular y extraer por su empleo el valor de juguete que existe en cuanto cosa depositen su atención y curiosidad. Esos objetos, sean

muñecos, carreteles, o cualquier otro que capture en sus maños un niño, hablan, se mueven, arrojan carcajadas o llantos 'como si' fuera un efecto propio de la cosa y no de la manipulación de quien dirige el montaje ficcional. Objetos que sólo se constituyen en juguetes una vez enmarcados en su singular escenificación capaz de permitirle el despliegue de sus fantasías. Entonces ¿Por qué nombramos ligeramente juguetes a esos seductores objetos que no siempre tienen tal significación y sentido para las niñas y niños? ¿Por qué asociamos el juguete a un artículo del mercado sometido a investigaciones de especialistas supuestamente idóneos en el tema? ¿Quién más apto que un niño para enseñarnos para qué sirve o qué valor tiene un juguete?

A – vida, una gran apuesta de la sociedad de consumo

9

El descarte y la insatisfacción generan avidez. "A – vida es carencia de vida propia. El consumo se propone para llenar (ilusoriamente) ese hueco. La publicidad lo adorna y todo se banaliza."

Juan Vasen

Cabe interrogarse ¿Cuándo ocurrió la apropiación por parte del mercado de aquello que tiene el sello de la autoría de las infancias?

Celebrar Navidad, cumpleaños o el día de las infancias, es siempre una maravillosa oportunidad para obsequiarles juguetes. Les regalamos objetos fascinantes, muchas veces saturados de funcionalidad; luces, sonidos y movimientos autónomos como si nos propusiéramos deslumbrarlas para conquistar su felicidad. A simple vista son objetos acabados, cerrados, que integran todas las funciones posibles, como no permitiendo algún añadido creativo por parte de las infancias.

¡Qué difícil se nos hace imaginar infancias sin juguetes!, no obstante, ¿Son indispensables para jugar? Advertimos que los juguetes tienen una larga historia en nuestra cultura, lo inédito es que, desde hace un tiempo no tan lejano, llegaron para empalagar los cuartos infantiles, al punto de tornar un grandioso desafío el tránsito por los mismos cuando de esquivarlos se trata.

Vasen (2000) permite conjeturar que juguetes como objetos fabricados y dirigidos a niñas y niños y el jugar como su actividad específica asoman como insignias de las infancias en el acaecer de la modernidad. “Los niños juegan desde hace mucho, pero solo a partir del Renacimiento adquieren ‘carta de ciudadanía’ como tales, es decir como seres que juegan” (p. 17). Cuando la vida de las infancias y adultos emprende separarse, se bifurcan los espacios de cotidianidad, de socialización y las actividades. Entonces aparece ropa acorde al flamante universo infantil, los cuartos propios, aunque aún no tan colmados de juguetes quizás porque se aprovechaban las inaugurales plazas con divertidos juegos donde improvisar carreras de pasamanos o las rondas del ¡dale que la hamaca es un avión y gana el que vuela más alto!

Comienza lentamente a desmantelarse la concepción medieval de la infancia como aquella etapa previa a la adultez, como mera travesía de formación para la vida adulta, enajenando su esencia, desconociendo su existencia y desoyendo sus derechos. Bertaccini (2015) propone ir tras el camino abierto por Philippe Ariés y referirnos a las infancias en plural. Pensar las infancias como una construcción histórico social que inicia su vigorización en la modernidad, de la mano de cambios de la vida familiar, económicos y sociales donde los niños y niñas se convierten en el objeto de interés de diferentes disciplinas que tiran de los hilos de ese cuerpo infantil ¿devenido juguete? En ese sentido Vasen (2000) las ubica como aquellos tiempos constitutivos de lo infantil, período donde el cachorro humano “es reformulado por marcas y apropiado por determinaciones y leyes. Un proceso que frecuentemente se topa con las inercias propias de ese cuerpo, ahora erógeno, que no suele prestarse tan dócilmente a las temporalidades y regulaciones de la cultura” (p. 13).

