

Taverna Irigoyen

EL JUGUETE

una estética de la posmodernidad



ediciones
LUX

Tapa: Ábaco (2000), madera de Gabriela Pertovt.

Contratapa: Adolfo Nigro, Nora Iniesta, Ana Fabry, Luis Niveiro y Blas Castagna.

Diseño y diagramación: J.M. Taverna Irigoyen

I.S.B.N. 987-43-6317-7

Todos los derechos reservados.

Queda hecho el depósito que marca la ley N° 11723.

Prohibida la reproducción total o parcial.

Imprenta y Editorial Lux S.A.

Hipólito Yrigoyen 2463 - S3000BLE - Santa Fe - Argentina

e-mail: imprelux@arnet.com.ar

EL JUGUETE una estética de la posmodernidad

ESCUELA PROVINCIAL DE ARTES VISUALES
"Profesor Juan Mantovani"
9 DE JULIO 1981 - T. 24.35 - 3000 SANTA FE
BIBLIOTECA

1- EL JUEGO DEL ARTE

En *La República*, Sócrates advertía que el arte es una forma de juego, que no se debe tomar en serio. Sobre tal presupuesto, su análisis de la concepción estética distaba de admitirla como un proceso con leyes y desarrollos genuinos, sino más bien, y dentro de una subjetividad distante a lo concesivo, como el resultado de un salto a un vacío más o menos mensurado. Varios siglos después, Gadamer habla del *juego del arte* y establece en él sus propias reglas: el mayor requerimiento es *querer jugar y tener con quién*.

La historia del arte admite variables infinitas dentro y fuera de la órbita conceptiva. El ludismo de *hacer* y aún de *inventar* determinada forma/objeto/situación, sustentable de cierto valor estético, de algún caudal interpretativo, de trasfondos que representen un universo propio, memorias o asociaciones, recrea, en sí, todo un espectro de posibilidades fácticas. En la misma construcción, en las mutaciones de la materia, en el puente que va de lo imaginado a lo real, existe toda una inmedible adición de estamentos y energías que eclosionan de sí mismos y —de la mano de quien *actúa*— generan consecuencias objetuales, íconos de fantasía.

En esa fantasía, precisamente, en la gestualidad que esa fantasía encierra y proyecta (o intenta proyectar, en el proceso final), está el sentido lúdico de la creación. Curiosamente, la palabra ilusión proviene del latín *illusio*, *illudere*, que a su vez convergen en el verbo jugar. Todo acto creativo parte de la ilusión. De ese trance entre fantástico y creíble de una nueva gestación, de una forma que trascienda de sí misma; a veces, de una genealogía de formas que en su último capítulo den cuerpo a otra criatura, a un nuevo escenario. Sobre esta raíz, impulso y contención van ritmando consecuencias y sentidos de lo que resultará una intención resolutive de determinado alcance, de cierta dimensión simbólica, de códigos y metáforas que jueguen armónicamente toda una secuencia de idas y vueltas, de emergencias y velamientos. Corporizando quizá inconscientemente una *ilusión* que presente y represente algo; y a la vez, como lo sugiere Gadamer, invitando *al otro* para que participe de esta ilusión y la torne *tocable*. O creíble.

Para el estudioso de la imagen visual, dice E.H. Gombrich¹ hay experiencias en las que tiene importancia el contexto de la acción, que crea las condiciones para la ilusión. Cuando el caballo de juguete está apoyado en su rincón, no es más que un palo; en cuanto se lo cabalga, se convierte en el foco de la imaginación del niño y es un caballo. También las imágenes del arte suelen situarse en un contexto de acción y, sin ser potenciadas por la misma, toman *naturalmente* su funcionalidad de formas y fluyen expresiva y semánticamente de su propia mediatez matérica: sea ésta real o virtual, háptica o sugerida.

Si bien *ver*, como proceso, significa captar unos pocos rasgos destacables del objeto, hay toda una *lengua de signos*, como dice Rudolf Arnheim, que también la reconocen los niños, los salvajes y los animales. Son propiedades o particularidades, características notorias que determinan la identidad de un objeto percibido y crean una figura en la que también se articulan cualidades secundarias. En ese juego de conceptos perceptuales, en ese proceso que los psicólogos rotulan como de *generalización*, la forma es una de las características esenciales de los objetos que la vista capta. Esa forma que es contenido y continente de sensaciones inaprensibles, y que como verdadera forma de un objeto se constituye por sus características espaciales esenciales.

2- INTERLUDIO DE LA POSMODERNIDAD

Finalizadas las vanguardias, quebrados ciertos presupuestos de *insaciabilidad testimonial*, el artista del último cuarto de siglo recompone fuerzas entre el arte conceptual y la idealización del objeto. Jean Baudrillard habla, precisamente, del goce y la fascinación del objeto. Describe la *seducción* como una forma de la fragilidad. Y desde el análisis de los objetos de consumo, arriba a la idea de producción, apostando a que ésta produce signos, más que mercancías. Baudrillard, paralelamente, opone el mundo encantado de la seducción, al creciente desencanto de lo real. La irrealidad moderna, es así del orden del máximo de referencia, de exactitud, de verdad. Es lo que el pensador francés denomina *hiperrealismo*: luz que acosa a la seducción, a fuerza de visibilidad.²

Es también remarcable el hecho que en trabajos posteriores recurra a la *ilusión* como una energía que todo lo cambia y redimensiona en el plano social de los comportamientos. No es sólo el fin de la historia sino del mundo, lo que lleva a Baudrillard a registrar a ese mundo como una *ilusión radical*. Lo real no es más que

¹ *Arte e ilusión. Estudio de la psicología de la representación pictórica* (1979).

² *De la seducción* (1979).

Las estrategias fatales (1983).

un desvirtuamiento de esa ilusión, que antecede a todas las formas de producción del sentido. Existe, pues, un principio de incertidumbre, en términos de significación.

La era del vacío, es para Gilles Lipovetzky un *marcador* que descubre los fugaces procesos de cambio, la efimereidad. Y en el específico campo de las elucubraciones estéticas, considera que hoy la vanguardia ha perdido su virtud provocativa: *ya no se produce tensión entre los artistas innovadores y el público, porque ya nadie defiende el orden y la tradición.*³

Marshall Berman, en un plano colindante, asume que *ser modernos* es encontrarnos en un entorno que nos promete aventuras, poder, alegría, crecimiento, transformación de nosotros y del mundo, y que, al mismo tiempo, amenaza con destruir todo lo que tenemos, todo lo que sabemos, todo lo que somos.⁴ Es un ida y vuelta de la imaginación, un doble calce de lo real/irreal; pero asimismo, un Jano bifronte que mantiene su potencial de doble mensaje y enarbola, en tal sentido, sus banderas de idealidad y de dominio. Si el mundo ha devenido imagen, para Jacques Derrida, esa imagen es una secuencia infinita que compone y descompone estructuras, que genera energías y que puede autogenerarse en los opuestos. *Si existe algo así como la espectralidad – define– hay razones para dudar de ese orden tranquilizador del presente y, sobre todo, la frontera entre el presente y la realidad actual o presente del presente y todo aquello que pueda oponérsele: la ausencia, la no presencia, la ineffectividad, la inactualidad, la virtualidad o el mismo simulacro general.*⁵

La modernidad articula otros sentidos-sentimientos, que dejan atrás algunas voliciones y expresiones que otrora constituían paradigmas de vida. La tradición, por un lado. La memoria, por el otro. Tampoco el orden tiene la cabida exacta, de *fiel de balanza*. Umberto Eco lo advierte, cuando propone una investigación de varios momentos en que el arte contemporáneo se ha visto en la necesidad de contar con el desorden, que *no es el desorden ciego e incurable, el obstáculo a cualquier posibilidad ordenadora, sino el desorden fecundo cuya positividad no ha mostrado la cultura moderna: la ruptura de un Orden tradicional que el hombre occidental creía inmutable y definitivo, o identificaba con la estructura objetiva del mundo.*⁶

Los pensadores tratan de recomponer, en el proceso histórico que nos toca vivir, una *ontología del presente* que de alguna manera nos conduzca a cifrar una *ontología del nosotros*. Esas ontologías históricas que tanto preocupan a Foucault, quien las desentraña desde Hegel y Nietzsche, hasta Weber, no tienen otro meridiano de verdad que la propia imposición de nuestra condición de seres pensantes frente al poder. A eso que el mismo Foucault marca como la *microfísica del poder* y que

³ *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo* (1986).

⁴ *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la Modernidad* (1988).

⁵ *Espectros de Marx* (1993).

⁶ *Obra abierta* (1965).

responde no sólo a lo represivo del mismo, sino también a lo productivo de sus acciones.

Esa ontología del nosotros es la que, en definitiva, nos lleva a buscar en la memoria, en la experiencia, en la integración diversa. Hans-Georg Gadamer, el filósofo alemán ya citado, categoriza que la experiencia con la belleza consiste en experimentar *una verdad distinta a ese concepto de verdad metodológicamente fundado*, que descansa en la idea de saber entendido como saber demostrado, y en la identificación entre conocimiento y conocimiento científico. Es en este aspecto que Gadamer refuerza el concepto que en la experiencia estética se supera por principio cualquier horizonte subjetivo, porque ella no se agota en el disfrute estético o en la efímera vivencia del gusto. *Ninguna experiencia se adquiere a través de la intencionalidad del productor o la vivencia del receptor.*⁷

El mundo de la obra, deviene así procesos de aprehensión ontológica que van del *sentido* a la *referencia*, dentro del íntimo universalismo de los símbolos. Esos símbolos que para Paul Ricoeur corresponden a toda estructura de significación donde un sentido directo, primario, literal, *designa por añadidura* a otro sentido indirecto, secundario, figurado, que *no puede ser aprehendido sino a través del primero*. Esta circunscripción de las expresiones de doble sentido, constituye para Ricoeur, propiamente, el campo hermenéutico.⁸ Por ello, el secreto del significado de cualquier objeto, como lo destaca el norteamericano Marvin Minsky, reside en la disponibilidad de formas diferentes de *entenderlo*, de tal manera que si alguna de esas formas fallara en determinado contexto, siempre cabría la posibilidad de utilizar otras.⁹

Es en este campo de fuerzas y contrafuerzas que constituye la creación, el planteo estético, el discurso impuesto frente a determinada percepción sensorial o imaginada, que el hombre debe adecuar la aparición de otras formulaciones de lenguaje, *sentidos significantes* de determinado estado/pasión/ensimismamiento que corresponden (o se enmarcan dentro de) un tiempo de cambios. El juego como acción o como *disparador de asociaciones* puede constituir un argumento. El juego, que para Fernando Savater es una actividad sin referencias, *sin para qué*, cuya ley es el arbitrio y su tiempo el cíclico. Y sin embargo, *ninguna actividad es tan tolerante como el juego, tan alejado del juicio, la condena o el perdón. En definitiva, a quien juega se lo describe en danza jubilosa, inserto en el ritmo del eterno retorno, sin pasado ni futuro.*¹⁰

El arte como juego es una especulación productiva que escapa a otra apropiación ajena, en su contexto de crecimiento y desarrollo. Y dentro de una estética

⁷ *Actualidad de lo bello* (1991).

⁸ *El conflicto de las interpretaciones* (1969).

⁹ *La sociedad de la mente* (1986).

¹⁰ *La infancia recuperada* (1986).

convulsa y convulsionante, con argumentos a veces disociadores que en no pocas oportunidades conducen a una suerte de *estética del desencanto*, importa advertir, fuera de heurísticas, el sentimiento de *emancipación*, de libertad, que puede generar lo lúdico de ese acto. Acto al que podrán estar invitados la fragilidad, la memoria, lo paródico, la lucidez, el enigma, los límites, el cálculo, el humor, la inconsistencia, el instante, no como *disparadores* circunstanciales, sino como cargas, como paradigmas espirituales.

3- EL OBJETO COMO METÁFORA PROVOCANTE

El objeto (*vestich, gegenstand*), está en el espacio y no pocas veces lo horada. Es una presencia protagónica que se impone. Así, las invenciones de Schwitters o los *assemblages* de Duchamp, latén históricamente desde sus entrañas.

El objeto es una metáfora provocante. Poético o no, con trasfondos lúdicos o no, es una *manifestación autónoma*, con vida propia, con proyecciones que pueden generar órdenes disociadores, energías convocantes. Es una idea llevada a la materia. O una entronización de materiales. O la celebración de otro objeto, contrapuesto a su uso o función. Es a veces la arquitectura de lo inútil, de lo *porque sí*, y sin embargo, puede constituirse en un potente generador de asociaciones, de ritmos, aún de códigos sociales. Puede partir de un rango de humor y llegar a la categoría de una denuncia. Y aún —como si todo esto fuera poco— el objeto puede alcanzar una suerte de intemporalidad gozosa, que lo torna un testimonio siempre presente, vivo, articulado al ayer y el mañana.

Otto Hahn asegura que *asocia de alguna manera lo cotidiano y la belleza, la vibración y la higiene, la mecanización y el desapego: una serie de cosas presentes de las que cada uno debería poder extraer algo para crear una vida más libre y enteramente inventada*. Lo cierto es que, una vez que el objeto provoca a través de lo evocable, se convierte en un *emisor*. Y ahí, cada uno le dará el realce (*la cuerda*, el motor), que considere más apropiado para su propia percepción. El objeto tomará entonces su protagonismo, *adjetivado* por las resonancias interiores del receptor.

