



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Diseño de una muñeca a partir del análisis simbólico
de una muñeca Bratz”

Tesis

Que para obtener el título de
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:
Ernesto Aparicio Lozano

Director(a) de tesis:
Licenciada Patricia Titlán Santos

México, D.F., 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicatorias

*A mis padres, gracias a su apoyo este trabajo fue posible.
Pero con su amor no hay imposibles.*

*A mis hermanos, quienes con su ejemplo de perseverancia y valor,
me han inspirado toda la vida..*

Agradecimientos

*Con gratitud y cariño: a todos los que me apoyaron;
a quienes me ayudaron; a los que me dieron esperanza.
Aunque no aparecen sus nombres aquí escritos,
están grabados en mi corazón.*

*Con especial afecto y gratitud a Patricia Titlán,
con sus consejos convirtió este trabajo en una inolvidable aventura.*

Índice

| | |
|---|------------|
| Introducción | 1 |
| Capítulo 1. El juego y el juguete en el desarrollo del niño | 3 |
| 1.1 Acercamiento al concepto de juego | 3 |
| 1.2 El juego en el desarrollo del niño según J. Piaget..... | 10 |
| 1.3 Acercamiento al concepto de juguete | 17 |
| 1.4 El juguete y su función educativa | 32 |
| Capítulo 2. Comunicación, Representación de la figura humana y Semiótica de los objetos | 46 |
| 2.1 Nociones de comunicación | 46 |
| 2.2 Nociones de educación | 51 |
| 2.3 Enseñanza y comunicación | 54 |
| 2.4 El lenguaje corporal y la figura humana | 61 |
| 2.5 Semiótica y objetos | 84 |
| Capítulo 3. Análisis del contenido de la muñeca Yasmin de <i>Bratz Sportz</i> de MGA | 95 |
| 3.1 Elementos del proceso de comunicación en la Muñeca Yasmin | 95 |
| 3.2 La muñeca, rostro y simbología de su cuerpo | 102 |
| 3.3 La muñeca como objeto..... | 118 |
| 3.4 Comunicación y aprendizaje en Yasmin..... | 123 |
| Capítulo 4. Propuesta de diseño de una muñeca “Dido” | 136 |
| 4.1 Metodología | 136 |
| 4.2 Planificación | 137 |
| 4.3 Ejecución..... | 141 |
| 4.4 Verificación | 160 |
| Conclusiones | 172 |
| Anexos | 174 |
| Planos descriptivos y proyecciones de Dido..... | 174 |
| Planos descriptivos y proyecciones del prototipo | 177 |
| Pruebas y propuestas de imagen para Dido | 180 |
| Bibliografía | 190 |

Introducción

Todos hemos jugado alguna vez, sin importar si fue con piedras, en lodo, o con el más lujoso carro eléctrico, todos encontramos momentos donde la fantasía nos envolvió. La experiencia del juego es tan necesaria que nunca se ha deslindado del ser humano.

Incluso los adultos pensamos en jugar, aun cuando no lo admitamos, jugamos a ratos, pensamos en los niños y en alegrar sus juegos infantiles.

Los adultos siempre nos fascinamos por la habilidad de lo pequeños para convertir su entorno en lo que necesitan para completar su fantasía. Para un niño un plato puede convertirse en cualquier cosa: el techo de una casa, un barco, un vehículo para volar, un casco, etc. Es inevitable que existan ya materiales que sean hechos para animar el juego de los pequeños, podría decirse que desde siempre han existido los **juguets**.

El juguete es el compañero de la actividad mas desinteresada de todas, quisiera pensar que ellos son igualmente despreocupados. Pero cuando vemos una *muñeca* o una *figura de acción*, ¿Qué vemos? ¿Es el compañero más inocente para el juego de un niño?

En el juego los niños juegan a ser adultos, aprenden y practican *qué van a ser cuando sean grandes*. Los niños toman elementos de todo su entorno para poder construir su mundo imaginario. De esta manera no solo los niños quieren ser como los adultos, también los adultos queremos que los niños se nos parezcan, les damos sus herramientas miniatura y todo lo que necesite para ser *hombres miniatura*.

Pero no siempre son los padres quienes eligen los juguetes, pronto los niños van aprendiendo de todo lo que les rodea y comienzan a elegir sus juguetes. ¿Qué se puede hacer contra eso?

Los contenidos de los juguetes están tan ocultos que no los vemos hasta que alguno nos impacta, cuando vi por primera vez una *Bratz* no podía entender como podía existir una muñeca así, mas fue mi sorpresa cuando las niñas las piden con insistencia a sus padres.

¿Qué oscuros mensajes pueden tener? ¿Los pequeños quieren ser como sus juguetes?

¿Una muñeca es un buen ejemplo a seguir? ¿Qué tanto se aprende al jugar?

Todo esto me permitió entender lo importante que es atender a estos materiales. Pero antes de intentar construir un juguete, necesitaba entenderlos mejor, tenía que tomar uno de estos extraños objetos y explicarlo de forma que yo lo entendiera.

El mejor y más siniestro juguete puede ser una muñeca, *la mujer modelo* que llega a manos de una pequeña y que a través de ella se convierte en adulta y convive con sus amigas. No se trata de aspectos formales o materiales de una muñeca, se trata de encontrar *qué dice*.

Si no estamos conformes con lo que estos materiales *dicen* a los pequeños ¿Por qué no crear nuevos materiales? Podemos atender tanto a la **funcionalidad** como a los **contenidos**, es decir podemos diseñar y comunicar.

Para entender cómo funciona un juguete y cómo **aprenden** los pequeños de él. Fue necesario todo un recorrido por diversas disciplinas para acercarnos a un nuevo soporte de comunicación, nuevo en algunos aspectos pero muy parecido en otros. Pero al final proponemos una alternativa de muñeca, esperando que atienda tanto al desarrollo de las pequeñas como a su necesidad por divertirse. Claro que también dedicado a los padres que algún día se preguntaron ¿a qué juegan los niños?