El alba de la modernidad fue testigo además del abandono paulatino del lazo ineludible entre rituales sagrados que marcaban el ritmo de vida ordinaria y lo lúdico. El jugar y los juguetes van a subsistir a partir de ahí asociados particularmente a las infancias, “comienza la masificación de los juguetes y el auge de una literatura específicamente infantil” (Vasen, 2000. p. 16). Como si se tratara de una relación directamente proporcional donde la intensificación del valor dado a las infancias también empujara el valor otorgado a los juguetes.

10

Es probable que la propagación de un saber en relación a las infancias y la difusión de sus nuevas necesidades, resulten ser condiciones de posibilidad de la prolífica producción e industrialización de los juguetes solidaria al afán de los modernos especialistas de presentar lo que a priori sería conveniente para ellas.

Claro que ese tímido acaecer de productos infantiles no tardó en tornarse mordaz.

Pellegrinelli (2015) refiere que fue paulatinamente y de la mano del floreciente capitalismo industrial que los juguetes se consolidaron como un objeto de consumo más entre tantos destinados a las infancias. Progreso que fue dejando en el olvido aquellos objetos de fabricación artesanal para abrirse camino la industria específica del juguete que empieza a expandirse por el mundo apoderándose de aquella actividad que era potestad de niños, padres y abuelos artesanos. Ahora el juguete era confeccionado a gran escala para aquel colectivo infantil que empezaba a ser visibilizado e incluido como parte integrante de la sociedad, pero excluido de la producción de esos objetos que se les ofrecía como un producto listo para jugar. Resulta que ese niño artesano y creador es interpelado como usuario o dueño, “se le preparan gestos sin aventura, sin asombro y sin alegría. Se hace de él un pequeño propietario sin inquietudes” (Barthes, 2010, p. 63); niños creadores que van quedando cada vez más postergados de la puesta en juego de una ficción donde las protagonistas son las huellas de su autoría.

Había que acompañar esa flamante industria con comercios dedicados a la venta exclusiva de juguetes, inexistentes hasta esos momentos, e innovar en otros tantos reservando espacios para la exhibición de indumentaria infantil, la literatura, los alimentos.

Aparecen los primeros anuncios publicitarios en revistas y en las pantallas de televisión, que una vez más nos permiten afirmar que, se afianza ese vínculo ciertamente inmovible entre las infancias y los juguetes; estos últimos portadores de una estética cada vez más atractiva capaz de estimular la inevitable necesidad de obtenerlos.

Todo marchaba acorde a las exigencias de un capitalismo de producción cuyo objetivo era la adquisición de objetos materiales. Adquisiciones a las que más tarde se le fue adosando la inmediatez, y esa rara sensación de apurarnos y correr a buscar ese objeto que en un corto plazo perderá su atractivo y nuestro interés. Ese carácter efímero de las cosas que las hace envejecer cada vez a mayor velocidad.

Las últimas décadas del siglo XX fueron testigos de una feroz hegemonía del mercado y un paulatino desmantelamiento de los aparatos del Estado y de las instituciones modernas que oficiaban de amparo, “los cambios sociales y el notable retroceso del Estado bajo el avance de las políticas de carácter neoliberal, han ido convirtiendo a las ciudades en un ámbito privilegiado para el consumo” (Carli, 2006, p. 210). Un mercado voraz que no cesa de ofrecer productos constituyendo a las infancias en consumidores pasivos. Comercios que ni lerdos ni perezosos privilegiaron la venta de productos reservados a las infancias, quienes, a su vez, no escatiman en lograr cada vez más autonomía y entonces poder elegir que comer, como vestirse, que películas ver, por cual mochila optar, incluso en que salón de fiesta celebrar su cumpleaños temático, como claro signo de fidelidad a su personaje favorito. Entonces la tarjetita de invitación, la decoración del salón, la vestimenta del cumpleañosero y los regalos suelen responder a su elección. Ocurre que “se genera un marco cultural infantil complejo y abigarrado donde los juguetes se enlazan con otros objetos de consumo en amplios mundos narrativos” (Pellegrinelli, 2015). Tan es así que cuando entramos a una juguetería y preguntamos al vendedor ¿Qué se te ocurre ofrecerme de *Thor*? comienza la larga lista de objetos: el muñeco que pronuncia frases, el martillo, el traje, la máscara con luces y sonidos, la mochila, vajilla, el piloto de lluvia, etc. ¿No será mucho? Productos que se nos ofrecen entramados de manera tal que parece que todos son importantes a la hora de montar el escenario y dar sentido al relato. ¿Para qué tanto despliegue? si después el niño hace del colador de pastas el martillo de *Thor* y crea una escena y narrativas propias.