En reflexiones sobre *Objeto y Estética*, Henri Van Lier arriba, al tomar el tema del objeto contemporáneo, a la convicción que, desde hace algunos años, aparecen productos pertenecientes a *una nueva clase*. Y si bien advierte que no es necesario ir a buscarlos en los sectores avanzados de la técnica, estos nuevos objetos *introducen una revolución operatoria y perceptiva por lo menos tan considerable como la que marca el paso del objeto antiguo no occidental, al que tomó cuerpo en Grecia*.¹¹ Agrega

¹¹ Los objetos -Textos de Moles, Baudrillard, Boudon, Van Lier, Wahl y Morin (1969).

asimismo el concepto sobre *el desvanecimiento de la materia: que ya no presenta, respecto de las estructuras, el menor desbordamiento de poderes, ni de lujos ni de solidez*. Es que, en el nuevo objeto, la estructura constructiva se ha axiomatizado. Y de este modo, asegura Van Lier, *casi por oposición, la estructura plástica va a repudiar la forma siempre cerrada*. Más allá que los objetos implican tres estratos de creación: a) leyes físicas; b) esquemas de funcionamiento y c) distribución de estos esquemas en el espacio-tiempo particular de cada modelo; éstos, en definitiva, son *fieles al estilo del año*, como afirmaba Barthes.

Pero, retomando a Van Lier¹², sus contenidos son rigurosos, verificables en el diálogo. Tienen diversas formas de transportar sentido, de informar una sensibilidad que los psicólogos llaman *específica* (propia de la especie). Y de emitir, a su vez, mensajes relativos a su variación respecto a las normas culturales; significaciones independientes de todo comentario. *Llegamos así, desde diversos ángulos, a una semántica, puesto que hay creación de sentido; pero una semántica que no funciona mediante signos convenidos. Podría hablarse de semántica estética del objeto.*

El rol de ese objeto, portador de un contenido en el que se imbrican legibilidad con significación, abre un inmenso abanico en el mundo de los signos y las situaciones, como bien lo marca Abraham A. Moles. Y específicamente en la nueva estética del objeto y sus plurales derivaciones creadoras, aquella *otra significación*, que no está en los de serie: es decir, en la multiplicidad reproductiva de la máquina.

Genio e ingenio lograrán que esa *celebración de la materia* que es un objeto, alcance o no su ritual de provocación, de fantasía creíble, de enlaces de imaginación y artesanía. Y al *jugar con la mirada*, el objeto se redimensionará en su categoría sensible. Dará sus cifras para que cada uno apueste. O, más simplemente, desnudará su interior metafísico, para que quien mira advierta que hasta los engranajes y tornillos constituyen sólo una ilusión. Desde ahí cabrá establecer los órdenes que hacen a una *epistemología del juguete*, o visto de otro modo, por qué el juguete construye un discurso cognitivo de valor socio-cultural.

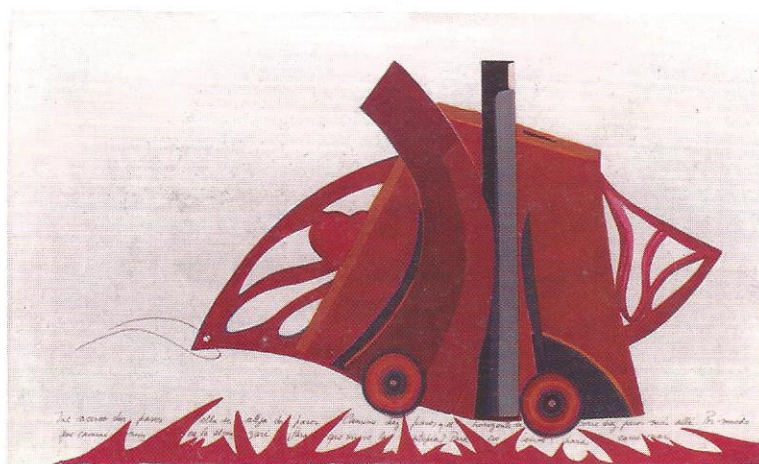
4- JUGAR CON LA MIRADA

Aceptar el desafío de inventar formas que sugieran idealmente y *respondan* en la realidad de lo tocable, no es tierra baldía. Formas que de pronto puedan animarse, en el *diálogo* con la mano del otro. Que alcancen una temperatura emocional diferente: asombro/humor/rechazo/intriga/reflexión/duda. Que *resignifiquen* aparatos u otras piezas de usos más o menos codificados, y les provean de una nueva altura de lenguaje. Que partan de lo alusivo, para arribar a la ilusión.

¹² *Ibid.*



Marcela Gásperi
Juega el juego (2002)
Chapa - 200 x 200 variable



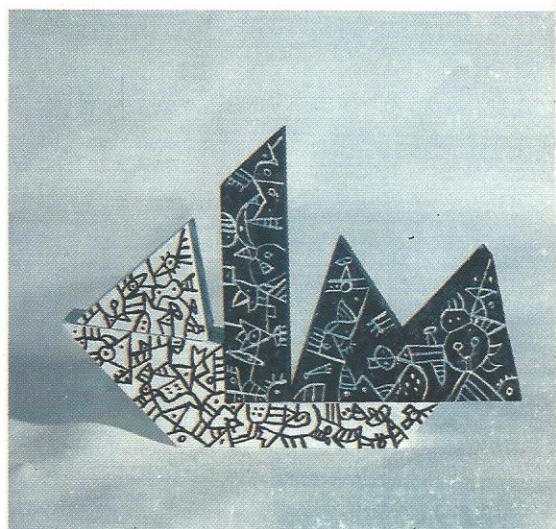
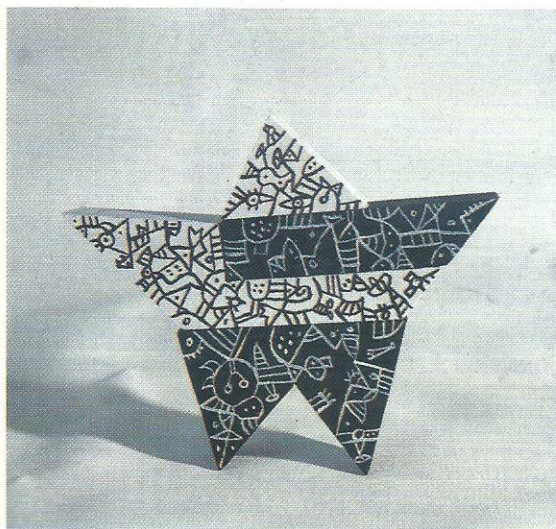
María Silvia Corcuera Terán
Carrito Ciudad (2000)
Collage, técnica Mixta - 54 x 37 cm



Nora Iniesta
El niño argentino (2002)
91 x 31 x 74 cm



Adolfo Nigro
 Estrella, Barco, Pájaro (2003)
 (única obra que se arma de tres formas)
 Juguete en madera - 15 x 18 x 3 cm.





Guillermo Roux

Naturaleza muerta con locomotora (1971)

Óleo sobre tela - 69,5 x 69,5 cm

Formas dentro de formas, materias sumadas o restadas, arquetipos morfológicos que de pronto —cual castillos de arena— se caigan para levantar una metáfora de vida y sueño. Este presupuesto, en el que los objetos inventados/estructurados con la paciencia de auténticos imagineros, revelan ante todo que la imaginación no tiene fronteras. Y que si esas fronteras existen, se las puede superar con un simple salto al vacío.

Esas formas que secretamente poseen un *por qué* y un *para qué*. Formas que desarrollan internamente su propia secuencia, su crecimiento; y que para afuera, en estructuras sensibles, generan cadenas de asociaciones. El contenido sale de ellas como una fuente sensorial y sensitiva. Fuente irrevocable, una vez que fluye y se desborda emocionalmente de la forma en sí. E.H. Gombrich¹³ conviene en que no hay duda de que todos conocemos la misteriosa apelación que siempre conservan para nosotros los juguetes y los objetos familiares de nuestro cuarto de juego. Pero como el arte es una cuestión social que cede a presiones sociales, también es factible que esos juguetes adquieran otra dimensión jerárquica en tiempos de horrores consumados como los que corren. Una dimensión satírica y rebelde, *engendradora de mitos nuevos*, pero también —y en qué medida— una dimensión simbólica de los paraísos perdidos, en medio de los palmarios abismos de este infierno compartido.

El juguete, en el plano determinante de lo estético, es un objeto que redimensiona, por sobre lo físico, la más extrema sensorialidad. Aunque se juegue con los ojos, está articulado en un espacio emocional en el que caben no sólo memorias. Por ello, el juguete escapa a todos los códigos y las estereotipias: es una forma armada o para armar, en la cual, sobre supuestos, existe una *energía*, una temperatura, que es para el acuerdo.

Para cada creador, el objeto late y se pronuncia a través de espacios no necesariamente colindantes. Y específicamente en el juguete (arte sin límites ni preceptivas) genio e ingenio darán sus soluciones para que la forma logre penetrar e interpretar un contenido. Así, la *Poupée en laine bleue*, de Picasso (1953), nada tiene que ver con los autos y submarinos que, hacia la misma época, pergeña Jean Tinguely. Pero cuidado: por distintas vías, ambos confluyen en una similar intuición nutrida por la fantasía, el humor, la trasposición genérica del uso. Sus juguetes son *formas para jugar con la mirada*, para la complicidad con el otro, para la apertura de un lenguaje poético: sin sonidos.

¿Qué significado puede arrastrar el muñeco que representa a Edward Munch, construido por el holandés Rob Scholte, que recientemente exhibiera el MNBA?¹⁴ ¿Qué espacio les corresponden a las maderas para armar de Torres-García, o a los pequeños juguetes metálicos, construidos con tarros, de Marcelo Bonevardi?

¹³ *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos* (1998).

¹⁴ *Museo Nacional de Bellas Artes, mayo de 2000, Buenos Aires.*

¿En qué medida la ilusión los santigua por igual, fuera de otras apropiaciones de humor, de enlaces paródicos, de cierto primitivismo formal?

El *homo faber* y el *homo ludens* están imbuidos de un mismo protagonismo, de una determinación singular. Aquello de Sócrates que el arte es una forma de juego, cabe, en definitiva, en el ya citado *juego del arte* de Gadamer: que éste expresa bajo condicionamientos sin duda diferentes. No hay fórmula para la creación, aunque ésta siempre esté basamentada sobre preceptos más o menos objetivables. Y dentro de estos preceptos, aquél *preferir la pureza es bautizar el instinto*, del aduanero Rousseau, certifica una conducta, una suerte de libertad seráfica, en la que el autor: el que produce un hecho estético, se pronuncia y reconoce a sí mismo.

5- LA MEMORIA COMO MATERIA

El psicoanálisis no cambió el rumbo del arte pero contribuyó (en algunos casos, obvio es destacarlo) a interpretar trasfondos de imágenes y otras rupturas. Más allá de componentes freudianos *puros*, se pudo acceder al otro lado de la concepción como expresión del subconsciente, respondiéndose a ciertos interrogantes y abriendo otros nuevos donde otrora no existían. Por encima de la aceptación de que el arte se sirve de símbolos y no de síntomas, las técnicas psicoanalíticas han servido para *aproximar* estados y pasiones que muchas veces sublaten internamente en la obra. Pero, por sobre todo, el psicoanálisis ha contribuido a desnudar la memoria: ese túnel secreto y propio por el que se deslizan, transformadas en metáforas visualizables, muchas de las experiencias/sueños/visiones/trampas/alucinaciones que el hombre, todo hombre, va archivando en el cielo incuestionable de sus neuronas.

Esa materia que es la memoria —materia maleable, a veces, pero rigurosa y cierta como un filo— es en definitiva la que dicta gran parte de nuestros propios cuestionamientos. Cuestionamientos que engloban a lo fáctico, y que, en mayor o menor grado, participan de ese fenómeno multidisciplinario que es la creación estética. De esa materia, libidinal y posesiva, salen los sueños corporizados en objetos. Los sueños *tocables*, que contribuyen a levantar la propia historia familiar, el escenario de las edades del hombre. Su gran universo de cuatro paredes.

Rudolf Arnheim¹⁵ advierte que la experiencia del momento presente nunca se da aislada: es la más reciente entre un número infinito de experiencias sensibles que han tenido lugar en el curso de la vida pasada de la persona. *La nueva imagen, pues, entra en contacto con las formas percibidas en el pasado, las cuales han dejado*

¹⁵ Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora (1962).

su huella en la memoria. Arnheim razona que, sobre la base de su similitud, estas huellas de formas se influyen recíprocamente, y la nueva imagen no puede escapar a esta influencia.

Este vínculo con el pasado puede tener o no un efecto tangible: *depende de que las huellas actualizadas sean lo suficientemente intensas como para lograr ventaja sobre la debilidad estructural (ambigüedad) de la figura percibida*¹⁶. Así un artista puede armar un juguete o un objeto lúdico con la visión propia de hoy, pero con el bagaje de una historia personal que cabe o no remontar a la infancia. La forma (*shape*) y la forma (*form*), interpenetrarán el sentido de la significación y el de la estructura, como dos vías confluyentes que hacen al orden interpretativo del objeto como tal. Significante y significado que pueden llevar a la forma a la categoría de un testimonio estético, que por sí, no desvirtúa la memoria.

Walter Benjamin¹⁷ afirma que la culpa y la felicidad se manifiestan en formas más puras en la vida de los niños que más tarde, *porque en el niño los fenómenos no requieren otra cosa que contener en sí los sentimientos esenciales*. Y esa culpa y esa felicidad permanecen transfigurados a través de los años en el propio campo familiar: *por eso —agrega Benjamin— no hay nada más consolador y más esclarecedor a la vez que dirigir la mirada desde la altura de los años al paisaje de la niñez: apacible, aunque frágil*.