Capítulo 1. El juego y el juguete en el desarrollo del niño

1.1 Acercamiento al concepto de juego

Análisis teórico del concepto de juego

En esta primera aproximación encontraremos que el juego ha sido objeto de estudio y reflexión dentro de muchos campos de conocimiento. Incluso algunos citan que “El juego es algo consustancial a la especie humana [...] El ser humano ha jugado siempre, en todas circunstancias y en toda cultura.”¹ Por lo que no debe extrañarnos que exista una multiplicidad de perspectivas entorno al juego, por ello, antes de entrar en materia de trabajo en tal terreno, tenemos que acercarnos a sus teorías, concepciones y explicaciones.

Principales teóricos

No podemos prescindir de la importancia del significado de los términos y de su uso cuando nos acercamos a un campo de estudio. No en vano Moreno Murcia cita un estudio etimológico de Buytendijk sobre la palabra juego, dicho estudio nos refiere los términos en diversos idiomas para definir esta conducta, así como la búsqueda del origen de la palabra juego en español. La palabra juego viene del término griego παιζω, que equivalía a jugar. En latín los términos “*ioci*”, “*iocus -i*” y “*jocus*” se utilizaban para juego, diversión y broma. Pero el consenso ubica al vocablo “*ludus -i*” que abarca el campo del juego y el acto de jugar, como la raíz de algunos vocablos, entre ellos “*ludicrus*, de *ludicer -cra, -crum*” divertido, entretenimiento. Dando lugar a “lúdrico” en vez de “lúdico”. Este último es el que se prefiere en español, sin embargo aún encontramos el uso del término lúdrico. Retomemos, entonces, la palabra juego como: “Juego del latín *jocus* gracia, chiste, donaire, diversión. Es cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental a que recurre el niño o el adulto, sin más objeto que encontrar entretenimiento y solaz.”² También, relacionamos al juego con el movimiento u holgura entre dos piezas, o incluso con arriesgar o ponerse en peligro. Pero, por el momento nos ocupa entender el acto lúdico como una conducta y cómo ha preocupado a diversos pensadores a lo largo del tiempo. Siempre en busca de dar una explicación o un uso, esto último por la aparente inutilidad del mismo.

Uno de los casos más importantes es el del filósofo inglés **Herbert Spencer** (1820-1903) quien, a partir del poeta Friedrich Von Schiller, plantea que el juego es un acto exuberante producto del excedente de energía propio de las especies superiores. Suponiendo que las demás especies tenían agotada su energía y tiempo cubriendo sus necesidades de supervivencia, caso contrario al del hombre, en especial del niño, que una vez cubiertas sus necesidades dispone de vigor para

¹ Juan Antonio Moreno Murcia, *Aprendizaje a través del juego*, Aljibe, España, 2002, pp. 11.

² Mauro Rodríguez Estrada, Martha Ketchum, *Creatividad en los juegos y juguetes*, Pax, México, 1995, pp. 9.

realizar actividades sin finalidad aparente, esto hizo pensar a Spencer que el niño tenía una cantidad de energía que liberar.

Spencer vinculó el juego infantil con lo que en la edad adulta es la manifestación del arte, esto en su *Tratado de Psicología*, del cual el mismo Freud retomó ideas para plantear su teoría de la energía psíquica. Es evidente que este planteamiento puede no ser convincente en todos los casos, como lo son los citados en el texto de Díaz Vega³ en que un infante, después de un día pesado, encuentra fuerzas para jugar sin importar la hora; en otros casos los niños juegan hasta quedar exhaustos; además, otros estudiosos del juego aseguran que lo importante no es la cantidad de energía empleada, sino la dirección que se le da a ésta.

Otro gran pensador que contribuyó en el análisis de la actividad lúdica fue el filósofo alemán **Karl Groos** (1861-1946), él planteó, en su texto *El juego de los Animales*, que el juego no era más que la preparación instintiva de las crías para las vicisitudes de la vida adulta. Esto significa que el juego tiene un valor fundamental en el desarrollo de las capacidades generales, los animales ejercitan sus capacidades motoras y sensoriales que más adelante utilizarán para la supervivencia.

Este impulso por las actividades instintivas está conectado con la imitación.

Aprender por imitación es tarea importante para todos los individuos, en especial para aquellos que han sido privados hereditariamente de algunas capacidades.

Cuanto más flexible e inteligente es una especie, tanto más indispensable es que el periodo de la infancia se vea reforzado por las adquisiciones hechas en el juego y la imitación. De esta forma el gran aporte de Groos fue encontrar el vínculo de esta actividad, común en el hombre y algunos animales, con la madurez psicológica.

Otra teoría expuesta es la del psicólogo norteamericano **G. Stanley Hall** (1846-1924), conocida como *Teoría de la recapitulación*, que explica el desarrollo de las actividades humanas a partir de las leyes biogenéticas, lo que significa que el individuo está determinado por las etapas evolutivas de su especie en la trayectoria histórica. En otras palabras, el juego es una evocación del comportamiento de nuestros ancestros en distintas etapas, desde el protozoo hasta el ser humano.

Hoy las teorías de Hall están cuestionadas por lo popular de los juegos de simulación y ficción, ya que éstos son muy populares y no corresponden con las acciones de nuestros ancestros. Aún así es muy destacable el trabajo de Hall a cerca del “*juego con muñecas*” (1896) en el cual observó que los niños utilizaban los muñecos para dar salida o expresar sus propios sentimientos respecto a los padres. Estos resultados ayudaron a desarrollar métodos de estudios proyectivos en niños mediante muñecos.

Otro de los grandes aportes al estudio del juego y el juguete fueron los hechos por el psicólogo norteamericano **B. F. Skinner** (1904-1990). Este autor no se refiere al juguete, pero su teoría del aprendizaje mediante el condicionamiento operante que permite el análisis de éstos.

³ José Luis Díaz Vega, *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*, Trillas, México, 1997, pp. 73.

Los postulados fundamentales del enfoque operante⁴ se comprenden en el establecimiento o incremento, disminución o supresión de conductas mediante el uso de reforzamientos⁵ o castigos⁶ respectivamente. Lo cual no explica únicamente el aprendizaje de conductas de un organismo, sino además la programación de las mismas.

Este enfoque se interesa por conocer los efectos que tienen el juego y los juguetes en los niños; así como la manipulación cuidadosa de éstos para lograr determinadas conductas. Estas observaciones no describen el origen del juego, pero sí reconocen que el juego y el juguete son elementos altamente reforzantes. Estos estudios llegaron a la propuesta de que el juego podía ser aprendido y mantenido por causas de fuerza social; además ayudaron a que posteriormente se utilizaran juguetes con fines educativos y terapéuticos.

