

Los juguetes de la infancia: intervención y diálogo intergeneracional

Childhood toys: intervention and intergenerational dialogue

*Ana M. Montenegro**

*Angela Ridao***

Resumen

Este trabajo sintetiza los alcances del Proyecto "Los juguetes de la infancia: historia y mediación" donde a la confluencia interdisciplinar para el abordaje del juego y el juguete se sumó la posibilidad de intervenir en su preservación. Esto fue posible porque los campos de la Historia de la educación y la Epistemología de lo lúdico convergieron con el accionar del Museo del juguete de Tandil. Las reflexiones teóricas y las intervenciones analizadas en este trabajo se orientaron a revitalizar un diálogo, un encuentro entre el patrimonio lúdico portador de historias, valores, afectos y cosmovisiones socio-culturales; los que mediaban en su construcción y/o venta y los niños actuales, que aún muñidos de otras lógicas se vinculan desde la particularidad de esos juguetes con los niños del pasado.

Palabras claves: juego y juguetes; memoria colectiva y relato biográfico; museo y patrimonio; diálogo intergeneracional.

Abstract

This work summarizes the scope of the project "Childhood toys: history and mediation" where at the interdisciplinary intersection for the approach to the game and toy, joined by the possibility of intervention in its preservation. This was possible because the fields of the history of education and epistemology of playfulness converged with the actions of Tandil Toy Museum. Theoretical reflections and interventions analyzed in this work, is oriented to reinvigorate a dialogue, a meeting between the playful heritage stories, values, emotions and socio-cultural worldviews carrier; who is mediating in its construction and/or sale and today's kids, yet introjection of other logics are linked from the particularity of these toys to children in the past.

Key words: game and toys; collective memory and biographical account; Museum and heritage; dialogue between generations.

*Doctora en Filosofía y Ciencias de la Educación, UNED. Docente de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Investigadora del NEES (Núcleo de Estudios Educativos y Sociales) – Universidad Nacional del Centro de la Pcia de Buenos Aires

**Master en Creatividad Aplicada Total. Docente de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires y del Instituto Superior San José. Investigadora del NEES (Núcleo de Estudios Educativos y Sociales) – Universidad Nacional del Centro de la Pcia de Buenos Aires

Introducción

Este trabajo sintetiza las reflexiones emanadas del Proyecto “Los juguetes de la infancia: historia y mediación”¹ donde a la confluencia interdisciplinar para el abordaje del juego y el juguete se sumó la posibilidad de intervenir para su preservación.

En este proyecto, juego y juguete pretenden resignificarse tanto en su cariz de mediadores socio-culturales, como en su valoración de soportes ineludibles de memoria colectiva. El abordaje histórico-lúdico permite entenderlos en la posibilidad de articular pasado, presente, temporalidad, pervivencia y cambio. Allí los sujetos y su vinculación intergeneracional se reactivan frente al mundo globalizado, que desarticula formas tradicionales e introduce otras nuevas.

En este sentido esta presentación en primer lugar integra los campos disciplinares de la Historia de la Educación y de la Epistemología de lo Lúdico, para revalorizar al juego y al juguete, no sólo como objeto de investigación, sino como sustratos valiosos de memoria colectiva y biográfica. En segundo lugar se expone una intervención realizada en el Museo del Juguete de Tandil. Allí, a partir de la puesta en valor de juegos y juguetes se promueve el diálogo intergeneracional, donde adultos, jóvenes y niños aún con lógicas diferentes interactúen con ellos.

El juego y el juguete: entre la memoria colectiva y el relato biográfico

En las últimas décadas, el campo y el oficio del historiador en educación se ha ampliado con los debates teóricos y metodológicos que provienen del campo de las Ciencias Sociales especialmente de la Historia, con su “crisis de paradigmas” (Aróstegui, 1995) y la vuelta al sujeto²; y de la Historia de la Educación que amplía la mirada de la escolarización (Tiana Ferrer, 1988; De Gabriel y Viñao Frago, 1997; Viñao, 2008; Escolano Benito, 2008) con nuevos temas -infancia, alfabetización, currículum, tiempo y espacio escolar-, y enfoques -etnohistoria, micro historia, historia oral, etnografía espacial- que no sólo revitalizan la

subjetividad, sino también la irrupción de una multiplicidad de objetos de investigación como: los libros de lectura, el mobiliario escolar, los planos arquitectónicos, las vivencias de los sujetos, el juego y los juguetes, etc. Estos cambios mutan lo procedimental de diferentes maneras, que abarcan: “una operación hermenéutica, un trabajo sobre huellas, trazos y signos” (Díaz Mejía, 2008), “una operación de interpenetración de signos y producción de significados” (Weisz, 1986) y “una operación de ampliación y reordenación significativa de la memoria y del olvido” (De Gabriel y Viñao Frago, op cit.:32). No obstante, si bien el producto refiere a una realidad “ni se la resucita, si se la reconstruye piedra a piedra, tal y como fue. Se la recrea y da sentido desde una práctica deudora del presente” (Ibídem, 33).

La Epistemología de lo lúdico también se inscribe en las transformaciones señaladas que llevaron a

“profundizar en lo que las personas y los grupos hacen, piensan y dicen (...) a partir de la subjetividad individual y grupal; por sobre una realidad auto construida y cientificista” (Pujadas, 2000:130).

Este abordaje se nutre sustancialmente de los aportes de la historia, la antropología cultural y la sociología donde numerosos investigadores han contribuido a una nueva mirada de lo lúdico, donde a los aportes primigenios de Huizinga (1968), Grunfeld (1978) y Caillois (1958) se suman los de Jaulin (1981), Weisz (1986) y Díaz Mejía (2008).

La interpenetración de lo histórico y lo lúdico se explicita en estos investigadores que analizan al juego como un fenómeno que constata el desarrollo de la civilización y por ende de la cultura. Así como “los juegos son un espejo de cada civilización” (Grunfeld, F. 1978) también constituyen fundamento y factor de cultura, reflejados en cosmovisiones, transformaciones, las cuales dejan su impronta en los objetos lúdicos. Estos se expresan, como señala Caillois (1958) y Jaulin (1981) en una multiplicidad de juegos y juguetes que portan evidencias no sólo de creatividad humana, sino de conexiones interculturales a través del tiempo.

