

Análisis de un juguete “antropológico”

Por esas cosas raras que suceden en esta oficina (CNA) ha llegado a nuestras manos un juguete que merece una opinión. Generalmente pasan por aquí proyectos de investigación, artículos de destacados investigadores, programas académicos de congresos o simposiums (y diplomados), propuestas de diseño de folletos y carteles. Aunque ya en una ocasión se evaluó el guión de una entrevista cómica para televisión, este juguete es la cosa más extraña a que haya atraído nuestra atención. En ninguna parte del contrato o del proyecto institucional de esta oficina se menciona el “análisis de juguetes” como una de las tareas sustanciales.

Por lo demás me es muy grata esta tarea, y sería laboralmente feliz si tuviera que dedicarme a tareas afines para ganarme el pan y algo más (no mucho). Mi interés central está en la psicología, y muy especialmente en la psicología del desarrollo. En los tiempos felices de la investigación, me paso bastantes horas a la semana analizando y discutiendo cuestiones relativas a cómo determinado contexto está imbricado con los procesos de desarrollo psicológico del niño. Cómo, por ejemplo, determinada forma de interacción entre el niño, un adulto y algún tipo de material, genera o potencializa procesos como la construcción del tiempo y el espacio, o la capacidad de representación simbólica vital para el mundo de los signos humanos.

Como siempre que se hace una evaluación es necesario encontrar y contrastar objetivos, aquí se parte de lo que el contexto institucional aporta al juguete (que lleva el logotipo de CONACULTA – INAH). Todo está dicho desde el nombre: “Aldea Moltún”, y se complementa con la frase promocional: “¡Toda una aldea maya para jugar!” Se infiere que el juguete tiene un carácter didáctico para difundir el patrimonio cultural (en específico la cultura maya) entre los niños y por qué no, de paso entre los padres. Sería mucho especular pensar que el juguete no está aislado y forma parte de un programa más amplio de “educación para el patrimonio”, pues hasta el

momento esta intención no se ha logrado consolidar en el Instituto.

El primer paso fue abrir el juguete y explorarlo, cosa que haría precisamente cualquier niño. La caja es una especie de pirámide transparente de plástico, que permite ver las piezas coloridas que contiene. En la etiqueta de su exterior vienen, además del nombre y la frase promocional, una foto de un niño en una tina llena de espuma que está rodeada de espejos. El niño “juega” con el juguete, tiene unas piezas en las manos y otras están dispuestas pegadas sobre el espejo. Como la imagen se me hacía más producto de la fantasía del diseñador que de un niño, comprobé si las piezas pueden pegarse en un espejo. Mojé una y ¡sorpresa!, no se caía. Este detalle de la etiqueta es importante porque es la forma de presentación del objeto, donde uno busca la información previa que nos proporcione una idea general con la cual nos sea más fácil su acceso, una idea que podamos relacionar con lo que conocemos. Para el niño y el adulto (aunque de forma distinta) esta información resulta vital cuando se trata de un objeto desconocido.

Busquemos dentro. Las piezas son de tamaño adecuado para la manipulación del niño (3 + años, dice la etiqueta). Según el pequeño folleto que viene en el interior, las piezas representan cinco grupos definidos: la familia maya (hombre, mujer, niño y niña); los alimentos de la familia maya (una especie de flor representa la agricultura, animales de caza y domésticos); elementos de la selva (una ceiba, jaguar, serpiente y quetzal); elementos de arquitectura (templo, pirámide y casa); y dioses (Chac y Kukulcan). Sin embargo, la descripción de las piezas es bastante escueta y de pobre diseño visual (aunque esta traducida al inglés y francés). Esta escasez de recursos accesorios en texto o imagen se hace notoria cuando reconocemos que las piezas del juego representan formas estandarizadas de la cultura maya. Por ejemplo, el arco maya o las cresterías ornamentales de los templos se transforman aquí en una figura de dos dimensiones (tanto en las piezas como en el folleto), una especie de esquema del elemento. La diferencia



es abismal entre la impresión del arco maya en directo y el pequeño esquema que lo representa. Una diferencia que podría ser zanjada inteligentemente, para imaginarnos la magnitud de una pirámide no necesitamos estar ahí, ni para admirar la belleza de la selva caminar realmente en ella, bastaría con un relato, una descripción, una buena ilustración para hacer viajar nuestra imaginación, y entonces sí, transformar esas austeras piezas de dos dimensiones en instrumentos de un juego más significativo, un juego educativo.

