

Coágulos de temporalidad: la presencia de los juguetes en la literatura argentina

María José Punte

Ponencia leída en las *4TAS JORNADAS DE ESTUDIOS SOBRE LA INFANCIA. LO PÚBLICO EN LO PRIVADO Y LO PRIVADO EN LO PÚBLICO: SOCIEDAD, POLÍTICA Y ESTADO*, Universidad Nacional de General Sarmiento, Buenos Aires (Argentina), 22 al 24 de abril de 2014.

Pocas escenas deben estar más ligadas a la noción de goce que la que se ofrece en una juguetería, en la que se aúnan de manera simultánea el placer y el dolor, el sentimiento de la pérdida junto con el de la posesión. La sensación de vértigo se produce en la suma de la elevación y la caída. El abigarramiento, el exceso, ligados al *horror vacui* más placentero, son algunas de las definiciones que primero nos saltan a la vista y a la rememoración. Sigue siendo una imagen que fascina a la conciencia adulta. Por un lado, la juguetería representa la entrada a un mundo de objetos claramente inútiles pero a la vez deseables. Dicha experiencia ha quedado bien plasmada en el texto de Baudelaire, “La moral del juguete”, publicado en el año 1853, universo al que se accede de la mano de ese personaje ya fantástico de Madame Panckoucke. Quién si no una especie de hada o hechicera, alguien mágico, es el ser indicado para entrar a una dimensión paralela, que sabemos no existe en la vida cotidiana, el mundo de los juguetes. Pero que dentro de cierto período de la vida, adquiere una materialidad hiperreal. Ese universo quedará luego rodeado de una atmósfera nebulosa, borroneados los contornos en contraste con la nitidez de lo cotidiano y las rutinas. El mundo, una vez que comience a mostrar formas claras y distintas, va a ir perdiendo esa consistencia de todo indiferenciado que un infante logra atisbar cuando todavía no participa del lenguaje de los adultos, en esa topografía del estallido que es la juguetería.

La experiencia que narra Baudelaire es la de la entrada al sistema de elecciones que él parece aborrecer. La madre, obstinada, obliga al niño a no seguir su deseo, en el que deliberación y acción forman todavía un todo. Luego de una pulseada, deberá conformarse con el justo medio. Esta experiencia formadora lo conduce por el terreno de las fantasías adultas, en el que imagina los derroteros de los sujetos resultantes del pasaje por ese paraíso inconcebible, el de una habitación atiborrada de juguetes que él logró vislumbrar en la primera infancia de su anécdota. Un jardín de las delicias a la medida infantil:

El techo desaparecía entre una floración de juguetes que colgaban de él, como estalactitas maravillosas. El piso ofrecía apenas un sendero estrecho donde poner el pie. Allí había un mundo de juguetes de toda especie, desde los más caros hasta los más modestos, desde los más sencillos hasta los más complicados. (89)

No sólo da forma a la noción de belleza tal y como se moldea en la niñez, sino que materializa el afecto, la “alegría extraordinaria” (90), algo que sólo se logra entrever, pero que se sabe efímero. El juguete en sí, como objeto, puede representar la necesidad de mantener concentrado algo que es pasajero, y que se percibe como muy volátil, sea la felicidad del momento de juego, o el tiempo, que se está escapando con una coherente y fiel meticulosidad. Entonces, por un lado, cada juguete que sobrevive la infancia nos trae a la memoria determinadas situaciones con su carga de insoslayable placer. Por el otro, mantiene la materialidad histórica de ciertas épocas pasadas, nos habla en el presente de modalidades específicas tanto de producción como de consumo. Los juguetes resultan testimonios a la vez personales e históricos de un tiempo pasado.

Acto seguido, Baudelaire reconoce también otro aspecto de los juguetes, su carácter de miniatura. Al que se suma el de ser una versión mejorada, “más coloreada, limpia y reluciente” de lo real. En ese sentido es que la noción de *topoanálisis* de Gaston Bachelard sirve para entender a la juguetería, o en su versión más modesta del cajón de los juguetes, como uno de esos espacios felices, en donde se concentra la noción de posesión, de lugar defendido contra las “fuerzas adversas” (28). Se trata de un espacio en tanto que ámbito vivido, en donde queda concentrado el ser en los límites que lo protegen. Tal uno de los sentidos de la miniatura. Ahora bien, si para Bachelard la casa es un principio de integración de la subjetividad, que habla en el plano de lo imaginario de la experiencia de unificación frente a la contingencia, la juguetería parecería quedar ligada a un trazo diferente, más bien relacionado con la proliferación, la dispersión, el estallido, pero en un sentido que no resulta negativo para la subjetividad infante. Si seguimos su premisa de que es en el plano del ensueño, y no de los hechos, en donde la infancia sigue en nosotros viva y poéticamente útil (46), vale preguntarse por el rol que juega la noción de proliferación, que se presenta como necesaria y actuante.

Por su parte, Susan Stewart sostiene en su trabajo sobre la miniatura que el juguete es una encarnación física de la ficción: un dispositivo para la fantasía, un punto de origen para la narración (94). Abre un mundo interior, al abstraer al sujeto del espacio del juego social, la

plaza de juego. Jugar con algo, además, implica manipular ese objeto. En lo que respecta a la idea de animación, el deseo de dar vida al juguete se vincula para ella con el deseo de saberlo y de experimentarlo todo simultáneamente, una trascendencia que perdura más allá del fluir de la historia. Por otro lado, la modalidad del juguete animado da vida al ensueño, abriendo un mundo temporal – el del tiempo narrativo- totalmente nuevo. El mundo del juguete muestra una proyección del mundo de la vida cotidiana (96). Las dinámicas de miniaturización (o las de agigantamiento) ponen a prueba la relación entre materialidad y significado, configurando una brecha que para ella se vincula con la nostalgia. Los juguetes que representan modelos en escala, como los aviones o los autos, son nostálgicos en sentido fundamental.

Volviendo al objeto que es cada juguete en sí mismo, su carácter de miniatura puede abrir reflexiones en varios sentidos. Por un lado, desde la perspectiva del niño, el juguete se ofrece como emergente de lo que Bachelard llama la “imaginación miniaturizante”, cuyo rasgo principal tiene que ver con una cierta forma de omnipotencia. Es indudable que de ese modo se vive una fantasía de control, que está presente en muchas formas de los juegos: “Poseo el mundo tanto más cuanto mayor habilidad tenga para miniaturizarlo” (186). Acto seguido, Bachelard aclara que en la miniatura los valores se condensan y enriquecen. Hay una lógica de lo grande existiendo en lo pequeño, que no es meramente dialéctica. Funciona como una dinámica de dispersión: “Lo grande sale de lo pequeño, no por la ley lógica de una dialéctica de los contrarios, sino gracias a la liberación de todas las obligaciones de las dimensiones, liberación que es la característica misma de la actividad de la imaginación” (191). Concluye afirmando que la imaginación es una puerta estrecha que abre el mundo.