Estos parámetros dan cuenta de que el juguete informa, desde él y en el contexto de producción, siendo posible así captar las representaciones y significados (Weisz, 1986) que portan, ligados a espacios diversos de producción fabril, pero también a vivencias de los que interactúan con ellos. Este último aspecto revaloriza a lo lúdico como un hecho de relatividad subjetiva, "el sujeto desde allí se expresa emocional y simbólicamente, construye realidades, proyectándolas en cosas totalmente diferentes" (Díaz Mejía, op.cit.: 25).

Lo analizado da cuenta de la complejidad del hecho lúdico, atravesado por lo socio-histórico cultural y lo subjetivo, que es la vida misma con sus expresiones de finitud y trascendencia.

Desde estos parámetros se elaboró en 2010 el Proyecto *Los juguetes de la infancia* con la intención de preservarlo como un "objeto informador" (Sachetto, 1986) un "instrumento de comunicación (...) y un elemento de intermediación social y cultural" (Hernández, 1997). Atravesados por la operación histórica, los juguetes comunican cómo es el niño, el valor socio-familiar a ellos otorgado, el lugar que le da el Estado, la educación, las fiestas y/o eventos con que se lo relaciona, la tecnología de su fabricación, publicidad y consumo.

Apropiarse de estos objetos informadores implica atravesar los núcleos de la historicidad cargados de memoria y olvido, adentrarse en lo que Le Goff (1991) denomina como "uno de los modos fundamentales para afrontar los problemas del tiempo y de la historia, en relación con lo que se encuentra ya, hacia atrás y ya, más adelante" (p.134). Los juegos y los juguetes provienen y aportan a ese proceso de recuperación de memoria colectiva que transita desde un monumento arquitectónico hasta una fotografía familiar.

En un trabajo anterior³ establecimos una demarcación entre memoria histórica y colectiva, portadora esta última del relato biográfico. La primera responde a los acontecimientos que el sujeto no ha experimentado personalmente y que si bien no es única u homogénea ofrece una visión general de ese pasado.

La segunda engloba recuerdos más específicos o de memoria factual, donde se interponen visiones y puntos de vista por cercanía y reactualizaciones

internas de un pasado "que todavía está vivo o es capaz de vivir en los grupos que lo mantienen" (Da Silva Catela, 2001:205). Si bien los sujetos pueden apropiarse desde la historia de la cultura, de las formas de juego y juguetes creados en diferentes momentos históricos, también sienten la necesidad de remitirse a ellos cruzados por su relato de vida. Así en el "objeto recordado (...) los valores y aprendizajes asociados al mismo" (Aguilar Fernández, 1995: 130) entremezclan lo colectivo y el relato personal. El juguete renace con el relato biográfico (Pujadas, 2000; Schwarsztein, 2001), informa sobre "algo nuestro que quedó allí, y que, por tanto, nos pertenece, constituye nuestra historia" (De Gabriel y Viñao, 1997:61).

En esta dualidad de lo colectivo y lo biográfico el juguete supera ampliamente la definición etimológica de ser "un objeto curioso y bonito con que se entretienen los niños" (Enciclopedia Ilustrada Europeo Americana, 1926) para transformarse en una huella, portadora de símbolos y signos socioculturales. En este sentido, la actividad lúdica emerge como reflejo del acontecer social, remite a prácticas que surgen como figura (en el espacio, en el tiempo y en la acción) y como fondo porque proyecta relaciones y acciones que los individuos y grupos de una comunidad llevan a cabo. Estudiar cómo la cultura familiar, en el sentido de sistema de creencia, usos y costumbres, ha permeado con su cosmovisión las formas lúdicas supone considerar al juego como un dispositivo que preserva la herencia y el acervo cultural (Ridao, 2008). Por medio del juego y el juguete el niño aprende la cultura de sus antepasados, la sostiene y la transmite a las nuevas generaciones, desde múltiples formas y espacios.

En la antigüedad muchos de los juguetes eran hechos por los propios niños o por sus parientes (abuelos, tíos) y eran fruto de una elaboración dedicada, casera y con gran carga de afectividad, incluso eran de elaboración rudimentaria. Luego surge la figura del artesano, quien construía los juguetes a pedido y en pequeña escala. Eran juguetes de características sencillas que tomaban en más de una ocasión el modelo de los que hacían los padres (Ibídem).

En el devenir histórico las prácticas artesanales comienzan a ser desplazadas por la industria juguetera a la cual se suma una organización mercantil que marca estilos de consumo (Corredor Matheos, 1999). El juguete industrial, en un primer momento, conserva los modelos tradicionales, transformando sólo la tecnología de su fabricación. Así cada sociedad tiene una manera particular de concebir y fabricar sus juegos y juguetes los cuales son interpretados y asimilados a través de su cultura. Este proceso de industrialización permitió que otros sectores accedieran a ellos, alternativa vedada hasta entonces, ya que sólo constituían un privilegio de las clases sociales altas (Jaulin, 1981). Cuando asume la impronta masiva, el juguete industrial se convierte en un objeto que reproduce otros objetos, aparece el juguete imitativo orientado al aprendizaje del consumo. El artesano comienza a ser visto como la oposición a la industria o como una intención artística más que como una forma de expresión y de preservación de formas tradicionales (Ridao, 2008).

La dinámica y transmutación analizada muestran cómo desde el juguete es posible observar cambios que acontecen en escenarios socio-económicos y políticos más amplios dejando entrever, por un lado, qué formas lúdicas tradicionales se conservan y qué juguete la referencia y, por otro, cómo surgen nuevas formas como resultantes de cambios e innovaciones industriales, tecnológicas, de mercado, publicitarias, etc. Aunque de la evolución del juguete se han logrado preservar más referentes de elaboración industrial que artesanal, su valor no radicaba tanto en si era extranjero o nacional, sino en su capacidad de contener historias de los miembros de una misma generación y de diferentes generaciones. Allí juguete y sujeto se reencuentran de manera única y particular. Aunque es verdad que en el escenario globalizado actual las formas lúdicas se entraman en nuevas redes tecnológicas que desarticulan a las tradicionales, la relación objeto–sujeto sigue activa y por ende la curiosidad de conocer otras formas de interrelación.