A este nivel del análisis ya tenía yo una hipótesis básica, el juguete es perfecto para que cualquier niño lo utilice para un juego que nosotros los psicólogos llamamos de *representación simbólica*: cualquier niño entre 2 y 6 años de edad que tiene en sus manos piezas manejables de humanos, animales, casas, etcétera, desarrolla un juego en el que *re-presenta* aquello que ya se ha presentado en su vida, y por medio de esa actividad le es posible reconstruir su realidad, las diferencias en la edad tienen que ver con la cualidad de esa representación. La función simbólica, en la cual el objeto físico se transforma en signo, se vuelve compleja y cada vez más capaz de subordinar lo real a lo posible. Los psicólogos han dado mucha importancia a este fenómeno para el desarrollo del pensamiento del niño, la idea clásica sobre este proceso es la de que la interacción directa y activa del niño con los objetos genera la construcción de su conocimiento. Y esa parece ser la idea que retoman los constructores de este juguete, algo así como “para que el niño tenga una educación en patrimonio basta con darle símiles de objetos patrimoniales para que juegue”. Sin embargo, ahora sabemos (y esto es muy antropológico por cierto) que la construcción del pensamiento del niño está mediada socioculturalmente. Bajo la idea clásica, para que el niño entienda, por ejemplo, la función del martillo basta con que tenga oportunidad de manipularlo y jugar con él, lo cual es bastante iluso, y significaría que el niño (cada generación) se enfrentara con objetos ahistóricos los cuales tendría que volver a inventar. Sin embargo para que el niño entienda la función del martillo, es necesario que haya de por medio una actividad socialmente organizada en la cual el objeto tenga una función específica. Lo mismo puede decirse para el caso, más complejo, de la apropiación del lenguaje por el niño. La función no está en el objeto en sí, sino en la forma de



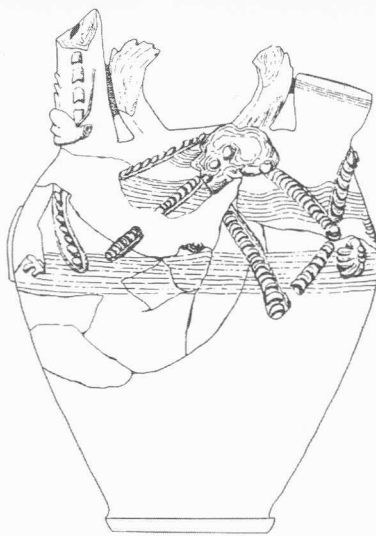


relación social que media en la actividad del sujeto.

Aunque el juguete puede servir para que cualquier niño juegue no así para que cualquier niño pueda, a través del juego, apropiarse de elementos de la cultura maya. Y esto debido a la ausencia en el juguete de una forma de apoyar la actividad del niño, que, además, en el caso de los pequeños implicaría una forma de apoyar la actividad del niño y un adulto o niño más grande con el juguete.

Como sabía que en último término sólo un niño podría demostrar la hipótesis, y mis compañeros de trabajo decidieron regalárnoslo a mi hija (de cuatro años) y a mí, hice lo siguiente: primero dejé que ella lo explorara sola, mientras yo preparaba la comida y podía escucharla y verla, de ese modo observaría lo que el juguete generaba/evocaba en sí, después me senté con ella a jugar juntos, para, como le dije a ella "ver juntos de qué se trata". Cuando ella vio la etiqueta me preguntó "¿es para jugar en la tina?", y al otro día me pidió llevarse el juguete a la tina (una pequeña de plástico que es un vestigio de cuando era bebé). Ella y yo, cada quien a su estilo, utilizamos el modelo de la etiqueta para "hacer algo".