Muñecos, títeres, autos y armas de ficción, constituyen algo más que un escenario o un tiempo biológico determinante. Son una experiencia. Un ejercicio. Un despliegue etario de la acción/imaginación. Formas de una memoria que archiva y recompone, que ensambla y deconstruye, que asocia y determina prioridades y subsidiaridades. *El juego siempre libera*, razona Benjamin¹⁸. Y sin embargo, paralelamente, ancla lo que podrían rotularse como *estímulos*. En el reduccionismo de los años, quedan huellas dejadas por la madera esmaltada o el objeto de latón. Porque poco difieren, en ese proceso de reducción, un muñeco de cera del siglo XVIII para un hombre del siglo XVIII, a un robot de plástico del XX, para un hombre del siglo XXI. Un adulto imagina un juguete, no lo que el niño exige de un muñeco, advierte el mismo Benjamin. Y a veces, tras el lado cruel, grotesco y sombrío de la vida infantil, (entre pedagogos benévolos y escritores como Ringelhats y pintores como Klee, que captan el aspecto despótico e *inhumano* de los niños), queda una vivencia reformadora de *vida vivida*, que elige entre los restos de lo que fue un juguete, y recapitula. El propio Benjamin así lo concibe: *Una vez descartada, despanzurrada, reparada y readaptada, hasta la muñeca más principesca se convierte en una camarada proletaria, muy estimada en la comuna lúdica infantil*. También en la memoria.

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación* (1946).

¹⁸ *Ibid.*

6- EL JUGUETE COMO HISTORIA PERSONAL

En 1928 Walter Benjamin escribió un curioso capítulo sobre *Historia cultural del juguete*¹⁹. Y entre otros conceptos, afirmó allí que si Alemania es el centro geográfico de Europa, también ha sido el centro espiritual del juguete. Considera el pensador que gran parte de las piezas más hermosas que aún hoy se encuentran en museos y colecciones, reconocen tal procedencia. ¡Si Nuremberg fue el lugar de nacimiento de los soldaditos de plomo y la más antigua casa de muñecas conocida proviene de Munich, cómo no aceptarle tal afirmación! El agrega por su cuenta *las acicaladas faunas* del Arca de Noé, los muñecos de madera de Sommeberg, los arbolitos de viruta del Erzgebirge, la fortaleza de Oberammergan, los almacenes, las sombrererías y la fiesta del trigo con figuras de estaño, hechas en Hannover.

Sin embargo, ninguna de las nombradas salieron de fabricantes de juguetes. Simplemente, y en estado puro, surgieron de talleres de tallistas, de hojalateros, de padres o abuelos habilidosos y desbordantes de amor. Hoy, el mismo Benjamin reconoce que esos juguetes antiguos adquieren otra importancia, ya que son tema fructífero para el folklore, el psicoanálisis y la historia del arte. Porque no son artesanías, en sí, sino notables materias de invención creativa, de vuelo lúdrico. Atractivos para el adulto: que ansía *rebautizar* la ilusión; que necesita recobrar la distancia de *lo perdido*; que espera de la memoria algún eslabón olvidado que pertenezca a la historia personal.

A mediados del siglo XIX los juguetes se van agrandando, pierden su delicadeza, protagonizan un espacio mayor. Se dice que se inicia una *emancipación del juguete*, hecho que en cierta medida despersonaliza su uso. Los fabricantes les dan otra categoría: los juguetes pueden (y deben) ser lujosos, importantes, desencadenantes del asombro. El propio adulto compite en el uso de los trenes eléctricos. Y de pronto, ya iniciado el tecnificado siglo XX, los mercaderes ofrecen objetos de increíble perfección y un acabado matérico en el que la máquina suple a la otrora perseverante mano del artesano. Comienzan a darse otras reglas de juego para el otrora juguete tradicional. Un nuevo dominó quiebra el tablero y redimensiona el *potencial juguete*. La carga imaginativa (esa que hace a la historia personal) no declina, pero vira, en casos. Los significados —que para Benjamin permitirían entrar en una filosofía del juguete— se descarnan en otro naturalismo. Más allá del error fundamental de considerar la carga imaginativa de los juguetes como *determinante del juego del niño*, cuando en realidad sucede más bien al revés. Y citemos una vez más a Benjamin: *El niño quiere arrastrar algo y se convierte en caballo; quiere jugar con arena y se convierte en panadero; quiere esconderse, y es ladrón o gendarme*. La máscara imaginativa se encarna cuando la pelota, el arco, el barrilete, toman la energía del niño y comienza la acción del juego abierto.

¹⁹ *Ibid.*

Cada juguete, sin embargo, enclava una historia personal. Desde él, desde su uso y disposición individual o compartida, el objeto toma un protagonismo en el que entran a someterse estados como admiración/habilidad/propiedad/celo/rivalidad. Cada uno de los miles que se exhiben en el Museo de Juguetes de Moscú, en la sección correspondiente del Museo de Artes Decorativas de París, o en el Museo Germánico de Munich, constituyen verdaderas creaciones de ingenio y de excelencia artística. Sin embargo, paralelamente, cada uno de ellos equivale a una historia de vida. Representa un entorno familiar, una memoria, una sumatoria indefinible de ilusiones y rupturas. Es un juguete con su carga alegórica, con su polisémica voluntad de cualidades y resortes. Pero también, y en qué medida, es la re-presentación de una época, de costumbres, de ciertas tradiciones más o menos atesoradas, de tiempos de esplendor y de restricciones. En definitiva: cada juguete patentiza un tiempo, la medida de *un actuar*, ciertas coordenadas referidas a hábitos/tendencias/usos/corrientes/cambios.

7- LO SENSORIAL PURO VS. LO CONCEPTUAL

Luigi Volpicelli, un gran pedagogo, director del Instituto de Pedagogía de la Facultad del Magisterio de la Universidad de Roma, publicó en 1962 *La vida del juego*: un compendio de reflexiones sagaces en torno de los fenómenos educativos de ayer y de hoy. Parte, en su análisis, del *antijuego*, un poco dentro de aquella postura de Montaigne de que *los juegos de los niños no son juegos*. Esto, en base al mundo propio del niño, su peculiar vida intelectual, su juicio, el valor de sus voliciones y rechazos. En este aspecto, Volpicelli coincide en que, no obstante no existir tratado de psicología infantil ni estudio sobre el proceso general de la educación que deje de enfocar el tema del juego, éste ha resultado casi siempre impenetrable. Porque *algo se escapa al adulto cuando pretende penetrar "la vida del juego" y los más profundos estudios suelen concluir en hipótesis que, sin duda, encierran algo de verdad, pero nunca toda la verdad*.²⁰

Volpicelli admite que el juego es reposo, descarga de las fuerzas sobreabundantes, es preejercicio a lo largo de directivas meramente simbólicas, por las que el niño se adiestra y se prepara para el mundo de la seriedad. Coincide con Carr en que tiene una función de *derivación* y de *catarsis*, a veces de instintos antisociales (boxeo, fútbol), pero no delimita netamente, como lo hace W.J. Bladergoen, las diferencias entre juguete y material de juego²¹. Este deja bien claro que *el juego es iniciativa, bajo pena de no ser juego, mientras los juguetes no dan lugar a ella, se trata sólo de verlos, a veces de accionarlos, de satisfacer la primera*

²⁰ *La vida del juego*, 1969.

²¹ *El valor educativo del juguete*, 1968.

curiosidad. Y después de incisivas disquisiciones, de las que no excluye referencias a los juguetes japoneses y sus satíricas venganzas, remata: *Sucede, entonces, que el juego en última instancia que ellos promueven y por el cual terminan siendo materiales de juego, es aquél de romperlos*.

Porque el juego —con o sin juguetes— tiene sus reglas. ¿Cómo podría no tenerlas, más allá de su obediencia o rechazo? Reglas que viran según condiciones y condicionamientos; que cambian de acuerdo a épocas y tradiciones de uso; que quedan atrapadas en la propia virtualidad de ser reglas que se pasan de unos a otros por simple adiestramiento o copia, pero que *fonéticamente no están dictadas* ni cifradas. Estas reglas serían paralelamente *propiedades* o modalidades.

Las reglas del juego

(El juego con o sin juguetes)

- a) Carácter de totalidad del juego.
- b) El juego como valor educativo
- c) El juego como trabajo (¿antijuego?)
- d) El juego como propuesta antropológica.
- e) Gratuidad del juego.
- f) Contextos de interpretación.
- g) Procesos de semiosis: acción/gesto/palabra.
- h) Géneros: juguetes domésticos, bélicos, etc. Juegos de competición, de participación, etc.
- i) Agrupamientos o diferenciaciones cualitativas.
- j) Los escenarios.

Sobre estas bases, con energías diversas y procesos intrínsecos a lo que el juego como actividad implica, se eslabonarían los estados de lo sensorial puro versus lo conceptual. Un poco, a partir de lo ya apuntado de que los juegos de los niños no son juegos. Y otro tanto, que la vida del juego deviene de culturas y etnias que entrecruzan posiciones y códigos: tanto como para arribar a una virtualidad del *juguete imaginario*. (Mucho más allá de la significación social y simbólica de los juegos y de la misma historia cultural del juguete.)

8. UNIVERSOS Y REFERENCIAS

El juguete entra a jugar nuevos pronunciamientos en la estética de la posmodernidad. Es la mirada la que articula su funcionalidad, y sin embargo, la memoria *empuja* de una manera sutil y a la vez contundente lo que está debajo de su superficie. Materia para ser *jugada* objetualmente entre el humor y la belleza, entre el ingenio y la circunstancialidad. Juguetes que concentran universos; y a la vez, objetos que tienen *la medida* de un cuento de hadas del siglo XXI: con mucha cien-

cía ficción adentro, pero también, con una ilimitada cuota de candor, de inocencia, de gracia conjugada.

Estos juguetes posmodernos que aparecen casi contemporáneamente en los cinco continentes, abren un capítulo sorpresivo dentro de la bien llamada *estética del desencanto*, que marca este nuevo milenio. La *pérdida del aura*, señalada coincidentemente por Walter Benjamin, si bien está referida al concepto de *un aura de objetos naturales*, y *definiremos esta última como la manifestación irreplicable de una lejanía (por cercana que pueda estar)*²² puede aplicarse también a la falta de originalidad, de irradiación propia, de *sensu* y misterio.

En cambio, es claro advertir que los juguetes de esta nueva era —lejos del árbol genealógico de los caballitos de madera, de las muñecas de trapo y los recios soldaditos de plomo— han nacido para apuntar a referencias propias. No les son ajenos aquella denunciada soledad y éste desencanto. Pero también están imbuidos, como *íconos de un mundo nuevo*, de cambios vertiginosos, de otras ascesis que afloran o no al primer abarcamiento visual. Figuran así, como referencias más o menos directas, lo mágico-cotidiano, la denuncia social, el humor condenatorio, nuevos espacios folklóricos, los frustrados nacionalismos, la mordacidad frente a la moda, la efimereidad, el engaño de las proclamas, el alarde de *lo nuevo*, la crítica al consumismo, el tecnicismo abrumador. En cada caso, el juguete articula lo real y lo fantástico dentro del tenue umbral que da paso a la imaginación, a la inventiva muchas veces aleatoria en sus hallazgos, al ensamblaje de piezas de desuso. El tiempo conjuga la mirada: no pocas veces, es el ayer el que sirve para dar testimonio de hoy.

No es ocioso destacar que esa *mirada*: alerta y acuciada por el ingenio, deja siempre el margen preciso para el humor paródico, para el efecto poético, para la reminiscencia o las asociaciones. El objeto *habla* por sí y por la secuencia de historias que le precedieron y las próximas que puede suscitar. No es una imagen congelada, estéticamente hablando. Es un *vestich* animado por energías contemporáneas, con pronunciamientos que, de pronto, pueden levantar una revolución de hojalata.

Abraham Moles²³, al considerar los valores sociales y los valores personales, enumera los que más repercuten en el individuo. Y cita en primer lugar (dentro de las propiedades artísticas de ese objeto), el valor funcional. Junto a él ubica el valor estético propiamente dicho, que condiciona sea *más o menos bello en sí mismo, es decir, referido al universal cultural controlado por una crítica de arte y un gusto personal por ciertas formas*. Seguidamente importa, para el teórico, el valor mercantil del o de los materiales de que está hecho. Y el valor del trabajo: *tanto mayor, por ejemplo, cuanto más dura, más resistente sea la ma-*

²² La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, 1973.

²³ Teoría de los objetos. Ed. Gustavo Gilli. Buenos Aires, 1975.

teria prima. El prestigio psicológico de este material puesto de manifiesto en ciertos objetos del pasado y vinculado a la durabilidad, inoxidable, etc. Figuran, además, el valor de *historicidad* y algo diferente, si se quiere, como el del *pédigree*, que viene a reautenticar el objeto.

Sin embargo, el mismo Moles conviene en distinguir, dentro de los valores personales, a) los gustos estéticos; b) la posible pertenencia a una serie o a un conjunto (idea de colección); c) la aceptación de la moda o la sumisión a ésta; d) el valor del orgullo y la rivalidad. De este modo, sintetiza Moles, *el objeto de arte es retenido en el entorno por un valor estético más o menos reconocido por todos, enunciado y glosado por los teóricos, cuyo papel es aquí esencial pues "semantiza" lo que es bello y lo remite a aceptaciones sociales explícitas en las que el adquirente de objetos está al abrigo de los riesgos del descubridor, de equivocarse, o ver cómo la sociedad no sanciona su descubrimiento. Y remata en un concepto esencial, para el caso: Hemos insistido ante todo en el objeto de belleza única, aislado o aislable, conocido por sí mismo y en su soledad.*

En 1999, se exhibió en Buenos Aires una interesante muestra titulada *El juguete en el Arte*²⁴. En el prólogo, Ana María Battistozzi afirma que *pocas fantasías expresan de modo tan preciso la verdadera naturaleza del arte; el modo en que éste se manifiesta una vez que sus objetos han tomado distancia de quien los pone en escena. Y seguramente, nada más próximo a la experiencia del arte que la noción de juego. Porque el cruce de sujetos entre quien crea y el que recrea, expresa en sí toda la magia transferencial que implica el juego mismo: con sus valores ocultos y sus reglas más o menos aceptadas.*

Esta muestra sirve de racional ejemplo, desde los personajes para armar del uruguayo Joaquín Torres-García (elaborados entre 1928 y 1930), en adelante. Figuran los muñecos de Libero Badii, bajo la forma de caja-objeto, en que ciertas correspondencias de lo humano y lo simiesco pueden connotar significantes válidos. Las ya citadas latas de comestibles de Marcelo Bonevardi, dando cuerpo a animales fabulosos a partir del inocente paquidermo. Los juguetes de Alberto Heredia, contruidos con inteligente y ácido sentido testimonial, en que la referencia sociopolítica acentúa rangos. Sus *Copas Melba*, tanto como los carritos de juguete, revelan que *nunca se resuelve por un signo fortuito, ése que fatiga la metáfora, porque su imagen es el atributo evocador de una ambigüedad poética con el "pathos" y erotismos perdurables de un gran bricoleur*.²⁵ La serie de mesas de Nora Iniesta, para jugar con el ratón Mickey, el dominó y la esquivia fortuna del bingo denominado azar. Los espacios apuntados de Liliana Porter, con un *hollywoodense* engranaje de verdad/mentira. La *Caperucita* y el *Pinocho* de Luis Niveiro, marcados por una canastita con preservativos y el admonitorio *El Sida nos importa a todos*.