El Museo del juguete de Tandil: intervención y diálogo intergeneracional

En relación al mundo lúdico, pensar en un diálogo intergeneracional es imaginar una relación de niños y adultos asimétrica; el adulto portador de un bagaje de recuerdos y vivencias de juegos y un niño que está surcando por el ancho mundo de la experiencia. Como valor comunicativo supone una actitud de intercambio de opiniones, de miradas, de experiencias, iniciativas, proyectos, aprendizajes. Para que el diálogo se establezca hay que crear oportunidades de contacto donde se concrete este intercambio.

El *Museo del Juguete* se constituye como espacio de memoria y de transmisión patrimonial, de diálogo entre generaciones respecto del juego y los juguetes. Da cuenta de la experiencia de los niños en un tiempo pasado, de la cultura familiar y comunitaria, de sus juegos y del patrimonio heredado de sus antecesores.

La propuesta museológica desarrolla temas como: el juguete industrial, la historia de los juguetes, los derechos del niño al juego y una variedad de temas que engloban particularidades como: el mundo del transporte, el mundo de las muñecas, los instrumentos musicales, los juguetes en la historia, etc.

En el proyecto "Memoria y Patrimonio. Los Juguetes de la infancia: historia y mediación" llevado a cabo durante 2010, la ONG "Museo del juguete de Tandil" abrió su patrimonio y se articuló al Proyecto, no sólo con la necesidad de inventariar un importante número de juguetes acumulados en el tiempo, sino también para activar formas de visibilidad de esa memoria colectiva e individual al conjunto de la sociedad. Intentar construir una historia del juguete es tratar de confirmar cómo el hombre funda su existencia desde la presencia cotidiana. La interdisciplinariedad, ya señalada, permitió reflexionar sobre la articulación entre el juguete en sí y las complejidades que implica su preservación en un mundo en permanente cambio.

Este Museo creado por el impulso de un grupo de allegados se constituye en el año 2006 como una ONG sin fines de lucro. Desde sus inicios su consolidación fue aciaga, pues no cuenta con un local propio y la mayoría de los

juguete se encontraba y encuentra diseminado en las casas de sus socios. Por gentileza de la cesión de la Cooperativa Cultural “El Hormiguero” desde 2006 posee una sala para exhibición y visitas organizadas, a la que desde 2012 se suma un stand dentro de la librería el Atril de la ciudad de Tandil.

En una de las primeras actividades del Taller “Memoria y Patrimonio Los juguetes de la infancia: historia y mediación” la coordinadora del Museo del Juguete de Tandil expuso los objetivos y el cariz de esta institución. Si bien se ocupa centralmente de “*la preservación de la memoria colectiva en cuanto a juegos y juguetes de la comunidad de Tandil*” (Entrev. I. C., 2009) su recolección responde a una serie de criterios básicos que parte del siguiente supuesto:

“cada juguete tiene su historia, perteneció a alguien, jugó alguien, se lo regalaron a alguien y esa es la historia que nos interesa. Nosotros no compramos juguetes, recibimos juguetes donados de la comunidad, nos interesa el juguete y la historia de la persona (...) del uso surge la historia de la comunidad de ese momento, el espacio geográfico, los relatos de esa gente (...) por eso tienen que ser de ellos y que puedan contar cómo lo usaron” (Entrev. I. C., 2009).

Estos intereses se articulan con las reflexiones del proyecto en el sentido de generar acciones para que en su guarda el juguete supere su valor de pieza histórica depositada en un museo y se activen otras formas de interrelación con el tejido social. Esta concepción se relaciona con reformulaciones que en las últimas décadas se plasman al interior del campo de lo patrimonial. Si bien el Museo ocupa el rol de conservación del “legado o repertorio de bienes que recibimos de las generaciones pasadas”, éste deja de ser visto como un objeto separado y se instala como un mediador que despierte en las generaciones actuales “diferentes y nuevos efectos de significaciones (...) de interpretaciones (...) según las competencias de los públicos que acceden” (Cousillas, 2000: 20-22).

Esta redefinición del papel de los museos los reconceptualiza e invita a no pensarlos como un mero espacio recordatorio, acotado en sí mismo del que nos olvidamos al cerrar la puerta, o al que concurrimos en festejos específicos. El desafío es que el patrimonio cultural no se lleve a determinado lugar, sino que se

resignifica donde esté, atraviase el sitio depositario de objetos significativos y se recree como un itinerario más vital e integrador (Montenegro y otros, 2008).

Los señalamientos previos, si bien fomentan lo interactivo, no desplazan las acciones de guarda patrimonial, de las cuales la más relevante es la ejercida por los organismos del Estado, ejecutores de políticas sobre patrimonio público que "puede perderse (...) o ser sustraído" (Aisenberg, S. 2004) Si bien cada país tiene sus normas, estas no están ajenas a las recomendaciones de diferentes organismos internacionales que desde la década de 1950 han sentado precedentes respecto del patrimonio en general y de lo lúdico en particular⁴. Este Museo, en su cariz de Asociación sin fines de Lucro, responde a la jurisprudencia de la Provincia de Buenos Aires⁵ y la de orden municipal. La ciudad de Tandil cuenta con una Dirección de Patrimonio Municipal que, por Ordenanza del 29 de noviembre de 1995, establece bienes muebles e inmuebles bajo guarda o protección. En este marco el Museo recibe un subsidio básico para promoción de eventos y difusión. Más allá de las diferencias de infraestructura, de las cuales este carece, y de los montos de subsidios públicos y/o privados, el Museo se suma en la últimas décadas a una línea ascendente de propuestas que auspician la sustanciación y/o promoción de Museos dedicados al juguete entre los que merecen destacarse en el orden público: la Muestra permanente de Juguetes antiguos en el Museo de la Ciudad (2004, CABA), el Museo del Juguete (2011, San Isidro, Provincia de Buenos Aires), el Museo Municipal del Juguete (2011, Boulogne, Provincia de Buenos Aires). En el orden privado: el Museo del Juguete de la Cámara Argentina de la Industria (1945, CABA) y el Museo "Cien años jugando" (2012, Calafate, Santa Cruz).