Desde otro punto de vista, el que se coloca del lado del adulto, la miniaturización encarnada por el juguete es resultado de la manera en que se aborda a la infancia en general. Baudelaire da varios dolorosos ejemplos, que surgen de esa herida que la propia madre le provoca al disminuir sus expectativas. Están los padres que no regalan juguetes, aquellos que no aceptan los “medios poéticos de pasar el tiempo” (94), porque desconocen la noción de placer. Están también los que adoptan a los juguetes como objetos de adoración, siempre a la espera de que llegue el momento adecuado para usarlos, que por supuesto nunca llega¹. Estas reflexiones bien pueden adosarse a las que plantea Roland Barthes a propósito de los juguetes franceses, que le sirven más bien como pretexto para cargar contra el modo en que los adultos

1 Ariès nos recuerda que muchos juguetes tal y como los conocemos ahora surgieron en realidad como objetos fabricados para los adultos en su función de coleccionistas (70).

toman en consideración a los niños. Lo que parece irritar a Barthes es también esta actitud que podría ser definida como de fetichización. El juguete se convierte en mero instrumento, puesto al servicio de preparar al niño para la vida adulta. Los juguetes siempre significan algo, que ya está totalmente socializado, “constituido por los mitos o las técnicas de la vida moderna adulta” (62). El niño pasa a ser una versión minúscula del adulto, con lo que el juguete lo posiciona en un rol que se limita a ser de usuario o propietario, nunca de creador. Walter Benjamin también había notado esta tendencia a ver a la infancia como una adultez en pequeño, que provoca la imposición del juguete sobre el niño, restándole el espacio de juego. Por el contrario, observa Benjamin, la relación del niño con su juguete funciona, o debería funcionar, de manera inversa: es el niño el que impone la forma a la substancia. El mundo se convierte entonces en juguete: “Puede ser que hoy ya estemos en condiciones de superar el error fundamental de considerar la carga imaginativa de los juguetes como determinante del juego del niño; en realidad, sucede más bien al revés. El niño quiere arrastrar algo y se convierte en caballo, quiere jugar con arena y se hace panadero, quiere esconderse y es ladrón o gendarme” (88).

Algo que se desprende de estas reflexiones y que circula por ellas, adquiere mayor densidad en el texto de Agamben sobre los juguetes y los ritos. Empieza definiendo a los juegos como una forma de incidir en el tiempo profano, mediante la introducción de la esfera de lo sagrado. La invasión que el juego provoca en la vida modifica el tiempo, lo acelera, pero también lo detiene: “Siendo esencialmente ritmo, alternancia, repetición, se inmoviliza ahora en la desmesurada prolongación de un único día de fiesta” (2007, 96). Si bien mediante el gesto ritual lo que se busca es la destrucción del calendario, esa dinámica tiene como fin asegurar la regeneración del tiempo humano. El vínculo entre juego y rito es de oposición y correspondencia. Ambos mantienen una relación con el calendario y con el tiempo, aunque sea antagónica: el rito fija y estructura el calendario; el juego lo altera y destruye. Entre ambos, y por medio de esa doble acción, mantienen en funcionamiento el sistema temporal.

Agamben afirma que en los juegos se reproduce la actitud de mantener objetos y comportamientos profanos. Esa apropiación se lleva a cabo, por ejemplo, mediante la miniaturización, la conversión en juguete de objetos cotidianos². Por eso es que define a los

2 Agamben aborda la cuestión de la miniaturización en otro texto en el que dedica una meditación a la figura del pesebre, que le interesa justamente porque según él ofrece una imagen histórica a través de la versión del mundo en miniatura que pone en escena. Representa el momento exacto en el que el mundo de la fábula se “despierta del ensalmo para entrar en la historia” (2007, 189). La miniaturización funciona como la cifra de una liberación profana del encantamiento que se produce por la fábula y el misterio.

niños como “ropavejeros de la humanidad”³. Ante la pregunta de cuál sea entonces la esencia del juguete, responde que se trata de algo singular, que se sitúa entre un tiempo del “una vez” y un “ya no más”. Es aquello que si bien perteneció a la esfera de lo sagrado o a la esfera práctico-económica, se actualiza como algo eminentemente histórico. Es “lo Histórico” en estado puro: en ningún otro sitio se puede captar la temporalidad de la historia en su mero valor diferencial y cualitativo. Lo que el juguete mantiene es la temporalidad humana que estaba contenida ya sea en el modelo sagrado o el económico. El juguete es una materialización de la historicidad presente en los objetos, a partir de dos dinámicas. Una, diacrónica, fragmenta o tergiversa el pasado. Otra, sincrónica, miniaturiza el presente. Mediante ambas, el juguete lo que hace es presentificar y volver tangible la temporalidad humana en sí misma, la mencionada distancia entre el “una vez” y el “ya no más”. De ahí proviene la imagen del niño que juega a los dados para referirse a una forma de temporalidad, *Aión*, la que estabiliza la permanente brecha entre el tiempo cronológico (*Cronos*) y el tiempo del acontecimiento (*Kairós*). Es el tiempo de la experiencia, pero también de lo vital, el tiempo vivido. Contiene los elementos de la repetición y del ensimismamiento, tan típicos de la actitud lúdica.

En una tesis semejante, Roger Caillois, al estudiar los juegos, plantea dos tesis opuestas, pero evita tener que optar por la una o por la otra. Su punto de partida es la idea de Huizinga quien deriva toda la cultura del juego, y que se presentaba como superadora de una concepción anterior que veía al juego como una actividad degradada de las manifestaciones culturales del mundo adulto. Caillois no pretende resolver esta antinomia, por lo que concluye que si bien el espíritu de juego es esencial a la cultura, tanto el juego como los juguetes tienen una historia por la que se constituyen en tanto que residuos de ésta. La disminución sufrida los ha despojado de su significación política y religiosa. Pero esta pérdida no ha hecho más que revelar, al aislarlo, aquello que contenía en sí mismo, el elemento estructural del juego. Les adjudica, por lo tanto, una existencia que se manifiesta de manera simultánea, ya que la relación que se establece entre los juegos y las actividades consideradas serias no es consecutiva. Finalmente concluye que el juego es una actividad paralela e independiente, no residual o degradada. El elemento que para él resiste en la actividad lúdica es el de minimizar

3 Su posición concuerda con la de Philippe Ariès cuando dice que: “There was a close connection between the communal religious ceremony and the game which formed its essential rite. Later this game lost its religious symbolism and its communal character to become at once profane and individual. In the process of becoming profane and individual, it was increasingly confined to children, whose repertory of games became the repository of collective demonstrations which were henceforth abandoned by adult society and deconsecrated” (68-69).

el riesgo. Caillois ve una relación de simultaneidad y equilibrio entre la vida de los juegos y la vida social. De modo que se pregunta si es posible analizar una sociedad o cultura a partir de los juegos que elige.

