

La progresiva  
diferenciación entre  
las muñecas  
ha llevado a las niñas  
a un diferente  
comportamiento  
con respecto a ellas.

**E**S suficiente con poner junto a un niño un objeto cualquiera (un ovillo, una silla, un lápiz, una pluma, una nube o una piedra) para que inmediatamente se ponga en marcha una cadena de reacciones fantásticas, cuya culminación es imprevisible. Pero por otro lado esta no es una característica de los niños. El «homo ludens» (el hombre en su faceta de jugador) nace cuando es pequeño, pero crece y envejece renovando continuamente sus vocaciones y sus costumbres.

### Ya no hay nada dentro

Ha existido un período en el cual los científicos se alimentaban, literalmente, de estadísticas. Pero las que recogieron dos psicólogos hace sesenta y tres años son, ciertamente, las más extrañas y las más alucinantes, y tal vez las más instructivas. Efectivamente, un buen día G. Stanley Hall y K. H. Ellis se propusieron reducir a datos estadísticos las relaciones que se manifiestan durante el juego entre las niñas y sus muñecas. Se obtuvieron cifras muy interesantes. Por ejemplo, los dos psicólogos describieron que entre las 200 niñas observadas, solamente 29 afirmaban que nunca habían dado de comer



VALERIO RIVA

# LA MUÑECA: RECREACION DE LA VIDA

a sus muñecas o bien sostenían que las muñecas no podían comer; para todas las demás, las muñecas comían realmente o era como si lo hicieran.

Pero Stanley Hall y Ellis llegaron más lejos todavía. Noventa niñas alimentaban a su muñecos con alimentos sólidos o líquidos; sólo nueve les daban exclusivamente alimentos líquidos y sólo siete se los daban sólidos. Cuarenta y cinco niñas daban leche a su muñecas, y solamen-

te 16 les daban agua fingiendo que se trataba de leche; ocho les daban regularmente la comida con que ellas mismas se alimentaban; siete usaban platos vacíos, pero imaginando que se encontraban llenos de comida; 36 conseguían dar la comida a sus muñecas con tanta fuerza que se convencían de que realmente se estaban alimentando. Diecinueve niñas estaban seguras de que sus muñecas tenían hambre; nueve pensaban que las

# LA MUÑECA: RECREACION DE LA VIDA

muñecas tenían hambre cuando la tenían ellas; dos pensaban seriamente que las muñecas estaban constantemente hambrientas; once estaban convencidas que si las muñecas no comían morirían irremisiblemente; seis cambiaban el régimen alimenticio de sus muñecas a medida que ellas consideraban que su edad había variado.

No menos curiosas eran las maneras de dar de comer a las muñecas. Sesenta y ocho niñas aproximaban la comida a los labios de la muñeca y después se lo comían ellas; 23 aproximaban la comida a los labios de la muñeca y después lo arrojaban, o bien (especialmente si la muñeca tenía un orificio en la boca) se lo introducían en la boca y después lo tiraban; tres introducían la comida en el cuello del vestido de la muñeca; cuatro se lo echaban encima del vestido; 13 introducían la comida entre los cabellos de la muñeca (donde a menudo se estropeaba); una niña llegó a hacer un orificio en la muñeca con el fin de meter por allí la comida.

Los efectos de esta alimentación no eran menos sorprendentes: 31 niñas estaban totalmente convencidas de que las muñecas realmente crecían, y demostraban el hecho diciendo que los vestidos les estaban pequeños o que las piernas habían crecido. Diecinueve sostenían que las muñecas preferían determinados tipos de alimentos a otros. Sólo seis estaban convencidas de que las muñecas se preocupaban de alimentarse a sí mismas, sin necesidad de que nadie las ayudase. Todas las niñas encuestadas contestaron que las muñecas dormían.

## Enfermedades de las muñecas

No es menos curiosa la estadística de las enfermedades de las muñecas: 63 habían padecido la rubeola; 47, la escarlatina; 34, resfriado; 33, la tos ferina; 31, la difteria; 27 se habían roto las piernas; 26 tenían dolor de cabeza; 23 habían tenido paperas; 18, cólicos; 11 habían sido operadas por el cirujano, nueve tenían dolor de estómago y otras tantas padecían dolor de muelas, siete habían estado tuberculosas, cuatro habían tenido tífus y cuatro la lepra. Algunas niñas vacunaban a sus muñecas, otras las curaban con remedios de su invención: una forma de curar el cólico era teniéndola un poco de tiempo encima de las rodillas; una niña daba normalmente pasta

de dientes a sus muñecas para curarlas de enfermedades, hasta que un día le dijeron que era indigesta, por lo que dejó de suministrarle.