Los juguetes del Museo: la trama del inventario

El armado y la publicación de un Inventario del Museo era uno de los objetivos centrales del Taller lo cual demandaba encontrarse con el patrimonio lúdico de esta institución que en esta etapa resolvió circunscribirse a los producidos entre 1900-1970. Si bien alrededor de cien juguetes estaban en exposición en "El Hormiguero", el resto, que sumaba más de trescientos, comenzó a llegar al

espacio acondicionado para esta labor en cajas, bolsas y valijas traídas, no sin temores, por las integrantes de esta ONG. No cabe duda que para estos jóvenes estudiantes, el diálogo que se iba a entablar para el armado de este Inventario fue muy particular. Con cuidado salían de las cajas camioncitos, muñecas, osos, dominós, canchas de fútbol, aviones, etc. que interpelaban produciendo variadas emociones respecto de lo que habían sido los juguetes de sus padres y sus abuelos.

Este momento puede considerarse el del *primer diálogo intergeneracional* donde los juguetes se presentan como un testimonio vivo y real de la existencia humana en diferentes épocas; reflejando retazos de historias y costumbres legados de generaciones pasadas. La labor del taller fue aproximarse a ese objeto superando la materialidad y ver cómo en cada época la infancia se apropia de su herencia, y también desarrolla un carácter pragmático y creativo trascendiendo la fabricación en sí. Fue sorprendente ver cómo los estudiantes se fueron comprometiendo con la tarea desde un trabajo metódico y reflexivo:

“Es una responsabilidad porque estamos recuperando, valorizando algo que fue de otra persona. Y estos juguetes y nosotros como grupo, sentimos que estamos dejando algo. Estará en la vitrina o no, pero dejamos algo, comenzamos una cadena. Después vendrá otro grupo a seguir haciendo lo nuestro. Estamos recuperando parte de nuestra cultura, de nuestra ciudad” (Testimonio 1, El Eco de Tandil, 2010).

“Uno sale de acá y habla con su familia de esto, comienza a preguntar con qué jugaba cada uno. Y es bárbaro, porque todos tienen siempre una o varias historias para contar” (Testimonio 2, El Eco de Tandil, 2010).

Aunque el Museo tenía un listado de juguetes y sus donantes, la tarea de catalogación, puesta en valor y almacenamiento se desarrolló a partir de ciertos parámetros. La primera exploración se abocó a una clasificación grupal a partir de las categorías de Caillois (1997) que los diferencia entre juegos/juguetes de competencia, azar, simulacro y vértigo a los que el Taller sumó otras como Música y literatura infantil. Siguiendo los lineamientos de este autor, competencia (del latín *agón*) alude a “combate” entre oponentes reales o imaginarios, con vencedores y vencidos. Entran en este rubro tanto los juegos industriales como ajedrez, damas, rompecabezas, canicas o aquellos que el niño recrea para tal

acción y donde entran el auto de carrera, la pelota, los rodados, las figuritas, etc. La categoría azar (del latín *alea*) convoca al destino o a la suerte. Sirven de ejemplo juegos como la ruleta, los dados y la lotería. La condición de simulacro (del inglés *mimicry*) impone transmutación o ser otra cosa. El objeto/juguete permite transformarse en una mamá, un papá, una maestra, un carpintero o hasta un perro. El vértigo remite a un estado de inestabilidad física y perceptual. El trompo, la hamaca, los patines dan cuenta de ello. En Música y literatura infantil se incluyeron los discos, cuentos, revistas para niños que sumergen y fomentan la imaginación. Cabe señalar que esta clasificación resultó útil para una catalogación pero no hay duda que en las manos de un niño un juguete se adapta a múltiples usos en donde se cruza lo socio-cultural y las posibilidades de creatividad.

La segunda exploración se orientó al abordaje individual de cada juguete. Para ello se elaboraron fichas técnicas de catalogación en base a una serie de ítems: 1) número de orden: establecido a partir de la intervención sobre el juguete y no por su cronología; 2) fecha de ingreso: deja constancia del nombre del donante y transcripción si lo hubiera de recuerdos; 3) descripción: registra detalles valiosos, como la vestimenta, color, ojos móviles, pelo natural, etc. Para corroborar se saca de cada juguete una fotografía a color sobre fondo blanco; 4) categoría del juguete: competencia, azar, simulacro, vértigo, música y literatura infantil; 5) tipo de fabricación: juguete artesanal e industrial; 6) material: yeso, porcelana, goma, madera, hojalata pintada, hojalata litografiada, chapa, plastisol, plástico duro (Duravit), tela, felpa; 7) origen o procedencia: nacional o internacional, si figura, el país y la empresa fabricante; 8) año de fabricación, de no estar en el juguete realizar aproximaciones por los catálogos de empresas reconocidas; 9) género de destinatario: cuando se explicita; 10) estado: descripción por buen estado, regular, mal estado, muy dañados (a reparar); 11) observaciones: todos los datos que se consideren valiosos de informar.

Como resultado de la selección y clasificación previa de los más de 400 juguetes pertenecientes al Museo, se inventariaron 286 juguetes, de los cuales 278 forman parte del Inventario y 8 en suspenso hasta su reparación. El

resultado final de estas actividades quedan expresadas en la publicación *Los juguetes de la Infancia: historia y mediación. Inventario del Museo del juguete*, en versión escrita y CD.

En la tarea de abordaje individual de cada uno de ellos algunas cuestiones merecieron especial atención, la primera de ellas, fue el tema de su fabricación (extranjera o nacional) y la lenta reestructuración de lugares específicos para su venta: las jugueterías. El surgimiento y la expansión de la industria juguetera en Europa y EEUU después de la segunda guerra mundial ha sido abordado por algunos autores como Corredor Matheos (1999) y Garfella Esteban (1997) que permiten explorar los principales prototipos que se fabricaban entre guerras y lo que es más importante, cuáles lentamente comienzan a exportarse a diferentes países, del que no queda excluido la Argentina.