A la luz de las contribuciones al tema acumuladas a lo largo de un siglo en torno de estos objetos extraños, el interés del siguiente trabajo es aproximarse a la temática de la infancia a través de la literatura, siguiendo los rastros dejados por las presencias ambiguas de los juguetes. Es un tópico que debería aparecer como inseparable de las representaciones ligadas a la niñez. De hecho, en otras iconografías, tales como las preconizadas por las fotos, se han instalado como evidencias de un lazo que se da por supuesto. Y sin embargo, no siempre adquiere tanta centralidad en la literatura de ficción, con la excepción de algunos pocos textos como los que se verán a continuación. En los tres casos, los juguetes ocupan un protagonismo considerable en términos de organizar las matrices interpretativas de los relatos, algo que se manifiesta en su elección para el título. Las novelas abordadas, publicadas dentro de una franja temporal relativamente cercana, son *Osos* (2010) de Diego Vecchio, *Wakolda* (2011) de Lucía Puenzo, y *Kamchatka* (2003) de Marcelo Figueras. En todas aletea un particular aire generacional en esa obsesión por recuperar las huellas culturales coaguladas en los juguetes más o menos protagonistas de los eventos narrados, así como en las lecturas, juegos, canciones, etc. Es decir, está presente bajo la forma de una cierta erudición, un espectro amplio de elementos que constituyen el universo de fantasías y representaciones de la infancia, con las variantes de cada caso. Hay algo de fetichista en el deseo de hacerlos perdurar mediante la escritura. Pero también se denota una conciencia histórica que deposita en las cosas una carga insoslayable, el sello de un momento muy preciso que da cuenta de las dinámicas de fabricación, las modas, las aspiraciones sociales.

Muñecos animados

Graciela Scheines dedica un capítulo de su libro *Juegos inocentes, juegos terribles* a “Los muñecos del terror”, es decir a aquellos que emergen como el resultado a un miedo atávico hacia lo inanimado, que puede adquirir vida y volverse una amenaza. Responde a cierto grado de lógica desconfianza hacia los retos que plantea el desarrollo tecnológico, como bien quedó inmortalizado en el personaje de Mary Shelly, Frankenstein. Scheines nos recuerda que la entrada de los juguetes a las películas de terror tiene que ver con su asociación con el mundo doméstico, lo cual los convierte en “introdutores ideales del horror” (1988, 88). Refuerza su idea no del todo positiva sobre el juguete en sí, a quien esta autora le

adjudica una función pasiva en la relación del juego. El horror que plantean los muñecos animados se vincula con la inversión dentro de este vínculo, por la cual el niño pasa a ser juguete, el otro yo del muñeco en cuestión, y termina sirviéndolo. Este sería en primera instancia el argumento de la novela de Diego Vecchio, *Osos* (2010), parodiando este tópico que se liga a una ya larga tradición de autómatas y demás seres ominosos muy apreciados por la literatura gótica. El efecto humorístico que produce la novela de Vecchio emerge por el cruce entre esta tradición que está muy presente en los imaginarios ligados a la niñez, con la cultura pop que inunda hoy por hoy la iconografía infantil. De ese modo es que la novela abre con un epígrafe de una frase de Andy Warhol, mediante la que este pintor icónico del siglo XX realiza el movimiento hacia la animación de una de las figuras tal vez más ligadas al universo de la infancia, el oso de peluche. La inocencia del osito no sólo se deriva de su consistencia blanda, suave, esponjosa, ideal para acompañar a los niños cuando están en una instancia de la vida en la que los restantes objetos son una fuente permanente de peligro. El oso funciona como el objeto transicional que describe Winnicott⁴. Aquí es donde la frase de Warhol, o más bien su respuesta a la pregunta del entrevistador Daniel Bailey, hace explícita toda la carga libidinal que está presente en este muñeco tras su apariencia cándida. Éste es el desafío con el que gustosamente arremete la novela de Vecchio.

El relato empieza cuando una madre, Estrella Gutiérrez⁵, va a una juguetería a comprar un oso de peluche para su hijo Vladimir, que tiene problemas para dormir desde que perdió a su propio osito, llamado Oklahoma. La acción parece banal, pero el tono de la narración anuncia una parodia sostenida a diversos temas relacionados con la infancia, sobre todo en lo referido a las actuales estrategias de marketing. No sólo hay una evidente burla al discurso que vehiculiza estas estrategias, sino también a otros discursos, sean pedagógicos o psicológicos, que ya son parte del sentido común generalizado sobre la niñez. La situación inicial de la novela avanza desde una premisa a la que se da por sentada, y que enuncia que, como la naturaleza de los niños es ser insomnes, se crean “juguetes para niños insomnes” (10). La novela se inicia en una juguetería con un intercambio entre la madre y la vendedora, quien en un tono empático busca convencerla de las bondades de un producto: los osos para conciliar el sueño, *Sueño feliz*, de la empresa china Chang Hwan. En realidad, la

4 Para Agamben se liga al fetiche, y remite a la topología de una “tercera zona” (*topos outopos*), entre el objeto y el ser humano. Establece la relación entre ambos y lo ayuda a comprender la experiencia de lo exterior (2005, 90).

5 La novela está plagada de citas y guiños más o menos reconocibles, como esta vinculación a la figura de la madre que no da abasto para contener a sus hijos con la figura del escritor, académico y educador Fermín Estrella Gutiérrez (1900-1990)

efectividad del muñeco radica en dar vuelta la lógica de actuar sobre la voluntad del niño. Es él quien debe hacer dormir al oso, ya que como le explica la vendedora, “el niño le aplicará al oso todos los métodos que los mayores le aplicaron a él” (13). El infante es a los ojos de la mercadotecnia un ser manipulable al cual basta con ofrecerle ciertos estímulos para que reaccione de la manera deseada. En pocas palabras, un autómatas. Las estrategias que despliega la vendedora, en tanto que representante del actual sistema de mercado, exhiben el cinismo y la falta de escrúpulos necesarios para llevar a cabo sus objetivos. Terminan cosificando no sólo al niño, sino también a la madre, quien luego de esta pulseada en la juguetería, queda convertida a su vez en juguete: “Se puso a caminar mecánicamente, como si le hubieran dado cuerda” (27). En contraste con el universo adulto, los niños Verónica y Vladimir, aparecen en actitud lúdica. Juegan cuando comen, cuando se lavan los dientes, mientras esperan que la madre prepare la comida. Los resultados de esta libertad pueden llegar a ser desestabilizadores para los adultos: si se usa un cenicero de cristal de Murano como sombrero pirata, no produce sorpresa que termine hecho añicos, con la consiguiente desesperación de la madre.