El esfuerzo realizado por el psicólogo y biólogo **Jean Piaget** (1896-1980) por conocer el pensamiento infantil lo llevaron a realizar minuciosas observaciones que han ayudado a comprender mejor la evolución del pensamiento, así como comprender mejor la naturaleza del juego.

Para Piaget el desarrollo intelectual es un proceso en el cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de una interacción del individuo con el ambiente. De esta forma el conocimiento se construye permanentemente mediante dos procesos fundamentales, que son la asimilación y la acomodación, lo que implica que:

Las antiguas estructuras se ajustan (asimilan) a nuevas funciones.

- Las nuevas funciones sirven (se acomodan) a las antiguas funciones en circunstancias modificadas.

Por lo tanto, Piaget propone que el sujeto incorpora el mundo exterior a las estructuras ya construidas. Además, determina que el juego es importante en el estudio del niño ya que esta actividad es en esencia asimilación. Para Piaget, en su obra *la formación del símbolo en el niño (1936)*, el juego está estrechamente relacionado con el desarrollo intelectual, proponiendo la existencia de tres clases de juego que corresponde a las etapas evolutivas del niño.

- Juegos de ejercicio
- Juegos simbólicos
- Juegos reglados

⁴ Enfoque operante: Movimiento dentro de la psicología, cuya base son las investigaciones de científicos en el campo del condicionamiento, tales como Thorndike, Pavlov, Skinner y otros más. Sinónimo de análisis experimental de la conducta.

⁵ Reforzamiento: procedimiento esencial para el establecimiento y fortalecimiento de una respuesta condicionada. De acuerdo con Skinner, el reforzamiento es la representación de un cierto tipo de estímulo en la relación temporal, ya sea con un estímulo o con una respuesta. Se aprecia que este autor hace referencia a dos posibilidades de reforzamiento: un reforzador sigue a un estímulo (condicionamiento clásico) y un reforzamiento sigue a una respuesta (condicionamiento instrumental), éste es el que nos interesa para el caso.

⁶ Castigo: en términos generales, el castigo es la reducción en la probabilidad futura de una respuesta específica, como resultado de la presentación inmediata de un estímulo para esa respuesta. El estímulo recibe el nombre de estímulo castigante o castigador.

Posteriormente dedicaremos más espacio a la teoría de Piaget y a su tipología del juego, puesto que mediante su teoría se abre la posibilidad de considerar al juego y al juguete como instrumentos de aprendizaje, tanto de valores sociales como de apoyo a la educación sistemática.

El juego y su importancia en la personalidad del individuo aparecen también en el trabajo de **Sigmund Freud** (1856-1939) y en otros psicoanalistas que sostienen que el niño juega tanto para repetir situaciones placenteras como elaborar las que le resultaron dolorosas. Freud expone estas ideas en su obra *Más allá del principio del placer* en la que propone dos interpretaciones del juego:

- Los niños repetían en su juego todo aquello que en la vida les ha causado una gran impresión, permitiéndoles adueñarse de la situación
- Todo juego se encuentra influido por el deseo dominante que consiste en ser grande y poder hacer lo que los mayores hacen.⁷

Estas interpretaciones permitieron a Freud decir que el juego era una actividad reequilibradora, que permite al niño liberar sus emociones reprimidas. Por ello, los infantes expresan sus miedos y angustias dominándolos. Traspasan, simbólicamente, sus tensiones y conflictos a sus juguetes.

Las ideas de Freud sobre el juego fueron retomadas por otros seguidores del psicoanálisis tanto para continuar las indagaciones respecto al niño y las situaciones traumáticas, como para indagar en su utilidad como recurso terapéutico, como es el caso de **Melanie Klein** (1882-1960).

Klein en su trabajo con los niños empleó el juego como recurso de diagnóstico y tratamiento. Si bien, no es la primera persona que emplea la actividad lúdica para explorar tensiones, sus contribuciones en el uso de las técnicas de juego son que por medio de ellas el niño expresa clara y profundamente sus vivencias. Además, supone que el niño distingue claramente cuando juega de cuando no lo hace, por lo que era diferencia entre lo real y lo fantástico, esto es lo que hace que el juego exista como tal.

Por último, **Erik H. Erikson** (1902-1992) también incluye al juego en su teoría psicosocial del desarrollo; esta teoría considera que la personalidad es el resultado del conflicto entre los instintos y las demandas culturales. En su texto *Infancia y Sociedad*, Erikson plantea que para estudiar el juego tenemos que considerar tanto la edad como la cultura en que se desarrolla.

Al respecto, Díaz Vega habla sobre la diferencia entre el juego de los niños de las sociedades subdesarrolladas en comparación a los de sociedades altamente industrializadas, donde no sólo manifiesta diferencias psicológicas (correspondientes al nivel de evolución del pensamiento del niño), sino también de nivel ideológico y tecnológico. En las sociedades rurales la familia es quien determina en gran medida el futuro del niño, ya que es en el seno de ésta en donde se imparte buena parte de los contenidos morales e ideológicos, mientras que en la grandes urbes los medios

⁷ Isabel Cubero Cruzado, *Aspectos teóricos del juego y su importancia para la psicología educativa*, UNAM, México, 1987, pp. 20.

de comunicación, los grupos sociales extrahogar y el enorme conjunto de estímulos para el consumo y la recreación (de los que forman parte los juguetes) tienen una fuerte influencia.

De esta manera las relaciones sociales van indicando a los niños su posición y funciones en esta misma sociedad. En este sentido, el juego y los juguetes proporcionan la sensación de pertenencia al grupo. Más adelante los aportes de Erikson se retomarán para hablar del juego y el aprendizaje de valores sociales.

Características del juego

Una vez que hemos revisado a algunos de los teóricos que han estudiado al juego, es necesario extraer estas cualidades que hacen del juego una actividad importante en el desarrollo del infante, por lo que comenzaremos con las palabras de De Borga i Sole que expresan claramente el concepto de juego: “llamemos juego humano a una inagotable gama de actividades físicas, mentales, emocionales, comunicativas y sociales con finalidad de diversión y desarrollos en la doble dimensión reproductora y creativa.”⁸

Como podemos ver esta lista de actividades sería inconmensurable, por lo que buscaremos las características principales de la actividad lúdica, las cuales nos permiten entender mejor cuando se juega y cuando no:

Es una actividad espontánea y libre. El niño solo podrá expresar todo el potencial de su imaginación y espíritu creador, por lo que es importante que exista un lugar y un espacio donde se sienta seguro y libre de imposiciones.

