

A photograph of children playing in a grassy park. In the foreground, the back of a child's head with long, dark, wavy hair is visible. In the background, several other children are running and playing. A white car is parked in the distance. The scene is bright and sunny.

JUEGOS Y JUGUETES

JUEGOS Y JUGUETES EN URUGUAY



© 2023, Universidad de la República

Coordinación:

Cecilia Seré, Karen Kühlsen e Inés Scarlato

Textos:

Cecilia Seré, Karen Kühlsen, Inés Scarlato,
Camilo Rodríguez, Martín Caldeiro y Maité Porro

Fotografías y fotogramas:

Constanza Rivero, Alberto Fernández,
Camilo Rodríguez, Cecilia Seré y Karen Kühlsen

Logotipo: Alberto Fernández

Producción editorial: Doble clic · Editoras

doble.clic.editoras@gmail.com

www.dobleclic.uy

Impresión: Mastergraf

ISBN: 978-9974-747-92-0

Montevideo, diciembre de 2023

Contenido

■ Presentación	5
■ El juego: una puerta de entrada a la cultura	11
■ ¿Por qué los juguetes son juguetes?.....	29
■ Tensión y emoción en el juego	47
■ El espacio para jugar	61
■ Fin del juego	69
■ Referencias bibliográficas	77



Presentación

Esta publicación es resultado de un trabajo de investigación que estudió los juegos de niños y niñas en Uruguay y los juguetes que usan y construyen para sus actividades lúdicas. Nos propusimos estudiar estos juegos y juguetes en diálogo con los entornos culturales en los que ocurren, con una mirada amplia que incorporase variabilidades que suceden en el territorio uruguayo. Ciudades pobladas, pequeñas localidades, orillas del océano, de ríos y arroyos, del centro del país hacia las fronteras, recorrimos gran parte de la diversidad de escenarios en los que niños y niñas juegan, articulando las condiciones específicas de su entorno con las formas generales de la cultura contemporánea. Más que proponernos realizar un estudio representativo de los juegos del país, dirigimos la atención hacia sus formas variadas, sus repeticiones y sus singularidades. Entre 2020 y 2022, en un período atravesado por las condiciones de pandemia producto del SARS-COV-2, los ocho investigadores e investigadoras con formación interdisciplinar que integramos el equipo recorrimos más de quince localidades diferentes, lo que permitió el



Registro (Tranqueras, Rivera)



encuentro con un amplio repertorio de actividades lúdicas del Uruguay.

La estrategia metodológica consistió en la observación y el registro escrito, fotográfico y fílmico de las actividades lúdicas de niños y niñas en las condiciones en que estas suceden en su vida cotidiana. Priorizamos las escenas de la vida doméstica y las de su entorno próximo (parques, playas, ríos, plazas, calles), descartando situaciones en las que el juego se constituye explícitamente como un medio pedagógico (por ejemplo en centros educativos o deportivos) y, por lo tanto, es intencionalmente conducido por adultos. En todos los casos los juegos y juguetes observados fueron elegidos y realizados con la única orientación de «jugar como siempre», buscando aproximarnos a las actividades lúdicas infantiles en las condiciones usuales en que estas ocurren.

Recorrimos el país llegando a lugares ajenos y lejanos, pero también próximos y familiares. Fuimos observadores y observados, mirados con extrañeza, rompiendo la cotidianidad instalada

en cada lugar. Irrumpimos en mundos reales e imaginarios, los de realidades cotidianas que niños y niñas habitan, pero también los mundos que inventan cada vez que juegan. Y también dejamos de existir para esos mundos inventados, que olvidan el entorno inmediato para crear y recrear las imágenes necesarias para la actividad lúdica infantil. Nos enfocamos en capturar esos momentos en que nuestra presencia desaparecía en ese nuevo universo provisorio creado por niños y niñas en sus juegos, como si nuestra presencia se diluyese detrás de sus mundos imaginarios y se borraba durante breves instantes, hasta que algún mínimo movimiento volvía a recordar la presencia de extraños observadores que registraban la intimidad del mundo lúdico.

Sin embargo, en ese intento, también fracasamos. Nos enfrentamos a situaciones en las cuales los niños no podían ignorar la presencia de la cámara, del micrófono y de adultos extraños que procuraban entrar y registrar sus actividades cotidianas. Transformamos sus juegos de siempre en otras escenas, que afectaban tanto su condición de cotidianas como de lúdicas.

«¡Yo estoy haciendo como que la cámara no está!», nos decía un niño en la ciudad de Paso de los Toros mientras diseñaba el arma que utilizaría en la batalla que se estaba organizando. «No podés mirar la cámara», reclamaba un niño a otro momentos después. Las frases, a la vez inocentes y obedientes, daban cuenta de la consigna de quienes propusieron el registro: «jugar como siempre». Pero la cámara está ahí, el intento de disimularla la afirma y, aunque hemos comprobado que niños y niñas están sorprendentemente habituados a ser filmados y fotografiados por otros, en diversas ocasiones las cámaras no dejan de ser elementos extraños que aparecen en sus campos de batalla. Huizinga (1954) ya había advertido de la fragilidad del mundo lúdico. La magia del juego puede romperse a cada instante. Un ruido, una palabra adulta, una cámara, pueden deshacer de inmediato la realidad construida por el juego.

Asimismo, nuestros registros son estructuralmente precarios. Nunca consiguen captar más que niños y niñas jugando, y dejan en manos del observador la responsabilidad de recrear ese

mundo que ellos crearon para sí mismos, mundos que carecen de una imagen precisa y que son, a la vez, todas las imágenes posibles. Los registros no captan la realidad imaginada por el niño, la realidad inventada para jugar. No son más que imágenes de otras imágenes.

Los resultados alcanzados se expresan en tres formatos. En primer lugar, se produjo un conjunto de textos académicos que componen el análisis de los juegos y juguetes del país en torno a diferentes preguntas de investigación. Estos análisis permitieron avanzar en la comprensión de los juegos y juguetes como artefactos culturales y su función en la incorporación de las nuevas generaciones al mundo adulto.

Investigamos el fenómeno de mercantilización de los juegos y juguetes, así como su carácter global y local. Sin olvidar que cualquier objeto puede tornarse un juguete, prestamos atención a los materiales con los que los juguetes

se construyen, cuestión que también implicó atender las condiciones estructurales y coyunturales que estos artefactos lúdicos producen y reproducen. El tiempo y los espacios para el juego también fueron analizados, estudiando la diversidad y la recurrencia de las situaciones. En esos escenarios se tornó pertinente comprender las emociones lúdicas que suscita el juego y las tensiones que se instalan cuando los juguetes cobran vida en el universo infantil.¹

En segundo lugar, se produjo un material audiovisual que registra parte de las escenas de los juegos infantiles y los juguetes observados y analizados en esta investigación. Este material conjuga decisiones éticas y estéticas con aquellos elementos conceptuales que estructuraron el análisis, en un formato específico que también se propuso con el objetivo de expresar parte de los resultados de esta investigación. El formato priorizado, como lo señala Bill Nichols, procura

1. Estos resultados se organizan en cinco artículos aún inéditos: «Incorporar el mundo: juegos y juguetes infantiles» (Seré), «¿Qué hace al juguete un juguete? Discusiones en torno al soporte material del juego» (Scarlato), «Tensión y emoción a partir de juegos y juguetes en Uruguay. La emergencia de la risa» (Rodríguez Antunes), «La infancia entre juegos y juguetes» (Caldeiro y Porro) y «El juego y el espacio. Apuntes para pensar la producción del espacio para jugar» (Kühlsen).



limitar la intervención en los sucesos observados, donde los investigadores «ceden el *control*, más que cualquier otra modalidad, a los sucesos que se desarrollan delante de la cámara», lo que hace que estas películas se basen «en el montaje para potenciar la impresión de temporalidad auténtica» (1991, p. 72).

Finalmente, este libro tiene la pretensión de divulgar los resultados alcanzados al público en general, contribuyendo a dimensionar el

lugar de los juegos y los juguetes infantiles en la cultura contemporánea. Para esto, se reúnen elementos de ambos formatos, tomando los principales nudos temáticos que atravesaron las producciones escritas e incorporando imágenes provenientes tanto de los registros fotográficos realizados durante el trabajo de campo como fotogramas extraídos del audiovisual realizado.

La investigación se realizó entre 2019 y 2023 y fue financiada por el Programa de Investigación y Desarrollo de la Comisión Sectorial de Investigación Científica de la Universidad de la República (Udelar, Uruguay). Fue coordinada por Cecilia Seré y Karen Kühlsen y el equipo de investigación estuvo integrado además por Inés Scarlato, Camilo Rodríguez, Martín Caldeiro, Maité Porro, Constanza Rivero y Alberto Fernández. La investigación fue avallada por el Comité de Ética de la Facultad de Psicología (Udelar) y contó con el consentimiento, la autorización y la cesión de derechos de imagen de todas las personas involucradas y sus responsables.



El juego: una puerta de entrada a la cultura

Los juegos y los juguetes son efecto de condiciones espaciales y temporales concretas. La producción especializada de los primeros juguetes fue resultado del trabajo en talleres de oficio, de cuyos restos emergieron los primeros soldaditos de plomo, estructuras de madera y muñecas de cera (Benjamin, 1928c). Fue recién con el desarrollo de la industria en los siglos XIX y XX que la producción de juguetes empezó a realizarse a gran escala y de forma estandarizada, abandonando las formas artesanales iniciales e introduciéndose con comodidad en el universo de las mercancías. Así, también, los juguetes propios de una generación se vieron afectados por la producción mecánica de ingenios electrónicos que desde mitad del pasado siglo y con un crecimiento exponencial estructuran el diseño de los más variados juguetes infantiles.

A pesar de esta producción globalizada de juguetes, las actividades lúdicas infantiles en general son manifestaciones específicas de las formas en que niños y niñas se relacionan y funcionan en una determinada cultura. No es pertinente desconocer las particularidades que cada

grupo humano tiene en la producción de ese lazo que se establece entre los niños y su entorno. Tradiciones, ambientes, estructuras sociales, creatividad, reapropiación y reinención irrumpen en la estandarización globalizada de juegos y juguetes. Es en este encuentro entre lo estandarizado, lo globalizado y las particularidades concretas de un país y sus localidades donde nos propusimos enfocar nuestra investigación.

