

Poética del juguete

Mauricio Molina

Existe una zona que ni el coloniaje, la destrucción inevitable del medio ambiente o la razón de estado han podido destruir del todo. Se trata del reino siempre nuevo e intocado de la infancia, y entre sus manifestaciones más enigmáticas se encuentra, sin lugar a dudas, el juguete. El juguete es una de las escasas mercancías del mundo contemporáneo que conservan la potencia seductora del fetiche. Inútil, mágico, completamente inocente y al mismo tiempo cargado de una densidad misteriosa, el juguete pone en entredicho nuestras nociones básicas de valor, de uso, de la utilidad y el provecho. Enfrenta sin ambages al psicoanálisis y cuestiona los ramplones estudios sociológicos o mercadotécnicos. De hecho es casi imposible saber si un juguete va a ser exitoso o si va a terminar, como tantas otras mercancías, en las bodegas de los almacenes.

El juguete se erige como una suerte de espejo de la sociedad contemporánea. Si bien podemos coincidir hasta cierto punto con las feministas, los pacifistas y la gente políticamente correcta en lo que se refiere al sexismo implícito del juguete, o al exceso de juguetes violentos y agresivos y al consumismo desbordado, no podemos negar, sin embargo, que su poder de atracción se resiste a la interpretación fácil.

Sólo en el juguete se preserva la energía primigenia de la ilusión. Un universo paralelo, sujeto a leyes propias y precisas —las reglas del juego— se manifiesta en los soldaditos y las muñequitas, en los modelos para armar y los innumerables muñecos de peluche, en los juguetes de pilas, los ferrocarriles en miniatura y las autopistas. Las fálicas muñequitas Barbie, que las niñas visten y desvisten a placer; las naves espaciales que se abren y que tienen recovecos



María Izquierdo, *La niña indiferente*, 1947



María Izquierdo, *La raqueta*, 1938

y conductos; los helicópteros que sobrevuelan los jardines y que desafían a la gravedad: todos ellos nos recuerdan algo que hemos perdido como adultos pero que permanece todavía como un principio de asombro para el infante.

El juguete es un espejo indiferente, una versión reducida de nuestros deseos, fobias, obsesiones. El trabajo de los obreros que los crearon siempre está oculto en ellos (incluso el precio: trate el lector de recordar cuánto costaron sus juguetes de infancia y se dará cuenta de que eso nunca importó en realidad), de modo que su carácter fetichista sigue intacto, y es por ello que sus posibilidades mágicas, es decir, las potencias de su ilusionismo, se concentran. El juguete no tiene la carga de la utilidad y del provecho, nos recuerda ese oasis de felicidad, el reino perdido que a menudo frecuentan los artistas, pero sobre todo nos permite entrever que no sólo

somos seres que piensan (*homo sapiens*) o seres que hacen (*homo faber*), sino también seres que juegan (*homo ludens*).

Los juguetes contemporáneos (juegos de video y de computadora) privilegian las reglas del juego sobre el objeto mismo. He aquí un cambio profundo entre los viejos juguetes con que jugamos cuando niños y los juegos en que se sumergen nuestros hijos. En muchos de estos juegos la acción de jugar se encuentra en un estado más puro, ya que son las reglas —el vértigo del combate, los vagabundeos por el laberinto virtual, los enigmas a resolver— las que predominan por encima del objeto. Juguetes virtuales, muestran ese otro universo del juego de un modo acaso más puro aunque quizá menos fetichista.

El juguete y el juego permanecen siempre suspendidos entre la experiencia estética y el goce, sumergidos en la densidad suprema de la ilusión y la magia. **U**