

# El juguete como personaje

Gianni Rodari no ha muerto, por más que se empeñen en hacernos creer lo contrario. El recuerdo de las personas dura 10 años, de los artistas 100 y de los genios ni se sabe. Rodari con su arte de inventar historias ocupa el tercer escalón, es un gestor de artistas, es la línea divisoria entre el ayer y el mañana en la narrativa infantil; entierra esa forma clásica y pasiva del cuento, obligándonos -sin que nos demos cuenta- a ser autores, a transformar el absurdo en lógica, a romper, deshacer, rehacer y componer los mitos sagrados a nuestro antojo.

En este capítulo de "la Gramática de la Fantasía" nos presenta su visión del juguete, instrumento para crear cuentos. Con su publicación, T.E. quiere rendir homenaje al maestro italiano.

Entre el mundo de los juguetes y el mundo de los adultos hay una relación menos clara de lo que a primera vista puede parecer: algunas veces, los juguetes aparecen "por caída", otras por conquista. Ciertas cosas que en el mundo adulto han tenido en alguna ocasión gran importancia, aceptan la reducción a juguetes, con tal de no desaparecer, cuando su época se acaba. Así el arco y las flechas, cuando han dejado de servir en los campos de batalla han aceptado convertirse en instrumentos de juego. Las máscaras están renunciando a realizar su papel en el carnaval adulto y se convierten en monopolio infantil. Las muñecas, antes de contentarse con ser objetos de-juego para niños, fueron objetos sacros y rituales. Pero también los objetos más banales pueden descender de su pedestal cotidiano: un viejo despertador roto reducido a juguete, podría vivir el acontecimiento como una promoción. Los baúles olvidados en la buhardilla y descubiertos por los niños que los reincorporan a la vida, con todos sus tesoros escondidos, ¿"caen" o "suben"?

Por conquista infantil, en cambio, se convierten en juguetes-a través de oportunas metamorfosis- cosas, animales y máquinas. Se convierten en juegos las artes, los oficios y las profesiones. Ciertamente, es la industria del juguete la que fabrica trenes, coches, ajuares para muñecas, y equipos de "pequeño químico", en una incesante miniaturización del mundo adulto que no olvida los mini-tanques y los mini-misiles. Pero la necesidad del niño de imitar al adulto no es una invención de la industria, no es una exigencia inducida; forma parte de su voluntad de crecer.

El mundo de los juguetes es, por tanto, un mundo complejo. También lo es la actitud del niño hacia el juguete. Por una parte obedece a sus sugerencias, aprendiendo a usarlo para el juego a que es destinado, recorriendo todas las posibilidades que ofrece; por otra parte, lo usa como un medio para expresarse, encargándolo casi de representar sus dramas. El juguete es el mundo que él quiere conquistar y con el que se mide (de aquí la necesidad de desmontarlo para ver como está hecho; o de destruirlo); pero también es una proyección, una prolongación de su persona.

La niña que juega con sus muñecas y con su extensísimo ajuar, muebles, cacharos, platos, electrodomésticos, casas y pueblos en miniatura, recapitula en el juego todos sus conocimientos sobre la vida doméstica, se ejercita en la manipulación de objetos, en montarlos y desmontarlos, en dar a cada uno un espacio y una función; pero al mismo tiempo las muñecas le sirven para dramatizar sus propias relaciones, y eventualmente sus conflictos. Chilla a las muñecas con las mismas palabras con que le ha gritado su madre, para descargar sobre ellas cualquier sentido de culpa. La misma para expresar su necesidad de afecto. Puede escoger una para amar y odiar en manera especial, representando al

hermanito del que está celosa. Estos juegos simbólicos, como ha escrito Piaget, constituyen una "auténtica actividad del pensamiento".

Frecuentemente, mientras juega, el niño habla consigo mismo, contándose el juego, animando a los juguetes, o separándose de ellos para seguir los ecos de una palabra, de un recuerdo repentino.