²⁴ Fundación Andreani, julio/agosto de 1999.

²⁵ Silvia de Ambrosini. Artinf. N° 83, 1992.

En cada caso, y por encima de la circunstancialidad de una elección icónica, importa el *sentido* que cada artista ha intentado reflejar en la re-presentación elegida. Sin que ese ícono pierda su calidad real o tangencial de juguete, su *quantum alegórico*, su silbato y su sordina. Precisamente, en esa misma muestra, se exhibió una instalación del artista alemán Wolfgang Luh que, más allá de lo oportuno o no de su inclusión entre los rioplatenses, puede abrir paralelamente el interrogante respecto a la *validez* de otras propuestas o incursiones con referentes lúdicos. La instalación se titula *El pueblo* (1996), y presenta varios centenares de sopapas con coloridas cabezas de sonrientes hombres, mujeres y niños. La sujeción del poder, expresada dentro de acentos de corrosiva originalidad.

9. OTROS UNIVERSOS - MIRADA ARGENTINA

Lo sublime es, según Lyotard, aquello que no se puede representar. Y es que precisamente a veces, entre lo espiritual y lo sobrehumano, se intenta descubrir algunos efectos que, más que expresen una sublimidad alcanzada, la dejen transparentar: como un estado intermedio de goce mediúmnico. El arte argentino ofrece discursos – algunos quebrados en temporalidades y períodos – que marchan hacia esa caracterización de *lo imposible*. Demostrar, por ejemplo, que un estado puede ser mensurable. Que no es fortuito descubrir los precipicios del espacio. Que una materia inerte puede despertar al goce.

En la nueva estética del juguete sublaten fuerzas no necesariamente remontables a un anecdotario inmediato o pretérito. Pueden haber espejismos u oírse ecos alucinatorios. Todo depende de *la carga* de que esté animado el fetiche. De pronto, un artista como Blas Castagna, que indaga en lo metafísico de la materia, en la articulación proyectada del plano, *necesita* expresarse con otras formas; dar vida a otros contenidos transferenciales. Aparecen sus íconos de madera policromada y metal, que van desde *El caballero y la sirenita* (1987), construido para hacer rodar imaginación y ojos, hasta *La Justicia* (1986): otro fetiche construido por ensamblajes de materiales de desecho. No hay en ellos una referencia directa, real, sustentable, sino más bien una mordacidad que invita *al otro* a ser cómplice. A jugar con lo circunstancial, a romper con la solemnidad del Orden.

Otro argentino, el salteño Mario Cornejo, arma sus propios zoos barrocos y delirantes de clavos, vidrios, madera y metal. Esos objetos identificables, van del pavo real, el gallo y la lechuza, hasta el sapo, el caracol o el lagarto. Formas que vuelan, formas que se arrastran. Y esencialmente, formas que *anudan* de manera primitiva sus propias situaciones de visualidad, de ingenio conjugado, de *puro bicho*, como admite el propio autor. Cornejo accede a una identidad nacional con esta fauna de guacamayos y avestruces, pero no lo incita ninguna actitud de defensa ecologista.

Prioritariamente, recurre al gran Brancusi cuando cita sus palabras: *Todo artista que deja de ser niño deja de ser artista*. Sin embargo, aclara que no es su intención el poner en la misma jaula lo infantil y lo zoológico, como si lo animal no fuera cosa seria. Y sin embargo, todo lo lleva a admitir que, para él, poner su cabeza en sintonía animal durante varios meses, fue *confabular a los chicos en conseguir imágenes de avestruces o lagartos y dejarme hipnotizar por el plumaje de un pavo real con la luz del sol, después de varios días de lluvia*.

Jorge Rivara, paralelamente a la pintura, que cultiva como la mayoría de sus colegas, construye máquinas que, *al no servir para nada*, acercan la posibilidad de jugar con ellas. En su espíritu late el otro espíritu torresgarciano, fuertemente estructurador. Un *Proyector a cuerda con campanilla regulable* (2000), es una de sus curiosas *Máquinas para no servir*, en las que, por sobre los alardes del ingenio invencionista, importa la poética que trasciende del propio objeto en sí.

Impregnado por el mundo del diseño, Edgardo Giménez construye una *Mamusha operada* (1964) de metal y piel, que conjuga artesanía con cierta poética objetual. La muñeca observa la precisa sensualidad matérica que invita al juego, aunque paralelamente (o como complemento visual), la *vivisección* de la mirada, el diálogo de los significantes.

Los juguetes del correntino Luis Niveiro, citado anteriormente, observan numerosas connotaciones que confluyen sobre un mismo eje: lo crítico. Pintor, dibujante, diseñador de formas en el espacio, su discurso lúdico alcanza a concretar un testimonio muy serio e incisivo sobre la propia realidad, los falsos nacionalismos, el folklore diario de mitos y leyendas. Una Caperucita de plástico o un Pinocho de madera pueden articular espacios denunciatorios. Y el indio Patoruzú, redimensionar alegorías nacionales virtualmente huecas de toda proyección. La crítica Martha Nanni registra que *las muestras de Niveiro de 1997 y 1999 fueron una bocanada de aire fresco. Se podía entrever en ellas una celebración de la cultura del trabajo, en momentos que la cultura mediática insistía en la aldea global, el merchandising y lo banal*.²⁶

Sus muñecos están en escena y, de alguna manera, interpretan lo que autor y receptor quieren imaginar/proponer. Marchan (con paso firme, a lo desfile), para corporizar una idea; *la vuelta de tuerca* sobre una situación definida. En *Adiós al consumismo* (1995), Niveiro pone en un carro, envueltos en gran red, muchos objetos de uso y abuso. Una banderita celeste y blanca y un conductor con bonete, terminan de integrar y resolver el testimonio. En *De qué juegan los argentinos* (1998), el fútbol, pasión de multitudes, da paso a dos Patoruzúes de escaso protagonismo. Y *Ciudadano globalizado* (1999), un muñeco de hilos es sometido al tironeo de cartelitos del FMI, del Estado, de los impuestos, el mercado y los consejos de seguri-

²⁶ Prólogo de la muestra Niveiro en el Centro Cultural Recoleta, mayo 2000.

dad... Lo paródico, la sátira envuelta en sucesivas capas de color, muestran su celo testimonial por conducir la marioneta al escenario decisivo. Y el objeto, la caja, el ensamble, pueden registrar unos *Ñoquis a la provincial* (2000), con un muñeco que se lanza del tobogán de una tablita para hacer la pasta, a un plato lleno de los comestibles enharinados que desnudan una realidad política. O en *No me dejen solo* (1999), el sentido de la orfandad, de la falta de identidad, del vacío, en un hombrecito en medio de pastizales, encerrado en una urna de acrílico.

El caso de Luis Fernando Benedit quizá es diferente. Llega a una formulación que puede ser incluida en este capítulo, después de haber desarrollado una simbiótica arte/ciencia con toda la fortaleza de un antropólogo social. Los procesos biológicos y ciertas interpretaciones de base física, dan paso así, hacia 1977, a imágenes objetuales en las que se concilian imaginación e ironía. *El pato* (juego popular nacional), presenta una cancha en escala, con la clásica pelota de seis manijas. El planteo da lugar a alguna insinuación crítica, similar a la del *Super Artificial*: dos autos de juguete, uno de Bahía, de latón pintado, y otro reproducido por el propio artista en acrílico. Quizá, un eslabón reflexivo en torno a la sociedad de consumo y sus artificios desvirtuadores. Estos primeros ejemplos, abren el cauce a la serie de *Los juguetes de Tomás*: una saga que en plano y en espacio ocupan varios años de homenaje del artista a su hijo.

Madera, acrílico, hierro, esmalte, transportan en lo objetual la idealización rítmica de innumerables dibujos y acuarelas, que toman cada idea desde lo planimétrico. Lo autorreferencial de la propia infancia se consolida en otra dinámica: la que impulsa el Tomás de los juegos cotidianos.²⁷ Dos años más tarde, Benedit presenta la muestra *King Kong*, desarrollando la figura arquetípica desde lo que Jorge Glusberg califica como *una obra de mutaciones*.²⁸ *Debe comprenderse que entre lo imaginario y lo real, no hay oposición sino un vínculo íntimo. La realidad del King Kong transformado en cuerpo tridimensional, es la realidad artística que corresponde a lo imaginario del niño, pero en él también es una realidad este imaginario. Igualmente, el crítico advierte que si lo artístico, en esta verdadera obra de mutaciones, es el proceso mismo de su cambio permanente, se puede ver en el arte de Benedit un sistema de alteraciones formales que imprimen el sello de la realidad artística a cualquier elemento inicial.* (En este caso, una materialización de lo imaginario infantil). El terror que atrae, el miedo que incita al desafío, la materia transformada en monstruo asociable y evocable. El mismo Glusberg advierte con acierto: *El King Kong de Benedit, supuestamente deformado, tergiversado, distorsionado, empequeñecido e ironizado, es el King Kong real. Real en la imagería del niño, real en la dimensión donde adquiere su forma de objeto artístico.*

²⁷ En 1978, el artista participó con sus Juguetes en la Muestra de Arte Argentino, mereciendo una mención especial del jurado.

²⁸ *Del pop art a la nueva imagen*. Ediciones Gaglianone. Buenos Aires, 1985.

Pendularismo de expresiones que Benedit —en consonancia con las claves que el propio ícono le sugiere— va articulando dibujos y acuarelas en los que no sorprende que *La guerra del 70* (1981), enfrente soldaditos de juguete con avioncitos de insignias nazi, tanto como, en esa misma serie de la guerra *se filtre* algún gaucho nuestro, de aludo sombrero, con o sin facón en mano. Lo legendario empalma con lo anacrónico; lo regional, con una reinterpretación de una historia universalizada; la idea, con la acción aparentemente desvirtuadora; el espacio real, con lo paródico. Enlaces y disociaciones que no hacen sino reforzar —en clave de historieta— el *Sargento Cruz* y el gaucho *Martín Fierro* como referentes sociológicos, como partícipes de una conceptualización de *lo nacional*. Su cuadro de situaciones va de un *Toro de Gran Prepucio*, en el objeto-pintura, pasando por las invenciones lineales y multiplicadas de *los indios de la Sierra de la Ventana*, los duelistas o pescador con fija. La memoria es el diedro que, en los juguetes de Tomás y sus sucedáneos, desflora convencionalismos y tradiciones de cartón y, de la mano y del ingenio de Benedit *reposiciona* toda una semiótica de lo imaginario. Marcelo Pacheco²⁹ afirma que *la elección de un sistema específico de signos implica una posición ideológica. Un nuevo espacio de trabajo genera un nuevo método; el sistema varía en su conformación pero permanece como modelo de comunicación. Y esto es eje en el mundo artístico de Benedit: la relación entre el sistema real y el sistema conceptual; el problema de la articulación entre elementos diversos como problema morfológico y como problema de significado. Esto se hace evidente desde la serie de Tomás (1977-1981). El artista busca el punto de partida para su reflexión en los dibujos de su hijo de siete años. Desde las imágenes infantiles crea acuarelas y dibujos aplicando el método proyectivo y agrega objetos realizados en epoxi. Su obra comienza a desplegarse en el espacio real: el pintor necesita de diversos soportes y de la acción simultánea de diferentes lenguajes. El carácter narrativo de su producción adquiere despliegue físico real, como ya había ocurrido en su emblemático Proyecto huevos (1976).*

El mismo Pacheco remarca que, *al desarrollar la serie de Tomás, Benedit define el carácter connotativo de la sintaxis formal, la utilidad del método proyectivo como lenguaje convencional de relato, la adopción del sistema como modelo artístico, la interrelación concepto-objeto-método, y fija su posición dentro del campo del discurso creando una narrativa ficcional.*³⁰

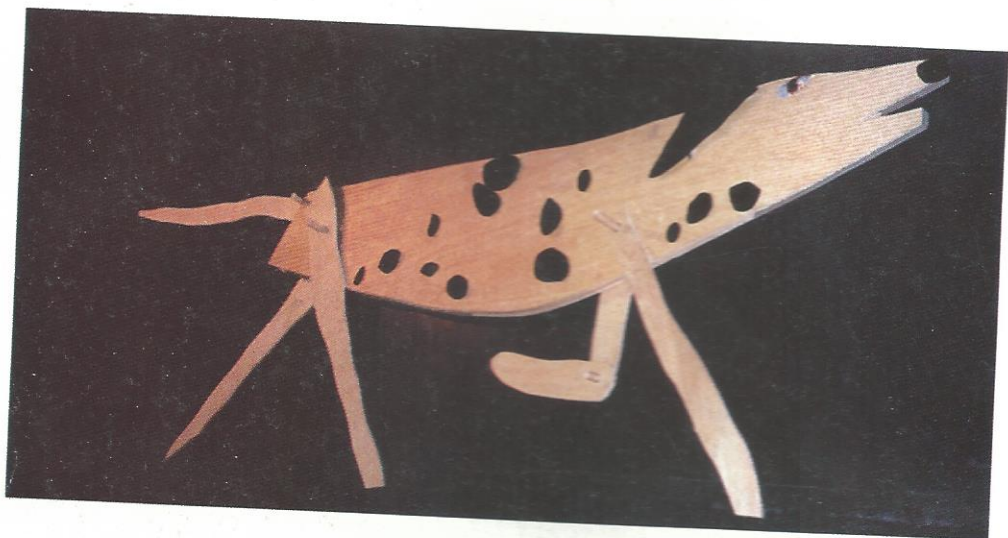
También la tucumana Rosalía Mirabella *juega* con objetos y les provee de su propia alma. Y el santafesino Abel Monasterolo intenta redescubrir —entresacando formas de la mitología indígena vernácula— el sentido de estructurar pequeñas bestias

²⁹ Luis Fernando Benedit: *entre la ficción y la narración histórica*. L.F.B. en el Museo Nacional de Bellas Artes. Ed. Telefónica de Argentina. Buenos Aires, 1996.