Esta investigación estudió el juego como condición humana, procurando comprender qué efectos produce la actividad de jugar, qué aspectos simbólicos la organizan y cómo se manifiestan los juegos y juguetes en relación con la cultura que los alberga. Se estudiaron los juegos y juguetes como materiales que contribuyen a la forma en que una generación incorpora el funcionamiento de una cultura. Juegos y juguetes organizan esa relación entre generaciones. Son, también, una de las vías por las cuales cada nueva generación lidia con el hecho de estar en un mundo que la sobrepasa. Puesto que jugar es una manera de soportar el mundo, juegos y juguetes cumplen un lugar fundamental en la

relación entre las nuevas generaciones y el mundo ya existente, realizando, de esta forma, una importante función de mediación cultural.

Jugar es humano

El juego aparece y desaparece en las actividades cotidianas de niños y niñas. Componentes lúdicos atraviesan y en muchas ocasiones organizan sus interacciones con el entorno. Cuáles son los límites del juego, cuándo una actividad es un juego y cuándo no, son interrogantes difíciles de responder. Junto a estas preguntas, la literatura académica sobre los juegos plantea otra serie de dificultades: ¿el juego es exclusivo del ser humano o puede también ser considerado en las actividades que realizan los animales?, ¿el niño juega por instinto?, ¿jugar está en su naturaleza?, ¿es posible el juego fuera del universo simbólico, fuera de la cultura?

Las respuestas a estas preguntas determinan de antemano qué se entiende por juego y cuál es su lugar en el ambiente en el que este sucede. Para

esta investigación, consideramos que el juego es una práctica que sólo tiene lugar dentro de una estructura simbólica, es decir, dentro de un mundo cultural sin el cual el juego, como actividad simbólica, no sería posible.

Esta condición cultural de los juegos y los juguetes implica concebirlos como productos de la actividad humana. Las escenas de juego muestran, una y otra vez, que jugar supone estar inmerso en parámetros culturales. Hasta los juegos más sencillos son resultado de la vida cultural. El niño está atravesado por el universo simbólico incluso antes de venir biológicamente al mundo y todas sus actividades no pueden ser leídas sino como efecto de esa condición estructural, así como de las particularidades concretas en que vive y juega. A su vez, los juguetes no son naturales. No lo son ni siquiera cuando elementos tomados directamente de la naturaleza se convierten en juguetes infantiles. La construcción de un juguete supone, por más «natural» que sea su materia prima, dotarlo de un simbolismo que suprime toda naturalidad.



Escondites (Bella Unión, Artigas)

Múltiples juegos y actividades suceden en lo que normalmente diríamos que es la «naturalidad». Sin embargo, ni el salto al agua ni la subida al árbol suceden sin una importante mediación cultural; tanto los movimientos infantiles (juntar las manos a modo de flecha al entrar al agua, taparse la nariz, etcétera) y los implementos utilizados (calzados, trajes de baño, entre otros) cuanto los propios materiales (agua, piedras, troncos) son expropiados de su naturalidad al tornarse objetos de juegos infantiles.

No se puede comprender el juego sin ese lazo que lo une a la cultura en la cual funciona. El juego requiere, como materia prima, el lenguaje, el universo simbólico que hace posible construir mundos imaginarios en los cuales y con los cuales se juega, ese mismo lenguaje que construye el mundo humano contra el cual también se juega. Pero, además, los juegos, en sus particularidades, en sus infinitas formas y contenidos, se inscriben en las condiciones culturales concretas de espacios y tiempos determinados y, a la vez, las reinventan. Las crean y recrean, en un

trabajo de constante reelaboración. Como señala Daniel Vidart, el juego

no puede ser concebible ni explicable sin el derredor social, sin el trasfondo de la mecánica económica, sin el halo cultural donde su lanzadera teje las livianas telas —velos y no vestidos— con que la condición humana se oculta y se insinúa a un tiempo. (1995, p. 32)

La cultura se imprime en el juego. El juego es expresión de la cultura. Pero esta no es estática. Los juegos y los juguetes no son pasivos reproductores de una realidad dada, sino también profundos interpeladores de las condiciones de existencia que cada generación hereda, actualiza y transmite a los recién llegados. Los juegos y juguetes, en los que se expresan las condiciones de una época, son también la posibilidad de que las cosas sean diferentes. Son la bisagra en la cual una vieja generación materializa las reglas del mundo y una nueva generación se reapropia de ellas, las interpela y las pone a funcionar bajo nuevas condiciones.



Crianza y quehaceres (Colonia Valdense, Colonia)

Ahora podemos comprender con más claridad por qué es posible decir que jugar no forma parte de una naturaleza innata del niño ni responde a un instinto natural. Al jugar el niño actualiza las formas culturales y no hay posibilidad de que el juego se realice al margen de ellas. Como ha señalado Walter Benjamin,

el niño no es un Robinson; los niños no constituyen una comunidad aislada, sino que son parte del pueblo y de la clase de la cual proceden. Así es que sus juguetes no dan testimonio de una vida autónoma, sino que son un mudo diálogo de señas entre ellos y el pueblo. Un diálogo de señas para cuya comprensión la mencionada obra ofrece un seguro fundamento. (1928c, p. 88)

Por este motivo, los juegos y juguetes son prácticas y objetos que median entre las generaciones: la de los niños y la de los adultos. Son los adultos quienes, como representantes del mundo cultural, ofrecen los primeros elementos lúdicos a la infancia. Son los adultos, a través de los juegos y juguetes que proponen, quienes se enfrentan a los niños y los enfrentan a las condiciones



culturales propias de su tiempo y su lugar. Los juegos y juguetes, primero ofrecidos a los niños y niñas, luego eventualmente creados por ellos, son representantes que contienen las estructuras culturales del mundo humano.

A través de los juegos y juguetes infantiles es posible deducir rasgos particulares del entorno cultural. De esa forma lo plantea Graciela Scheines en su célebre libro *Juegos inocentes y juegos terribles*: «Juegos y juguetes infantiles constituyen un material valioso a partir de los cuales se pueden inferir los rasgos de identidad cultural de una comunidad determinada» (1998, p. 74). Sin embargo, a pesar de afirmar que los juegos y juguetes son productos de una determinada cultura y sociedad, y que su estudio permitiría identificar esa cultura y esa sociedad en la cual se desarrollan, al mismo tiempo se cuestiona si «en la época en que vivimos ¿es posible definir una sociedad a través de sus juegos y juguetes? Parece difícil en la medida en que las particularidades tienden a desdibujarse en la bruma de una cultura universal» (1998, p. 75).

Así, hemos visto cómo juegos tradicionales se imponen bajo nuevas formas globalizadas (por ejemplo, el tradicional «un, dos, tres, coronita es», traducido al «jugaremos, muévete luz verde» a través de la serie surcoreana *El juego del calamar*, transmitida vía Netflix); hemos visto cómo juegos creados en lugares y espacios absolutamente ajenos se incorporan con total comodidad a la vida cotidiana de los niños (por ejemplo, los videojuegos, las muñecas, las pelotas de fútbol), pero, así también, observamos juegos que se mantienen en el tiempo, liberados de cierta carga simbólica propia de su tradición, y subsisten en el patrimonio infantil (como la gallinita ciega, saltar la cuerda o la escondida o topa).

«Soltera, casada, viuda, divorciada, con un rico, con un pobre, con un multimillonario...», la canción acompaña el salto de la cuerda de niños y niñas del barrio Las Láminas, en Bella Unión (Artigas). Es uno de los tradicionales juegos que, conservados por los niños, «ofician así de obsecuentes guardianes del pasado» (Vidart,



Soltera, casada, viuda, divorciada (Bella Unión, Artigas)

1995, p. 96). Es un indicio de cómo los juegos infantiles son el «refugio» de hechos folclóricos que la generación adulta abandona de su repertorio, no sin antes transmitirla, por diversas vías, a las nuevas generaciones. En Uruguay, Lauro Ayestarán constituye una referencia relevante en el análisis de estas actividades infantiles como archivos.² En su rastreo de los juegos y rondas tradicionales del país señala que

en su lenta pero irreversible dinámica, los hechos folclóricos también se petrifican y cuando han sido desplazados del repertorio del hombre adulto, algunos de ellos se refugian en el niño en una lenta e inacabable agonía. Las formas folclóricas de edades pretéritas dicen su largo adiós en la voz de los niños. (Ayestarán, 1966, p. 16)

El musicólogo uruguayo investigó el repertorio de canciones infantiles mostrando que, lejos de

pertenecer a un país o región, las canciones infantiles mantienen un sistema rítmico, melódico y tonal que trasciende los límites nacionales. En su conjunto, las 115 canciones infantiles que él identifica en el folclore musical del país, practicadas de forma

colectiva, espontánea y vulgar [...] son supervivientes, naufragos culturales que han perdido a sus compañeros de embarcación, que nos cuentan hechos de otras edades; melodías, letras y acciones coreográficas que llegaron braceando hasta la orilla de nuestro tiempo con un vigor y una salud insólitas. (Ayestarán, 1966, p. 18)

En este mismo sentido, Roger Caillois señalará la estabilidad que proporcionan los juegos infantiles. Según afirma el sociólogo francés, los juegos son más estables que otros elementos culturales:

2 Nos referimos a la película y el texto *Juegos y rondas tradicionales del Uruguay*, producidos entre 1965 y 1966, con la dirección de Ayestarán y el trabajo de Mario Handler y Eugenio Hintz. La película fue restaurada en 2018 por el Archivo General de la Universidad de la República (AGU) y el Centro Nacional de Documentación Musical Lauro Ayestarán (CDM). Esta producción fue objeto de otros análisis previos (Seré y Scarlato, 2021; Kühlsen y Scarlato, 2022).

La estabilidad de los juegos es sorprendente. Los imperios y las instituciones desaparecen, pero los juegos persisten, con las mismas reglas y a veces con los mismos accesorios. Y es, antes que nada, porque no son importantes y poseen la permanencia de lo insignificante. Es ése un primer misterio. (Caillois, 1967, p. 137)

A pesar de ello, es importante considerar que no se puede describir ni el universo infantil ni la cultura en general únicamente a partir de sus formas lúdicas. Nuestra intención es recuperar el valor cultural de los juegos y los juguetes como instancias que aportan a la comprensión de nuestra condición humana y las formas culturales que nos constituyen.