Una vez presentada la situación inicial, es decir el intento por parte de una madre de encontrar un remedio para el insomnio de su hijo, el relato entra en una espiral narrativa cada vez más delirante. Se aparta de la mera parodia de discursos ligados a las pedagogías, hacia una psicodelia en la que lo central es llegar a la fuente del relato, de la acción de narrar cuentos. El oso somnífero, de nombre Otto, como es de esperar, adquiere vida. En realidad, esto se da en un contexto en donde se obliga al niño a asumir conductas adultas. La intensa parodia discursiva no pierde de vista una forma de explicación para el insomnio que parece haber escapado a la mirada de la madre. La pérdida de su anterior oso Oklahoma trauma al niño de tal manera, que no logra volver a dormir. Pero no es la falta de este objeto lo que perturba a Vladimir, por más afecto que haya investido en él. El miedo real es el temor de perder a la madre, la fuente de protección y referencia primera. La raíz del problema tiene que ver con el afecto, algo anterior tanto a las percepciones como a las palabras y al pensamiento, un “abismo sin fondo, ahí donde se disuelven todas las sustancias y es imposible articular la más mínima palabra” (52).

Aunque el relato no deja ver la sutura de la ficción, la aventura de Vladimir se va revelando como otra cosa: la fantasía de un niño contemporáneo. El oso Otto arrastra al niño hacia las entrañas de la ciudad, a un mundo subterráneo oscuro y temible, al cual se accede a través del pozo del lavarropas, símil del árbol en el que cae la Alicia de Lewis Carroll. En la

narración no sólo son reconocibles los relatos tradicionales, tales como “La bella durmiente” o “La rana y el pescador”. El cruce con un imaginario televisivo más reciente que incluye desde los personajes Winnie Pooh y el Topo Gigio, hasta la película de animación *Monster Inc.*, da pie para comprobar que estamos ante una aventura postmoderna, mediante la cual el infante recupera su papel activo al narrar. Frente a los intentos adultos de convertirlo en un autómatas cuyos deseos son fáciles de domesticar, Vladimir se posiciona como el relator que no se deja condicionar por su oso tutelar. Se inicia como una pulseada entre una geografía toda blanca, el relato que comienza en la Antártida, al cual el oso terrible cubre de imágenes negras, llenas de carbón, brea, hormigas, buitres, cuervos. Ese territorio maniqueo en blanco y negro va a ir dejando paso a una fantasía en colores que termina en una escena digna de la estética Disney, en la que la policromía se impone. El universo horrible en el que había aterrizado Vladimir se transforma gracias al arte de la rana Esmeralda. Los murciélagos pasan a ser ruiseñores; las babosas se transforman en mariposas; las hienas en conejos; los rinocerontes en cervatillos. El beso de la rana devuelve a Vladimir a su cuarto, en donde lo espera su oso Oklahoma. Y así termina este cuento, colorín colorado, con el niño finalmente dormido.

Doble de cuerpo

En torno de la figura de la muñeca es en donde más se suelen anudar aspectos ligados a lo siniestro o *Unheimlich*, por lo cuestión del tópico del Doble. En un sentido contrario a lo que se vio antes, lo ominoso tendría su fuente de irradiación en el hecho de ser un objeto inanimado, copia perfecta de lo viviente, pero no vivo. La muñeca sirve entonces para canalizar a través suyo toda una carga libidinal experimentada como negativa, y que se hace indispensable descargar por alguna vía. Esto es lo que tal vez se encuentre en la base de prácticas como la magia, el vudú. O en los rituales de enterramiento, tal y como los analiza Agamben en “El país de los juguetes” (2007, 129-155).

Las muñecas suelen ser copias sexuadas, y quedar por lo tanto ligadas a prácticas performáticas que sirven para la normativización. Las niñas reciben muñecas desde sus primeros instantes de vida, lo que ya las estaría condicionando para adecuarse a roles predeterminados y a una serie de funciones, sobre todo las vinculadas con la maternidad. Desde un comienzo las muñecas hablan tácitamente de cómo se debe construir la feminidad, de cuál es el ideal para lo que deberá llegar a ser una mujer. El juguete es un fuerte factor en la asignación de roles sociales, mediante la que se establecen prácticas de segregación

desvalorizante (Jaulin, 92). Este es uno de los temas trabajados en la novela de Lucía Puenzo, *Wakolda* (2011). Allí aparecen en realidad dos muñecas que contraponen a la manera de espejos enfrentados a dos adolescentes, Lilith y Yanka.

La novela está dividida en dos partes, cada una de las cuales lleva por título el nombre de una de las muñecas: Herlitzka y Wakolda, que es la que denomina al texto. A través de ellas, se confrontan dos culturas, una que es el resultado de la inmigración europea en Argentina; la otra que proviene de los pueblos originarios conquistados por esos inmigrantes devenidos en argentinos. La primera muñeca, Herlitzka, pertenece a Lilith, que es la protagonista de la novela. Se trata de una niña descendiente por la línea materna de alemanes y por la línea paterna de italianos. Lilith tiene doce años y padece de ciertos problemas de crecimiento, por lo que su cuerpo es demasiado pequeño para su edad. Esta diferencia genera una fuente de preocupación para sus padres y una cuota de sufrimiento para ella. La novela transcurre en los años sesenta, y narra el viaje que hacen Lilith y su familia hacia Bariloche, para ocupar un chalet que heredaron de la abuela alemana. En el transcurso de ese viaje, la familia se topa con un misterioso alemán, que los va a acompañar hasta Bariloche, y que se presenta como médico. Este personaje, que se develará ante el lector como el conocido criminal de guerra Joseph Menguele, se interesa por Lilith y sus problemas de crecimiento. A través de una serie de maniobras, logra de la madre el permiso para utilizar hormonas y experimentar con la niña mediante sus poco claros métodos científicos.

La muñeca de Lilith, Herlitzka, es un ejemplar de perfecta manufactura. Está hecha de porcelana y sus cabellos son naturales, los ojos de cristal. El artífice es el padre de Lilith, Enzo, quien se entretiene perfeccionando sus técnicas para construir muñecas, una actividad que realiza como hobby. El alemán lo convence de hacer de este hobby un negocio y de producirlas en cantidades mayores, con la intención oculta de hacer una muñeca perfecta, lo que para él implica que sea aria. Su objetivo es que sirva como contraseña entre los exiliados del nacional-socialismo escondidos en la Argentina. Una especie de código secreto. A través entonces de esta muñeca, la novela habla sobre la eugenesia, una de las obsesiones del nazismo, que se vincula tanto con el racismo como con la perversión de una ciencia puesta al servicio de la razón instrumental. El personaje de Menguele experimenta primero con Lilith, luego con sus hermanas gemelas que nacen prematuras. Deja constancia en su libreta de estos experimentos, así como de sus restantes observaciones. La mirada científica cosifica a estos seres humanos, Lilith y su familia, a los que ve como simples ejemplares manipulables. Pero sobre todo, a través de este médico se evoca al personaje del científico loco, que además

vuelca su obsesión eugenésica en la producción de esas muñecas, cuya multiplicación pesadillesca es una evidente referencia a la clonación, pero también a la matriz de un sistema autoritario: “Los moldes de yeso lo cautivaron, la posibilidad de sacar infinitos cuerpos perfectos de una misma matriz” (50).