En este último, la industria juguetera tiene su particular desarrollo que se expresa a partir de 1940 donde una industria nacional desplaza a los juguetes importados que previamente llegaban desde EEUU, Gran Bretaña, Alemania y Japón. Los juguetes importados se especializan en los rubros de rodados, muñecas, animales, elaborados con chapa, madera policromada, trapo, papel o cartón. En cuanto al consumo era reducido un grupo social por su elevado costo, y considerado aún como un artículo de lujo. Como consecuencia de la Segunda Guerra Mundial y de una política nacional se restringe el ingreso de juguetes importados y se fomenta la expansión de la industria juguetera local que en sus inicios se basó en la copia de las matrices importadas.

El Museo posee interesantes referentes del proceso de importación (Anexo I, Lámina 1) entre las que sobresalen la muñeca Mariquita Pérez y el Juanín (España), La Diona (Canadá) y variados prototipos de camiones, autos, canchas de fútbol procedentes de Inglaterra y EEUU.

Para el caso nacional los trabajos publicados en la Revista todo es Historia (2006, N° 472), por Lazcano (2005) y por Pelegrinelli (2004 y 2010) permiten comprender el pasaje del juguete importado al nacional, específicamente durante el gobierno "Justicialista", en la década de 1950, promotor clave de la sustitución de importaciones y del fomento de lo local. En el Anexo I, Láminas 2 y 3

aparecen importantes referentes donde para las décadas de 1960-1970 se suma a la promoción local la irrupción del plástico (Anexo I, lámina 3).

De la primera etapa, la fábrica Matarazzo fue la más importante en lo que respecta a juguetes de Hojalata. El Museo cuenta con un juego de plástico (Anexo I, lámina 2, foto 5) que evidencia no sólo a la época de tránsito de materiales sino que, también corresponde al momento de cierre de esta fábrica⁶. El referente de hojalata (el ciclista–equilibrista, Anexo I, lámina 2, foto 3) es prototipo de una fábrica competidora, Gorgo, que como bien señala Pelegrinelli (2010) fue también vanguardia en piezas de hojalata a las que le agregó el movimiento. Del mismo material es el trompo de hojalata litografiada (Anexo I, lámina 2, foto 6) que aunque se desconoce su origen, bien puede emparentarse con otra fábrica de época como Arturito⁷ vanguardia de la época.

En otros materiales sobresalen las canicas de vidrio, predilectas en los juegos de niños (Anexo I, lámina 2, foto 8), el juego “Mis ladrillos” en goma y la plancha Atma para niñas, que imita a las importadas del ama de casa (Anexo I, lámina 2, foto 9).

El Museo posee un auto de chapa a pedal precursor de los que fábricas posteriores como “Broadway” y “Halcón” llevan adelante con bicicletas, triciclos, monopatines aunque no cuenta con carritos y sulky a pedal, con caballitos (tenían un esqueleto de alambre rígido cubierto con papel maché y terminados con cuero descarnado de vaca) fabricados por “Sulky-Ciclo”. De la irrupción del plástico sobresale la muñeca Rayito de Sol (Anexo I, lámina 3, foto 4) que desplazó a las precursoras de yeso, ojos móviles y cabello natural.

La Muestra: un encuentro intergeneracional

El Inventario realizado cobra preponderancia cuando se lo inscribe en un evento de extensión que amplía el diálogo intergeneracional. Si bien, como ya señalamos, los jóvenes que cursaron este Taller fueron los primeros en dar cuenta de esta cuestión, la Muestra “*Los juguetes de la infancia 1920 – 1970*” realizada en el Museo del Fuerte de la ciudad de Tandil abrió el juego a otros

protagonistas: los recuerdos de donantes, de los jugueteros y de los niños que concurren al evento.

Entre los días 3 al 7 de noviembre de 2010 no sólo se expuso parte del patrimonio recuperado de este Museo, sino también nuevas donaciones y cesiones para la Muestra de colecciones particulares. Los objetos donados figuran en el inventario como ingresados en el año 2010 y entre los cedidos merecen destacarse los de las familias: Cincuegrani (fotografías, triciclo -lámina a- y máquina de vapor); Modafari (bicicletas, motos -lámina a-, muñecas, enseres domésticos); Brutti (fotos de su bicicletería); Espinosa (colección de autos, fotografías, muñecos); Galli (revólveres y cartucheras); Muñoz (piano de madera, juguetes Duravit); Giovine (colección de juguetes en miniatura); Navarro (juegos de té de porcelana); Montenegro (muñeco de porcelana); Cabarcos (muñecos, carros de paseo) y Del Pino (colección de títeres).



Lámina a: Muestra de Rodados de época.

Fuente: Museo del Juguete y Colección J. Modaffarri.

La participación de jugueteros emblemáticos de la ciudad, que previamente habían sido entrevistados, permitió comprender la expansión de la industria

juguetera nacional entre las décadas del 40 al 70, las pautas de publicidad y el consumo de juguetes durante determinadas festividades. Pero lo más importante es que pudieron compartir sus experiencias con otras generaciones presentes en la muestra, dando cuenta de las diferencias intrínsecas entre el lugar que ocupa hoy el juguete en la vida de los niños y los de niños de otros momentos históricos:

"(...) la bicicletería se llenaba de niños para Reyes (...) en los meses previos se hacían los pedidos en las fábricas de triciclos, sulkiciclos. Y bicicletas. El sulkiciclo venía de la fábrica Azcarate Hnos. que había ganado un concurso de juguetería en Nueva York, lo que los hizo reconocidos, y después exportaron. El caballito era más lento, era lindo para lucirlo pero los chicos querían el triciclo o la bicicleta les daba movimiento. En Reyes se armaba una vidriera especial, se sacaban rodados a la vereda, el 5 de enero se trabajaba hasta medianoche y hacíamos el reparto, se repartían juguetes en una carroza, caramelos, etc. y se iba por los asilos y en el hospital para niños internados y para las familias que los compraban" (Entrevista D Brutti,2010)