Juegos y juguetes: una forma de incorporar el mundo

Al igual que la vida social, el juego tiene sus reglas, su orden, límites de lo permitido y lo prohibido, barreras que si se traspasan se desintegra ese universo creado por los jugadores. Como ha señalado Vidart, «el juego es, como todo cuerpo

de la cultura humana, un territorio simbólico y ordenado» (1995, p. 34). Esta similitud hace que el juego sea un lugar propenso para que la cultura deje de ser para el niño un espacio y un tiempo hostil, cuyas reglas, normas, obligaciones, pautas y ritmos le exceden. El juego es una forma de lidiar con un exceso, un exceso del mundo adulto. Jugar es suspender las leyes ordinarias del mundo para darse otras.

Ordenar es una forma de controlar el mundo y ordenando se crea un nuevo mundo, hecho a medida del niño. Así lo explicaba Scheines:

Los hombres no pueden habitar el vacío ni el caos, se pierden en las tinieblas, se abisman, se anonadan: se disgregan en la nada. Fundar un orden sobre el caos o el vacío es lo que salva. Y eso es jugar. (1998, p. 61)

En el juego se pone en práctica la tensión entre el orden y el desorden. Se actúa sobre el caos para ponerlo en su sitio, para instaurar un orden según pautas y criterios que los propios niños crean y recrean. Por eso es tan fundamental «interrumpir el orden de la vida ordinaria,

destruirlo temporalmente para fundar, en el vacío que queda en su lugar, el orden lúdico» (Scheines, 1998, p. 62).

Las referencias a la función cultural del juego pueden rastrearse ya en Freud, quien, más que proponerse utilizar el juego como medio para el análisis, señaló la función del juego en la constitución del aparato psíquico. En sus referencias al juego, interesa señalar el lugar de estas actividades lúdicas en la conformación de una nueva realidad. Sabemos que es condición del juego crear un mundo diferente, con reglas propias. Según Freud,

todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. [...] Lo opuesto al juego no es la seriedad, sino... la realidad efectiva. El niño diferencia muy bien de la realidad su mundo del juego, a pesar de toda su investidura afectiva; y tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real. (1907, pp. 127-128)

La construcción de realidades paralelas no es algo que desaparece en el mundo adulto, a pesar de encontrarse el juego disminuido. Incluso podríamos decir que cuanto más cómodo se está en el mundo tal cual este es, menos necesario se torna el juego. El juego es una forma de soportar la incomodidad del mundo. Progresivamente, la fantasía ocupa su lugar. El adulto, «en vez de jugar, ahora fantasea. Construye castillos en el aire, crea lo que se llama sueños diurnos» (Freud, 1907, p. 128).

Si estas fantasías adultas son más difíciles de ver, en el mundo infantil se tornan fácilmente perceptibles. Pero registrarlas no siempre es fácil. El niño, a pesar de su creciente familiaridad con la filmación y el registro fotográfico, con los que convive día a día en las condiciones actuales, también en ocasiones se inhibe frente a la cámara y con eso nos muestra la fragilidad del juego. El mundo del juego funciona, pero el detalle más imperceptible puede hacerlo desaparecer al instante. Un extraño, una cámara, una pregunta, un comentario, son suficientes para

que la realidad inventada se desvanezca. Al filmar invadimos la intimidad del juego, invadimos sus construcciones imaginarias, las cuales normalmente no fueron creadas para nosotros. Los niños juegan y crean sus mundos, que son suyos y no siempre abiertos a otros. Y cuando no se

abren al otro, desaparecen, se desarmen como castillos de arena en la orilla del mar. Se pueden volver a crear, una y otra vez. El material está ahí, a disposición de todos, pero cada uno debe poner su trabajo para armarlo. Porque jugar implica, supone, un trabajo, un trabajo simbólico.



Juguetes en escena (Bella Unión, Artigas)

Un trabajo de armar un mundo, inventar nuevos universos. Usar las realidades inventadas es jugar, pero crearlas también es parte del juego.

No hay juego sin un trabajo de elaboración de ese tiempo y espacio precisos en los que se juega, sin la producción de un escenario para jugar. Hasta el juego más simple supone salirse de la realidad concreta, que no siempre implica una disposición física de objetos. El trabajo del juego es siempre, y antes que nada, un trabajo simbólico. Su materia prima es el lenguaje. Luego piedras, tableros, cuerdas, maderas, pelotas, arena y los más diversos objetos, creados o no como juguetes, contribuirán a las particularidades que tome el producto de ese trabajo. Son materiales que sólo cobran sentido cuando se incorporan a la elaboración simbólica que pone el punto de partida de toda actividad lúdica.

Al jugar, el niño hace del entorno su entorno, de las reglas sus reglas, hace suyas las rutinas, se apropia del mundo. Hace un mundo a medida, guiado por un deseo que está siempre tomado por el mundo adulto o, dicho de otro modo, por



el mundo ya instalado. De una forma u otra, el niño juega a ser grande:

El jugar del niño estaba dirigido por deseos, en verdad por un solo deseo que ayuda a su educación; helo aquí: ser grande y adulto. Juega siempre a «ser grande», imita en el juego lo que le ha devenido familiar de la vida de los mayores. (Freud, 1907, p. 129)

En la invención de sus mundos de fantasía el niño tiene como material de construcción el mundo real, al cual imita y adapta, lo convierte a escala de sí mismo y de sus posibilidades, de

sus temores y sus límites, y, jugando, lo incorpora. Por eso, el juego infantil puede ser observado no sólo en los momentos específicos en que se destina un tiempo y un espacio a jugar, sino que se integra a las más diversas actividades cotidianas. Según Benjamin,

el juego, y ninguna otra cosa, es la partera de todo hábito. Comer, dormir, vestirse, lavarse, tienen que inculcarse al pequeño en forma de juego, con versitos que marcan el ritmo. El hábito entra en la vida como juego; en él, aun en sus formas más rígidas, perdura una pizca de juego hasta el final. (1928c, p. 94)

El juego es, en suma, por una vía o por otra, una forma de incorporar el mundo adulto. Esta incorporación es, antes que nada, una instancia en y con el cuerpo. El cuerpo es, para niños y niñas, su contacto con el mundo y es, también, su primer «instrumento para jugar».³ Walter Benjamin señalaba el carácter mimético de los

juegos infantiles, en los que el niño «no juego solo a ‘hacer’ el comerciante o el maestro, sino también el molino de viento y la locomotora» (1933, p. 149). El niño abre los brazos y se transforma en avión, se arrastra y se convierte en serpiente, «quiere arrastrar algo y se convierte en caballo, quiere jugar con arena y se hace panadero, quiere esconderse y es ladrón o gendarme» (Benjamin, 1989, p. 88). Es en el cuerpo donde se aprehende la cultura, puesto que en las interacciones de los niños con el mundo el cuerpo siempre está «en juego».

Juegos y juguetes: una forma de soportar el mundo

Jugar es siempre jugar a ser de otra forma que en la vida real. Existe un conjunto de juegos en que el niño hace «como si» fuera alguien o algo diferente a él mismo: princesa, caballero, madre,

3 El término alemán *spielzeug* ('juguete') deviene de la combinación de los términos *spiel*, 'juego', y *zeug*, traducido como 'cosa, utensilio, instrumento'. Reconocemos el texto de Vaz (2004) como referencia desde donde tomamos esta acepción de juguete como 'instrumento de juego o para jugar'.



Jugar a matar (Playa Pascual, San José)

maestra, incluso avión o metralleta. Ser alguien o algo diferente de lo que es no sólo provoca un júbilo concreto, es también dejar de ser niño, dejar de ser aquel que debe cumplir con las normas del mundo social y cultural en el que funciona, dejar de lado las obligaciones y los mandatos explícitos e implícitos de la vida con otros.

El niño juega y en el juego muere él, su enemigo o su compañero. Pero en el juego ninguna muerte es para siempre. En todo caso, es la ocasión para volver a instalar el juego, una y otra vez. Solo en el juego está permitido morir varias veces, como forma de enfrentar aquello que, a diferencia del mundo real, no permite esos vaivenes. El tiempo no puede volver atrás, los muertos no reviven, excepto que las cosas pasen en una realidad diferente a la realidad efectiva. El juego funciona como instancia para enfrentar esas imposibilidades, para soportar lo inefable.

Esta función del juego no es exclusiva del niño. Cumple una función esencial en la vida humana.

Vidart lo señala del siguiente modo:

El hombre, en tanto que hombre, ha jugado siempre. Antes del trabajo, durante el trabajo y después del trabajo. Solo o acompañado, ensismado o alterado, en su niñez o en su juventud y edad madura, el sujeto humano desarrolla conductas no utilitarias, libres y liberadoras, pautadas o espontáneas, plenamente conscientes o en el umbral de la conciencia, pero todas ellas signadas por la magia del juego, o del juego asumido como magia evasiva. El hombre es un animal simbólico, una criatura cultural, una encrucijada dramática [...] que sabe que va a morir y juega, quizá, para olvidarse de la muerte. (1995, p. 49)

La muerte en el juego es una instancia más, una de las posibilidades de lo que puede acontecer en el indeterminado universo lúdico. Morir es parte del azar necesario. La posibilidad de la muerte ocupa el lugar de la incertidumbre, ingrediente necesario del jugar. A su vez, es una forma de incorporar esa escena a la cotidianidad del niño.