Naturalmente, las muñecas también mueren, y muchas niñas las sepultan. Una, después de un cierto tiempo, desenterraba a sus muñecas y las conservaba en casa como momias; 30 niñas desenterraban sus muñecas para ver «si habían subido al cielo». A las estadísticas de Stanley y Ellis se podrían añadir observaciones más recientes: en los últimos años, desde que la educación sexual se ha generalizado, las muñecas han empezado a quedarse encinta: a veces llegan incluso a dar a luz.

Las estadísticas de Stanley y Ellis podrían, por lo tanto, demostrar la insensatez de aquellos fabricantes que compiten en los últimos tiempos en poner a la venta muñecas que «hagan» siempre más que las otras: la muñeca que bebe, la muñeca que habla, la muñeca que besa, la muñeca

que anda, la muñeca que mueve la cabeza, la muñeca que hace pis, la muñeca a la que crece el pelo. Se ha dicho mil veces que para una niña, hasta un pedazo de madera puede ser una muñeca: lo que importa es que la niña pueda revivir, a través de la muñeca, su propia vida, encontrar en ella los acontecimientos importantes de su existencia para asimilarlos, entenderlos o tal vez rechazarlos.

## Discos, lazos y baterías

Jugar con las muñecas es un acto que entra dentro de un proceso más general y amplio, que se observa normalmente en los niños. La única forma, para los niños, de entender el comportamiento del mundo que le rodea (y para entenderlo no tiene ningún guía) es repetir de memoria el funcionamiento y las partes de mecanismo. Margaret Lowenfeld ha escrito que el niño está en «la

misma situación que un antropólogo que se encuentre entre gente que habla una lengua para él desconocida», y para comprender el misterio del mundo se comporta como un juez instructor: reconstruye las circunstancias del delito, reproduciendo los mismos gestos de la víctima junto a los del asesino.

No obstante, la progresiva diferenciación entre las muñecas ha llevado a un diferente comportamiento de las niñas con respecto a ellas. La primera consecuencia es que el deseo de tener una muñeca ha pasado de ser genérico a ser específico. La niña conoce por medio de los periódicos que hojea, de los anuncios que ve por la calle, por la televisión o en las tiendas, a todas las muñecas por su nombre y por sus características bien definidas. La moda y el consumismo han entrado también en este campo: cada estación se crean nuevas necesidades ficticias; por medio de una misteriosa «radio infantil», todas las niñas conocen la existencia de una determinada muñeca en el mercado y empiezan a desearla de la misma manera que un adulto desea un nuevo tipo de coche. Ciertamente, las nuevas muñecas, más refinadas, más perfeccionadas, ayudan a desarrollar en la niña el gusto estético y la ponen en contacto con ciertas novedades de la tecnología. La muñeca que habla la introduce en la utilización de sistemas de reproducción de la voz, obligando a su «queña propietaria a desenvolverse entre discos, bobinas, minúsculos altavoces, pilas y baterías. La muñeca que anda cumple en la niña la misma función que la locomotora o el coche desempeñan para el niño: pronto demuestra que posee un mecanismo y este mecanismo incita pronto a la curiosidad, necesita ser desmontado, investigado, estudiado. La niña vive desde entonces en un mundo de relaciones: las diferentes muñecas con sus nombres y sus particularidades constituyen una especie de tejido social elemental lleno de jerarquías y de símbolos.

## La efímera vida del juguete de hoy

Este tejido social es a menudo una complicada malla de inhibiciones: no solamente existe la jerarquía de la muñeca «más bonita» y la de «la más fea», con la creación de una escala de valores ficticios, donde el más bello corresponde generalmente al tecnológicamente más avanzado, sino que también existe el pro-



«Jugar con las muñecas es un acto que entra dentro de un proceso más general y amplio, observable normalmente en los niños».



Las nuevas muñecas y juguetes despiertan en el niño la curiosidad hacia mundos como el de la tecnología o el reino animal.

blema de los sentimientos de culpabilidad inducidos al niño por esta imponente e inédita jerarquía de valores. Ya hace veinte años, un psicoanalista como Hans Zurlinger recordaba: «Si yo doy a un niño una figura natural y bien hecha de "padre", no intentará tocarla. Tiene miedo, tiene sentimientos de culpabilidad. No la tirará porque, aunque sea un niño maleducado, es incapaz de realizar un acto de este tipo a no ser que consiga vencer muchas inhibiciones. Actúan los sentimientos de culpabilidad de todos los tipos. Citaré solamente uno: el niño sabe perfectamente que el juguete ha costado dinero, lo que significa que tiene un cierto valor y, por lo tanto, cree que la madre o el padre se enfadarían y le regañarían si él lo maneja con descuido o si desahogase con él su ira antifamiliar».