No tiene finalidad aparente. La importancia del juego radica en la actividad misma, puede admitir un interés en el resultado, en especial cuando se busca ganar. Pero la intención del juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real o fantástico a través del imaginario; una condición importante para el juego es la ficción.

El juego manifiesta regularidad y consistencia. Tanto en su ejecución como en su estructura, independientemente de la dosis de imaginación que le acompaña. Es decir, el niño expresa la actividad lúdica que corresponde a sus condiciones (tanto psicológicas como sociales) lo que le permite prepararse para el futuro. Esto implica que el infante incrementará o disminuirá su tiempo designado al juego, de acuerdo con sus necesidades personales de evasión de la realidad.

Se autopromueve. Es decir, se refuerza dinámicamente por las consecuencias que él mismo produce, esto significa que un juego promueve otro juego.

Es un espacio liberador. Por cuanto permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es característica del origen, es una resultante frecuentemente observada en su ejercicio, pues la tendencia al ajuste y la adaptación del orden en un constante poner en juego la inteligencia del individuo. Además de cumplir un efecto catártico, que puede llegar a resolver algunos conflictos personales.

⁸ Maria De Borga i Sole, *Las ludotecas, instituciones de juego*, Instituto Tecnológico del Juguete, Valencia, 2000. pp. 5.

Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción. Cuando los niños juegan a la guerra, a los policías, o al papá y a la mamá, no hacen más que reproducir lo que observan, sin que dicha reproducción se apegue con extrema seriedad a la imitación. Aquí se pone de manifiesto la capacidad de representación, además de permitir la asimilación de muchas conductas propias del ambiente donde se desarrollan los niños.

Se expresa en un tiempo y en espacio. Tanto físico como psicológico, es decir, si bien el niño dedica periodos o lapsos en términos de minutos u horas a la actividad lúdica, dicha actividad se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente a la de ese momento. En otras palabras, el niño que juega a los vaqueros se remonta imaginariamente a otra época u otro tiempo.

Es importante destacar que el juego se encuentra determinado por límites espaciales imaginarios que proporcionan seguridad al niño; incluso, esto manifiesta que las percepciones del espacio y del tiempo difieren de las de los adultos. Pero, esto no implica que el niño no distinga entre lo objetivo y lo fantástico, “pues el pequeño distingue muy bien entre su realidad concreta y su experiencia imaginaria;”⁹

Es evolutivo. El juego sirve para que los niños se conozcan a ellos mismos y al mundo que los rodea. De esta manera emprende un proceso evolutivo que inicia con el dominio del cuerpo para posteriormente manejar las relaciones sociales y su medio. Conforme el niño crece su juego también cambia llegando a aprender a relacionarse socialmente, imponer, seguir reglas, y a controlar las emociones.

Es una forma de comunicación. La mejor forma que un infante tiene para comunicarse es la actividad lúdica que manifiesta su deseo de conocer, entender y dominar su realidad; es un impulso de conocer, entender y dominar su realidad, es un impulso natural. Como dice Díaz Vega “así el juego surge de la tendencia innata que tiene todo organismo a ser activo, explorador e imitador.”¹⁰

Factores que determinan el juego

Este apartado está dedicado a los factores que hacen que los niños prefieran una actividad a otra; Díaz Vega determinó cinco componentes: sexo, edad cronológica y mental, influencia familiar, condiciones de vida y valores culturales.

Sexo

Las diferencias observadas entre el juego de los niños y las niñas no sólo es temática, sino también de participación. Por ejemplo, el juego de los niños de cuatro a cinco años es mucho más vigoroso y ruidoso que el de las niñas, que es más tranquilo. Además, las niñas prefieren desarrollar estas actividades en espacios más reducidos e íntimos que los varones.

La apertura que tienen los niños para jugar temas violentos o hacer uso de vigor, fuerza física y destreza, es mucho más frecuente que en las niñas. Sin embargo,

⁹ José Luis Díaz Vega, *op. cit.*, pp. 151.

¹⁰ Juan Antonio Moreno Murcia, *op. cit.*, pp. 36.

parece que el factor educación cumple una destacada influencia en el desempeño lúdico y comportamiento en general entre ambos sexos.

Las observaciones hechas por Díaz Vega le hacen suponer que los padres educan de manera diferente a los niños que a las niñas, aun cuando ellos no lo admitan. Por lo que resume:

“Se podría concluir que las actividades y comportamientos se moldean poco a poco desde la infancia en función del papel que se espera desempeñen los individuos en la sociedad. Es el sexo una variable que determina el tipo de juguete, juegos y actividades que serán permitidas y estimuladas desde los primeros años.”¹¹

Edad Cronológica y mental

La edad cronológica y la edad mental son dos importantes variables que determinan en muchos casos la práctica lúdica, pues se puede esperar de cada niño respuestas específicas que corresponden a sus intereses y capacidades tanto físicas como mentales.

En apartados anteriores hemos sostenido que el juego se desarrolla paralelamente al pensamiento, por lo que es importante revisar cuáles son las inquietudes de los pequeños.

Durante los **primeros dos años** de vida los infantes realizan todo tipo de actividad física y comienzan a conocer sus capacidades motoras y sensoriales, pero, todavía está ausente la capacidad simbólica, además es muy difícil que fijen su atención en los objetos por mucho tiempo, así como la dificultad para que sigan reglas.

Los triciclos, coches y caballos para montar suelen ser más atractivos de los **tres a los cinco años**, ya que en esa edad es cuando el infante explora el desarrollo del equilibrio, por lo que muestra mayor destreza en actividades de esa índole.

Las pelotas y juegos del parque como las resbaladillas, el columpio y los balancines, entre otros, adquieren mayor significado de los **cuatro a los siete años**, momento en que el proceso de socialización se observa con mayor claridad.

De ahí en adelante muchos otros juegos ocuparán el tiempo de los niños, puesto que tendrán ya desarrolladas las capacidades motoras, simbólicas y sociales para poder divertirse solos o con otras personas.