³⁰ *Ibid.*



Luis F. Benedit
Serie de la Guerra
41 x 60 x 10,5 cm



Juan Fontana
Modelo para armar (2003)
Madera y papel - 200 x 100 cm



» JUAN FONTANA

Con el título *Coraza*, se presenta esta muestra pictórica del artista plástico, arquitecto y docente.



Luis Niveiro
Adiós al consumo, se terminó la fiesta (1995)
Caja-Objeto - 28 x 42, 27 cm

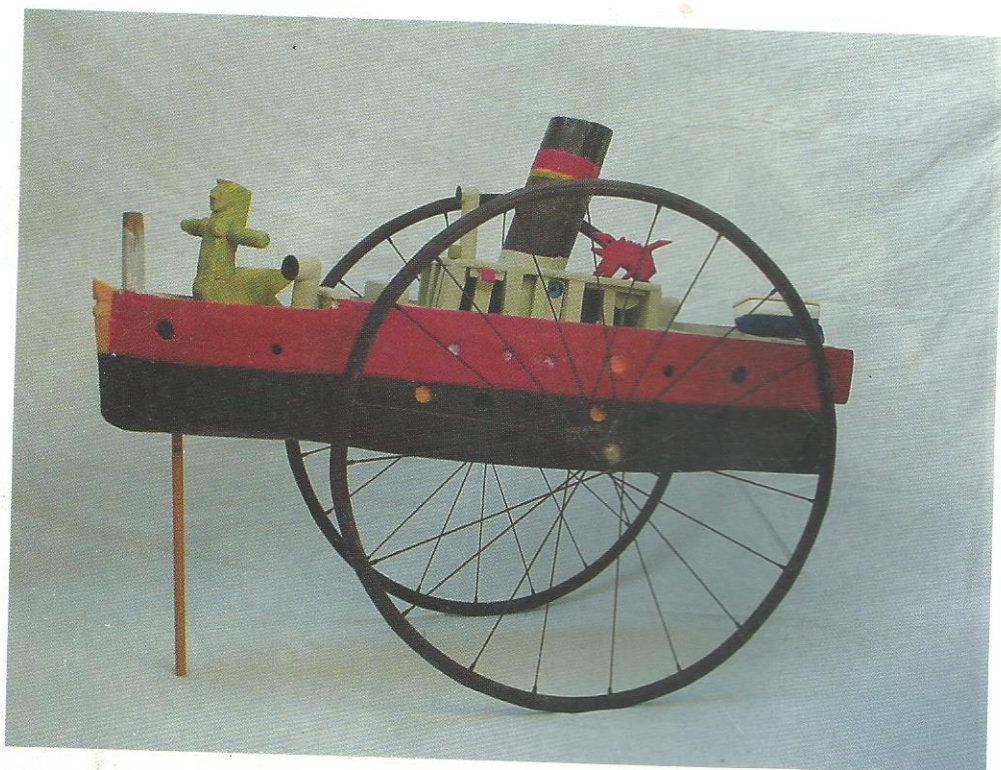


Juan Pablo Cambariere
Marioneta (2003)
Madera

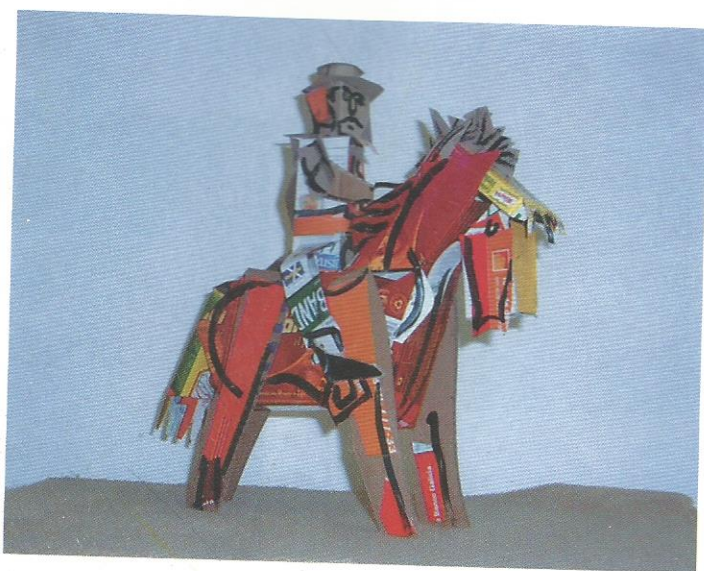


Ana Fabry
El Vacaballo (2003)
 Cartón, acrílico y papel maché polifom.
 100 x 120 x 50 cm





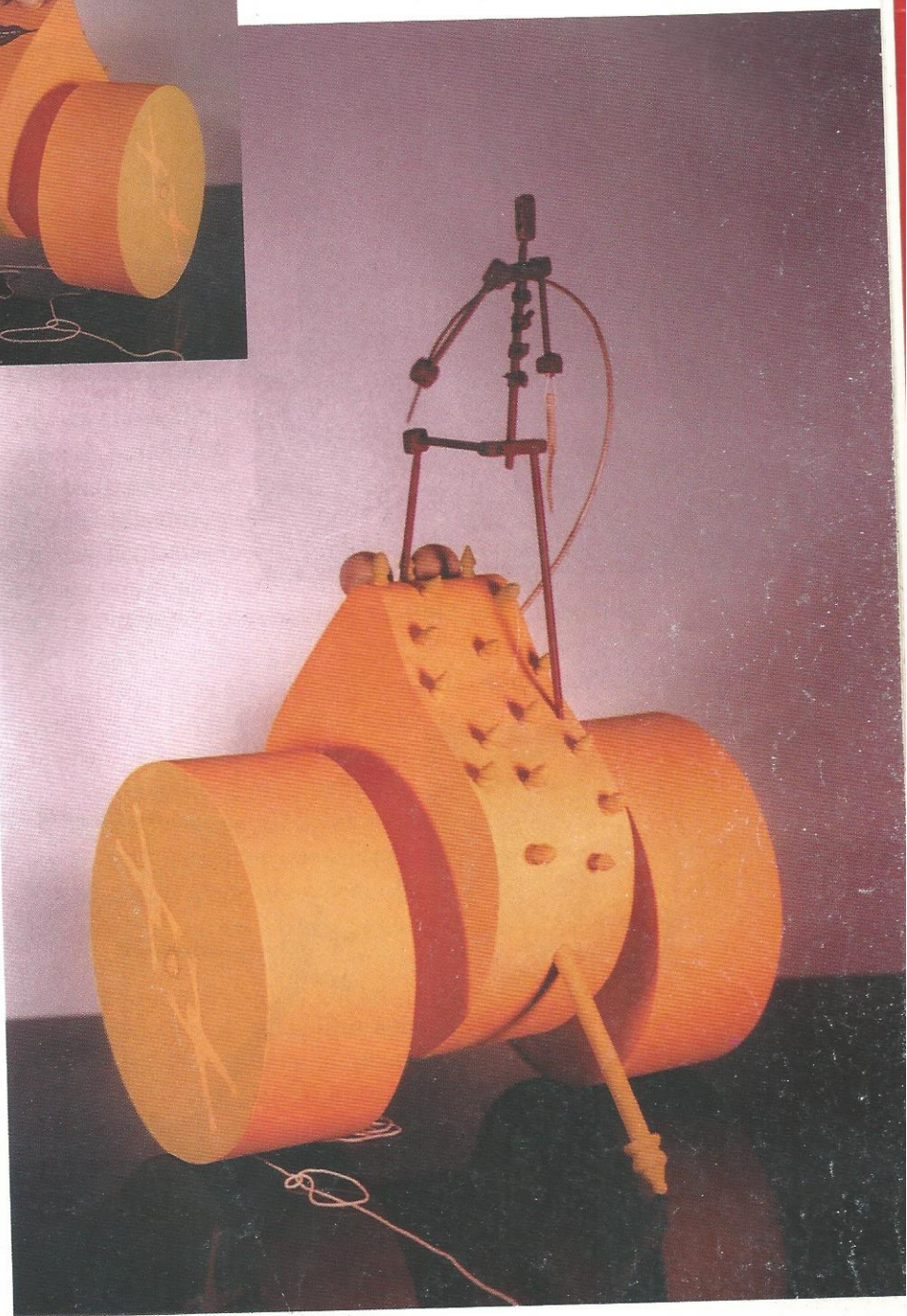
Blas Castagna
Juguete
Oleo sobre madera y metal policromados
57 x 42 x 78 cm

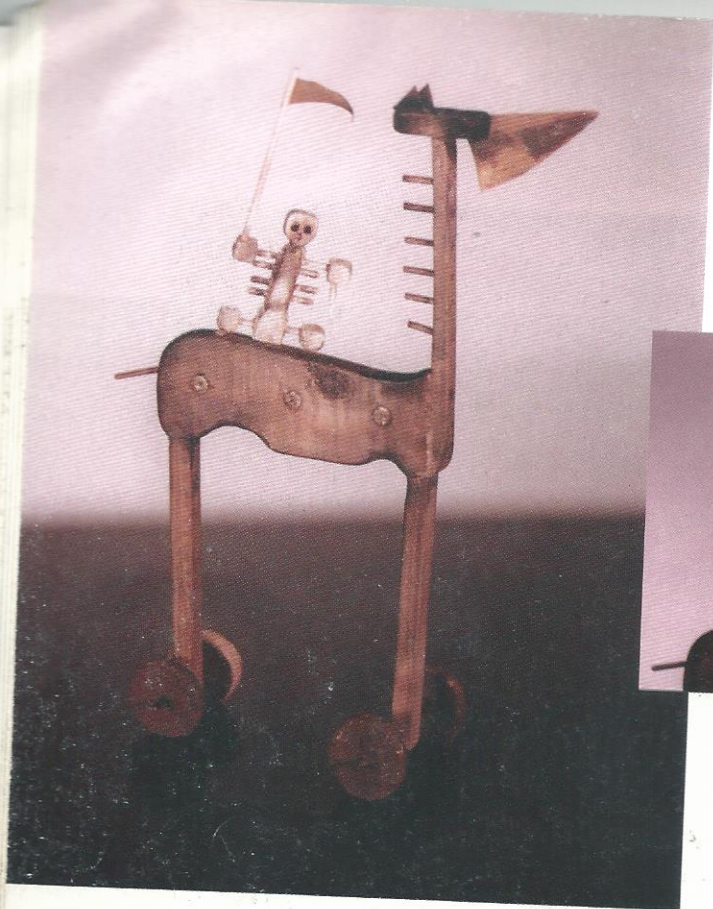


Roberto Frangella
Juguetes del juego del campo
Cartón y acrílico (2003)

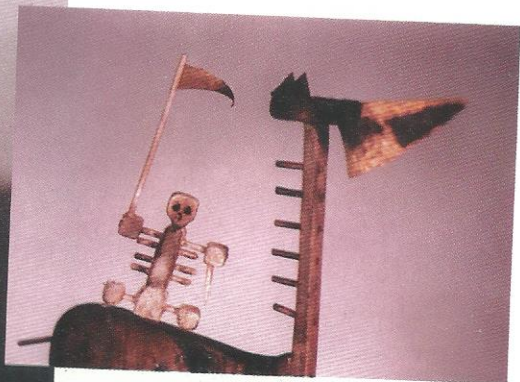


Abel Monasterolo
Máquina Hermafrodita (2003)
Madera 40 x 60 cm

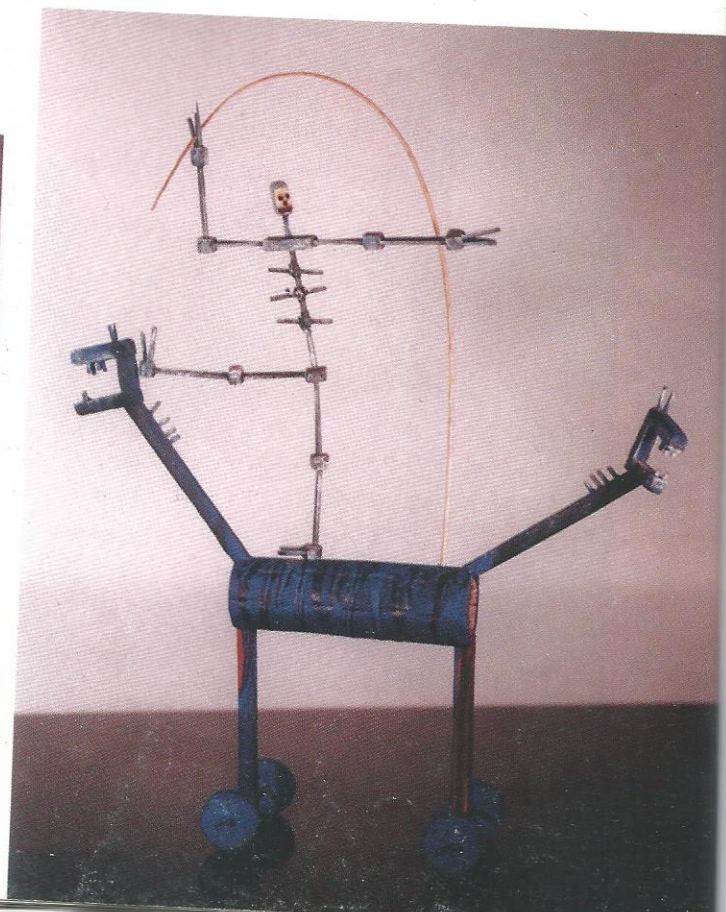
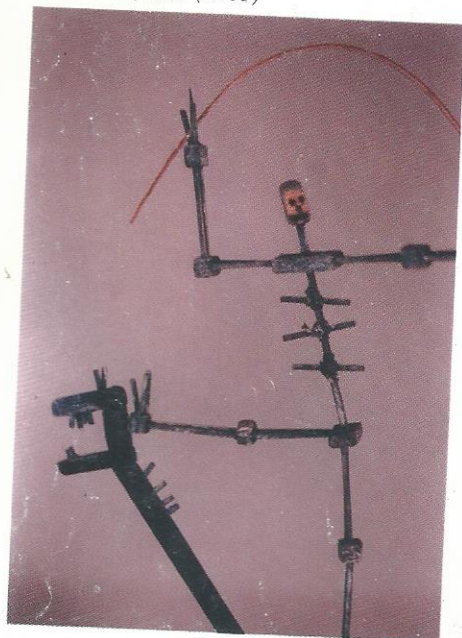




Abel Monasterolo
San La Muerte en su caballo-cuchillo
 Madera-metal (2001)



Cazador de almitas
 Madera (2003)



de madera y metal, con ruedas o sin ruedas. *San La Muerte en su caballo-cuchillo* (2000) es un objeto animado que incita a ser compartido, sin reservas. Y *Alma-mula* (2001), un juguete con vida propia, con una bien transferida *americanidad* en su materia interior. Y ese es, precisamente, el concepto de Monasterolo: hallar una raíz *folk* que sustente y dé otra tradición interna a sus juguetes. Que más allá de alguna ascendencia telúrica, sus animales inventados reviertan objetualmente el sentido propio de aquella apuntada *sublimidad* de Lyotard.