¿Qué pensaría Melanie Klein de *Thor* y del espectacular montaje, digno de una producción *hollywoodense*, que nos promete hoy el mercado? Klein (2015) introduce el juego en la práctica psicoanalítica con niñas y niños y propone como esencial la incorporación de juguetes, ya que “permiten al niño expresar una amplia serie de fantasías

y experiencias” (p. 133). Sin embargo, nos advierte que esos objetos deben caracterizarse por su simplicidad, de modo que deben ser sin caracterizaciones ni personajes muy definidos, evitando que tengan funcionamientos mecánicos para procurar la mayor neutralidad y no interferir en el material que vaya emergiendo, para así dar rienda suelta al juego “que es el equivalente de las asociaciones libres del adulto” (p. 133), creando además el clima de privacidad característico de la situación transferencial.

Arriesgamos que *Thor*, su martillo, y sus superhéroes amigos no gozarían del privilegio de ser libidinizados por algún niño o niña que ose insuflarles vida en el marco de un análisis con Klein, ya que no estarían incluidos en sus cajas contenedoras de juguetes; ella no los elegiría.

Bauman (2006) señala que la transición del capitalismo basado en la producción, eje y soporte de la modernidad en su paso a la posmodernidad compromete a los miembros de la sociedad como consumidores ávidos de satisfacciones instantáneas. ¡Corre ya al comercio más cercano a buscarla antes que se agote! Uno de los tantos imperativos que nos interpelan cotidianamente para convencernos que estar en movimiento o correr tras ese nuevo objetivo, nos hará inmensamente felices. Lo cierto es que “conviene que los consumidores no puedan fijar su atención ni concentrar su deseo en un objeto durante mucho tiempo; que sean impacientes, impulsivos, inquietos; que su interés se despierte fácilmente y se pierda con la misma facilidad” (p. 109). Esto es algo que no desconoce la industria abocada a las infancias renovando infatigablemente los productos destinados a su universo de pequeños consumidores, donde todo es desechable y perecedero y donde se moldean de modo poco sutil las subjetividades.

En la actual sociedad de consumo, donde la oferta de juguetes cada vez más sofisticados nunca concluye creemos que la capacidad creativa de las infancias y el despliegue de fantasías a la hora de jugar es perturbada ante tanta invasión de objetos que intentan suplir el jugar en tanto actividad creadora. Sabemos que la actividad lúdica se define por la forma en la que el sujeto se implica en la acción que sostiene y no puede ser reemplazada por las propiedades del objeto. Quizás los grandes fabricantes de juguetes ignoren que “caminante no hay camino, así como tampoco hay juguete si no hay quien juegue” (Rodulfo, 1993, p.107), pero no es algo que les inquiete ya que el objetivo es que sea atractivo para captar consumidores, usando imperativos y argumentos convincentes que reducen el juguete a un mero objeto para consumir tal cual es ofertado junto a la promesa de colmar ¿definitivamente? la insatisfacción.

Y así marchamos sin pausas de una tentación a otra más atractiva, y a otra, atentos a un horizonte donde nunca se avizora el final de la carretera porque “el consumidor es un viajero que no puede dejar de serlo” (Bauman, 2006 p. 112), busca incansablemente ser seducido una y otra vez. Y en definitiva ninguno de los productos que se interponen en su camino cumplirá jamás su promesa porque no proveerá la satisfacción que presagiaba. Ni bien asoma algo del orden de la satisfacción, será de exigua duración para nuevamente encausar al consumidor en la travesía de las seducciones infinitas.