El niño juega con lo que no entiende, juega con lo que da miedo, porque al incorporarlo a sus



La mira (Barrio Etcheverry, Tacuarembó)

prácticas lúdicas puede controlarlo. De alguna forma, la muerte en el juego es una estrategia para lidiar con los miedos y tabúes adultos, hacerlos un poco más próximos y cotidianos, volverlos presentes. En el juego infantil siempre se puede volver a morir y volver a jugar. Lo más terrible de morir no es morir. El niño lidia sin problemas con esa muerte. Lo más terrible es que con la muerte tal vez se acabe la partida y sea necesario volver a empezar, volver a poner todo en su lugar y jugar de nuevo. Para el niño, entonces, la muerte es hacer «de nuevo», habilitar el «otra vez». En palabras de Benjamin,

“Todo podría lograrse a la perfección, si las cosas pudieran realizarse dos veces”; el niño procede de acuerdo con este verso de Goethe. Pero para él no han de ser dos veces, sino una y otra vez, cien, mil veces. Esto no sólo es la manera de reelaborar experiencias primitivamente terroríficas mediante el embotamiento, la

provocación traviesa, la parodia, sino también la de gozar una y otra vez, y del modo más intenso, de triunfos y victorias. El adulto libera su corazón del temor y disfruta nuevamente de su dicha, cuando habla de ellos. El niño los recrea/ vuelve a empezar. La esencia del jugar no es un ‘hacer de cuenta que...’, sino un ‘hacer una y otra vez’, la transformación de la vivencia más emocionante en un hábito. (1928b, pp. 93-94)

Los juegos son pequeños espacios de libertad, en los cuales es posible salir de las obligaciones del mundo adulto y ser de otra forma. Para que la libertad en el juego tenga lugar es necesario interrumpir ese mundo que atormenta y obstruye, pero, a la vez, sin el cual no se puede jugar. Se juega con y contra el mundo real, puesto que para jugar es necesario poner en suspenso el orden que rige la vida. Pero sin ese mundo, que debe quedar temporalmente en suspenso, ningún juego sería posible.



¿Por qué los juguetes son juguetes?

¿Con qué juguetes juegan los niños y niñas del Uruguay? ¿Qué juguetes aparecen con mayor frecuencia y cuáles se presentan como una particularidad en los territorios analizados? ¿Cómo se relacionan estos juguetes con las condiciones sociales y culturales que marcan estos tiempos y espacios? ¿Qué experiencias limitan y habilitan los juguetes? ¿De qué forma se configuran y se transgreden los límites que imponen los objetos para jugar? Estas fueron algunas de las preguntas que orientaron nuestro recorrido por el país. En el transcurso de esta investigación nos interrogamos por el soporte material que da lugar al juego, eso que habitualmente llamamos *juguetes* y asociamos rápidamente con una muñeca, una pelota, un autito, es decir, con objetos diseñados y fabricados intencionalmente para animar el juego de niños y niñas. Sin embargo, nos propusimos discutir con este sentido habitual del término, no para negar el estatuto de juguete de estos objetos, sino fundamentalmente para dar visibilidad a la potencia imaginativa y creativa del humano en general y del niño en particular, esa potencia para dar vida a cualquier cosa

—material, animada o inanimada— y tornarla juguete. En este sentido, cualquier cosa puede tornarse juguete, es decir, un instrumento para jugar.

Juguetes por accidente

Muchos de los juegos observados durante nuestras recorridas por el país tenían como protagonistas objetos y materiales aparentemente insignificantes (pedazos de plástico viejo, chapas, ladrillos, tierra, maderas), elementos que, obtenidos del entorno cotidiano, a simple vista no pueden ser reconocidos como juguetes. Son materiales que en la mayoría de los casos conviven con juguetes prefabricados, pero que a diferencia de estos no fueron pensados ni contruidos *a priori* como instrumentos para jugar. Es la integración de estos elementos al juego la que los torna juguetes y únicamente adquieren esta condición en el desarrollo del juego, a partir de una exploración del entorno y una incorporación de esos objetos a las escenas lúdicas creadas por los niños y niñas.

Walter Benjamin nos enseñó que cualquier objeto, por más insignificante que sea —especialmente desde la mirada del adulto que contempla—, puede habilitar un inesperado mundo de fantasías y aventuras como lo haría el más

perfecto libro infantil antiguo. Con la marca de este legado benjaminiano, Scheines (1998, p. 41) dirá que «un juguete es cualquier cosa». Es decir, no es el objeto en sí, sino esa «manera especial» de relación con él lo que convierte al



Jugar con desechos
(Paso de los Toros, Tacuarembó)

objeto en juguete y a quien lo manipula en jugador. Según Scheines (1998), no es una relación de utilidad como la que se entabla con una herramienta, sino una relación donde el objeto despierta una especie de «fascinación» en quien

la usa, una relación que puede tomar múltiples formas, sobre todo cuando los juegos y los juguetes permiten armar y desarmar, crear y volver a crear mundos, una y otra vez de diferentes formas. Esa exploración que puede conducir a



Sapitos
(Valle del Lunarejo, Rivera)

diferentes lugares lúdicos recuerda aquel gesto de desarmar y destruir para volver a armar, gesto que habría motivado a Joaquín Torres García en la segunda década del siglo xx e inspirado su colección *Juguetes transformables* (Museo Torres García, 2005).

Esta exploración y transformación que sucede en ese encuentro entre el objeto (juguete) y el sujeto (jugador) supone un importante componente de fantasía e imaginación. Los planteos de Lev Vigotsky ofrecen elementos para comprender la centralidad de la imaginación en los juegos infantiles. Según explica, la imaginación es resultado de la combinación de una actividad de conservación y una acción de creación de nuevas imágenes o acciones. Entre conservación y creación funciona la imaginación infantil que se expresa en sus juegos:

Desde la temprana infancia encontramos procesos creadores que se aprecian, sobre todo, en sus juegos. El niño que cabalga sobre un palo y se imagina que monta a caballo, la niña que juega con su muñeca creyéndose madre, niños

que juegan a los ladrones, a los soldados, a los marineros. Todos ellos muestran en sus juegos ejemplos de la más auténtica y verdadera creación. Verdad es que, en sus juegos, reproducen mucho de lo que ven, pero bien sabido es el inmenso papel que pertenece a la imitación en los juegos infantiles. Son éstos, frecuentemente, un mero reflejo de lo que ven y escuchan de los mayores, pero dichos elementos de experiencia ajena no son nunca llevados por los niños a sus juegos como eran en la realidad. No se limitan en sus juegos a recordar experiencias vividas, sino que las reelaboran creadoramente, combinándolas entre sí y edificando con ellas nuevas realidades acordes con las aficiones y necesidades del propio niño. El afán que sienten de fantasear las cosas es reflejo de su actividad imaginativa, como en los juegos. (Vigotsky, 1930, p. 4)

A partir del argumento de Vigotsky podemos ver que la fantasía y la realidad no constituyen dos mundos independientes sino interconectados, dando cuenta de la relevancia de las experiencias acumuladas como «material con el que erige sus edificios la fantasía. Cuanto más rica sea

la experiencia humana, tanto mayor será el material del que dispone esa imaginación» (1930, p. 5). Sin embargo, según Vigotsky, es necesario reconocer que los niños

pueden imaginarse muchas menos cosas que los adultos, pero confían más en los frutos de su fantasía y la controlan menos, y por eso la imaginación en el sentido vulgar, corriente de la palabra, o sea, algo inexistente, soñado, es mayor en el niño que en el adulto. (1930, p. 14)

Por el contrario, en la medida que la imaginación creadora depende de la experiencia, la riqueza del material y las posibilidades de combinación que acompañan la actividad creativa, se adquiere con la madurez. Esa experiencia no remite únicamente a una dimensión individual, sino que ocuparán un lugar de relevancia las

«experiencias históricas y sociales» en las que se inscribe la experiencia subjetiva. Si bien el lugar de la experiencia constituye un asunto prolífico, con importantes antecedentes de investigación,⁴ incorporamos este asunto para comprender esa actividad creadora infantil que transforma materiales aparentemente insignificantes en instrumentos para jugar. ¿De qué forma esos objetos presentes en una escena de juego afectan las posibilidades de imaginar, es decir, de crear nuevas imágenes a partir del reordenamiento de lo dado? ¿Qué diferencias pueden identificarse en las relaciones que niños y niñas entablan con los objetos prefabricados como juguetes y aquellos objetos que sólo devienen juguetes en el propio acto de juego? ¿Qué otras posibilidades de juego brindan una plancha, una mesa de planchar y un remojador, que la de ser utilizados

4 Las referencias más próximas para dimensionar las transformaciones de la experiencia han estado centradas en el estudio de Walter Benjamin, orientadas a la comprensión de los cambios en el mundo contemporáneo y de la vida en las grandes metrópolis. Atendiendo especialmente al mundo material, que implica las formas literarias tanto como el mundo objetual (incluidos los juguetes), Benjamin analiza el dominio de la lógica de la aceleración y el exceso de estímulos, que afectan las formas de experiencia que suponen un tiempo y unas condiciones difíciles de hallar en la subjetividad moderna. Este tema, ampliamente estudiado, tiene algunos antecedentes regionales que interesa destacar: Sarlo (2009), Vaz (2016), Bassani *et al.* (2013), Rettich (2019) y Kühlsen *et al.* (2022).

para reproducir el gesto adulto —y femenino— de planchar? ¿Qué otros usos habilita un perfecto fusil de plástico negro además de perseguir, calcular y disparar al enemigo? Del mismo modo podría pensarse en las recurrentes cocinitas, con sus electrodomésticos, utensilios

y alimentos, reproducciones en miniatura del mundo adulto en las que hasta los más finos detalles están presentes. Estos juegos infantiles recrean situaciones próximas a aquellas que niños y niñas viven en su contacto cotidiano con adultos. Son situaciones adultas que los niños



Finos detalles (Baltasar Brum, Artigas)

recuerdan y recrean en sus juegos, y se sostienen en gran medida por los objetos y el espacio que las acompañan. Son juguetes prefabricados con una forma y una función explícitas en su diseño y confección. Estos juguetes presentan elementos del mundo adulto y los ponen al alcance del niño para su manipulación. Pero se trata de una manipulación finamente orientada.

Aun así, esto no debería conducirnos a concluir una ausencia de imaginación en estas escenas. La imaginación es requerida para sostener la escena de juego que, por más que aparente ser una copia del mundo adulto (cocinar, secar el pelo, cambiar un pañal sucio, dormir un bebé, etcétera), siempre se mantiene como ficción. La correspondencia entre objeto y función en este tipo de juguetes industriales parece tomar un lugar más próximo al de herramienta útil, en una imitación casi perfecta del mundo adulto que orienta el proceder de niños y niñas.

Aunque cualquier juego implica a la imaginación como su soporte, no cumple siempre el mismo papel. Como Benjamin (1928a) señalaba, cuanto

más acabado esté el juguete, definido en sus funciones y modos de usar, menores serán las posibilidades de imaginar y crear otros mundos. Esto permite pensar la idea, también presente en Scheines (1998), de que la materialidad del juguete se impone ante el jugador.