A veces, el juguete en sí es sólo una referencia, una alusión fragmentada sobre la cual (o a través de la cual) se articula una metáfora. Liliana Porter trabaja desde hace años sobre la base de un *imaginario colectivo*, que construye otra realidad. En sus fotograbados, dibujos, serigrafías, collages e instalaciones, aparecen con frecuencia —entre decodificaciones y trampantojos— juguetes y lápices, el triunfante Ratón Mickey y veleros de perdidos mares. Sobre esta etapa de la artista argentina radicada en los EE.UU. desde 1964, Jorge Glusberg afirma: *Los objetos artísticos encarados como signos constituyen representaciones, y las series de Porter apuntan hacia una negación de las mismas polaridades a que aluden.*³¹ Podrían sustentar el mismo asunto la experiencia realizada por tres pintores, dibujantes y grabadores cordobeses: Germán Wendel, Cecilia Mandrile y Alejandro Bredeston. Para ellos, la incorporación de muñecos, trenes, acróbatas mecánicos, dentro del diseño de una obra mayor y con otras implicancias sensoriales, puede arrojar notables réditos polisémicos. Esta experiencia, realizada individualmente entre 1995 y 1997, tuvo su exhibición pública hacia 1998 en la capital mediterránea.

Otros pintores que han incluido protagonicamente al juguete, son Guillermo Roux, Daniel Zelaya y Pablo Canedo. Lo han hecho dentro de un sentido icónico, aunque no directamente referencial. También, por qué no, como portador de una carga de fantasías/asociaciones/ambigüedades/quiebres formales/alusiones extratemporales. El juguete participa así de un mismo espacio, de un escenario en que se proponen otros enlaces figurativos, que sin embargo lo incorporan definidamente. Alberto Collazo³² habla de *la realidad escenográfica de Zelaya, en la que personajes u objetos nos remiten al mundo del juguete, con los cuales crea, con absoluta libertad, un mundo de fantasía metafórico que cala hondo en los componentes simbólicos de nuestra historia social.*

Así también, entre países de maravillas animados por niñas perfectas, a lo Carroll, Alicia Carletti puede introducir en sus planos (¿quizá tan sólo como complementos?) la articulación de un juguete. Y Graciela Misasi, entre marionetas y osos captados con elocuencia acuarelística, los revela como *precoces objetos de deseo*. Entre videos de juguetes automáticos antiguos, réplicas y el sonido de la *Sinfonía de*

³¹ *Del pop art a la nueva imagen*. Ediciones Gaglianone. Buenos Aires, 1985.

³² *Irónicos juguetes de Zelaya* - Diario Clarín. Abril 11 de 1998.

los juguetes, de Mozart, genera un contrapunto objetivo/subjetivo y hasta una concepción arquitectónica que, conceptualmente, va mucho más allá de la pura fisicidad.

María Silvia Corcuera Terán concilia memoria y leyenda en una resignificación del juguete popular. Sus *retablos* acuerdan un techo para los *miedos y felicidades que hoy no existen (...) en una búsqueda de nostalgias e inocencias, y también para la conceptualización de las atmósferas y sus colores*³³. El pulso latinoamericano late en su homenaje al volantín (de la raíz, de las flores, de las aguas), tanto como en *La vuelta al mundo de mis obsesiones*. Y no deja de poseer valor documentario que sus piezas-objetos hayan sido exhibidas tanto en países americanos como en Europa: portando sus acentos folk, sus huellas, sus pequeños registros étnicos. Otro santafesino, Héctor Batalla, inventa una *Ta-bla para planchar bajitos*. Y Gabriela Pertovt propone un ábaco con flores, muertes y banderas, tanto como un *banquito* para que los dólares arbitren sus poderes de hacer crecer la fantasía personal.

Clorindo Testa conceptualiza con su propia carga subjetiva la *propiedad juguete*. Lo hace con una voluntad que va más allá de la forma adjetivada. Le importa la síntesis, *el relevo de lo anecdótico*, tanto como sucede en propuestas de Gustavo López Armentía, de fuerte substrato alegórico.

Lo circunstancial no exime de la cita para ubicar, dentro del arte argentino, la vida eterna de los juguetes. Héctor Borla, en una de sus obras póstumas, *Composición* (2000), enfrenta a Ingres —en un segundo plano— con un muñeco/arlequín que toma posición protagonista. *Se miran-no se miran*, pero por sobre lo específicamente fáctico del diseño, importa la secuencia que el uno y el otro corporizan sobre un plano cromático generador de una poética propia. También es lo ilusorio, la *fantasía tocable*, lo que mueve a Guillermo Roux a incorporar trenes o muñecas a esos escenarios de energías controladas, que constituyen sus obras. O a Mario Segundo Pérez, el pintor sanjuanino, para armar un *caballo de Troya* de madera, hierro y lana, que hizo entrar al Museo Nacional de Bellas Artes³⁴ y que no se movió de las salas en las semanas de exposición.

También entre el comic, las *pictografías fileteras* y el registro paródico, el tucumano Leonel Marchesi puede acceder a ese interregno que Luis Felipe Noé ubica entre la ficción de nuestra realidad y la realidad de nuestra ficción. La ficcionalidad de Marchesi *elabora a través de los diferentes lenguajes artísticos una verdad. Lo que las palabras no pueden decir*.

Entre las nuevas tendencias, las estéticas de la evocación fluyen asimismo a través de las específicas vertientes de *tipo/arquetipo/modelo*. No son muchos quienes, dentro de la generación de los 90, articulan lenguajes colindantes a esta sintaxis

³³ Mercedes Mac Donnell-Artinf, abril 1994.

³⁴ Muestra individual, abril 2000.

semántica y morfológica. Sin embargo, de pronto Marcelo Pombo propone en *Las aventuras de Patoruzito* obras como la titulada "Frutillitas y la enredadera" (1991-92): escenario que tanto puede remontar al espacio de la historieta, cuanto a la representación modélica del personaje en sí. Alicia Herrero objetiva lo irónico en los aviones *Fokker y Farman*, (1997), de aluminio esmaltado, en los que redimensiona paralelamente la ilusión. También las tipologías de Cristina Aschiavi con sus *Mecanos-Zoos* de madera, azulejos, backlight e impresión digital, generan asociaciones intranferibles. Y Jorge Gumier Maier, con su *Gasparlandia* (2001), estructura de hierro, resina poliéster, fibra de vidrio e incrustaciones, arma una suerte de pista para que la imaginación se deslice con ruedas de fantasía.

Artistas como Adolfo Nigro, que bucean significantes en el objeto, puede levantar *La torre de Violeta* (1999), más allá de la circunstancialidad de un homenaje a su hija. Formas para jugar con la mirada, estéticas de la evocación que, con Pinochos muy plantados, pueden aparecer en la gráfica de la salteña Ofelia Garriqué: *Mentiras x metros*. Participar, también, como formas disparadoras, en los planteos de Dolores Noya o Catalina del Río. Y —¿por qué no?— desplazarse en los escenarios asociativos de la pintura de Ana Fabry, en esos *Circos criollos* (2002) tan proclives a una festividad ditirámica en estímulos.

La escultura de Osvaldo Decastelli en cartón corrugado, con visiones de *personajes sin bautismo*, según Silvia de Ambrosini, imprimen un inventario de imaginantes sin telos representativos, sin fines verosímiles. Obras como *Estigma* (1995), presentan animales para instalación que entran a significar el campo de la obsesión re-presentativa. Decastelli, en ese *Inventario de imaginantes* que concibió entre 1895 y 1995 y que bajo la solución de objetos, instalaciones y esculturas exhibió³⁵ junto a sus hombrecitos, manos, serruchos, cuchillos y planos torresgarcianos, marca una suerte de idealización de las reminiscencias. *Ruedas, manijas de dar cuerda, en la oposición de volúmenes establecen un contrapunto de efecto monumentalista que nos lleva a ubicar a sus trabajos, decididamente, dentro de una nueva disciplina escultórica.*³⁶ Maquinarias y zoomorfos que reconstruyen una fantasía creíble e inapelable.

La crítica Nelly Perazzo³⁷ habla de los objetos de Alejandra Espinosa: *siempre con la figura humana como referente, a la que fragmenta, la mutila, le añade insólitos complementos para mostrar que "la realidad está allí pero es otra cosa". Son estos objetos verdaderos juguetes-máquinas, máquinas frías a las cuales los rostros y los torsos humanos descontextualizan.* Como bien lo advierte la teórica, estas pequeñas esculturas constituyen un señalamiento crítico de una so-

³⁵ Salas Nacionales de Cultura-Palais de Glace Buenos Aires, abril 1995.

³⁶ Planteo de Decastelli-Albino Diéguez Videla. *La Prensa*, septiembre de 1993.

³⁷ Alejandra Espinosa y sus criaturas. Galería Atica. Buenos Aires, 2001.

ciudad que ubica a las personas por su utilidad: *todos tienen que existir, si no, no tienen existencia*. La sátira, la parodia, el deporte y aún cierto histrionismo de puntadas muy sutiles y finas, emerge de sus *sicarios, hombres demoledores y rompevientos*. Así, dice Perazzo, *las máquinas impecables de Espinosa completan a seres que – como las muñecas de su madre – están condenados a un solo movimiento, a una direccionalidad, a estar siempre de una misma forma*. Así también, con su concepción abierta y lúdica de la escultura, *indaga la realidad con agudo espíritu crítico, conduciéndonos traviesamente a las puertas de su enigma*.

10- SUMMARIUM TESTIMONIAE

Liliana Porter, en un diálogo con Juan Maidagan,³⁸ acusa desde la memoria su primer recuerdo lúdico. *La casa de mis padres. Una casa con jardín en el barrio de Florida, con bicicletas, subibajas, el limonero, el laurel; todo bien. (...) Lo que me gusta de ciertas obras es su obviedad, por un lado, y su confusión por el otro: es decir, clavito de verdad, clavo impreso, hilo de verdad, hilo impreso. Lo que no me parece obvio es el espacio: el espacio vacío, el espacio de la ilusión. (...) Me interesa la idea de unir para confundir o cuestionar esa relación entre lo que creemos virtual y lo que creemos real. A mí me asombra mucho esa idea de cuál es el perro, habiendo tantos perros diferentes*. Estos conceptos los aplica –Nueva York, París, Buenos Aires– con sus versiones que van del ratón Mickey al che Guevara, del kitsch al comic, de la pintura a la fotografía, del grabado a la calcografía. Desde el otro lado del catalejo, sus juguetes metafísicos contraponen la cultura de masas y la sociedad posmoderna. Su Gauchito (1995), de placa de platino, posee la verosimilitud que Porter pretende que posea, aunque aparezca como fugado de una *kermesse* pop. Es tal vez en esta tesitura que el crítico cubano arriesgue: *Si en Fantasía, la película de Disney, el ratón Mickey entraba a estrechar la mano de Stokowski, el director de orquesta, en la obra de Liliana Porter es como si fuera Stokowski el que entra a estrechar la mano de Mickey*.

Los juguetes anónimos conviven, así, con Minnie y el Conejo de Alicia en el País de las Maravillas. Elena Oliveras observa que en el mundo porteriano dominan la soledad, la incomunicación y la ternura.³⁹ *Ella abrió el camino a un nuevo campo de investigación plástica: el del juego realidad-representación (o ilusión). Muchas veces, en sus trabajos, la fotografía yuxtapuesta al objeto real o al*

³⁸ Los juguetes metafísicos de Liliana Porter, por Juan Maidagan. Página 12. 22 de junio de 1997.

³⁹ Los juguetes y los mitos populares. Clarín, 5 de julio de 1997.

dibujo hiperrealista, producía una lectura equívoca respecto al grado de realidad de cada uno de los términos.