En cuanto a la otra muñeca, Wakolda, pertenece a una chica que Lilith y su familia encuentran en el camino hacia el sur. Sorprendidos por una tormenta durante el viaje, se refugian en un rancho. Allí vive una familia de mapuches, compuesta por el padre Cumín, los hijos Lemún y Nahuel, y una chica de quince años, Yanka. Es la única mujer que se ve en la casa y está embarazada. Lilith y su familia sólo pasan una noche, pero en ese encuentro fugaz las dos chicas intercambian sus muñecas. Yanka, seducida de inmediato por la perfección de Herlitzka, se la pide. Aunque le cuesta dejarla ir, Lilith no se puede negar. Es consciente de su condición privilegiada, pero además se compadece del destino de la otra chica. Por su parte ella recibe a Wakolda, de quien Yanka afirma que tiene un don muy especial porque hace cumplir los deseos. Wakolda es una muñeca indígena, hecha de palo de incienso y tela por una Machi. A su manera, es muy delicada y bella. Yanka la tiene escondida, porque se supone que ella no es más una niña y Cumín le ha prohibido jugar con muñecas. Para Yanka, quedarse con Herlitzka es una forma de venganza o de subversión. Ella sufre una violencia por partida doble, no sólo de etnia sino también de género. Yanka, por otro lado, representa de alguna manera lo que la autora Rosi Braidotti ve como una subjetividad “nómada”. En tanto que perteneciente a un espacio opuesto a la *polis*, carente de fronteras y de límites, este personaje se identifica también con un elemento subversivo, opuesto al aparato estatal.

Las dos muñecas son diferentes no sólo por la manera en que fueron manufacturadas. Los estudios sobre juguetes apuntan que el juguete considerado en su etapa industrial impone una distancia asociada con la estilización y al sentido geométrico e induce a una concepción artificial, fáctica, de lo real (Jaulin, 194). A esta primera consideración, se suma una segunda. Las muñecas de esta novela están puestas en función de una lectura de la relación entre Europa y América en torno de su diferente grado de desarrollo industrial. Pero además parecen plantear un modo diverso de aproximarse a la experiencia de la temporalidad. Herlitzka, la muñeca europea, es una versión sofisticada, resultado de un grado más desarrollado de industrialización, más vinculada a una concepción realista del juguete. Tiene un corazón que es un reloj y que late, en referencia al modo occidental de encarar la relación con el tiempo y la productividad. Siguiendo las reflexiones de Agamben, sería un exponente de “Cronos”, el tiempo medido y pautado. Wakolda representa otro nivel de desarrollo

artesanal y una noción diferente de la historicidad. La muñeca, que lleva un talismán misterioso, cumple una función más ligada al ritual que al juego, lo que demarca según Agamben la diferencia entre las sociedades, en virtud de las gradaciones en el manejo de la sincronía y la diacronía (2007, 108-114). Por otro lado, en ese talismán secreto radicaría su poder de cumplir los deseos. El nombre de Lilith también se encuentra cargado de poder, será por eso que finalmente queda ligada a Wakolda. En el primer diálogo que cruzan la niña y el alemán, ella de inmediato le aclara que su nombre significa “monstruo de la noche”. José por su parte sabe que Lilith quiere decir algunas cosas más: demonio de la oscuridad, diablesa libidinal habitada por la rebeldía, la tentación, la transgresión y el deseo (21). De la niña se dice dos veces que es una “ninfa”, pero la connotación de su nombre le agrega toda una tradición de rebeldía femenina. No por nada su madre se llama Eva, la mujer que según el relato bíblico da origen a la humanidad. Lilith es la primera mujer de Adán, que resulta castigada por su rebelión y exiliada de la historia.

Al final de la novela, Yanka reaparece para reclamar a Wakolda, pero en cierto modo ya es tarde. Joseph ha robado el talismán. En su lugar, ha colocado algunos ojos de las muñecas que estaban construyendo, una referencia al tipo de transgresión que se le imputa a la protagonista. Lilith tuvo la oportunidad de llevar adelante su aventura. Su personaje es una figura de la “Lolita”, que representa no sólo al niño sexuado por excelencia, sino ese espacio de pasaje entre la niñez y la adultez, una indefinición que puede ser creativa y a la vez peligrosa. Responde también a lo que Kathryn Bond Stockton analiza como la figura del niño *queer*, refiriéndose a una serie de motivos que remiten a un tipo de crecimiento o desarrollo del infante en direcciones que son inesperadas para los adultos, quienes por lo tanto tienden a negarlas (3)⁶. Es lo que ella llama un crecimiento hacia los costados (*sideways*), lo que termina generando volúmenes, derivaciones inesperadas. En abismo, la novela habla no sólo sobre los peligros de la razón desatada, sino también de los deseos. Lilith juega a seducir al varón adulto, algo ya narrado mediante las diversas versiones de la Caperucita Roja. En ese movimiento de atracción y rechazo, gana en experiencia pero pierde en ingenuidad. Por eso, si bien siguió su deseo y venció el miedo, las consecuencias tanto familiares como sociales no

6 Kathryn Bond Stockton se refiere al personaje de Nabokov al que le dedica un tramo de su libro *The Queer Child*, para hablar no tanto de la sexualidad infantil, sino del posicionamiento adulto frente a esto que ella considera un niño ficcional, es decir un mecanismo. Lolita juega con el artilugio inmortalizado por Poe en el relato de la carta robada, el de esconder algo que no puede ser mostrado, mediante el recurso de ponerlo a la vista de todos. La niña exhibe de manera desfachatada justamente eso: la sexualidad infantil (120). Pero los motivos de la niña no aparecen claros o explícitos, sino mediatizados a partir de otras metáforas. Es decir, no es una niña lo que estamos viendo, sino la proyección de algo que no puede ser enunciado.

resultan inocuas. Permitir el acceso de un ser inescrupuloso como Menguele a la casa, pone en claro peligro a sus hermanos y hermanas, además de a ella misma. De varias maneras, la manipulación termina alcanzando a todos. A ella, porque su cuerpo se va convirtiendo en un campo de batalla: “Los químicos de José, tentáculos que viajaban por su sangre hasta sus extremidades, filtrándose hacia sus huesos, forzándola a crecer. Nadie imaginaba lo violento que podía ser empujar a un cuerpo a crecer cuando ésa no era su naturaleza” (Puenzo, 165); a sus hermanas, porque Menguele las usa como objeto de sus experimentaciones y casi las mata; a los padres, porque terminan siendo cómplices de un criminal.