Influencia familiar

La influencia familiar es muy importante en la selección de las actividades de los niños, ya que promover o prohibir son las formas en que el niño entiende a qué jugar y a qué no.

Del mismo modo como revisábamos la cuestión de la influencia del sexo, el criterio de los padres o tutores será muy importante en la elección de las actividades lúdicas que pueda practicar un niño. También, es necesario considerar la cantidad de opciones que se le presenten al infante para que elija, puesto que no ofrecer alternativas es como prohibirle que juegue a determinados temas.

¹¹ José Luis Díaz Vega, *op. cit.*, pp. 156.

Condiciones de vida

Este punto está íntimamente relacionado con el punto anterior; ya que las condiciones sociales que rodean al niño serán determinantes en las opciones que tenga para elegir un juego u otro. Primero que nada el aspecto económico determina, en gran medida, el acceso a los juguetes, por lo que “cuando los infantes tienen más acceso hacia los objetos, mayor dependencia manifiestan hacia éstos.”¹² Considerando que algunos tengan grandes colecciones de estos objetos otros utilizarán los materiales que tengan a su entorno. Además, las diferencias observadas no parecen ser tanto de carácter temático, sino de formas, elementos y espacios con los que se escenifican las tramas.

No cabe duda que las condiciones de vida son muy importantes tanto en el acceso a lugares y materiales, así como el tiempo que puedan dedicar a la actividad lúdica, también, será diferente.

Valores culturales

En los estudios referentes al juego en la infancia, siempre, se ha reconocido su influencia en las etapas posteriores de la vida e incluso el papel que desempeña en las diversas culturas, lo que hace notar que el juego trasciende más allá de lo individual.

Hoy una buena parte de las culturas del planeta participan del intercambio de productos e imágenes en lo que se incluyen a los juguetes y juegos. Ya que siempre se ha considerado al juego y al juguete parte de la cultura, como bien dice De Borga i Sole: “Los juguetes recogen la herencia cultural de los pueblos y contribuyen a una mejor aprehensión del mundo actual.”¹³

1.2 El juego en el desarrollo del niño según J. Piaget

No pretendemos en el presente apartado revisar por completo las teorías de Piaget, sin embargo sus estudios detallados, que ya citamos antes, permitieron vincular el desarrollo del niño y cómo el juego es un indicador del mismo. Además, entender la importancia de esta conducta así como prever la influencia de determinados juegos y juguetes en el niño depende de su desarrollo.

Jean Piaget (1896-1980) nació en *Neuchatel*, donde estudió biología, pero interesado en los fenómenos de la conducta vinculó su carrera con el desarrollo cognoscitivo, por lo que más adelante llegó a ser profesor de la cátedra “Psicología del Niño” en la Sorbona.

Estudió por más de cincuenta años como los niños piensan, razonan y resuelven problemas; sus métodos fundamentales fueron la observación naturalista y la inferencia. Según Piaget, el niño no se conforma con recibir impresiones, sino que construye activamente su psiquismo, en general su teoría del desarrollo **psicogenético** supone los siguientes puntos:

¹² Ibídem pp. 158.

¹³ María De Borga i Sole, *op. cit.*, pp. 66.

- Que hay una continuidad de todos los procesos de desarrollo
- Que cada nivel de desarrollo arraiga en una fase anterior y se continua en la siguiente
- Que cada fase implica una repetición de procesos del nivel anterior bajo una diferente forma de organización
- Y que las diferencias en la pauta de organización crea una jerarquía de experiencias y acciones.

De esta forma, el hombre tiene un papel más activo en la modulación de su conducta; ya que él es quien domina sus experiencias y no a la inversa. No es un mero reactor pasivo ante el ambiente, sino que lo estructura y lo interpreta. En parte la realidad en que vivimos es fruto de nuestra creación.

Su formación como biólogo y su inquietud en el desarrollo del pensamiento humano, lo convenció de que era posible aplicar los principios biológicos básicos a este proceso. Como es el caso de que la conducta estaba en función de la adaptación de un individuo a su ambiente, así interesado en la adaptación humana mientras veía a sus propios hijos jugar, considerando sus juegos como confrontaciones con el medio ambiente. Es decir, él planteó que mediante el juego estaba aprendiendo a adaptarse. Conforme sus hijos crecían, Piaget observó que su enfoque para resolver sus problemas ambientales cambiaba de manera radical en distintas edades, es así que plantea cuatro grandes períodos en el proceso continuo del cambio del desarrollo psicogenético (en parte biológico, natural y psicológico cognoscitivo).

Periodo sensomotriz. Considerado desde el nacimiento hasta los 2 años aproximadamente. En este periodo el infante poco a poco comienza a tener control sobre su cuerpo, uno de sus grandes logros es coordinar sus movimientos hasta introducir finalmente el pulgar en la boca. El bebé disfruta mucho llevándose cosas a la boca. Lo desconocido tiende a perturbar al bebé. En un principio el pequeño no entiende que las cosas existen, pero cerca de los 18 meses el niño comenzará a desarrollar las representaciones internas que le permiten entender que los objetos siguen existiendo aun cuando no se encuentren a la vista.

Periodo Preoperacional. Abarca de los dos a los siete años de edad. En este periodo los niños están orientados a la acción, y su pensamiento está, aún, ligado a la experiencia física y perceptual, pero gradualmente comenzará a utilizar símbolos para representar el mundo externo, apareciendo el lenguaje. En esta etapa es cuando el niño comienza a utilizar palabras para representar objetos. Gracias al desarrollo de su lenguaje el niño pronto domina el proceso de clasificación y agrupamiento. Además, el niño es en extremo egocéntrico y le cuesta trabajo asumir la perspectiva de otros.

Operaciones Concretas. De los siete a los doce años. En este periodo el niño adquiere mayor flexibilidad en su pensamiento, logra obtener otro tipo de destrezas a las que Piaget se refiere como operaciones, es decir, cuenta con la capacidad de entender que ciertos procesos son reversibles. Entienden que los objetos tienen

cualidades fundamentales que no cambian aunque aparentemente su aspecto externo pueda modificarse.