"Mis abuelos tenían el Bazar Americano, eso era en la década del `50. Era una delicia la juguetería.... Tandil tenía una fábrica de juguetes de madera, juguetes típicos, y mi abuelo les compraba, eso era a mediados del `50 y principios de los años `60. También mis abuelos viajaban a Buenos Aires a comprar juguetes, eran juguetes japoneses, tenían la novedad de que eran a pila, esto en la década del `60. (...) Los autos, las bicicletas eran exhibidos en la vereda del negocio y no dejábamos que nadie se subiera (...) El 5 de enero era el día mágico y nosotros éramos parte de esa magia. Mucha gente hacía la compra o lo dejaba encargado para que se lo llevaran a la casa. Una vez vino Don Pancho y compró una bicicleta y quería que se la envolviéramos para que su hijo no se diera cuenta de que se trataba el regalo (risas) imposible ocultarla (...) Entonces a las 22:30 o 23 hs empezábamos a ordenar el reparto de juguetes, lo hacíamos por calle, y por altura. Y salíamos con 80 o 100 paquetes y hacíamos de reyes magos. ¡Era fantástico! (...) Después de Navidad se armaba el negocio (...) se llenaba de juguetes (...).

Un año se llenó una de las vidrieras de juguetes japoneses, y todos los chicos venían a mirar esos juguetes. Tenían mecanismos, se movían y estaban allí para verlos" (Entrevista Cincuegrani, 2010).

"Para la fecha de Reyes comenzó a trabajarse más en el año 1962. Empezó a surgir la industria nacional, donde de la bicicleta se fabricaba casi todo, en Buenos Aires y Rosario. Antes no era fácil regalar una bicicleta a un niño, el que la tenía era hijo de un rico, veías una bicicleta de niños cada tanto. La bicicleta en general era un medio para trabajar. Luego aparecen los juguetes Broadway y también el Sulkiciclo, que se fabricaban acá... Después se fue incrementando tanto (...) que en Reyes vendíamos gran cantidad y luego se agregó Día del Niño, Nochebuena, el regalo de

cumpleaños (...) El triciclo fue uno de los rodados más antiguos. Después del '62 comenzó el plástico (...)” (Entrevista Modaffari, 2010).

“...nosotros siempre tuvimos un bazar que en épocas de festividades armábamos sectores de juguetería, especialmente en época de Reyes la gente compraba para niños más grandes que todavía creían en los Reyes, estábamos hasta la una de la mañana, poníamos juguetes en la vereda. (...) Los juguetes eran de chapa el más importante era de Matarazo con cuerda, los coches, camiones, aviones. Las bolitas, las payanas, más adelante las figuritas. Un ciclista que se deslizaba a través de un hilo largo que corría sobre una cuerda [imagen Anexo I, lámina 2] de colección había una serie inglesa de autos, muñecas de trapo, juguetes de madera, caballitos con rueditas de papel maché, bebés de tres tamaños, irrompibles y también de yeso, después vino la Muñeca Plastisol, porque imita la piel, los juguetes Jugal (...) Los alemanes a cuerda, también eran muy conocidos. Las pelotas Pulpo, los soldaditos y caballitos, de plomo. Cochecitos de mimbre (...) Siempre había muñecas importadas de porcelana que eran muy costosas. El teléfono de madera. Jueguitos de chapa litografiado, más adelante de plástico” (Entrevista Martínez Belsa, 2010).

En este diálogo intergeneracional otro actor clave fueron los niños que acompañados por adultos (familiares o docentes) se acercaron a la muestra para, además de descubrir con fascinación cómo eran los juguetes de otras épocas, entablar un diálogo con ellos desde sus propias lógicas, que más allá de estar cruzada por la brecha tecnológica, no impidió esa comunicación:

“¿Dónde están los juguetes de antes, los antiguos?
En la basura.... Los regalamos.... No existen más....
En la casa de mi abuelo...
¿Sabes que hay un lugar que guarda juguetes antiguos?
Noooooooooo.....”
(Observación in situ camino a la muestra, 2010).

“Mi abuelo tiene juguetes de chapa. Tiene un avión como ese (señala un objeto en la vitrina)” (Observación in situ 1, 2010).

“-¡Mira esa moto bicicleta!...
¿Ahora se ven estas motos bici?
-No ahora hay otras cosas” (Observación in situ 2, 2010).

-
“¡Mira.....Las muñecas eran repesadas y grandes!” (Observación in situ 3, 2010).

“¡Mira un metegol. ¡Nooooooooo es una cancha. Tiene de todo!!! Esto es lo que más me gusta!” [Refiere a Anexo I lámina 1] (Observación in situ 4, 2010).

Algunas reflexiones finales

Tal como referimos en la introducción, lo analizado da cuenta de la riqueza de una mirada interdisciplinar entre lo lúdico y lo histórico y aporta a pensar en futuros trabajos de intervención para la concreción de museos interactivos, de diálogo intergeneracional. En el proyecto analizado, el objeto informador *juego y juguetes* suma a la riqueza de su temporalidad, pervivencia y cambio, la relatividad subjetiva, que lo acoge dentro una red de emociones, símbolos, valores y significados que se expresan en rasgos provenientes de historias y actividades cognoscitivas particulares. En ese sentido, se visibiliza su cariz tanto de mediador socio-cultural, como de soporte ineludible de memoria colectiva. Asimismo pudimos vislumbrar cómo el diálogo y el encuentro con los objetos lúdicos, aún con lógicas diferentes, permite la vinculación de la particularidad en la temporalidad, que va desde el pasado al presente y que lo trasciende por medio de la intención de personas que promueven la recuperación, preservación y transmisión de la memoria colectiva, función primigenia del Museo del Juguete de Tandil.

Así, juego y juguete, en su dinámica y transmutación, muestran los cambios al interior de un escenario socio-económico y político particular que va desde lo general a las improntas de lo local. Dejan entrever, por un lado, qué formas lúdicas tradicionales se conservan y los juguetes que las referencian) y, por otro, cómo surgen nuevas formas resultantes de las innovaciones industriales, tecnológicas, de mercado, publicidad y propaganda.