En este caso, las muñecas cumplen con la función que Graciela Scheines le adjudica a los juguetes, que es la de abrir el juego, iniciar el movimiento. Se terminan imponiendo por la fuerza de su presencia, pero no deberían ser más que meros instrumentos para operar el pase mágico que representa la acción de jugar en sí: “El juguete funciona como palanca que activa el proceso por el cual las personas escapan de sus comportamientos habituales, se salen de sus casillas y se convierten en otros” (1988, 45). En lo que respecta al personaje de Lilith, la muñeca Wakolda le sirve como llave para realizar el tránsito desde la niñez a la siguiente etapa. Al igual que Caperucita, sabe que tiene que arriesgar, desobedecer los mandatos, y que algo perderá en el camino. Pero es el precio a pagar para iniciarse en la vida adulta. La jugada tiene avances y retrocesos. En el proceso, incluso se enferma. Su cuerpo es el tablero en donde se realizan varias de estas acciones. El lector no necesita saber cuál era el talismán que guardaba en su interior Wakolda. El deseo de Lilith fue enunciado por ella con claridad: quería crecer. Lo que encuentran al final cuando abren la muñeca, son ojos. Crecimiento queda entonces ligado a conocimiento, pulsión por saber más. O como dice Rosi Braidotti, “Knowledge is always the desire to know about desire, that is to say about things of the body as a sexual entity” (90).

El país imaginado

Si en la novela anterior, la muñeca funcionaba como un holograma del cuerpo infantil, en el caso concreto y particular de una niña, en la siguiente obra el juguete en cuestión va a funcionar en términos de alegorizar el espacio. Se trata de la novela *Kamchatka* (2003) de Marcelo Figueras, un autor que al igual que Puenzo trabajó en torno de la infancia en varias de sus obras. El nombre que da título a la novela, remite de manera muy explícita a un juego de mesa, el TEG o Juego de la Guerra, que se vuelve una matriz de interpretación para el narrador de este texto contado en primera persona. La experiencia narrada por una

subjetividad adulta, consigna una situación de su infancia en la que la vida propia, así como la de su familia, dio un vuelco dramático. El personaje tenía unos nueve años. Era abril del año 1976, a poco de comenzada la última dictadura militar. El relato comienza cuando él y su familia tienen que esconderse para escapar de la pinza que comenzaba a cerrarse sobre amplios sectores de la sociedad argentina. En el momento en que desaparece el socio del estudio de abogados en donde trabajaba el padre, la familia deberá abandonar su departamento para refugiarse durante algunas semanas en una casa quinta de las afueras. Ahí pasarán un tiempo juntos, hasta que los padres, percibiéndose cada vez más acorralados, se verán obligados a dejar a los dos niños con los abuelos. Esta va a ser la última vez que el protagonista vea a sus padres. En el momento de la despedida, el papá susurra a su hijo en el oído la palabra “Kamchatka”. Remite a un lazo tramado en el correr de esos días que pasan en la casa, y va a quedar como una contraseña entre ellos. Kamchatka es el lugar de la resistencia, un lugar para sobrevivir.

Daniela Pelegrinelli, al referirse a los juguetes, dice que tanto éstos como las fotografías crean un artificio que nos lleva a una vida que hemos dejado atrás. Pero que esa vida nunca nos deja del todo (11). En los juguetes se concentra algo de los momentos de felicidad, que son parte de la vida infantil, aunque no constituyan su totalidad. Los juguetes, por otro lado, no son inocentes. Se encuentran moldeados por la cultura, pero también son producto de una industria. Reflejan tanto los aspectos positivos como negativos de una época. Esto es algo que se ve con artera claridad en la novela de Figueras. Aunque no necesariamente haya sido su propósito, la elección de este juego de mesa en particular para referirse al período que va desde 1976 a 1983 resulta muy iluminador. Sobre todo, si se tiene en cuenta que el Juego del TEG salió al mercado en Argentina ese mismo año de 1976. Pelegrinelli también hace notar que los juguetes anudan significados entre las generaciones o crean identidad dentro de una misma generación, encarnan un clima de época. Termina siendo muy sugestivo narrar la dictadura desde este Juego de la Guerra. El TEG o Plan Táctico y Estratégico de la Guerra está inspirado en un juego creado en Francia en 1950, cuyos derechos fueron comprados luego para los Estados Unidos en 1958 y rebautizado *Risk*. En su versión argentina, se propone como un juego de tablero en el que se despliega un escenario de conflicto bélico entre cincuenta países. Los países se reparten al comienzo entre los jugadores, que los ocupan mediante fichas de colores. Los participantes tienen un objetivo secreto a cumplir, que se asigna por azar y es desconocido por los otros. Existe además un objetivo general que consiste en ocupar treinta países. Es un juego en donde las habilidades principales son la táctica y la

estrategia, pero también se utilizan dados, con lo que se incluye el elemento del azar.

En la novela, el padre compra el juego en el momento en que se mudan a la casa prestada, lo que implica para los dos niños un cambio considerable de sus rutinas, con el consiguiente socavamiento de sus certezas. Se escapan con lo que llevan puesto, porque la urgencia de la situación no les da tiempo para pasar por su departamento hasta unos días más tarde. El padre toma en cuenta lo molesto y traumático para los dos niños, y les compra a cada uno un juguete⁷. Al menor, un muñeco de Goofy⁸. Al mayor, a quien en la obra se llamará todo el tiempo “Harry”, el juego del TEG. Una consecuencia de la vida en la clandestinidad es que todos deberán usar un nombre falso. El protagonista, que se encuentra en un momento de particular fascinación por el personaje del escapista Harry Houdini, adopta su nombre. Así que los niños no solo pierden su casa, su escuela, sus amigos, sus juguetes. También deben dejar por un tiempo su identidad. Padre e hijo se trenzarán en algunas batallas alrededor del tablero del TEG, situación que va a servir para tramar una forma de complicidad entre ellos, y un vínculo indestructible que servirá para sobrellevar la pérdida. Ese espacio utópico, fantasmático, es el que va a pasar a llamarse Kamchatka, como el país inventado del tablero del TEG. Un lugar, que aunque resulte paradójico, va a servir para la subjetividad narradora como un refugio ante la adversidad: “Desde entonces, cada vez que el partido vino malo, me quedé en Kamchatka y sobreviví” (329).

A pesar de estar narrada desde una perspectiva adulta, que busca dar cuenta del modo de capitalizar una experiencia traumática, la novela se propone recrear una subjetividad infantil a partir de varios recursos. Sobre todo mediante el uso de los juegos, los juguetes, y de las actividades lúdicas en general. La novela comienza cuando el protagonista está jugando con su amigo Bertuccio al Ahorcado. La palabra que tiene que descubrir, y no logra porque la madre lo interrumpe, es “Abracadabra”. Esta palabra resulta premonitoria del tema que ocupará las semanas siguientes, la fascinación por el personaje de Houdini. Funciona como

7 En lo referido a esta cuestión, P.N. Deniuel opina que los gestos y políticas que rodean al juguete sirven para repensar el sistema del don y el intercambio de objetos en nuestra civilización. Dar significa deshacerse de una parte de sí con una intención precisa. El objeto contiene entonces una “demanda”, por lo tanto una parte del otro, del que recibe, que está inscrita en el hecho de donar. Es una manera que tiene el donador de hacerse reconocer y de afirmar una cierta superioridad. El regalo es considerado como un tributo pagado a la infancia por el adulto y asegura una puesta en dependencia del uno en relación con el otro (Jaulin, 154).