Benjamin, cauteloso en establecer una linealidad entre las formas de producción de objetos culturales y su recepción, sabía bien que la creciente producción intencionada de juguetes diseñados por el adulto no era inocua. Como aficionado y coleccionista de libros infantiles antiguos, reconoce que, al menos desde el período de la Ilustración, los objetos creados para la infancia con fines pedagógicos se acercan más a lo que el adulto espera e interpreta de ellos que al mundo de interés del niño.

Aun cuando la industria del juguete se esfuerza incansablemente en la creación del objeto más seductor, siempre los juguetes acaban por ser «más bien una plasmación de cómo el adulto imagina un juguete, y no de lo que exige de él el niño» (Benjamin, 1928a, p. 14). Así, podemos

pensar en la justificación de los juegos didácticos, en los cuales ya se establecen modos de uso para la incorporación de una habilidad o la práctica de un hábito (planchar, cocinar, cortar, martillar, contar, encastrar, embocar, disparar) o, más aún, aquellos juguetes que actúan por el niño (muñecas que hablan, lloran, cantan;

robots que hacen música y bailan). La producción de juguetes por parte de una industria especializada se orienta por la demanda, siempre cambiante, de mercancías que deben seducir (de allí sus formas y colores llamativos) y ofrecer diversión y entretenimiento a sus consumidores. Sin embargo, como hemos visto, es clara



Barbies (Lascano, Rocha)

la amplia variedad de objetos que pueden entrar en la categoría de juguetes, en el sentido más literal del término de 'instrumentos para jugar'. Cualquier objeto que esté al alcance del niño, desde el más simple y con menor intervención humana, hasta los objetos producidos, usados o desechados por el adulto, puede tornarse juguete, aunque su existencia no se deba a ese fin, de allí su relativa accidentalidad. Lo que despierte interés con relación a las circunstancias espacio-temporales y la trama que presente el juego podrá tornarse juguete. En el acto de jugar, estos objetos cobran nuevas vidas, nuevos usos, a imagen y semejanza del mundo adulto o alterando el habitual orden de las cosas para entablar esa «manera especial» de relacionarse que los hará despojarse de todas sus cualidades (usos y valores) o jugar con ellas.

Instrumentos para jugar

En términos generales, podemos distinguir la existencia de juguetes como «artefactos», es decir, objetos que han sido creados para su uso

lúdico y que pueden *a priori* identificarse como tales en las escenas de juego, y, por otro lado, aquellos objetos que sólo se tornan juguetes en la medida en que son instrumentalizados de forma más o menos espontánea en las escenas de juego.

Como Benjamin manifestaba, «nadie es más sobrio que el niño frente a los materiales: un trocito de madera, una piña, una piedrita llevan en sí, pese a su unidad, a la simplicidad de su sustancia, un sinnúmero de figuras diversas» (1928c, p. 87). Por el contrario, cuanto más definido, cuanto más hace y dice el juguete, más se aproxima a la lógica de la herramienta y más se aleja del instrumento y su potencial imaginativo y creativo en función de usos no preestablecidos. Así, las formas más sofisticadas de juguetes predisponen al niño a una relación específica con el objeto, limitando la carga imaginativa y las posibilidades de uso. Más aún, la ausencia de este tipo de juguetes favorecería múltiples formas de relación y uso de los objetos circundantes. Incluso, cuando no hay objetos, el cuerpo opera como juguete, el «juguete original», el primer



Mar adentro (Aguas Dulces, Rocha)

spielzeug (literalmente, ‘instrumento para jugar’) (Vaz, 2004): rimas, juegos de palabras, canciones, imitación de animales, juegos de lucha cuerpo a cuerpo, juegos de desafío corporal.

Un juguete es un juego en potencia. El juguete —como la máscara o el disfraz— opera como «pase mágico» que abre el juego, invita y habilita desde sus cualidades y atributos (Scheines, 1998). Los juguetes afectan las posibilidades de imaginación, el mundo imaginario que se crea, así como la relación con ese objeto, con el espacio, el tiempo y los otros.



Giros (Parque Rodó, Montevideo)

Los recorridos por Uruguay nos permitieron constatar que el acceso a juguetes industriales —artefactos elaborados de forma estandarizada en un tiempo y un espacio distantes al momento de juego— no es un requisito excluyente del juego. Si bien los registros realizados muestran una gran cantidad de juguetes industriales en distintas regiones del país, su presencia no siempre tiene un lugar decisivo en las posibilidades lúdicas. Tanto estos como cualquier objeto del entorno pueden habilitar el juego y esta posibilidad está menos condicionada por los objetos en sí que por el trabajo de imaginación del niño. Un palo y una piedra pueden convertirse en cualquier cosa en la escena del juego, pero también un rifle puede transformarse en palo, bandera o bastón.

Juguetes como mercancías: estandarización y descarte

El juego instala un nuevo orden, pero no ocurre al margen del orden del mundo adulto sino

dentro y desde él. Como vimos anteriormente, esto es significativo para erradicar toda idea de juego natural, innato, y afirmar que todo juego tiene lugar en la cultura que lo acoge, incluso estableciendo los límites entre lo permitido y lo

prohibido en el acto de jugar. En *Historia cultural del juguete*, Walter Benjamin (1928c) analiza las transformaciones en la sociedad moderna y en el mundo de la producción a partir de objetos tan aparentemente insignificantes como los



Inventar con lo posible
(Paso de los Toros, Tacuarembó)



Artesanos de playa (Playa El Sauzal, Durazno)

juguets. En las sociedades preindustriales la fabricación de los juguetes se daba a partir de productos fabriles de desecho, como restos de madera, arcilla, hueso, viruta, papel, cuero, etcétera, implicando a padres e hijos en su creación. Esto también es posible de identificar en las escenas contemporáneas de juego, aunque otros materiales constituyen los restos del mundo productivo.

El mundo moderno, que da lugar a la idea misma de infancia y a todos los dispositivos para conocerla, explicarla y educarla, tiende a alejar el proceso de producción de juguetes del dominio

intrafamiliar para ponerlo bajo el mando de una industria especializada. Empieza entonces la «emancipación del juguete; cuanto más se impone la industrialización, tanto más se sustrae al control de la familia, volviéndose cada vez más extraño, tanto para los niños como para los padres» (Benjamin, 1928a, p. 20). Asimismo, la lógica artesanal de producción de juguetes en la órbita de lo doméstico y como punto de encuentro entre dos generaciones deja paso a la aplicación de las formas de producción industrial apoyadas en la reproducibilidad técnica, tornando al juguete una mercancía más en el interminable mercado de bienes de consumo. Esta emancipación del juguete supone, al mismo tiempo, un corte en la transmisión de las técnicas de su producción, así como en la posibilidad del niño de representar y recrear esta producción artesanal. ¿Cómo se llega a producir una muñeca de hule, un autito de plástico? ¿En qué medida esto es una preocupación de los niños hoy?

Un elemento que se constata es la abundancia de juguetes prefabricados disponibles y accesibles





¡Cuidado! (Bella Unión, Artigas)

a la altura del niño en espacios domésticos y cerrados. El cuarto de juegos, que aparece a mitad del siglo XIX como espacio exclusivo para el niño (Benjamin, 1928c, p. 20), es el escenario de exposición de estos juguetes emancipados. La notoria presencia y protagonismo de juguetes industriales en las escenas domésticas adquiere otro peso en los espacios abiertos. En muchas ocasiones los juguetes industriales son trasladados o se presentan en los espacios públicos, pero parecen perder protagonismo frente a las posibilidades de juego que despierta el entorno.

Aun cuando el capitalismo contemporáneo diversifica las formas de producción y la línea de productos, la estandarización y uniformización de juguetes sigue siendo la norma detrás de su aparente exclusividad (Streeck, 2017).

Desde Artigas a Montevideo, desde Rocha a Río Negro, desde Colonia a Cerro Largo, se hacen presentes estos juguetes que parecen de todos y de ningún lugar específico. Juguetes de plástico, de colores vivos y llamativos, en imitación de artefactos humanos generalmente asociados a tareas domésticas o del mundo laboral,

electrodomésticos, utensilios de cocina, verduras y frutas, herramientas, armas y un sinnúmero de objetos que son «eso», claramente eso que imitan.

En una investigación desarrollada en México, Sosenski (2012) da cuenta del surgimiento de la idea de juguete como proveedor de felicidad infantil, mostrando cómo en la década de 1950 la publicidad se amparaba en discursos psicológicos y pedagógicos que recomendaban evitar la frustración del niño ante la escasez. Los juguetes importados y de plástico pasaron a constituir el juguete soñado del mundo adulto, en la medida que ofrecen las bondades de higiene y seguridad para los niños. Hechos de un material liviano, seguro para la manipulación directa del niño en ausencia de los adultos, pero también de un material que es difícil de modificar sin romperlo y donde difícilmente quedan las marcas de uso —como Benjamin (1939) analizaría para el caso del hierro y el vidrio que dominan en las galerías de las metrópolis modernas—. Esto hace que sea un material de difícil reparación por la mano doméstica (en relación con otros como la



madera, el cartón o la tela, que se prestan a la fabricación artesanal). Su producción y su comercialización suponen que es más fácil, e incluso más barato en muchos casos, sustituirlo por uno nuevo que repararlo.

Al mismo tiempo, pudimos observar el esfuerzo infantil por conservar y personalizar objetos industriales que perdieron su utilidad original. La copa de sutién sirve de piscina de un muñeco, un manillar de monopatín se convierte en cuchara, un cochecito de bebé desfondado se transforma en un auto. Son objetos que, convertidos en juguetes, sobreviven a la obsolescencia programada por la industria.