Operaciones Formales. Abarca de los once a los quince años aproximadamente. En esta etapa el niño adquiere la capacidad de razonar deductivamente, en otras palabras puede hacer una serie de inferencias a partir de una teoría. El niño parte de sus observaciones y luego puede inventar una teoría, pero solamente después de los 12 o 13 años podrá invertir este proceso. En resumen, durante la adolescencia se pasa de una manera concreta de percibir el mundo a una formal (abstracta).

Para la adultez Piaget supone que el individuo sigue utilizando el mismo proceso cognoscitivo que apareció durante su adolescencia, por lo que no realizó estudios ni teorías acerca de los adultos. Pero otros psicólogos se han visto interesados en los cambios de la vida adulta (Arlin, 1975; Denney, 1982), en especial a lo referido a la creatividad.

Con respecto a su trabajo referente al juego Piaget supone que estos procesos de asimilación y acomodación están siempre presentes en el juego, como ya mencionamos, permite a los pequeños adaptarse al mundo, proponiendo tres tipos de juegos: los juegos de ejercicio, los juegos simbólicos y los juegos socialmente reglados.

Juegos de ejercicios

Es el primer tipo de juego que aparece, también conocido como juegos prácticos, espontáneos o funcionales. Está presente desde los cero a los dos años, edad en la que pierde predominio el ejercicio motor al presentarse los juegos simbólicos, aunque ello no quiere decir que posteriormente no se exprese, ya que reaparece toda la vida.

Como podríamos suponer tanto por su nombre como por la edad en que aparece y predomina, esta clase de juego tiene que ver con el **ejercicio sensomotor** y cumple un destacado papel en el desarrollo de las capacidades motrices y los sentidos. El hecho de que los movimientos voluntarios coordinados en dirección a objetos o personas aparezcan del séptimo al octavo mes, hace suponer que el niño no emprende acciones intencionales del dominio lúdico con anterioridad. Es el momento en que controla su cuerpo y ejerce dirección sobre él, cuando se presentan comportamientos reiterativos precedidos de manifestaciones de interés, lo que es resultado del refinamiento discriminativo y la captación del conjunto de colores.

Entre estas actividades se incluyen tanto las acciones que el niño realiza sobre su cuerpo como sobre los objetos, caracterizadas por la ausencia de simbolismo. Son acciones que carecen de normas internas y se realizan por el placer que produce la acción en sí misma, sin que exista otro objetivo distinto al de la propia acción. Durante los primeros 9 meses de vida el niño pasa parte de su tiempo explorando placenteramente su cuerpo, así como también el cuerpo de la madre. En torno a los 9 meses incorpora a su actividad de juego distintas **acciones con objetos**: los lanza,

golpea con ellos, los manosea, encaja figuras, los busca. En concreto, la posibilidad de buscar objetos que han quedado ocultos o escondidos aparecen gracias a la recién capacidad de permanencia del objeto (Conocimiento de que los objetos existen aún cuando desaparecen de nuestro campo perceptivo). A partir de esta edad y hasta los 24 meses las formas que adopta el juego funcional se tornan más variadas debido a la posibilidad de desplazarse de modo independiente en el espacio. El niño puede pasar largos ratos divirtiéndose mientras deambula de una sala a otra, se esconde en lugares insospechados, puede pasar largos ratos balanceándose, caminando de lado, de puntillas, hacia atrás, etc. La mayor parte de estas actividades se producen en **solitario** o en interacción con adultos; éstos se convierten, en esta etapa, en el principal compañero de juego del niño. Durante esta edad el interés por otros niños es prácticamente inexistente y se limitan a mirar el juguete del compañero y a tratar de hacerse con él. Los adultos que traten de integrarse a la actividad de los pequeños deben de considerar las señales de aburrimiento o placer que se emiten para así detener la actividad o prolongarla.

Muy relacionado a esto aparece el juguete; en general, los niños comparten ciertas preferencias. Los tonos pasteles suelen llamar poco la atención, de la misma manera que ciertos personajes que en la estima de los niños mayores tienen una alta valoración, no reportan el mismo efecto entre los bebés, a no ser por determinadas asociaciones con adultos familiarizados. En otras palabras “en muchísimos casos un juguete sólo empieza a ser atractivo en el momento en que el adulto lo manipula en presencia del niño.”¹⁴ Otros aspectos que han sido cuidados en el diseño de los juguetes para estimular el desarrollo sensoriomotor son los que se refieren al tamaño, materiales y terminados. En especial haciendo alusión a su calidad y que no sean tóxicos, por que en esta edad los niños tienden a llevarse todo a la boca.

Dentro de este mismo periodo de edad surgen las primeras manifestaciones de juego de construcción, aunque son bastante simples. Por juego de construcción entendemos todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo; por ejemplo, construir un castillo de arena, hacer una torre con bloques. Diferentes autores indican que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sea estrictamente casos puros de juego de construcción en el período sensoriomotor, porque el niño, en esta etapa, carece de capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los años siguientes.

Juegos simbólicos

A partir de los dos años el niño empieza a desarrollar la capacidad de representación es decir, aparece la actividad simbólica, donde Piaget explica que: “El símbolo

¹⁴ Antonio Maldonado Josetxu Linaza, *Los juguetes y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*, Anthropos Promat, Barcelona, 1987, pp. 24.

implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante.”¹⁵

El juego simbólico es el reemplazo de un objeto por otro que no tiene nada que ver con éste, a no ser en la imaginación del niño. Todo depende de la metamorfosis que sufren los estímulos, de las necesidades o requerimientos del juego en cuestión.

Con la aparición del símbolo, el acto motor ahora se acompaña de imágenes mentales que propician desempeños de mayor elaboración y conciencia. Esta capacidad de transformar la realidad a través del símbolo es ilimitada por cuanto se sustenta en la imaginación, característica del hombre, de ahí que el juego simbólico sea exclusivamente humano.

Este tipo de juego es la actividad más frecuente entre los 2 y 7 años (periodo preoperacional), en él predominan los procesos de asimilación de las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, acomodando la realidad a sus intereses. De esta forma el niño podría utilizar un trocito de madera como si fuera un barco sin detenerse a pensar sobre la forma del objeto o sobre las posibilidades reales del mismo.