Pero al final, hasta las muñecas más bellas se estropean, ya no hablan, ya no hacen pis, no dan más besos y se convierten

en lo que siempre han sido, mudas imitaciones de otras cosas; instrumentos de un preaprendizaje de la maternidad o espejo revelador de una vida todavía poco clara o poco inteligible.

Los cambios que las técnicas más recientes, de producción y de venta, han introducido en el mundo de los juguetes obligan a revisar ciertas interpretaciones que se hablan hecho corrientes. Los conceptos fundamentales seguirán siendo válidos: desde que Freud, en «Más allá del principio del placer», descubrió la profunda interrelación existente entre el juego, su forma y la profunda experiencia psicológica del niño y vio que todo «estaba dominado por el profundo deseo de crecer y de ser capaces de hacer las cosas que hacen los adultos... el deseo de dominio, a través de la actividad, es mucho más completo que el que resulta de la experiencia pasiva», el juego ha tomado características perfectamente definidas.

Se ha salido de la estéril polémica sobre si el juego era una pura diversión o una imitación del trabajo (que trajo como consecuencia la tesis de Makarenko, según la cual los niños se divertían más trabajando que jugando, por lo que era mejor enseñarles a trabajar que a divertirse). Hoy, los pedagogos y los psicólogos ven el juego como un continuo movimiento de la función estructural: una tensión centrífuga hacia una continua ampliación, enriquecimiento, crecimiento de posibilidades (el niño que juega intenta superarse, poseer nuevos medios de expresión, tener una mayor fuerza y destreza) junto a una tensión centripeta hacia una coordinación de los impulsos y de los ímpetus desencadenados en el juego mediante la adecuación a una serie de regalos (el niño, estableciendo modalidades a su propio juego, pone en orden el caos originario que tiene dentro de él y se «construye»).

Pero es suficiente el ejemplo

de las muñecas para demostrar qué nuevos elementos se han introducido en el paisaje del juego. Por ejemplo, ¿qué modificaciones ha introducido el plástico? El juego es también una forma de obtener una experiencia táctil del mundo: antiguamente los juguetes se hacían con los mismos materiales con los que estaba formado el mundo que nos rodea: tela, madera, lata, cristal, cuerda, etcétera. Hoy, casi todos están hechos de plástico y dentro de poco el niño no conseguirá distinguir una sensación táctil de otra. Antes, los juguetes estaban llenos, es decir, que podían ser vaciados para ver «qué es lo que había dentro». Hoy, en general, están vacíos, herméticamente cerrados y no muestran nada cuando han sido abiertos.

La proliferación de juguetes ha creado no sólo una frustración frente a la infinidad de juegos posibles, sino también la corta vida de los juegos. Los niños no consiguen encariñarse con sus juguetes; éstos ya no crecen al mismo tiempo que ellos; la vida del juguete es casi siempre rapidísima y pronto éste es superado y sustituido por un nuevo juguete.

### Una montaña de desperdicios plásticos

El niño llega así a una neurotización de sus relaciones afectivas: ve cómo sus padres cambian fácilmente de humor varias veces al día y, por lo tanto, alteran continuamente la relación que ellos tienen con su hijo; además, se da cuenta que vive en medio de un acontecer turbulento de objetos, es decir, de juguetes, de manera que ya ni siquiera puede descargar sobre ellos esa necesidad de seguridad que le provoca la deficiente relación con los padres.

Y finalmente se encuentra frente a una verdadera montaña de desperdicios: si se observan los cuartos de los niños se comprueba que se han convertido en verdaderos basureros de plástico, informes, anónimos, que ni siquiera la imaginación infantil puede volver a utilizar.

Lo más desgarrante es ver cómo el niño no se da cuenta de que su madre, por las noches, tira los juguetes que ya no sirven. Los ha olvidado. Raramente se producen los llantos, los dramas típicos de antaño, las escenas de desesperación. La cantidad ha destruido, a menudo, todas las relaciones entre el niño y el juguete: ■ V. R. Efe-L'Espresso.