Y si sucediera que deseamos darles un respiro a las infancias y de paso no seguir indigestando sus cuartos, pues ahí aparecen raudamente publicidades para exaltar la insatisfacción y persuadirnos que ese juguete, nuevo en la lista, es el imprescindible para sacarlas del tedio y el hastío de jugar siempre con los mismos. Publicidades cuyo fin es “convencer a la audiencia de que son los bienes de consumo los que originan y estructuran el juego de sus largas horas de ocio” (Carli, 2006, p. 217). Entonces corremos a la juguetería convencidos que sin ese seductor juguete nuestras pequeñas y pequeños no podrán entretenerse y sin diversión privamos de una vida feliz a los “latifundistas de juguetes, cuyos cuartos están atiborrados sobre todo de ese tipo de juguetes de los que podríamos decir que no les hace falta alguien que juegue; juguetes

que juegan solos” (Vasen, 2008, p. 63). El protagonismo del creador y director del juego se diluye entre tantas luces, sonidos y movimientos guionados a priori por publicidades que bombardean a toda hora y por cuanto pantalla osemos mirar. Pero ¿Qué quieren las infancias?

12

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; sucede más bien al revés. El niño quiere arrastrar algo y se convierte en caballo, quiere jugar con arena y se hace panadero, quiere esconderse y es ladrón o gendarme. (...) Porque cuanto más atractivos, en el sentido común de la palabra, son los juguetes, tanto menos “útiles” son para jugar; cuanto más limitada se manifiesta en ellos la imitación, tanto más se alejan del juego vivo. (...) La imitación –así podríamos formularlo- es propia del juego, no del juguete. (Benjamin, 1989, p.88)

Quizás las infancias ávidas de juguetes deseen que las dejen jugar, poder tener una experiencia donde la creación del juguete se vuelva posibilidad dentro de ese campo de ficción en el que se entretujan sus fantasías y sus vivencias. Quizás también deseen que el vertiginoso ritmo de producción de la industria de la infancia que provoca la temprana muerte de sus muñecos, les conceda un respiro. O tal vez las infancias deseen que la próxima batalla que libre *Thor* exhorte a su heroico martillo a ahuyentar de la escena las fastidiosas publicidades que interrumpen sus relatos fantásticos obstaculizando su creatividad.

Reflexiones finales

Luego de haber conversado largamente con distintos autores y autoras continuamos lejos del afán de arribar a ideas concluyentes ya que la única certeza que nos acompañó en esta experiencia de lecturas y escritura es que siempre habrá lugar para la inventiva y nuevos interrogantes, jamás estará todo dicho. Preferimos entonces seguir arriesgando nuestro timón activa y creativamente por entre la rara certidumbre que suelen concedernos los determinismos. Seguir abriendo preguntas, reflexionar y repensar la praxis es parte del ejercicio del campo disciplinar de la psicología.

Crecimos sabiendo que el rey sol es el centro de universo, y todo gira a su alrededor, así nos lo enseñaron. La creatividad de María Elena Walsh lo hace carecer de algo, nada más ni nada menos que de bolsillos (lugar privilegiado para guardar los billetes) en esta sociedad donde la propuesta para avanzar hacia ese horizonte que se desplaza insensiblemente es consumiéndolo. Walsh ¿pone en falta al omnipotente sol corriéndolo del centro de la escena?

Los juguetes quizás deberían parecerse a aquel sol de las deidades que es el

mismo bajo el cual se inspiraba y cantaba Walsh. Pelota sagrada que no desconocía que de no aparecer allí alguien que desee ponerlo a rodar, el juego sería imposible, porque su magia sólo asomaba con cada pase, en cada arenga, y en cada fantasía que arriesgaba prosperar en la escena. La inspiración y la inventiva en ese potrero era de los dioses, sin su deseo de transformar ese astro en pelota no habría trabajo lúdico posible. Para poder jugar debieron desplazarlo del centro de la escena y apoderarse ellos del pretendido protagonismo estelar. Un sol que siendo real y teniendo una existencia previa al mismo tiempo pudo ser inventado cada vez que fue convocado para jugar. No estaba todo contenido allí en esa bola de fuego. Ella simplemente era un brillante receptáculo dispuesto a ser cargado por los brebajes divinos prestos a constituirla en juguete por un rato.