En el escenario actual, las formas lúdicas y el juguete como objeto mediador se entran en nuevas redes donde la tecnología insume nuevos aprendizajes de consumo, usos y costumbres lúdicas. Si bien éstas parecen desarticular a las tradicionales, ponerlas en el olvido, por el contrario, siguen reactivando una clave de los previos: la vinculación intergeneracional. El secreto de los objetos lúdicos es la trascendencia temporal, cómo las generaciones pierden y ganan nuevos significados que permiten infinidad de actuaciones a través de los juegos, generando lenguajes en la interacción social. Juegos y juguetes en el terreno del ensayo y libres de constricciones prescriptas componen

ANA M. MONTENEGRO – ANGELA RIDAO

mundos simbólicos diferentes constituyendo alternativas aleatorias que operan con distintos factores socio culturales del cual son portavoz y eco. En relación a estas últimas reflexiones es que el proyecto de recuperación de la memoria lúdica ha tenido como fin tanto la puesta en valor de juguetes para adquirir visibilidad y vitalidad por el diálogo intergeneracional, como también convocar al encuentro espacio-temporal y promover la convivencia entre: lo viejo y lo nuevo; el pasado y el presente; historia, cambio e innovación.

Recibido: 27/11/2013

Aceptado: 05/12/2013

Anexo I

Lámina Nº1

		
<p>Muñeca "Mariquita" Pérez, España, 1940, Nº002</p>	<p>Muñeco "Juanin" España, 1948, Nº 210</p>	<p>Colectivo, Japón, 1940 Nº101</p>
		
<p>Oso a cuerda, EEUU, 1950, Nº119</p>	<p>Muñeca "Diona", Alexander, Canadá, 1940, Nº168</p>	<p>Carrito de muñecos, 1920, Nº169</p>
		
<p>Colectivo "British Airways", MATCHBOX, 1970 Nº 241</p>	<p>Camión militar HG SIGNALS Inglaterra, 1950, Nº 016</p>	<p>Cancha de futbol, Gran Bretaña, 1960, Nº 212</p>

Juguetes extranjeros de circulación en el país entre 1940-1970.

Fuente: Inventario del Museo del Juguete de Tandil (2012).

Lámina N°2

		
Muñeca "Mechita", yeso, 1930, N°067	Muñeco Bebé , yeso y ojos móviles, 1940, N°082	Equilibrista ciclista, 1940, GORGO, N°062
		
Auto de chapa, 1940, N°090	Juego de Te Matarazzo 1950, N°02	Trompo, 1950, N°161
		
Juego " Mis ladrillos", 1950, N°138	Canicas, 1950, N°254	Plancha Atma, 1945, N°209

Juguetes de industria nacional fabricados entre 1920 – 1950.

Fuente: Inventario del Museo del Juguete de Tandil (2012)

Lámina N°3



Juego " El Cerebro mágico",1970, N°188



Radio cassette, 1970, N°170



Discos " Pulgarcito" RECORD, 1960, N°225



Muñeca Rayito de Sol, 1960, N°263

Juguetes de industria nacional fabricados entre 1920 – 1950.

Fuente: Inventario del Museo del Juguete de Tandil (2012)

Notas

¹ Proyecto /Taller *Los juguetes de la Infancia: historia y mediación* realizado en el Marco acuerdo de la Facultad de Ciencias Humanas y el Museo del Juguete de Tandil, 2010 bajo la Coordinación de la Mag. Angela Ridaó y la Dra. Ana M Montenegro y con la colaboración de las Profesoras Jorgelina Méndez, Carolina Salvi, Myrna Urslenghi, la Lic. Anabella Miralles y la estudiante Paula Fernández.

² J. Aróstegui analiza cómo desde la década de 1970 las propuestas paradigmáticas del marxismo, la escuela de Annales y el estructural-cuantitativismo comienzan a ser desplazadas por nuevos modelos historiográficos que tienen en común la vuelta al sujeto, ya por lo individual en lo histórico, (Ginzburg, 1981) como por la mediación del lenguaje y otros soportes culturales (Elías, 1979; Foucault, 1976; Chartier, 1992; Burke, 1991).

³ Montenegro, A y otros (2008).

⁴ Entre las décadas de 1950-1970 la UNESCO promovió normas paradigmáticas que remiten a la protección de bienes sin excluir que el acto de preservación implica memoria histórica y por lo tanto puntos de vista diferentes de lo que se entiende por acervo socio-cultural representativo. En Argentina esta cuestión se inicia con la Ley N° 12.665 de 1940 que crea la Comisión Nacional de Monumentos, sitios y lugares históricos, actualizados en 1993 y 2003.

⁵ En la Provincia de Buenos Aires la Ley N° 25.743/03 mantiene el cariz de preservación que ya impulsa la Ley N° 10.419/1986, aunque se modifican las reparticiones a cargo. La Comisión para la Preservación

del Patrimonio Histórico de la Provincia de Buenos Aires, dependiente de Dirección General de Cultura y Educación, se descentraliza en el Instituto Cultural de la Provincia de Buenos dependiente del Poder Ejecutivo Provincial.

⁶ Lazcano (2005) se aboca en su investigación a una de las fábricas más importantes del país, que pasa en 1940 de taller artesanal a Sociedad Anónima Matarazzo, en edificio propio que produce alrededor de 5.000 juguetes diarios de hojalata reciclada y que para los '50 exporta a diferentes países de América Latina. Si bien tiene competencia como las fábricas "Hofman" y "Fam", el autor señala la competitividad de la primera a través de prototipos.

⁷ D. Pelegrinelli (2010) ubica a esta marca en el mercado desde 1952.