Daniel Zelaya dixit: Comencé en 1995/1996 a incorporar imágenes de juguetes en mis pinturas (en su forma nostálgica, de hojalata, a cuerda, o madera). Fueron elegidos estos objetos lúdicos como reemplazos sugerentes de la ausencia de la figura humana (figura que se había reemplazado en mis anteriores Paisajes urbanos). Articulando en espacios ilusorios estos juguetes, inicié una serie de pinturas y acuarelas donde desde los títulos de las obras se habla de finales (del juego, del tango, de la infancia, etc.) el juguete toma la dimensión un poco irónica del fin de la inocencia y de las ilusiones de ese ser humano que no aparece representado en la tela. En mi última muestra personal titulada *De los juegos y otras ilusiones*, tomé como cita una frase de Gabriel García Márquez, perteneciente a un cuento de su autoría que creo refleja de una manera perfecta el sentido de mis pinturas actuales: "El mundo parecía un inmenso juguete a cuerda, con el cual se inventaba la vida".⁴⁰

El santafesino Abel Monasterolo interpreta su formulación del objeto como una construcción que parte, inicialmente, de una visión un tanto desordenada. A veces intuyo el final, pero no la idea o el concepto en su totalidad. Es una isla lejana; incluso en el momento de su ejecución participa como invitado el azar. Intento recuperar la manufactura artesanal. Produzco o procedo a través de ensamblajes, de fragmentos de huesos, maderas, metales, etc., desplazando en algunos casos el valor funcional hacia un valor estético.

Indago en el campo popular –agrega Monasterolo– en la memoria como medio social dónde buscar imágenes. Retomo el mito: Barthes define "el mito es un habla", por lo tanto un sistema de comunicación que, en mi caso, trato de resolver a través de la plástica. Algunos objetos-juguetes son despojados totalmente de su historia inicial, con la intención de instalarlos en un mundo propio, con una carga de actualidad, pero evidenciando un estado intemporal.

Construyo objetos, algunos con apariencia de juguetes. No trazo límites de antemano; seguramente los límites me los propondrá el material, cuyo resultado final es una zona fronteriza entre la escultura y el objeto.⁴¹

La cordobesa Alejandra Espinosa, desde el espacio escultórico sugiere que, así como hay metas pequeñas, las hay grandiosas, destinadas desde un comienzo a la fatalidad como la de los buscadores de dragones. (...) Por eso el buscador inventará todos los días la nave adecuada a cada territorio, una para cada cielo y peligro posible. Pueden atarlo, encerrarlo, acallarlo. Aún encaguecer o morir. Pero siempre renace, como larva en primavera, a veces con las alas arru-

⁴⁰ Diálogo del artista con el autor de este texto. Colón, Entre Ríos, junio 2002.

⁴¹ Diálogo del artista con el autor de este texto. Santa Fe, mayo de 2002.

gadas, pero intacta la capacidad de vuelo. Así genera su *Prototipo agrario* (2000), así su criatura-revólver titulada *Sicario* (2001) en el engarce de madera, aluminio y epoxi. Así también, después de las *Señoritas de Avignon* (1999), el *Final de Juego*: sumatoria de pintura y escultura que, en 1995, despuntó desde el Centro Cultural General Paz, de Córdoba.

11- ¿HACIA EL PELUCHE INTERACTIVO?

El mundo de la cultura observa, hoy como nunca, al mundo del poder. La visión crítica no excluye esa bipolaridad del pensamiento débil y oscilante que advierte Vattimo, frente a los significados. Entretanto, los juguetes del futuro constituyen ya algo menos que un desafío a la imbatible sofisticación de la juguetería actual. Juguetes que hoy revelan ese *descarnamiento* propio a los estadios de desvirtuación del fin, de la causalidad en sí del objeto. Juguetes patéticamente huérfanos de *un lugar para apoyar los dedos*, vacíos para compartir la imaginación, robots sin memoria.

En esa materialización del poder del *merchandising*, por contrapartida, existen experiencias que intentan recomponer escenarios. La llamada colección Muga, revela al respecto una alternativa sustentable. Rescata el recuerdo de títeres, triciclos y viejos juguetes de latón y madera, y los *rediseña* bajo la dirección de Daniel Nebot: Premio Valencia Innovación. Un conjunto de profesionales que trabajan bajo su dirección, tratan de devolver la ilusión de no haber dejado nunca de ser niños. *Toys of the future* supone una honda reflexión sobre lo infantil y los juegos asociados a ello, y constituye el punto de partida para que este diseñador investigue acerca del objeto infantil y su evolución durante el siglo XX. Nebot retorna empecinadamente a la madera, para *reinterpretar* juguetes de plástico y otras resinas. Estos son, en esencia, objetos de fuerte consonancia estética, módulos virtuales de aquéllos otros que inundaron las vidrieras de la última mitad del siglo XX y que dejaron una imagen *travestida* del trineo de madera: aquél *rosebud* que el mítico Kane, protagonizado por Orson Welles, musita en su último respiro.

Este proyecto de Nebot, tendiente a caracterizar en presente un lenguaje universal hecho de marionetas; constituye todo el *corpus* de un rediseño morfológico casi infinito, donde hasta las caras de esas marionetas pueden ser resueltas tipográficamente, sin perder por ello nada de su naturaleza y de su gracia. Y es que los cambios de los hábitos de consumo están provocando la aparición de innovaciones (algunas decididamente espúreas) en el sector del juguete. La publicidad y los nuevos films o series televisivas (desde *Toy Story*, hasta *Los Simpsons*), generan, paralelamente al acopio de recursos fantásticos como los emanados de la PC, otras áreas en la industria específica.

Proceso, tecnología, disciplina y servicio, el diseño se incorpora vivamente a una nueva vida de los objetos destinados al juego. Etapa previa a la producción, prefigura o representa el producto a nivel formal y visual. En este campo, Gabriel Songel y Beatriz García Prósper⁴² analizan desde España el valor de la tecnología en relación a la propia tipología del juego. Citan a los miniordenadores de Vtech o Tiger Toys: dos compañías en las que existe *una preocupación específica respecto al desarrollo de interfaces de los productos orientados a los más pequeños, creándose una estética característica o "estilo de diseño"*. También citan a la empresa Nathan, que con su ordenador Ordy Soft-TV une los dos campos mencionados anteriormente. Pero no sólo la tecnología informática deviene nuevos aires para esta especialización. Marcas como Little Tikes, a través del rotomoldeo, logran imprimir otros sesgos que no desdeñan la moda, lo ecológico, lo virtual. Y sin forzamientos de lo interno/externo del objeto, aparecen paralelamente fenómenos como el triciclo de Philippe Stark, para Big, o los electrodomésticos para los infantes⁴³. En este aspecto, se trata de *contextualizar cultural e históricamente el juguete, estructurando el mercado por segmentos y tipologías de productos*, más allá de la carcasa y el interfase del objeto. Nuevas metodologías para arribar a otros presupuestos, a otras respuestas frente a similares contenidos. En definitiva: otra apropiación a nuevos códigos, aunque tal vez no diferentes conductas lúdicas a las de ayer.

¿Nuevas estéticas infantiles? ¿Las casas de muñecas del Rijksmuseum de Holanda ya no *funcionan* para los niños del siglo XXI? El asombro no tiene edad; y *el tiempo* del asombro es siempre el mismo, a través de las épocas. Lo que cambia y debe darse, es un carácter de contemporaneidad al objeto, como criterios de articulación e interacción entre forma, color, materia, superficie, dinámica, referencia. Las vanguardias que movilizaron a artistas de la talla de Schwitters, Calder, Feininger, Maiakovskli o El Lissitski, para acceder a propuestas objetuales ligadas o promovidas por el juguete, continúan teniendo la misma vigencia de hace cincuenta años. Porque fueron movidas por un engranaje de genio/ingenio y se sustentaron con materiales muchas veces aleatorios, cuando no a través de ensamblajes puros. No constituyeron, en sí, divertimentos o simples alardes de la imaginación. Fueron, sí, *obras* para desafiar al humor del *homo faber*; toboganes para deslizarse y deslizarse en el doble rol de invención y uso; incorporaciones vivas del arte moderno al consumo diverso de la era post industrial.

Hoy también se da, quizá tras el encandilamiento del poder apuntado al comienzo de este capítulo, la rivalidad empresarial entre Sega y Lego —por citar dos emporios mundiales de esta industria— tras una conquista implacable de mercado.

⁴² *Cosas de niños. Tendencias e innovaciones en el sector del juguete*. Valencia, 2001.

⁴³ El instituto Tecnológico del Juguete (AIJU) y el Grupo de Investigación y Gestión del Diseño de la Universidad Politécnica de Valencia, llevan adelante un proyecto de investigación para el sector juguetero español.

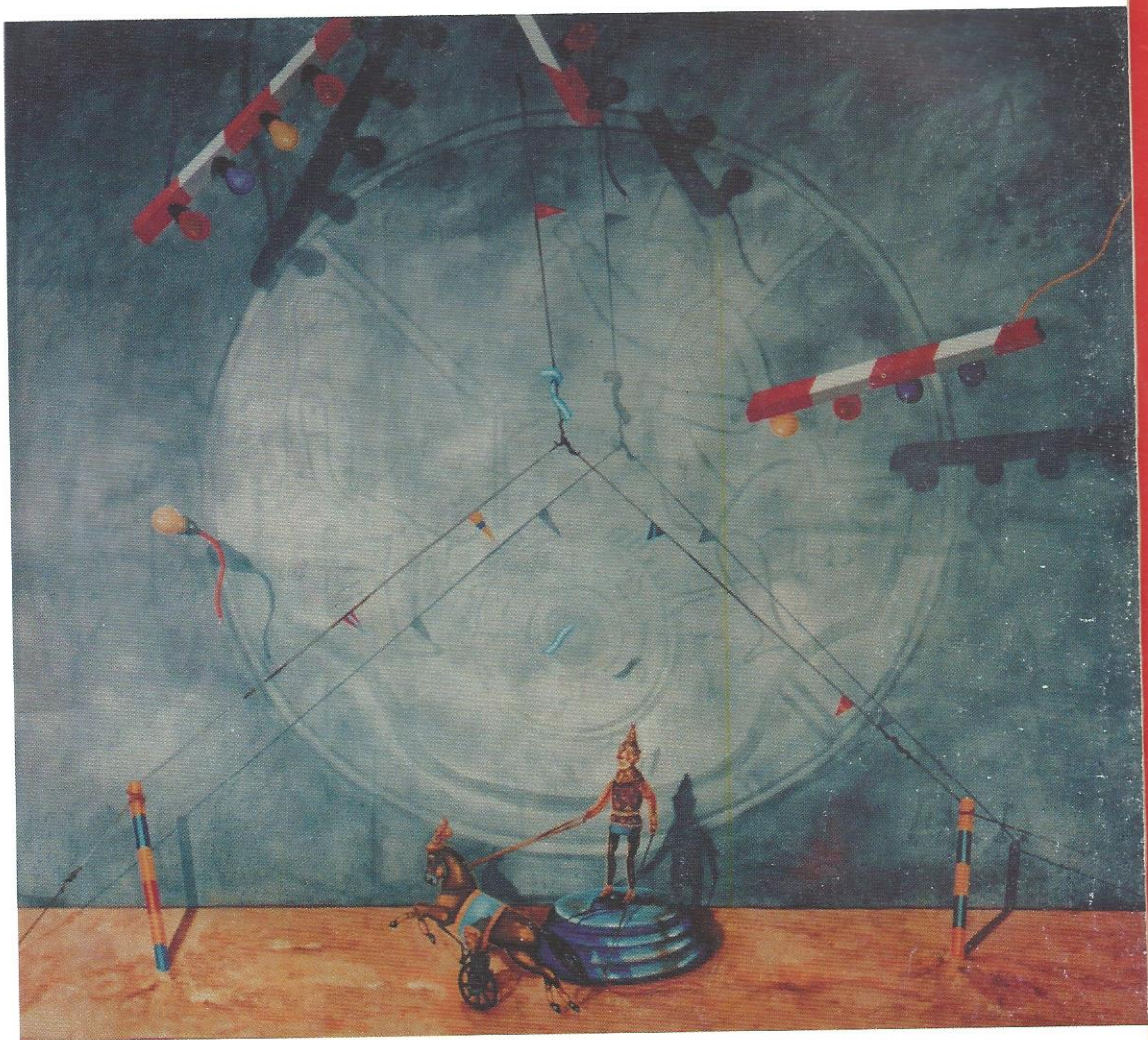
Las tortugas Ninjas abren meridianos alucinantes, justo frente al imperio de las Barbies. Muñeca de muñecas en un siglo que ha destronado el celuloide y la porcelana de otrora. Muñeca de muñecas en un tiempo en que el estilo de vida marca, más que las modas, el filo de su pauta conductal. Mil millones de Barbies han sido consumidas en 150 países del mundo desde que Ruth Handler inventó esa figura perfecta, de curvas pronunciadas, adulta en su pretendida niñez, adorada por Andy Warhol y odiada por las feministas. Imagen viva de una cultura popular contemporánea; epígono de una sociedad globalizada. La compañía juguetera Mattel, la empresa que en 1959 lanzó desde Nueva York a la feria del mundo este modelo de mujer perfecta *para reinar*, jamás pensó que el éxito superaría todas las mediciones. Y que Barbie crecería y crecería en situaciones y atuendos y que, más allá de objeto de adoración, se multiplicaría, clonalmente, en millones de Barbies. Hoy, la muñeca tiene novio. Y Ken abre otros meridianos que sólo el tiempo medirá en su exacta magnitud.

11- POSTLUDIO POSTMODERNO

Los Power Ranger están hoy en todos los cuartos de los niños de Oriente y Occidente. No son precisamente *juguets metafísicos*. Más bien, a no dudarlo, son juguetes de futuro, *armados* para una guerra intergaláctica. Lo tienen todo: poder, fuerza, ingenio. Y su popularidad pasa, extrañamente, por la masividad. Carecen de una identidad (como los juguetes de ayer), pero proclaman un consumismo arbitrario que no admite resistencias. Se mueven y son movidos por la política de la intimidación: no son juguetes para *gustar*, para armonizar. Son objetos lúdicos para fomentar la idea de lucha, de triunfo, de destreza, de muerte. La fuerza como poder hegemónico de una gestualidad interna.