La industria específica del juguete se presenta como garantía de infancias felices, y no cesa de proponerles un escenario donde ¡quién no corre, pierde! porque la velocidad de renovación, la obsolescencia y la fugacidad acechan. Las invita a constituirse en este contexto de descarte constante empachándolas de largas listas de objetos listos para consumir tal cual son ofertados y que redundan en significaciones, subestimando su capacidad creativa. Presenta los productos dando por hecho que ya no habría nada más que inventar ahí, que todo aquello que desean las infancias está contenido en ese objeto, como si solo restara sentarse y mirarlo funcionar, escuchar los sonidos que emite y ver las luces multicolores que destella. Entonces si todo está ahí y si de nada carecen ¿convocan a jugar creativamente o a la admiración pasiva y banal?

Las publicidades se empeñan en revelarnos infancias satisfechas porque están rodeadas de juguetes. Esto no significa que haya allí poetas cuyas escenificaciones creativas y espontáneas despliegan lo más propio e imprevisible. Jugar como capacidad creativa nada tiene que ver con coleccionar ávidamente objetos tal como propone el mercado infantil. Muchos niños no pueden jugar a pesar de habitar cuartos repletos de juguetes. Jugar creativamente es un trabajo de ingreso a una ficción que las niñas y niños realizan desplegando espontáneamente su singularidad; es una labor constitutiva que les posibilita subjetivar acontecimientos de su vida y no ser un juguete más entre tantos perteneciente a ese mundo de rauda caducidad. Niñas y niños que mientras producen contenidos para su montaje ficcional, narran su vida imaginaria participando activamente de su constitución subjetiva.

Si queremos dar rienda suelta al juego creativo proponemos priorizar el quehacer lúdico como espejo capaz de reflejar algo del deseo de niñas y niños y juguetes que, como las poesías, sean producto de sus creaciones, no un objeto completo y acabado capaz de inmiscuirse en su creatividad conminándolos a una pasiva contemplación. Ellos no precisan

que nosotros en cada celebración los fascinemos con esos objetos costosísimos que ni requieren un poeta que proyecte algo ahí. Porque como decía Benjamín los juguetes más atractivos son los que más ahuyentan el juego vivo, el mismo que Winnicott señala apto para escapar a la pretendida subordinación que nos llega del mundo. Como escaparon los pequeños poetas limeños entre risas y gritos, habitando esas poesías de cartón creadas al

14

son de ensordecedoras partidas de aviones. No necesitaron sofisticados juguetes como musas para inspirarse, ellos aventuraron fabricarlos mientras ¿resistían? el cruel exilio. ¿Idéntico destierro que sufrirán algún día los muñecos que hoy residen en los cuartos infantiles?

En un mundo donde cada juguete que ofrece el mercado muere aceleradamente porque lo conveniente es comprar otro más novedoso ¿Cuál será el destino del hombre araña una vez huérfano de esa chispa creadora que lo animaba? ¿Caerá preso de nostalgia ante la inevitable caducidad?, tal como les sucede a los muñecos de la película

Toy story ante el apremiante desfile de nuevos juguetes que osan aparecer en cada celebración navideña o de cumpleaños de Andy, el niño protagonista. Magna amenaza invade a *Woody*, su muñeco favorito, al sentirse reemplazado por la intrusión del guardián del espacio, un tal *Buzz Lightyear*, que desborda de novedosas y seductoras funciones. En su cuerpo parpadean luces multicolores y contiene misteriosos botones que al presionarlos emiten divertidas frases. Incluso tiene el tupé de brillar en la oscuridad. ¿Qué suerte correrá el deslucido vaquero? ¿Retornarán esos días de fantásticas quimeras por la exquisita geografía lúdica de la mano de la inspiración de Andy? Escenas cinematográficas que

transcurren sobre un fondo donde la canción reza: “nuestra gran amistad el tiempo no borrará, ya lo verás no terminará, yo soy tu amigo fiel” augurando un sinfín de aventuras y largos años de amistad en un contexto controversial donde lo perecedero, la vertiginosidad y la fugacidad son moneda corriente. Andy y sus muñecos ¿figuran interés en subvertir la economía del mercado?

Quizás la industria del juguete en el afán de apropiarse de ese universo que originalmente pertenecía a la labor creativa de las infancias optó por el tramo de la misma canción que dice “no hay nada que no pueda hacer por ti” convirtiéndola en la insignia tras la cual se embanderó para otorgarle la importancia y el protagonismo necesario a los objetos que ordinariamente llamamos juguetes. Apostó a saturarlos de funciones y significados para captar la atención de los adultos y también de sus pequeños clientes con el claro propósito de fascinarlos interponiéndose en la inventiva y el quehacer creativo que caracteriza la poesía que emerge en cada trabajo lúdico.