Aparte de algunas acertadísimas observaciones de Francesco De Bartolomeis sobre el "monólogo colectivo" de los niños que juegan juntos en un jardín de infancia -juntos, por decirlo de alguna forma, porque cada uno juega por su parte, y no "dialoga" con los otros, sino que todos, como máximo, "monologan" en voz alta- no conozco que el "monólogo" del niño mientras juega haya sido estudiado como merecía. Pienso que un estudio de este tipo nos daría muchas cosas que aún no sabemos sobre la relación entre el niño y el juguete, y que serían esenciales para una "gramática de la fantasía". Estoy seguro de que centenares de invenciones se pierden sin remedio por causa de nuestra distracción.

¿Cuántas palabras pronuncia en una hora un niño que juega con los elementos del mecano? ¿Qué tipo de palabras? ¿Hasta qué punto se refieren a la estrategia y a la táctica del juego, y hasta qué punto son autónomas de él? ¿Qué piezas se convierten inesperadamente en personajes, reciben un nombre, se ponen a actuar por su cuenta, tienen aventuras individuales? ¿Qué asociaciones de ideas se manifiestan en el curso del juego? ¿Con una observación atenta, qué significados podremos atribuir a los gestos, a los procesos de la simbolización, a la distribución misma de las piezas? Solamente sabemos - porque pacientes estudiosos lo han probado experimentalmente que los niños tienden a construir verticalmente, y las niñas a construir espacios cerrados, estableciendo una correspondencia entre estructura de la imaginación y estructura fisiológica que es fascinante y casi increíble para profanos como nosotros. Pero es demasiado poco con respecto a lo que se querría saber.

Inventar historias con juguetes es casi natural, es algo que se produce por sí solo cuando se juega con los niños: la historia no es otra cosa que una prolongación, un desarrollo, una explosión festiva del juguete. Lo saben todos los padres que encuentran tiempo para jugar con sus hijos a muñecas, a construcciones, a carreras de coches: una actividad que debería ser obligatoria (y posible, naturalmente).

El adulto tiene con respecto al niño, cuando juega con él, la ventaja de disponer de una experiencia más vasta, y por tanto puede llegar más lejos con la imaginación. Precisamente por eso es por lo que a los niños les gusta tener a los padres como compañeros de juego. Por ejemplo, si construyen juntos, el adulto sabe calcular mejor proporciones y equilibrios, posee un repertorio mucho más rico de formas a imitar, etc. El juego se enriquece, aumenta en organicidad y duración, se abre sobre nuevos horizontes.

No se trata de jugar "en lugar del niño", relegándolo al humillante papel de espectador. Se trata de ponerse a su servicio. Es él quien manda. Se juega "con él", "para él", para estimular su capacidad inventiva, para proporcionarle nuevos instrumentos que pueda usar cuando juegue solo, para enseñarle a jugar. Y mientras se juega, se habla. Se aprende de él a hablar a los piezas del juego, a darles nombres y papeles, a transformar un error en una invención, un gesto en una historia, utilizando lo que Brunner en "Il conoscere" (Roma 1970, p. 5 1) llama "la libertad de ser dominados por el objeto"; pero también -como hace el niño- se trata de confiar a las piezas mensajes secretos, para que sean éstas las que digan al niño que se le quiere, que puede contar con nosotros, que nuestra fuerza es suya.

Nace así, durante el juego, un "teatro" en el que actúan el oso de trapo y la mini-grúa, las casitas y los cochecitos, entran en escena amigos y parientes, aparecen y desaparecen personajes fabulosos.

En este juego tanto el niño como el adulto encuentran el aburrimiento sólo si limitan el juguete a su papel técnico, rápidamente explorado, rápidamente agotado. Son necesarios los cambios de escena, las sorpresas, los saltos en el absurdo que favorecen los descubrimientos.

Los adultos con buena voluntad no se cansarán de aprender del niño los principios esenciales de la "dramatización"; y serán después ellos quienes llevarán esta dramatización a un nivel más alto y estimulante del que es capaz, con su débil y limitada fuerza, el pequeño inventor.