Lo primero que reconoció fue la familia, "mira hay un papá y una mamá y dos hijas... son hermanas". También reconoció la casa, el cone-



jo, la víbora, el árbol, en fin todos los elementos comunes. Por supuesto nunca infirió que el conejo (al cual hacía saltar por toda la mesa) era un animal que los mayas domesticaban para comérselo, ni que sus casas "tenían techos de palma de gran altura y fuertemente inclinados para protegerse del calor y la lluvia". Las preguntas de ella no se hicieron esperar, "esto qué es papi". Terminó organizando a su modo las piezas por tamaños o colores o formas, metió las piezas "por hileras" y cerró la caja.

Obviamente ella no tenía ningún elemento de referencia sobre los mayas, ni por la escuela (ese tipo de cosas se ven avanzada la primaria), ni por su familia (aún no tenemos planeado ir a chapotear a Tulum, y ninguna raíz directa con los mayas). Ahora estoy pensando llevarla a la exposición que está en San Idefonso, donde posiblemente siga nuestro análisis sobre la difusión del patrimonio del INAH, pero eso sobrepasa al juguete (como otras opciones que no tenía a mano: enciclopedias, libros, fotos, películas).

El juego que tuvimos juntos fue muy divertido pero bastante alejado del objetivo del juguete (¿tendrá objetivo el juguete?, ¿o será mi mente "antropologizada" la que se lo está buscando?). Fue muy difícil como padre tratar de explicar que las piezas con las que jugábamos representaban a una cultura/civilización prehispánica (del folleto no se puede exprimir mucho) y como mi

interés era paterno y no magisterial dejé que las cosas fluyeran. Una anécdota curiosa, cuando le dije a mi hija que la pieza que tenía en la mano era Chac, el dios maya de la lluvia, ella dijo "¿dios?, pero si no tiene alas ¡qué feo!" Ella asocia las alas con los ángeles, y a éstos con la idea de dios, algo mucho más cercano a su contexto cultural.

La recomendación sería que se incluyera en el juguete algún tipo de apoyo narrativo y gráfico, que le permita al adulto guiar la actividad del niño o al niño guiar la suya propia. Para ello tendría que tomarse en cuenta el problema de la construcción histórica del tiempo en la infancia, una área interdisciplinaria. Para finalizar, una última idea surgida de un comentario de Gloria Artís sobre que seguramente mi hija prefirió al final de cuentas dejar el juguete y prender la computadora para navegar en Internet. Generalmente pensamos que a estas alturas de la historia nada podrá rivalizar con la televisión, el Web y los juegos de video, que si ponemos frente al niño un trompo y un nintendo preferirá el segundo. Sin embargo esto no se debe a la "fuerza de la tecnología", plantéesele al niño la posibilidad de que si elige el trompo nosotros jugaremos con el y dudo que siga eligiendo el nintendo. Cuando los niños se apasionan con las salvajes y complejas caricaturas japonesas, en realidad encuentran una forma de satisfacer una necesidad narrativa que antes proporcionaban las abuelitas y los adultos en general.

(Emiliano Urteaga Urías, CNA)

Premio Tenerife al Fomento y la Investigación de la Artesanía de México y España

El próximo 4 de noviembre, el maestro tintorero Raúl Pontón Zúñiga será condecorado con este premio, dentro del marco de la 9ª Muestra Iberoamericana de Arte. En el año de 1985, el maestro Pontón Zúñiga inició su investigación sobre la tintorería mexicana. Es profesor de la Escuela de Artesanías del INBA, y ha trabajado en museos como el SERFIN, Nacional de Culturas Populares, Franz Mayer y de la Indumentaria Mexicana. Ha sido Jurado en el Gran Premio de Arte Popular de FONART y en el concurso "Manos de México", patrocinado por SECOFI-FONART. Es capacitador con grupos indígenas de Panamá, Nicaragua y Perú, y ha publicado en varias revistas, museos y periódicos.