En un principio la experiencia es privada y, por tanto, el manejo simbólico es exclusivo, siendo esta una expresión egocéntrica, en la que se establecen las bases para la adquisición del lenguaje. Debido a este hecho y tomando en cuenta que la palabra es la herramienta de la que se vale el niño para expresar sus pensamientos, es importante incentivar el juego con juguetes y actividades que amplíen su capacidad verbal. Aun si el niño no cuenta con determinados juguetes, él jugará con cualquier objeto a su alcance, puesto que el juguete es definido por el uso en una actividad lúdica. Como bien cita Elkonin a J. Sully: “La esencia del juego infantil consiste en la interpretación de algún rol [...] aquí descubrimos lo que constituye tal vez el rasgo más interesante del juego infantil: la transformación de los objetos más insignificantes y poco espectaculares en verdaderos seres vivos.”¹⁶

O bien nos dice Jaulin: “Se puede jugar con cualquier cosa y todo se convierte en juguete.”¹⁷

Como vemos el objeto es sólo materia y el juguete está en la mente de los niños, pero es importante considerar que “El juguete es un recurso utilizado por los niños de dos años para establecer contacto social con otros (fundamentalmente con adultos); dicha constante observada en diversos estudios, sugiere que ésta es una forma de comunicación.”¹⁸

La evolución del juego simbólico llega incluso al punto de representaciones complejas que exigen ya la interacción social para una completa emulación de la

¹⁵ Jean Piaget, *La formación del símbolo en el niño*, 1ª ed., en francés 1959, 1ª ed., en español 1961, 10ª reimpresión, Fondo de Cultura Económica, México, 1987, pp. 155.

¹⁶ D.B. Elkonin, *Psicología del juego*, Pablo del Río Editor, España, 1980.

¹⁷ Robert Jaulin, *Juego y juguetes. Etnotecología del juego*, 1ª ed., Siglo XXI, 1981, pp. 49.

¹⁸ José Luis Díaz Vega, *op. cit.*, pp. 108.

realidad, como son los juegos de roles o sociodramáticos: “la casita”, “la tienda”, “la escuelita”. Éstos exigen que el niño tenga un cierto conocimiento del “guión”, es decir, que tenga una representación general de la secuencia habitual de acciones y acontecimientos en un contexto familiar, así como de las funciones que desempeña cada participante del guión.

Por lo que la representación adquiere mayor orden y el símbolo se maneja colectivamente, lo que significa que éste debe quedar unificado para todos los miembros del juego. Lo que abrirá las pautas para que comiencen a imponerse (voluntariamente) reglas en los juegos.

Juegos socialmente reglados

Para Piaget los juegos simbólicos se preparaban para toda actividad de representación, como lo es el lenguaje o el arte, también habrá la necesidad de las relaciones sociales. Los niños a partir de los 11 años comienzan a ordenar su pensamiento y el mundo a través de reglas formales, además de mostrar mucho más interés por participar en actividades con sus semejantes, ya no únicamente con los progenitores.

El pequeño tiene ahora la capacidad para imponer reglas, entenderlas y seguirlas, incluso se ha observado como los niños buscan representar con suma exactitud determinadas situaciones y cuando realizan una actividad en conjunto esperan que los demás sigan con igual precisión sus “papeles”.

Los juegos socialmente reglados incluyen toda actividad de representación, sociodrama y deporte en que el niño participe con otro u otros niños que manifiesten una organización y un cuidado por mantener el juego ordenado. En esta edad la mayoría de los pequeños se encuentra en edad escolar y las actividades de recreo y descanso se realizan ya sin supervisión de ningún adulto, además los niños tienden a juntarse con los de su misma edad.

El origen de la “regla” en un juego muchas veces no se enuncia, es decir, a veces ni siquiera la mencionan verbalmente, lo que implica que el niño conoce las reglas o su rol (en el caso de las representaciones sociodramáticas) de lo contrario lo indicará. Por lo que la sociabilidad ayuda al niño a reforzar el pensamiento formal. En este periodo de vida del juego es de vital importancia la imitación de modelos, esto incluye a todos los adultos, niños y medios de comunicación que se encuentran en contacto con el pequeño. Este tipo de actividades son las que ayudan a formar la conciencia de género y rol social que el niño tendrá de adulto, puesto que ensaya la realidad que le es próxima. Estos patrones que se siguen también incluyen a los juguetes, ya que estos objetos de apoyo a la actividad lúdica son presentados a los niños ya no únicamente por los padres, sino que además por la televisión y otros medios audiovisuales. Como revisamos anteriormente estos objetos incluyen en la decisión de un juego u otro, y en este caso en la elección de un rol o papel para representar.

Como bien rescata Jaulin:

“Los juguetes tienen entonces un papel importante en su formación. Van a permitir adquirir los sentimientos y la moralidad. El juguete debe revelar en él [niño] la ‘persona moral’, estimular sus ‘progresos en el camino del bien’ y su sentido estético. Así el juguete se inscribe en un proyecto de evolución en cuyo transcurso el entretenimiento está al servicio de la instrucción y de la educación.”¹⁹

Esta propuesta no solo está sugerida en Piaget o en Groos (recordemos que sugirió que el juego nos prepara para la vida de relaciones sociales), sino que bien refiere el mismo Jaulin en la revista “*Le Jouet et la vie quotidienne*” de 1955:

“En las sociedades primitivas, todos los exploradores y los etnólogos coinciden en informarnos de ello, tales objetos, si bien son rudimentarios, están siempre a la imagen de los objetos que utilizan los adultos. En nuestras sociedades modernas, es pues normal que los juguetes sigan el camino marcado por los perfeccionamientos de nuestro equipo de hombres civilizados, [...]”²⁰

Esto es por que tanto el niño quiere jugar, que para él es algo serio, a ser adulto, mientras que el adulto espera que sea un adulto útil y funcional, justo como él, aun cuando no lo haga con esa intención, referido a esto hablan otros expertos en la materia:

Por su parte De Borga i Sole:

“Como es sabido el juguete es uno de los primeros modelos de relación del ser humano con los objetos: representa y ofrece a las jóvenes generaciones mundos adultos en miniatura con claras referencias sociales y culturales. Los juguetes son objetos materiales cargados de valores y connotaciones culturales, ideas preconcebidas, de roles que orientan el juego. Hechos para jugar, se convierten en elementos de una práctica social que enseña a adaptarse al mundo adulto e informa sobre la organización ideológica, cultural y mental de las sociedades.”²¹

Rosario Ortega nos refiere rápidamente que:

“A partir de los estudios etológicos (Smith y Connolly, 1981 y Smith, 1986) hemos sabido que en realidad lo que aprenden los niños en los juegos es el mundo de las relaciones interpersonales y de los complejos retos que éstas le plantean.”²²

Otra referencia, no tan positiva, respecto al juego como actividad social nos la da Aida Reborado:

¹⁹ Robert Jaulin, *op. cit.*, pp. 192.