Ética y estética reasignan papeles contrapuestos, aunque, en general, en muchos casos, se revelan como valores en distorsión. Es *otra belleza* la que domina la forma. Y otros comportamientos los que, de alguna manera, prevalecen invalidando pautas y criterios formativos de otrora. Asimismo, otra conceptualización del juego como vía y discurso genera su incorporación imprevista en el multiculturalismo de las nuevas tendencias. (La infancia es una pesadilla que la modernidad ha construido pacientemente).

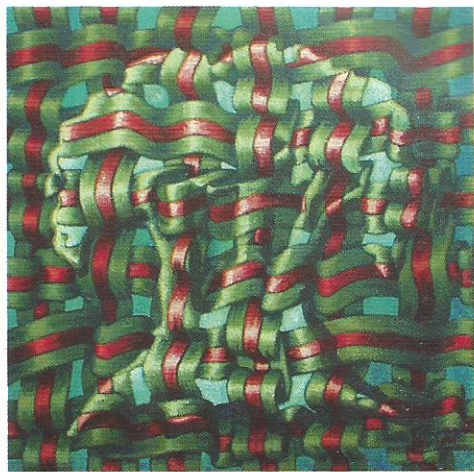
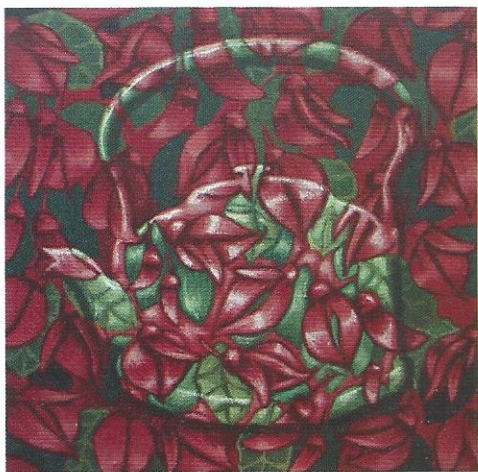
En épocas de rupturas epistemológicas, en que la cultura de masas enfrenta el eclecticismo con la efimereidad, lo heterotópico con el marketing, el kitsch con los simulacros, es difícil arribar a planteos esclarecedores. Lo real y lo ficticio conjugan fuerzas en escenarios unitarios. Y si bien, como alentaba Joseph Beuys, *todo ser humano es un artista*, la duda, el gran abismo de la duda, abre su garganta en el más patético de los silencios. ¿Marchamos hacia un arte global, acaso? Ya Benjamin advertía que la técnica no sólo influye sobre el arte, sino, lo más grave, *lo transfor-*



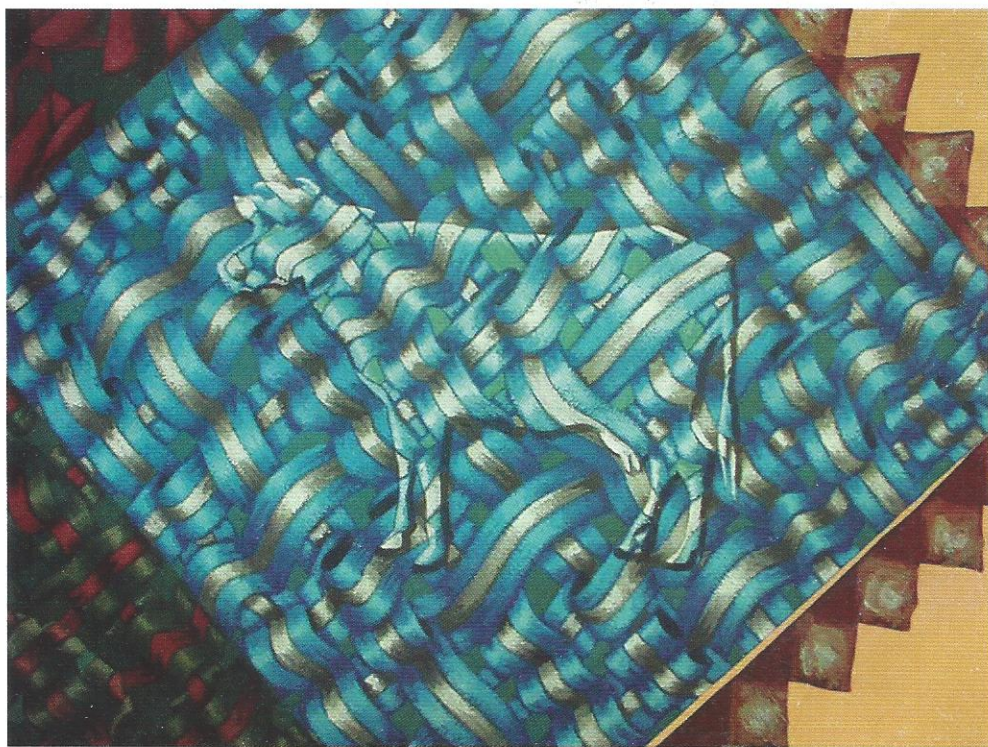
Daniel Zelaya
"El fin de la infancia" (1999)
Oleo y acrílico - 160 x 180 cm.

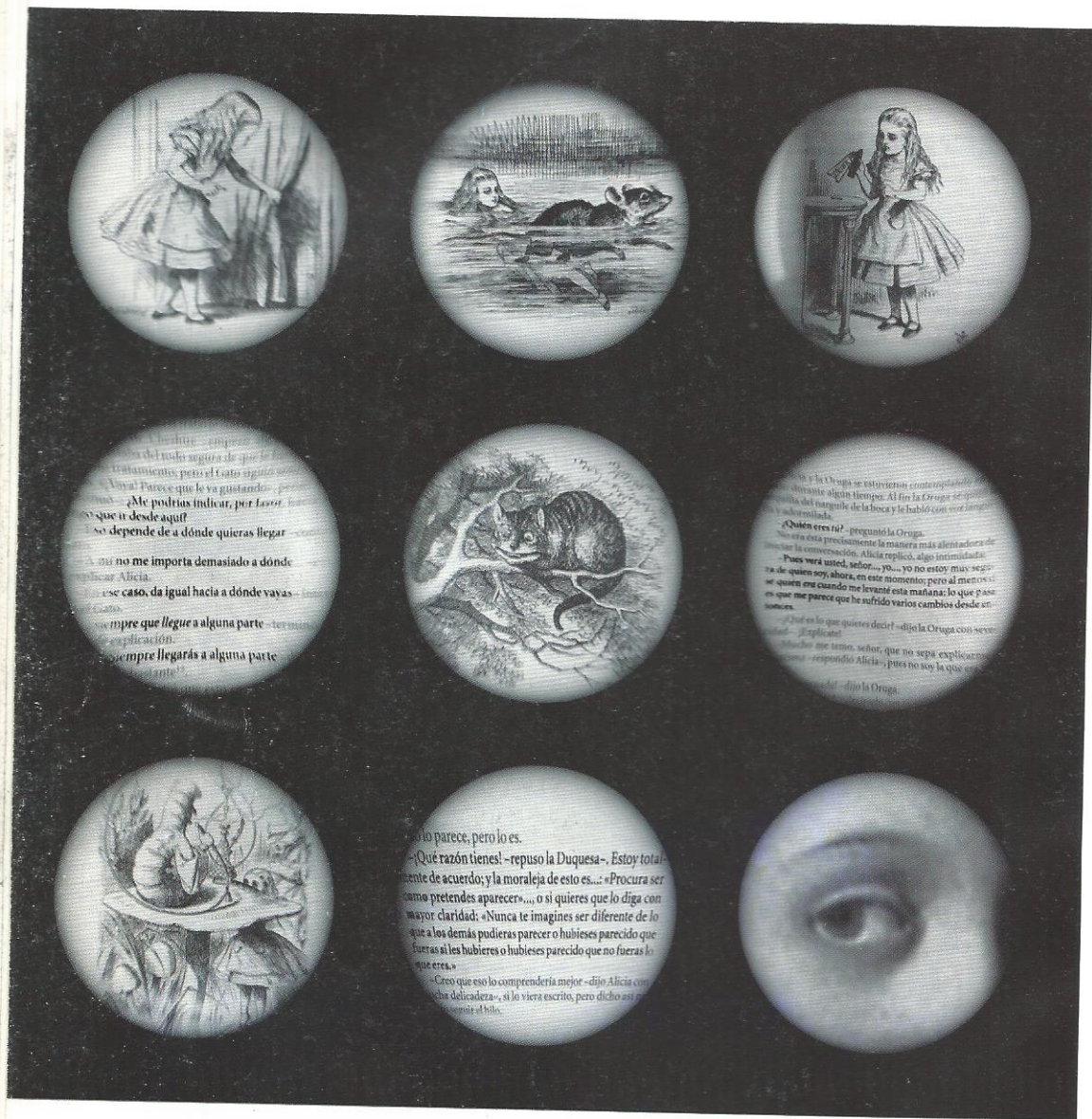


Gabriel Pertout
Viento pampero (2003)
Barrilete



Gabriel Pertout
Barrilete - Detalles





Raquel Biggio
 Alicia o el camino de la transformación (2003)
 Montaje fotográfico 70 x 70 cm

ma. La función artística accede a otras connotaciones. Y también a otros *sometimientos*. El juguete no escapa a estas leyes, en una modernidad que desdibuja roles y significados.

Sin embargo, hay una *nueva estética* de ese objeto para jugar con la mirada. Una estética desestructurante, en cierto sentido, que le da nuevo lenguaje, otra comunicación, al fetiche otrora hueco, eviscerado. El artista es quien interpreta la vuelta de tuerca para que dicho fetiche establezca nuevas coordenadas con la materia que le da vida. Otras secuencias. Otras denuncias. Otros testimonios paródicos. Otras alternativas protagónicas. Una contrapropuesta de la posmodernidad para que el juego del arte asuma una participación menos convencional y burguesa. Para que ese juego del arte se descontraiga y revitalice en nuevos hábitos de frescura, de dominio de lo frágil, de articulación de la gracia.

La *excitación de la materia*, como llama Oscar Massotta⁴⁴ a lo que la imaginación excitada ejerce sobre la superficie misma del símbolo, abre también caminos semánticos de nueva dimensión. *Congelación, parálisis, traducción, imitación, contextura, espesor, lado palpable, estofa, inducen por un lado la idea de cambio, de pasaje de un estado a otro; pero también la idea de cambio no ha venido sin arrastrar alguna transformación material.* Y el propio Massotta arriesga sobre el deslizamiento de una vieja fórmula freudiana, respecto a esta resignificación: *Aquí donde hubo las operaciones de constitución del símbolo, aquí es donde ahora hay lo imaginario.*

El juguete como expresión de una interioridad compartida. Como un enlace de tiempos no registrados. Como una contrafuerza de lo banal, del vacío que destruye. Como un significado de otros universos que continúan inexplorados aún en la visión del hombre de este siglo XXI. Inmerso en el marco de una modernidad inconclusa.

⁴⁴ *Conciencia y estructura*. Ed. Corregidor. Buenos Aires, 1990.

J. M. Taverna Irigoyen, crítico, ensayista e investigador de arte, nació en Santa Fe, Argentina. Ha desarrollado una activa labor de promoción y difusión cultural, ocupando cargos públicos del área, presidiendo fundaciones y comisiones de cultura de instituciones privadas. En la docencia, profesor de Introducción a la Crítica y de Historia de la Crítica de Arte.

Ha publicado más de diez libros, entre los que cabe citar: *Aproximación a la escultura argentina de este siglo*, *Del arte religioso a lo religioso del arte*, *Supisiche*, *Cien años de pintura en Santa Fe*, *Zapata Gollán: de la sátira gráfica al testimonio evocativo*, *La vida cabe en el arte*, *Leonardo y su Tratado de la Pintura*, etc..

Es Académico de Número de la Academia Nacional de Bellas Artes y miembro de las Asociaciones Argentina e Internacional de Críticos de Arte.

Fue crítico de arte del diario *El Litoral*, de Santa Fe, entre 1964 y 1990. Fue codirector de la revista especializada *La Actualidad en el Arte*, de Buenos Aires. Colabora en diarios y publicaciones del país y el extranjero.

Ha obtenido, entre otros, los premios ADEPA-Rizzuto, Santa Clara de Asís, Fundación Lorenzutti, Asociación Argentina de Críticos de Arte (premios Docencia, Ensayo y Prólogo del año), Alicia Moreau de Justo, Fundación Santa Fe, etc., por su labor.

Es fundador y Director del Centro Transdisciplinario de Investigaciones de Estética. Fue Director General de Cultura de la Provincia de Santa Fe y presidente de la Asociación Santafesina de Escritores (ASDE).

Curador de numerosas muestras y panoramas nacionales e internacionales.

El Juguete -una estética posmoderna- texto de J.M. Taverna Irigoyen escrito para la presentación, en el Centro Cultural Borges, de la muestra colectiva *Celebración del juguete*, fue terminado de editar -con la reproducción de algunas de las obras que integraron dicha muestra- en los talleres de Imprenta y Editorial Lux, de Santa Fe, Argentina, el 5 de agosto del año 2003.

Hay una *nueva estética* de ese objeto para jugar con la mirada. Una estética desestructurante, en cierto sentido, que le da nuevo lenguaje, otra comunicación, al fetiche otrora hueco, eviscerado. El artista es quien interpreta la vuelta de tuerca para que dicho fetiche establezca nuevas coordenadas con la materia que le da vida. Otras secuencias. Otras denuncias. Otros testimonios paródicos. Otras alternativas protagonicas. Una contrapropuesta de la posmodernidad para que el juego del arte asuma una participación menos convencional y burguesa. Para que ese *juego del arte* se descontraiga y revitalice en nuevos hábitos de frescura, de dominio de lo frágil, de articulación de la gracia.