8 El muñeco de Goofy aparece mencionado en la novela para trabajar el significado que el niño coloca en estos objetos y que suele escaparse a los adultos. El hermano menor tiene un Goofy de tela, que queda en el departamento. El padre le compra una versión en plástico, que es rechazada por irreal. El material del plástico aparece en las reflexiones sobre juguetes como la desnaturalización de estos objetos. Ya lo decía Barthes en sus *Mitologías*, pero aparece más analizado en los textos reunidos por Jaulin. Es un signo de la industrialización del juguete, con el alejamiento que esto implica no sólo entre naturaleza y ser humano, sino también entre infancia y mundo circundante (177), así como del pasaje del objeto-símbolo al objeto-signo.

una manera inconsciente de no perder el lazo con las personas queridas, en este caso el compañero de clase y amigo, Bertuccio. Cuando llegan a la casa, el niño encuentra un libro sobre el personaje estrambótico de Houdini. De ahí en más, se dedicará a emularlo, a entrenarse para poder llegar a ser algún día un “escapista”. La desmitificación de la magia a partir de la distinción entre ser mago o hacer escapismo, no sólo es sintomática de esta familia que además de agnóstica se presenta como muy esclarecida. El padre, como ya se dijo, es abogado; la madre es bióloga. El discurso de la ciencia está muy presente en todas las apreciaciones que recibimos de este niño. De hecho, la narración se encuentra estructurada en cinco materias escolares: biología, geografía, lenguaje, astronomía, historia. De cada una de ellas, el protagonista va a sacar alguna enseñanza útil para la vida.

Varias de las escenas de juego, que están ligadas a determinados aprendizajes, tienen lugar entre Harry y Lucas, un joven de dieciséis años a quien los padres dan albergue por un tiempo. Este chico misterioso, que debe mantener también su identidad en secreto, es recibido con mucho escepticismo por parte de Harry. En primer lugar, porque cuando la madre anuncia que va a venir un “chico”, Harry y su hermano temen que los padres adopten a un tercero. Para su sorpresa, Lucas resulta ser “el chico más grande del mundo” (150). A pesar de la primera resistencia, Lucas irá ganando la confianza de Harry. No sólo lo ayuda a entrenarse para poder convertirse en escapista. Ambos ocupan el tiempo discutiendo cuestiones de capital importancia, como por ejemplo si Batman es o no mejor héroe que Superman. La presencia de Lucas adquiere centralidad en la sección dedicada a Lenguaje, porque la relación de ambos se cimienta sobre la palabra, a través de las conversaciones. Lucas le enseña que todo en la vida se aprende, que es cuestión de entrenamiento. También comparten la fascinación por ciertos programas de televisión, como la serie *Los Invasores*⁹. Tanto los juegos como las mitologías surgidas en las iconografías pop, están al servicio de otros temas más dramáticos. Entrenarse para escapar, ser capaz de comportarse como un héroe, decodificar la situación política en términos de invasión extraterrestre, son todos elementos que si bien parecen teñir la realidad de fantasía infantil, sirven para recrear un determinado imaginario que quedó congelado en un particular momento histórico. El objetivo es recuperar

9 La mención a esta serie norteamericana emitida entre 1967 y 1968, constituye una evidente marca generacional. Aparece en la novela de Alan Pauls, *Historia del llanto* (2007), y se puede ligar también a las escenas que Albertina Carri incluye en su film documental, *Los rubios* (2003), mediante las que se refiere de modo alegórico al secuestro de sus padres a través de figuras de Playmobil. En todos los casos se realiza una lectura de la situación política, la dictadura militar, a través de un lenguaje televisivo que remite a un determinado imaginario así como a una competencia cultural. En ellos se define la generación nacida en los años sesenta.

algo de esa experiencia, aunque sólo sea a través de sugerencias, impresiones, rememoraciones. Son rendijas mediante las que se pueden colar los aspectos afectivos, ya que no los discursivos, entendidos como mera reconstrucción. Tal vez responda a lo que el psicoanalista Erik Erikson hace notar cuando dice que los niños tienden a expresar en las configuraciones espaciales lo que no pueden o no se atreve a decir (24). Como bien se especifica en un primer epígrafe tomado de la novela *Moby Dick*, los verdaderos lugares nunca están en un mapa. Por eso, el mapa imaginario del TEG y su país de fantasía Kamchatka constituyen el verdadero mapa para encontrar la experiencia de lo narrado por Harry, cuya identidad parece haber quedado encerrada en ese tablero, con sus casilleros fastos y nefastos, algo que puede ser sintetizado en una de las varias enseñanzas que enuncia el narrador: “La vida es injusta pero tiene sus momentos” (167).

De juguetes a jugadores

En el libro *Jeux et jouets*, resultado de un proyecto de estudios de etno-tecnología realizados en Francia a fines de los años setenta, varios autores abordan al juguete a partir de la premisa de que éste es un buen objeto de estudio, porque constituye uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos circundantes. Además los juguetes se presentan como el microcosmos de nuestro universo, funcionando a la vez como lo que porta la palabra y como su eco. Se corresponden con un proyecto de civilización, ya que son creados por los adultos y tienen una intención ligada a una función de integración. El simple objeto lúdico significa una práctica social y revela la organización ideológica, cultural, mental, de nuestras sociedades industriales. Los juguetes son, por otra parte, el objeto de consumo corriente más tardíamente industrializado en nuestras sociedades occidentales. Los juguetes devienen una propiedad que se adquiere, se captura, y se guarda con celo: “un enjeu au lieu d'un jeu” (Jaulin, 43). Por otra parte, más allá de los estudios que contextualizan el surgimiento y producción de estos objetos, los autores comprenden que el tema de los juguetes permite entrar al corazón de la infancia y sus secretos. Los recuerdos de juguetes se encuentran mezclados con sentimientos inconscientes que dan la impresión de vivir y de desatar nudos íntimos.