... no debemos olvidar que las modificaciones más eficaces en los juguetes nunca son obra de los adultos —ya sean pedagogos, fabricantes o literatos— sino de los propios niños mientras juegan. Una vez descartada, despanzurrada, reparada y readaptada, hasta la muñeca más principesca se convierte en una estimada camarada proletaria en la lúdica comuna infantil. (Benjamin, 1928a, p. 16)



Tensión y emoción en el juego

Luego del pasaje por danzas, manchas, fútbol, bicis, acrobacias, llantos, risas, peleas y unos cuantos intercambios, un grupo de niñas y niños de Montevideo se organiza para jugar al «juego de la oca», un juego que encontramos en diversas referencias de la cultura hispánica en formato de tablero por lo menos desde el siglo XVIII y cuya estructura ha sido adaptada para poder realizarlo sin el tablero, utilizando únicamente la potencia de los cuerpos. Para su desarrollo, la adaptación local sugiere una canción que dice más o menos así: «El juego de la oca ya empezó, ia ia o. Es divertido, sí, sí, sí, es aburrido, no, no, no, ia ia o. Diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos, uno, cero». La cuenta regresiva, esa que hoy no nos costaría asociar al tiempo que le queda a una bomba por estallar, marca el avance de lo inevitable, el tiempo que resta antes de que algo acontezca, el lugar de los jugadores en torno a ese tiempo, las posibilidades de salvarse o morir en el intento de arriesgar algo frente a otros cuerpos con intenciones posiblemente antagónicas a las de uno.

Después de algunos ajustes de coordinación, el juego empezó a fluir y se registraron los primeros efectos. Fue ganando en talante y la tensión trepó algunos escalones. La cuenta regresiva siguió su curso y, debido a las reglas estipuladas, fue expulsando cuerpos de la ronda. La secuencia se repitió —cinco, cuatro, tres, dos, uno, cero—, la mano de una niña dio con una mano sobre la cual el tiempo de la competencia cayó con todo su peso. La bomba explotó, se expandió y a su paso dejó flotando en el ambiente una estela compuesta de gritos, jolgorio, algarabía, mandíbulas batientes, sonidos no conectados y frases rítmicas. La niña que logra asestar el golpe extiende los brazos hacia arriba en señal de victoria. Frente a ella, un niño más grande señala con su dedo acusador y una sonrisa de burla al niño que fue tocado. La niña más grande de la ronda se pone la mano en la cara, posiblemente con algo de vergüenza, y mira al niño que acusa. Los niños varones más pequeños saltan para todos lados, algunos repitiendo gestos identificables y otros desenfrenados, caóticos. El niño que



perdió tira una patada a la multitud sin pegarle a nada, la que golpeó la mano ahora baila y mueve la cintura de un lado para el otro con los brazos en el aire.

Las estructuras de los juegos tienen, dentro de un conjunto de potencialidades, la posibilidad de propiciar tensión entre los y las participantes y, a su vez, no sólo habilitar la emergencia



Risas (Palermo, Montevideo)

de ese estado sino también las sendas por las cuales transitar para despejar esa incógnita que seduce, tensiona y moviliza. Entre estas formas lúdicas se generan mecanismos, como la cuenta regresiva del juego de la oca, que operan como pistas, obstáculos e intermediaciones entre el deseo de resolución de la incógnita y el arribo al esperado resultado final.

Estas intermediaciones, además de configurar la forma particular de un juego (Pavía, 2010), propician el incremento de la tensión y se constituyen como un elemento fundamental que potencia la emergencia de emociones en los y las participantes.

Los juegos son estructuras que posibilitan a los humanos transitar estados de tensión y, al mismo tiempo, expresar, hacer visible a partir de una gestualidad particular, eso que afecta al cuerpo. La gestualidad corporal y las formas de expresión, lejos de ser pensadas como algo instintivo y natural en los humanos, se encuentran relacionadas con el escenario cultural en el cual son producidas.

Al igual que los signos, que sólo adquieren sentido dentro de las estructuras de significado que los contienen, la gestualidad es una arbitrariedad cultural, que cobra sentido dentro de las formas culturales específicas que le atribuyen un valor. Un gesto sólo significa algo en la medida en que es culturalmente reconocido como tal, en la medida en que al gesto se le atribuye, socialmente, un significado. Considerando esta arbitrariedad, exploramos la tensión que se genera en los juegos, prestando atención a las formas y momentos en que se exteriorizan emociones, especialmente al momento en que emerge la risa.

La tensión: un elemento medular del juego

Paidia y *ludus* son dos de los principios estructurales de los juegos, señalados por Roger Caillois (1967), y que se presentan en mayor o menor medida en cada una de las actividades lúdicas. *Paidia* es el principio que estructura aquellos

juegos donde priman la «turbulencia», «lo anárquico», «la libre improvisación», «lo caprichoso», la «exuberancia traviesa y espontánea», la «fantasía desbocada» y la «despreocupada plenitud». *Ludus* es el principio disciplinador de ese jugar caótico, cuya generalidad está dada por dotar a las prácticas de «convencionalismos arbitrarios», «usando ante ella tretas

indefinidamente cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado» (Caillois, 1967, p. 42). En el pasaje de la *paidia* al *ludus* ocurre una búsqueda intencional por parte de los jugadores de incrementar la dificultad de los obstáculos dispuestos para la resolución de la tensión que implica la obtención del resultado deseado. Si bien en los juegos



Obstáculos (Valle del Lunarejo, Rivera)



Equilibrio (Los Cerrillos, Canelones)

prima cierto placer relacionado con la liberación de tensión generada por la posibilidad de suspender el orden de la realidad efectiva, un principio que también estructura los juegos es la búsqueda deliberada del incremento de tensión lúdica, el colocar o vincularse con obstáculos cada vez más difíciles, que posibiliten seguir sosteniendo y acrecentar uno de los motores del juego: la persistencia de la incógnita.

Tal como lo menciona Huizinga (1954), la tensión es uno de los elementos fundamentales que sostienen y convocan a los jugadores a sumergirse en el tiempo y el espacio propios del juego. Es esta tensión la que mantiene la incertidumbre, propiciando el entusiasmo de quien juega.

Lejos de la idea de que las personas buscan, por medio de las prácticas de juego, liberarse de las tensiones, Elías y Dunning (1986) postulan que la regularidad que caracteriza a las prácticas lúdicas «no es la liberación de la tensión, sino la búsqueda de una tensión-emoción agradable, como el componente básico del placer recreativo» (1986, p. 113). Es desde esta misma premisa

que, desde el campo de los estudios sobre el juego, Víctor Pavía sostiene que la búsqueda de un

estado afectivo breve e intenso (que en el caso del juego suele estar relacionado con la alegría, pero también, por qué no, con la tristeza y el miedo) representa un componente importante del interés de ser parte de una experiencia lúdica. (2010, p. 81)

La construcción y superación de obstáculos es un juego recurrente en niños y niñas en Uruguay. Armar pistas con diferentes dificultades, carreras de obstáculos o lograr salir de lugares difíciles son escenas en las que el principio del *ludus* opera con claridad. El incremento progresivo propicia mayores niveles de incertidumbre y mayor dificultad en el desafío, e incrementa el tiempo durante el cual se experimenta uno de los placeres característicos del juego, como es la tensión. También se identifican otros elementos que colaboran con el incremento de la tensión: el enfrentamiento con otro equipo, la presencia de espectadores y, en relación con este proyecto, el hecho de ser filmados, la posibilidad de que el

resultado quede registrado. Ser observado durante el juego da lugar a múltiples emociones: risas de equivocación, vergüenza, incomodidad y disfrute, la tensión frente a los espectadores, el placer de entrar en el juego ante un otro que

observa y oficia de garante, la ansiedad, el reconocimiento de la hazaña realizada o no. En torno a estos puntos, Huizinga (1954, p. 69) menciona que en los juegos competitivos de enfrentamientos con otros es donde se generan los mayores



Tensión y emoción (Playa Pascual, San José)

niveles de tensión: «en el juego antitético de tipo agonal este elemento de tensión, de incertidumbre por el resultado, alcanza su grado máximo», y si bien «este sentimiento agradable de satisfacción aumenta con la presencia de espectadores, [...] éstos no son imprescindibles» (1954, p. 72).

En algunos juegos observados el elemento de tensión viene dado por la exploración en torno a lo que no se sabe, enfrentarse a una incógnita, sobrepasar el terror o el asco que pueden hallarse en el camino y retornar a la morada con el placer de haber superado y ampliado el mapa de lo posible (Scheines, 1998). Entre los registros realizados encontramos una amplia variedad de juegos vinculados a este principio de exploración con objetos fabricados por lo humano, con elementos provenientes de la naturaleza, con la morfología del entorno, con palabras, etcétera. Los juegos de exploración muestran con claridad este aspecto. A diferencia de otros juegos, el juego de exploración no está atravesado por la lógica de ganar o perder, sino que el proceso mismo supone momentos de incremento de tensión ante la expectativa del encuentro con lo

inesperado, lo disruptivo del paisaje que cautiva a un cuerpo y le posibilita el placer en relación con lo novedoso o disparatado.

Los juegos: un reducto para la emoción lúdica

Las prácticas de juego son un reducto mediante el cual los humanos pueden sentir y expresar lo que Elías y Dunning (1986) denominan «emoción lúdica», una excitación buscada voluntariamente y que se caracteriza por ser agradable. Como hemos visto, la búsqueda del placer sucede en la articulación entre la producción de tensión y las formas de tramitarla y descargarla. Son diversos los autores que han señalado que el juego sucede dentro de marcos que habilitan lo que es posible sentir y lo que a partir de allí se exterioriza.

Existe una vasta bibliografía que muestra que las emociones no son ni universales ni ahistóricas. Su explicación no se reduce a elementos biológicos que actúan en todos los humanos por igual,

sino que su especificidad de aparición y sentido hay que buscarla en las particularidades de cada cultura. En este sentido, las emociones no son una reacción individual, sino la resonancia de un aprendizaje social, un fenómeno cultural que trasciende la individualidad y la voluntad de

conciencia, estableciendo no solo lo que es posible sentir sino de qué manera sentir y cómo expresarlo. Taparse la cara, bailar o saltar a modo de festejo o reproducir el gesto de un jugador de fútbol son formas culturales de expresión en determinado momento histórico.



Fascinación (Paso de los Toros, Tacuarembó)



Hemos observado que las formas de tramitar esa tensión varían con las edades de niños y niñas. Mientras en los niños más pequeños se observa que recurren a grandes movimientos que incluyen saltos, gritos, risas desbocadas y movimientos caóticos en general, en los más grandes priman los gestos mesurados sujetos a una estructura acotada. Si en los niños y niñas de menor edad predominan la carcajada, los grandes movimientos descontracturados, la turbulencia, el volumen alto en las enunciaciones vocales, los más grandes tienden a ser más moderados. Esto se debe, entre otros motivos, a las particularidades del programa cultural que se va incorporando, su tendencia a la inhibición y constricción de lo expresable, que entra en tensión con las posibilidades de suspender en el juego las restricciones impuestas por la razón crítica.