Tal vez seguir sosteniendo interrogantes en el devenir de nuestra práctica profesional nos facilite escuchar el espontáneo cantar y las narrativas con las que los pequeños poetas colorean su quehacer subjetivo. Las niñas y niños jugando fantasean, imaginan, despliegan gran capacidad creativa, hacen lazos con otros niños, con lo que desean y lo que los angustia. Quizás se trate de no interrumpir el fantástico serpentear de acordes que dibujan cada partitura imprimiendo singulares huellas, dando rienda suelta a la metáfora, donde lo contingente se vuelva posibilidad.

Referencias bibliográficas

Agamben, G. (2007). *Infancia e historia: Ensayo sobre la destrucción de la experiencia*.

Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Arnold, B., Guggenheim, R., Jobs, S., Catmull, E. (productores) y Lasseter, J. (director). (1995). *Toy Story*. Estados Unidos. Pixar Animation Studios.

Baraldi, C. (2018). *Jugar es cosa seria. Estimulación temprana...antes de que sea tarde*. Buenos Aires: Letra Viva.

Barthes, R. (2010). *Mitologías*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.

Bauman, Z. (2006). *La globalización: Consecuencias humanas*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina.

Benjamin, W. (1989). *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Nueva Visión. <https://www.ufjf.br/pensandobem/files/2016/05/walter-benjamin-escritos.-la-literatura-infantil.pdf>

Bertaccini, A., Grimblat, S., Santi, A. (2015). *Prácticas de salud y educación: sus efectos en la construcción de infancias*. Rosario: Laborde Editor.

Carli, S. (2006). *La cuestión de la infancia. Entre la escuela, la calle y el shopping*. Buenos Aires: Paidós.

Freud, S. (1996). *Sigmund Freud Obras completas: El delirio y los sueños en la Gradiva de W. Jensen y otras obras: 1906-1908*. (T. IX). Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Freud, S. (1999). *Sigmund Freud Obras completas: Más allá del principio del placer. Psicología de las masas y análisis del yo y otras obras 1920-1922*. (T. XVIII). Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Buenos Aires: Emecé Editores, S.A. Klein,

M. (2015). *Envidia y gratitud y otros trabajos*. (T. 3) Buenos Aires: Paidós.

Mayushin, I. (productora) y Best Urday, L., Díaz Sifuentes R. (directores). (2015). *A punto*

de despegar. Perú. La Churunga films. <https://youtu.be/2CCMP3H6x0Q>.

Pellegrinelli, D. (16 de agosto de 2015). *A veces, lo que vuelve clásico un juego es su historia*. <http://www.ctys.com.ar/sociales-y-humanidades/a-veces-lo-que-vuelve-clasico-un-juego-es-su-historia/>

Rodulfo, R. (1993). *El niño y el significante: un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana*. Buenos Aires: Paidós.

Rodulfo, R. (2019). *En el juego de los niños: un recorrido psicoanalítico desde las escondidas hasta el celular*. Buenos Aires: Paidós.

Vasen, J. (2000). *¿Post mocositos? Presencias, fantasmas y duendes en la clínica con niños y jóvenes de hoy*. Buenos Aires: Lugar Editorial.

Vasen, J. (2008). *Las certezas perdidas: Padres y maestros ante los desafíos del presente*. Buenos Aires: Paidós.

Walsh, M. E. (28 de junio de 2020). *El show del perro salchicha*. <https://youtu.be/SCHslZnoR9U>.

Walsh, M. E. (2 de julio de 2020). *Dónde están los poetas*.

<https://youtu.be/N6EhRbCroj4>. Walsh, M. E. (2 de julio de 2020). *El sol no tiene bolsillos*.

<https://youtu.be/vI9UIZOzFcs>.

Winnicott, D. (1993). *El hogar, nuestro punto de partida. Ensayos de un Psicoanalista*. Buenos Aires: Paidós.

Winnicott, D. (2013). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa editorial.