Bibliografía

- AA.VV. (2006) Dossier "Juegos de niños que hicieron historia". En: *Revista Todo es Historia* N° 472, Buenos Aires.
- AGUILAR FERNÁNDEZ, P. (1995) "Aproximaciones teóricas y analíticas al concepto de memoria histórica". En: BARRROS, C. *Historia a Debate*. Sementeira, Santiago de Compostela.
- AISENBERG, D. (2004) *Historia del arte. Diccionario de certezas e intuiciones*. Hidalgo Editora, Buenos Aires.
- ARÓSTEGUI, J. (1995) *La investigación histórica: teoría y método*. Crítica, Barcelona.
- BURKE, P. (1991) *La cultura popular y la Europa moderna*. Alianza Editorial, Madrid.
- CAILLOIS, R. (1958) *Teoría de los juegos*. Seix Barral, Buenos Aires.
- _____ (1997) *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, México
- CHARTIER, R. (1992) *El mundo como representación. Estudios sobre historia cultural*. Gedisa, Barcelona.
- CORREDOR MATHEOS, J. (1999) *El juguete en España*. Ediciones Espasa, Madrid.
- COUSILLAS, A. (2000) "Los museos y sus funciones: conservar, investigar, comunicar". En: *Nuevas perspectivas del patrimonio histórico cultural*. Comisión del Patrimonio Cultural de la C.A.B.A, Ciudad Autónoma de Buenos Aires
- DÍAZ MEJÍA, H. (2008) *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía*. Magisterio, Bogotá.
- DE GABRIEL, N. y VIÑAO FRAGO, A. (1997) *La investigación histórico-educativa*. Metódica, Madrid.
- DA SILVA CATELA, L (2001) "El mundo de los archivos". En: JELIN, E. Y DA SILVA CATELA, L *Los archivos de la represión: documentos, memoria y verdad*, Siglo XXI, Madrid.
- ELÍAS, N. (1979) *El proceso de la civilización*. Fondo de Cultura, Madrid.
- Enciclopedia Ilustrada Europeo Americana (1926) Tomo XXVII, Espasa Calpe España.
- ESCOLANO BENITO, A. (2008) "La escuela como construcción cultural. El giro etnográfico en la historiografía de la escuela". En: MONTENEGRO, A. (edit.) *Dossier Nuevas preguntas, diversas miradas desde la Historia de la educación, Revista Espacios en Blanco*, 18, UNCPBA, (pp.131-146)
- FOUCAULT, M. (1976) *Vigilar y Castigar. El nacimiento de la prisión*. Siglo Veintiuno, Buenos Aires.
- GARFELLA ESTEBAN, P (1997) "El devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad". En *Historia de la educación: Revista interuniversitaria*, N° 15 pp. 97-120 Valencia.

- GINZBURG, C. (1981) *El queso y los gusanos. El cosmos de un molinero del siglo XVI*. Muchnik, Barcelona.
- GONZALEZ, M. (2010) Diario El Eco de Tandil. Artículo "El juego también hace historia" Suplemento Sociedad. Tandil, 30 de mayo (pp.2-5).
- GRUNFELD, F. (1978) *Juegos de todo el mundo*. Ediciones Edilán. Madrid
- HERNÁNDEZ, J. (1997) "La etnografía escolar entre el corazón y la razón". En: *Memoria de la Escuela, Revista Vela Mayor*, Anaya, Madrid, (pp. 43-52).
- HUIZINGA, J. (1968) *Homo Ludens*. Emecé Editores. Buenos Aires.
- JAULIN, R. (1981) *Juegos y juguetes. Ensayos de Etnotecnología*. Siglo Veintiuno, México.
- LAZCANO, D. Y OTRO (2005) *Juguetes de hojalata argentinos. Matarazzo*. Talleres Gráficos Proietto y Lamarque, Buenos Aires
- LE GOFF, J. (1991) *El orden de la memoria*. Paidós, Barcelona,
- MONTENEGRO, A. y otros (2008) *Memoria de la escuela. El Colegio San José en su Centenario: historia material y simbólica. 1907-2008*. Separata Ediciones Colegio San José- UNCPBA-FCH-NEES, Argentina.
- _____ (2008) "Memoria de la Escuela: un espacio de frontera entre lo disciplinar y lo formativo". En MONTENEGRO, A. (Edit) *Dossier Nuevas preguntas, diversas miradas desde la Historia de la educación, Revista Espacios en blanco Nº 18, NEES-FCH-U.N.C.P.B.A* (pp.147- 163).
- PELEGRINELLI, D (2004), "¿Quiénes fueron los primeros fabricantes de juguetes en Argentina? 1889-1940", *Revista Juguetes N ° 257*, Buenos Aires.
- _____ (2010) *Diccionario de Juguetes argentinos. Infancia, industria juguetera y educación 1880-1965*, El juguete ilustrado Editor, Buenos Aires.
- PUJADAS, J. (2000) "El método biográfico y los géneros de la memoria" en *Revista de Antropología Social*, N ° 9, (pp. 127-158).
- RIDAO, A. (2008) "*El juguete portador de símbolos y signos*". En: Revista Alternativas, UNSL, San Luís (páginas 60-68).
- RIDAO, A. y MONTENEGRO, A. (2012) Los juguetes de la Infancia: historia y mediación. Inventario del Museo del Juguete de Tandil, UNCPBA, FCH Secretaria de Extensión y Transferencia y Área de Comunicación estratégica, Edición La Letra. Tandil Provincia de Bs As.
- RIDAO, A. Y MONTENEGRO, A. (2012) *Los juguetes de la Infancia: historia y mediación, Inventario del Museo del juguete*. UNCPBA, Secretaria de Extensión y Transferencia y Área de Comunicación estratégica, FCH, Edición La Letra. Tandil, Provincia de Bs. As. ISBN (en trámite).
- SACHETTO, P, (1986) *El objeto informador. Los objetos de la escuela: entre la comunicación y el aprendizaje*. Gedisa, Barcelona.
- SCHWARZSTEIN, D. (2001) *Introducción al uso de la Historia oral en la escuela*. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- TIANA FERRER, A. (1988) *La investigación histórico-educativa. Enfoques y métodos*. UNED, Madrid.
- VIÑAO, A. (1997) "Lugares y tiempos en la escuela" en *Memoria de la Escuela, Revista Vela Mayor*. Anaya, Madrid (pp.61-69).
- _____ (2008) "La escuela y la escolaridad como objetos históricos. Facetas y problemas de la Historia de la educación". En MONTENEGRO, A. (edit.) *Dossier Nuevas preguntas,*

ANA M. MONTENEGRO – ANGELA RIDAO

diversas miradas desde la Historia de la educación, Revista Espacios en Blanco, 18, UNCPBA (pp.39-78).

WEISZ, G. (1986) *El juego viviente*. Siglo Veintiuno. México.

Documentos

Entrevista a la Directora del Museo de Juguete de Tandil Sra. Ilda Canelas, marzo 2010.