Elías y Dunning (1986) explican que estos niveles de inhibición forman parte de regulaciones propias de las sociedades disciplinarias que, con sus modulaciones, perduran hasta la actualidad. En un marco donde operan altos niveles de restricción para la expresión de las emociones en

público, niños y niñas (con sus diferencias) tienden a estar mayormente habilitados para estas expresiones. Las actividades lúdicas se constituyen, entonces, como un marco habilitante, sobre todo para los adultos, en el que es posible expresar emociones de forma placentera.

La risa se configura como una importante manifestación de placer muchas veces asociada a la resolución de lo que tensiona. El talante festivo, el tono alegre, el abandono, la euforia, característicos de las prácticas de juego, posibilitan en mayor medida la desinhibición y la emergencia de la risa. Nos encontramos con una vasta cantidad de situaciones donde las lógicas de lo disparatado, lo desmesurado o lo caótico se constituyeron como importantes resortes para la risa en el juego. Sin embargo, identificamos que la risa emerge en mayor medida en aquellas escenas en las que son varios los niños y niñas que participan de las actividades lúdicas, mostrando que reír es una de las manifestaciones más contagiosa (Freud, 1905) y que la exaltación o intensificación de la emoción se ve favorecida por el aumento del número de niños.

No obstante, como señaló Huizinga (1954) y hemos constatado a lo largo de nuestro trabajo, la risa no siempre forma parte de los juegos y, de hecho, en el transcurso de una gran cantidad de actividades lúdicas el tono que predomina es el de seriedad, sobre todo acompañada de estados de compenetración y concentración en la superación del obstáculo, especialmente visible en

los juegos que implican una competición con otros. Aun así, los juegos que implican un alto grado de contención acaban resolviéndose con importantes manifestaciones de alegría, júbilo y sonrisas, así como también no faltan las situaciones de enojo, malestar y frustración cuando los resultados no son los esperados.



Concentración (Prado, Montevideo)



El espacio para jugar

El espacio para jugar puede ser visto desde diferentes perspectivas. La mirada del adulto priorizará el establecimiento de límites respecto a lo permitido y lo seguro, límites que establecen una demarcación espacial fuera de la cual ya no

hay juego. Desde la perspectiva infantil, el espacio es un lugar de potencialidades, de construir nuevos mundos con el material existente, un material que también ofrece posibilidades y límites. Observaremos aquí cómo el espacio



Espacios que organizan (Parque Rodó, Montevideo)

se materializa en el juego e indagaremos en las posibilidades de juego que se habilitan y producen en los diferentes espacios. Veremos cómo los espacios de juego se producen en torno a los recursos, contextos y tradiciones particulares, a la vez que dan cuenta de aspectos estructurales de lo social y lo cultural en esa relación. Pero también consideraremos el espacio más allá del mundo físico y sus aspectos materiales, dando cuenta de las cualidades que adquiere el espacio como práctica en el propio juego, un espacio (y un tiempo) que suspende sus formas cotidianas.

Jugar es un viaje, un viaje hacia la incertidumbre que afecta el devenir del juego. Un viaje sin certezas sobre lo que vendrá. Jugar implica, al igual que un viaje, un riesgo hacia lo azaroso, que a la vez torna intenso ese tiempo de posible experiencia. Jugar es también un refugio y supone construir un espacio a resguardo de la vida

corriente. Espacios urbanos y rurales, públicos y domésticos, se vuelven albergues lúdicos para niños y niñas.

La variedad de las propuestas hace que el propio espacio se convierta y cambie según se transforma el juego en consonancia con los intereses de los jugadores. El Espacio Infantil del Parque Rodó,⁵ totalmente cercado y con indicaciones en el ingreso, es uno de los lugares recientemente intervenidos por el gobierno departamental: pisos de caucho reciclado con formas y colores, toboganes que salen de lo común por su forma serpenteante, hamacas redondas, hamacas dobles, senderos que cruzan zigzagueantes de un lado a otro. Una elevación recubierta de pasto sintético y con ondulaciones en su ladera es una de las atracciones. Desde allí quienes llegan a la cima bajan corriendo, rodando y hasta se esconden de los otros. La plaza es resultado de un

5 El Parque José Enrique Rodó, antiguo Parque Urbano de Montevideo, fue inaugurado a comienzos de 1900, próximo a una zona de estancias de veraneo del balneario Ramírez. Fue el segundo parque creado en la ciudad con el interés de embellecer la capital y tuvo la novedad de ser el primer parque con vista al mar. Dentro del predio del Parque Rodó se encuentra un espacio que se define como Espacio Infantil, funciona con un cercado desde hace más de dos décadas y fue renovado en 2019.



Mancha (Valle del Lunarejo, Rivera)

proceso de planificación del espacio que ordena y prescribe. Son espacios que se confeccionan para niñas y niños, espacios para jugar, promoviendo una organización que afecta las posibilidades del juego. Este planeamiento colabora

con la seguridad de un espacio previsto para la infancia, a la vez que limita la incertidumbre en las contingencias de construcción y producción del juego.



Chapoteando (Santa Lucía, Canelones)

Así como vimos que cuanto más hace el juguete en términos de imaginación, menos hace el niño (menos exige, pero también brinda menores posibilidades de elaboración por parte de quien juega), lo mismo ocurre con el espacio de juego. El espacio puede ser infinitud de otros espacios posibles si no está totalmente predefinido y limitado. A diferencia de algunas plazas urbanas, la plaza de Cerrillos se extiende con la forma de cantero central. Allí, la estructura de madera da altura a cuerdas y palos sobre los cuales deslizarse y trepar, puentes sobre los cuales ver más lejos se convierten en lugares para cocinar.

En Santa Lucía las orillas de arena y barro son escenario de reunión, donde ocurren juegos, baños y charlas. La forma de la aventura se instala desde el comienzo, atravesando, no sin dificultad, árboles caídos y piedras para poder llegar a la zona de playa elegida, un éxodo circunstancial en procura de una zona menos visitada. Las playas del río son espacios cotidianos para el juego de niños y niñas. Son espacios para el juego que no se enmarcan en las formas urbanas

habituales. Se trata de un escenario que es posible de ser jugado. Es un espacio en el que no sucede un tránsito de vida humana permanente y en el que, en principio, la flora y la fauna que allí habitan no ponen en riesgo la vida. La posibilidad del juego tiene como amplitud, a la vez que como límite, este escenario, y en los momentos en los que se transgreden las fronteras establecidas los adultos ingresan e interrumpen el juego marcando el límite de lo permitido.

El mundo del niño no está necesariamente delimitado por un espacio distinto del mundo del adulto y, en todo caso, planificar y generar un espacio específico para los niños tiene que ver con cuestiones sociales y culturales que dan cuenta de un valor e interés por la infancia, a la vez que con condiciones materiales que lo permitan. Es relativamente sencillo reconocer, en la mayoría de los hogares, cuáles son las habitaciones que corresponden a niños y niñas, e incluso, en algunos casos, es factible encontrarse con habitaciones exclusivamente para jugar. Esta relevancia adquirida por la infancia tiene su correlato en el



Barro y agua (Valle del Lunarejo, Rivera)

interés por las actividades lúdicas como recursos de la cultura que se movilizan en situaciones de juego (Brougère, 2013). Este proceso es resultado de una atención especial hacia las nuevas generaciones, que se materializa en cambios concretos de la producción de espacios, tiempos y productos dirigidos especialmente a niños y niñas. El anuncio doméstico que fue la habitación propia, en vínculo con una diversidad y especificidad de juguetes, se ve desbordado como espacio por el volumen de los objetos, lo que hace que avancen hacia otras zonas de la casa.

Si los espacios domésticos destinados a los niños se caracterizan por cierta homogeneidad (juguetes, colores, muebles a medida, etcétera), los espacios exteriores brindan una gran heterogeneidad en las diferentes localidades: calles, avenidas y caminos; cercos, muros y alambrados; cemento, ladrillos, campos, arroyos, bosques, pastos y piedras. Los materiales y los escenarios son infinitos y las restricciones de

los espacios posibles varían en amplitud. Para el caso de grandes centros poblados, la circulación de vehículos y peatones a gran velocidad supone un factor de peligro para los niños. Frente a esto, plazas y parques se erigen como lugares seguros para las actividades infantiles que, si bien en algunos casos datan de principios de siglo xx, se transforman de acuerdo a políticas de planificación territorial y desarrollo urbano en las que se proyecta un mobiliario particular que promueve determinadas prácticas. Según Ariès (1987), podemos decir que es recién a fines del siglo xvii y comienzos del xviii que comienza una atención hacia el niño que se traduce en un sentimiento que afecta la vida común. Es en este proceso que la infancia se torna objeto de interés social y se desarrollan abordajes desde distintas disciplinas. Estas miradas y producciones científicas afectan la vida social y se traducen en proyectos que ponen foco en el cuidado de la infancia.



Fin del juego

Jugar es una actividad que evoca otros mundos posibles. En el juego se construyen tiempos y espacios con reglas diferentes a las del mundo real, tiempos y espacios que permiten salir de ese mundo para inventar uno nuevo. El juego es siempre una actividad que contiene una cuota de inutilidad, pero, a la vez, es necesario para la incorporación del mundo por parte de las nuevas generaciones. En esa dialéctica entre inútil y necesario, nuevos escenarios se abren para tomar distancia del mundo adulto y simultáneamente integrarlo.

Si bien nos propusimos comprender procesos sociales y culturales contemporáneos, esta investigación no pretendió representar la totalidad de los fenómenos lúdicos del país. Nos planteamos recuperar algunas imágenes de la cultura contemplando la diversidad del territorio. Sabemos que lo que sucede en cualquiera de esos puntos no es exclusivo ni de una época ni de un lugar. Justamente, constatamos que pequeñas novedades lúdicas que se reproducen en series televisivas se encuentran con facilidad en lugares bastante alejados de los grandes centros

poblados, señal de una globalización de los juegos que es distinta de la ya establecida globalización de los juguetes, aunque la acompaña.