Desde el punto de vista del psicoanálisis, los juegos se vinculan con los esfuerzos que realiza el yo infantil para lograr una síntesis, algo que fue establecido por Freud (Erikson, 188). Son evidentes acciones reguladoras, que para que funcionen, tienen que ser limitadas en el espacio y el tiempo. En el niño, se oscila a pensar que el juego es su trabajo o que no tiene

ningún sentido, o que es una mera actividad catártica para liberar energías. En realidad el juego, bajo la forma de la repetición, le sirve al niño para adaptarse a una situación difícil y elaborar una estrategia en vistas a manejar objetos nuevos. La actividad del juego que comienza con lo que Erikson llama el *juego autocósmico*, se va ampliando en una figura que puede definirse como de círculos concéntricos. Los juguetes irrumpirían entonces en la etapa que Erikson denomina como *microesfera*, en pequeño nudo de juguetes susceptibles de manipular, en la que el niño genera un espacio que funciona como un puerto seguro, al que puede volver cuando necesita “reparaciones” (199). Ese ámbito se amplía luego constituyendo la *macroesfera*, que es el mundo compartido con los otros. Estas tres esferas demarcan etapas de aprendizaje. Erikson concluye afirmando que “Propongo la teoría de que el juego del niño es la forma infantil de la capacidad humana para manejar la experiencia mediante la creación de situaciones modelo y para dominar la realidad mediante el experimento y el planeamiento” (199-200).

Esto se aplica certeramente al uso que en las tres novelas se le da a los juguetes. En *Osos*, si bien se trabaja a conciencia dos temas muy actuales, a saber los problemas que plantea la sociedad de consumo y la normativización a través de todos los medios posibles, la potencia que abre el relato le permite al infante contrarrestar mediante la fantasía los cercos impuestos por los diversos actores sociales que lo rodean (los padres, la televisión, el mercado). El espacio de juego es abierto aquí por la narración, el goce que produce la acción de contar cuentos. El sujeto infantil, Vladimir, se escapa a sus mundos de fantasías, creados a partir de un collage de representaciones, como una manera de integrar su yo, de alcanzar un grado propio de autonomía a pesar de sus limitadas posibilidades.

Wakolda pone en escena una etapa de desarrollo posterior, con otras dificultades en lo que se refiere al control de la fuerza libidinal. Aquí el terreno de juego se vuelve real, no sólo porque la protagonista instaaura el cuerpo como campo de batalla, sino porque los oponentes son también personas de carne y hueso. La cuestión biopolítica se hace más dramática, en virtud del tratamiento que se le da a la relación de la medicina, la salud, y ciertos ideales de belleza. Aparece tratada la problemática del abuso sexual, un tema muy espinoso si se piensa desde la autonomía infantil.

La situación de Harry, protagonista de *Kamchatka*, difiere en gran medida sobre todo a partir del tratamiento narrativo con el que se encara la distancia entre presente y pasado de lo relatado. El punto de vista es adulto, aunque se intenta recrear una subjetividad infante. En primera instancia Harry aparece como más bien sometido por una situación sumamente

ominosa que no le deja márgenes de elección. Los juegos, sean bajo la forma del TEG o de las diversas actividades que realiza durante ese tiempo, permanecen en la memoria y le sirven para organizar o dar inteligibilidad a la experiencia vivida y a la pérdida sufrida. Además de corporizar un aprendizaje, es recuperado como el instrumento para realizar un trabajo de duelo.

El infante en cada caso actúa como lo que Graciela Scheines considera auténticos jugadores, porque recrean al juego en cada jugada, lo dominan desplegando su imaginación y su inteligencia (1981, 309). En los tres textos se pone en escena esta pulseada entre niños y juguetes para ver quién domina y quien termina ganando la partida. El cambio en la dirección del uso del objeto funciona como un mapa del movimiento que se produce en términos de superar la dominación que se ejerce sobre el objeto mismo al fijar ciertas normas. Los juguetes finalmente se caracterizan porque escapan a las reglas de uso, y en ese sentido configuran un espacio de libertad. Con independencia de su origen, de su historia y variable papel antropológico, los juguetes seguirán estando allí, para demarcar un territorio feliz pero también para certificar un tiempo. O la experiencia que corroboraba la escritora Norah Lange cada Navidad:

A la mañana, un gran bebé de ojos movibles, un juego de paciencia, el tic-tac de un reloj, repetían la certidumbre de esa noche perfecta y que, sin embargo, me gustaba más al contemplarla desde el día siguiente, en la realidad tangible de los regalos que verificaban su existencia rápida, misteriosa y tierna (97).

Bibliografía citada:

Agamben, Giorgio (2005 [1977]). *Stanzas*. Zürich, Diaphanes.

Agamben, Giorgio (2007 [1978]). *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*. Trad. Silvio Mattoni. Buenos Aires, Adriana Hidalgo.

Ariès, Philippe (1962). *Centuries of Childhood. A Social History of Family Life*. Trad. Robert Baldick. New York, Alfred A. Knopf.

Bachelard, Gastón (1990 [1965]). *La poética del espacio*. Mexico, FCE.

Barthes, Roland (2010 [1957]). “Juguetes”. *Mitologías*. Buenos Aires, Siglo Veintiuno, 62-64.

Baudelaire, Charles (1954). “La moral del juguete”. *El arte romántico*. Trad. F. J. Solero. Buenos Aires, Schapire, 89-95.

- Benjamin, Walter (1989 [1969]). *Escritos La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Trad. Juan J. Thomas. Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión.
- Braidotti, Rosi (1994). *Nomadic Subjects. Embodiment and sexual difference in contemporary feminist theory*. New York, Columbia University Press.
- Caillois, Roger (1998 [1958]). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris, Gallimard.
- Erikson, Erik H. (1973 [1959]). *Infancia y sociedad*. Trad. Noemí Rosenblatt. Buenos Aires, Ediciones Hormé.
- Figueras, Marcelo (2003). *Kamchatka*. Madrid, Alfaguara.
- Jaulin, Robert (1979). *Jeux et jouets. Essai d'ethnologie*. Paris, Aubier.
- Lange, Norah (1957 [1937]). *Cuadernos de infancia*. Buenos Aires, Losada.
- Pelegrinelli, Daniela (2010). *Diccionario de Juguetes Argentinos. Infancia, industria y educación 1880-1965*. Buenos Aires, El juguete ilustrado Editor.
- Puenzo, Lucía (2011). *Wakolda*. Buenos Aires, Emecé.
- Punte, María José (2013). “El retorno a los bosques encantados: infancia y monstruosidad en ficciones del Sur”. *Revista Aisthesis*. Pontificia Universidad de Chile, N°54, 287-301.
- Scheines, Graciela (1988). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires, Eudeba.
- Scheines, Graciela (1981). *Juguetes y jugadores*. Buenos Aires, Editorial de Belgrano.
- Stockton, Kathryn B. (2009). *The Queer Child. Or Growing Sideways in the Twentieth Century*. Durham and London, Duke University Press.
- Stewart, Susan (2013 [1993]). *El ansia. Narrativas de la miniatura, lo gigantesco, el souvenir y la colección*. Trad. Adriana Astutti. Rosario, Beatriz Viterbo/ UNR.
- Vecchio, Diego (2010). *Osos*. Rosario, Beatriz Viterbo.