Hemos avanzado en la comprensión de la forma en que juegos y juguetes contribuyen a la incorporación de las nuevas generaciones a un mundo existente. Hábitos y reglas se trasladan a nuevos territorios adaptados a las dimensiones de niños y niñas. Lejos de prescindir de la presencia de los adultos, e incluso cuando los juegos sucedan «a escondidas», el mundo material de niños y niñas se construye con restos del mundo adulto, transformándolo y adaptándolo para adecuarse a las exigencias lúdicas infantiles. El mundo adulto es el que de forma predominante brinda las herramientas para jugar, una oferta incrementada por la industrialización del juguete y que se materializa en hábitos, costumbres y tradiciones que son usadas y reinventadas en cada juego.

Más allá de la significativa variedad de juegos y juguetes identificados en el país, es posible apreciar distintos estatutos de juguetes: por un lado,





En el aire (Tranqueras, Rivera)

aquellos que fueron diseñados, confeccionados y comercializados como juguetes, artefactos cuya condición de ser juguetes es independiente del hecho de ser usados para jugar. Componen este universo los juguetes de playa, juguetes para cocinar, muñecos de diversos materiales y una larga lista de objetos en los que predominan

el plástico y los colores llamativos, si bien otros materiales son incorporados en menor medida. Por otro lado, identificamos otros objetos que, tomados principalmente del entorno, no tienen *a priori* el estatuto de juguetes pero son puestos a funcionar con ese cometido en las escenas lúdicas infantiles. Nos encontramos aquí con



Caracoles (Paso de los Toros, Tacuarembó)



piedras, palos, hojas, tierra y agua, pero también con desechos del mundo adulto, como *tuppers*, frascos, botellas, tapitas, electrodomésticos y otros objetos que han perdido la utilidad inicial para la cual fueron creados. Una tercera categoría podría comprender a los juguetes artesanales, sobre todo cuando son contruidos con esos mismos materiales de desecho y producidos por los adultos del entorno del niño o por los propios niños en el acto de juego.

Más allá de estas distinciones, en todos los casos es necesario incorporar al objeto una segunda producción, un trabajo simbólico que lo transforme de objeto inanimado en juguete. Todo juguete requiere, para completar su función, del trabajo de imaginación que niños y niñas imprimen sobre él. Una imaginación que ocurre a partir del repertorio de imágenes de quien juega y en función de las condiciones espaciales y temporales, pero también de las particularidades culturales, económicas y sociales de los implicados. En el objeto se materializan las condiciones técnicas de su producción y las formas de su recepción y uso, así como de la relación con él.

Los juegos y los juguetes tejen hilos que conectan a una generación con otra, a cada una con todas aquellas pasadas. Son testimonios de un pasado que enlaza a una generación con la siguiente, en un proceso de transmisión de un legado cultural que implica tanto su reelaboración en términos de reproducción como las posibilidades de su transformación.

Tanto el espacio y el tiempo como los objetos implicados pueden ser considerados, por un lado, como factores que limitan y constriñen el juego, el umbral de lo permitido y lo seguro, de lo posible y lo imposible, y, por otro lado, el espacio y el tiempo del juego son infinitos, así como también las posibilidades respecto a sus objetos. En términos de imaginación, el universo está al alcance del niño, sin distancias ni fronteras, sin esperas ni demoras. Los dormitorios se convertirán en palacios, las calles se transformarán en campos de batalla y los sillones serán barcos y naves espaciales.



En el camino (Barrio Etcheverry, Tacuarembó)

Referencias bibliográficas

- Ariès, P. (1987). *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Buenos Aires: Alfaguara.
- Ayestarán, L. (1966). Juegos y rondas tradicionales del Uruguay. En CDM y AGU (2018), *Juegos y rondas tradicionales del Uruguay*. Montevideo: Centro Nacional de Documentación Lauro Ayestarán, pp. 15-74.
- Bassani, J.; Richter, A. C. y Vaz, A. (2013). Corpo, educação, experiência: Modernidade e técnica em Walter Benjamin. *Educação*, 36(1): 77-87. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/848/84825694011.pdf>
- Benjamin, W. (2016[1928a]). Juguetes antiguos. En *Juguetes*. Madrid: Casimiro.
- Benjamin, W. (2010[1939]). Sobre algunos temas en Baudelaire. En *Ensayos escogidos*. Buenos Aires: El Cuenco del Plata, pp. 7-58.
- Benjamin, W. (2010[1933]). Sobre la facultad mimética. En *Ensayos escogidos*. Buenos Aires: El Cuenco del Plata, pp. 149-152.
- Benjamin, W. (1989[1930]). Juguetes rusos. En *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Nueva Visión, pp. 113-117.
- Benjamin, W. (1989[1928b]). Juguetes y juego. Comentario sobre una obra monumental. En *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Nueva Visión, pp. 89-94.
- Benjamin, W. (1989[1928c]). Historia cultural del juguete. En *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Nueva Visión, pp. 85-88.
- Brougère, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. *Lúdicamente* [en línea], 2(4). Disponible en <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigguaba/20140708035759/3190-17226-1-PB.pdf>
- Caillois, R. (1986[1967]). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.

- Elías, N. y Dunning, E. (1995[1986]). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Freud, S. (2017[1905]). *El chiste y su relación con lo inconsciente. El humor*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1992[1920]). Más allá del principio del placer. En *Obras completas*. Tomo XVIII. Buenos Aires: Amorrortu, pp. 7-63.
- Freud, S. (1992[1907]). El creador literario y el fantaseo. En *Obras completas*. Tomo IX. Buenos Aires: Amorrortu, pp. 123-135.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. W. (2009[1947]). *Dialéctica de la ilustración*. Buenos Aires: Trotta.
- Huizinga, J. (1990[1954]). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Kühlsen, K. y Scarlato, I. (2022). *Infancia y tradición. Indagaciones en torno a la obra Juegos y rondas tradicionales del Uruguay (Lauro Ayestarán, 1966)*. Inédito.
- Kühlsen, K.; Scarlato, I.; Rodríguez, C.; Píriz, R. y Cadeiro, M. (2022). Una fotografía familiar. En: Dogliotti, P. y Rodríguez Giménez (coords.), *Estado actual del campo académico de la educación física en el Uruguay*. Montevideo: csic-Udelar, pp. 144-163.
- Museo Joaquín Torres García (2005). *Aladdin juguetes transformables*. Montevideo: Museo Joaquín Torres García.
- Nichols, B. (1991). *La representación de la realidad: Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Pavía, V. (2010). *Formas del juego y modos de jugar*. Santa Fe: AMSAFE.
- Rettich, J. (2019). *Enseñanza universitaria: afectaciones desde la noción de experiencia. El estudio de las prácticas pre-profesionales en ámbitos de trabajo con la comunidad*. Tesis de maestría, Comisión Sectorial de Enseñanza, Universidad de la República.
- Sarlo, B. (2009). *La ciudad vista. Mercancías y cultura urbana*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Scheines, G. (2019[1998]). *Juegos inocentes y juegos terribles*. Buenos Aires: Espíritu Guerrero.
- Seré, C. y Scarlato, I. (2021). Imágenes de la cultura: sobre la recuperación de la película Juegos y rondas tradicionales del Uruguay (1966). En Galak, E.; Zoboli, F. y Gómez, I. (eds.), *Cuerpos, políticas y estéticas: artefactos culturales, arte y educación*. Buenos Aires: Biblos, pp. 191-141.

- Sosenski, S. (2012). Producciones culturales para la infancia mexicana: los juguetes (1950-1960). *Relaciones*, 132: 95-126.
- Streeck, W. (2017) *¿Cómo terminará el Capitalismo?* Madrid: Traficantes de Sueños.
- Vaz, A. F. (2016). Corpo, natureza, experiência: aspectos da crítica romântica em Walter Benjamin. En Soares, C. L. (org.), *Uma educação pela natureza. A vida ao ar livre, o corpo e a ordem urbana*. Campinas: Autores Associados, pp. 47-68.
- Vaz A. F. (2005). Subjetividade, memória, experiência: sobre a infância em alguns escritos de Walter Benjamin e Theodor W. Adorno. *Educação em Revista*, 6: 51-66.
- Vaz, A. F. (2004). Corporalidade e formação na obra de Theodor W. Adorno: questões para a reflexão crítica e para as práticas corporais. *Perspectiva*, 22(número especial): 21-49.
- Vidart, D. (1995). *El juego y la condición humana*. Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental.
- Vigotsky, L. S. (2008). A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. *Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais*, 8: 23-36.
- Vigotsky, L. S. (1930). *La imaginación y el arte en la infancia. Ensayo psicológico*. s. l.: s. e. Disponible en <http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/74224682/20235083-Vigotsky-La-imaginacion-y-el-arte-en-la-infancia.pdf>

Este libro trata sobre juegos y juguetes de niñas y niños en distintos territorios de Uruguay, escenas cotidianas que fueron rescatadas del soplo del tiempo y suspendidas en imágenes producidas por el efecto de la cámara y el registro escrito. En esa captura es posible reconocer lo arcaico de cada gesto, cada cántico, cada objeto, cada espacio, tanto como la marca de un tiempo venidero en el que nos hallamos también como extraños. En esta constelación de escenas tomamos distancia de perspectivas puristas o románticas que consideran el juego y la infancia como expresiones de una naturaleza humana a recuperar. Por el contrario, exploramos los juegos y juguetes infantiles como expresiones de una cultura diversa y contradictoria, que se tensiona entre lo singular y lo idéntico, entre lo permanente y lo mutante.

El libro es fruto de un viaje que transitó entre lugares ajenos y familiares, próximos y distantes, de nuestro diverso país. Fuimos observadores y observados, irrumpimos en mundos reales e imaginarios, los de realidades cotidianas que niños y niñas habitan, pero también los que ellos y ellas inventan cada vez que juegan.

Las imágenes aquí presentes, escritas y fotográficas, dicen respecto de estas escenas de juego, pero nunca consiguen captar más que una posible mirada de niños y niñas jugando. Queda en manos del lector la responsabilidad de recrear los mundos que esos niños y niñas crearon para sí mismos, mundos que carecen de una imagen estable y que son, a la vez, todas las imágenes posibles.