²⁰ *ibidem*, pp. 209.

²¹ Mari De Borga i Sole, *op. cit.*, pp. 65.

²² Rosario Ortega, *Jugar y aprender*, Díada, España, 1999, pp. 11.

“Los juegos son espejos de la sociedad de aquí se desprende que cada colectividad produce los juguetes que le permiten y le impone su espacio cultural: se puede hablar de juguetes feudales, renacentistas, fascistas, imperialistas.”²³

Como vemos este tipo de actividades son de suma importancia para todo niño ya que manifiestan tanto la necesidad de socializarse, como los modelos que emulan y que pretenden dominar.

En otro apartado hablaremos de los juguetes y el juego en el aprendizaje de valores sociales, donde aparecerán más expertos de diversas áreas que reforzarán estas propuestas, también se recalcará la influencia de otros medios y que tipo de información llega a los pequeños por medio de ellos.

1.3 Acercamiento al concepto de juguete

Historia del juguete

Nuestro acercamiento al juego comenzó con la premisa de que éste ha estado siempre en la conducta del ser humano por lo que desde el punto de vista antropológico podría afirmarse que el juego y los juguetes son tan antiguos como el mismo hombre y su recreación.

La preocupación natural de los padres por los hijos incluye el hecho de que éstos se diviertan. Por lo que los recursos materiales no son una limitación, los progenitores se valen de cualquier recurso para manufacturar objetos que ayuden al niño a jugar, así como ellos lo hicieron de pequeños.

Desde tiempos muy antiguos se han construido juguetes. Si bien algunos han desaparecido por la naturaleza de su composición material, de seguro estuvieron tanto en las manos como en las mentes de los infantes que se divirtieron con ellos, haciendo felices también a aquellos que los construyeron.

En efecto, poco sabemos de los juguetes prehistóricos, ya que en su mayoría han desaparecido, pero no se ha abandonado el esfuerzo por organizar y rescatar a los pocos que han soportado el paso de los años.

Tampoco, podemos dejar de reconocer que esta tarea será siempre parcial, tanto por retroceder en el tiempo, como en las fronteras que cruzaremos, puesto que el juego está presente en toda cultura y en todo momento. Incluso los esfuerzos por realizar “las historias de los juguetes” siempre referirán esta problemática, o como Jaulin refiere un texto titulado “*Una tarea Imposible...*” que precisamente habla de la historia del juguete.

Los materiales con que se han construido los estímulos para la recreación han sido muy variados, por la misma espontaneidad que involucra jugar. Se utilizó desde piedras preciosas que complementaron las armazones de oro de algunas lujosas

²³ Aida Reboledo, *Jugar es un acto político*, Centro de Estudios Económicos y Sociales del Tercer Mundo [CEESTM], Nueva Imagen, México, 1985, pp. 22.

muñecas, hasta el sencillo y económico pedazo de papel, como es el caso de las cometas del lejano oriente.

Entre los juguetes más antiguos que se han localizado destacan pelotas y muñecas encontradas en ruinas de Egipto, también en Persia se han hallado ejemplares de antiquísimo pasado, como los animalillos de piedra sobre ruedas, que podrían ser arrastrados por medio de un hilo que atravesaba por un orificio puesto para tal fin, se cree que estas miniaturas tiene un origen de más de 3 000 años de antigüedad.

El antiguo Egipto

En la cultura egipcia (caracterizada por sus majestuosas expresiones en el arte y el conocimiento) el juego ocupó un importante lugar; así lo hacen notar los diversos objetos y prácticas lúdicas que incluso heredarían los griegos y los romanos.

Los artífices egipcios, que no se dedicaban a la fabricación de objetos de culto, hacían muñecas de marfil, de plata y hasta de oro, con brazos y piernas articulados, que vestían con suntuosos trajes, de lujo sorprendente, y sólo podían poseerlas las niñas muy ricas. En el Egipto faraónico habían, además, diferentes artesanos que trabajaban empleando ciertas callas de tallos resistentes y de hermoso color amarillo dorado, que crecían en abundancia a las orillas del Nilo, estos muñecos estaban al alcance de más pequeñas y pequeños.

Las muñecas que se hacían de cañas no debieron tener mucho atractivo ciertamente. Sin embargo, estos artesanos estaban satisfechos; vestidos humildemente, con sus alforjas llenas de muñecas, iban a las ciudades donde se alzaban templos monumentales. Entre los fieles que acudían a las ciudades, donde siempre había niñas cuyos padres no sabían ni podían negarles la alegría poco costosa de una muñeca de caña. Esto nos lo refieren los escritores del texto *El libro de nuestros hijos*²⁴, donde no se olvida a los niños, quienes jugaban con silbatos, figuras en miniatura y pelotas hechas de cuero y rellenas de afrecho. El caso es que existían juguetes para todos, hasta para el más grande, quien se podía recrear jugando el *chantarunga*, que significa cuatro-cuerpos, y que era un juego militar que posteriormente lo practicaron los persas, quienes lo difundieron por Europa. En la Edad Media las piezas adquieren los nombres con los que hoy las conocemos: el Rey, la Reina, las Torres, el Alfil y los Peones, que eran símbolos de aquella época. En esta cultura, como en otras, se acostumbraba dejar en las tumbas de adultos y niños ofrendas u objetos que acompañaran a sus antiguos dueños. Solían dejarles pequeñas muñecas planas y sin pies, para evitar que huyeran. Dentro de estas piezas se han encontrado algunas que datan de hace 3 000 años.

Grecia Clásica

Los niños de la Grecia Clásica eran objetos de un sinnúmero de atenciones, las cuales por lo regular las prodigaba la madre, quien era la encargada de cuidar y educar a los hijos en los primeros años de vida.

²⁴ *El libro de nuestros hijos*, Vol. 3, trad., José López Pérez, Unión Tipográfica Editorial Hispano Americana [UTEHA], México, 1960, pp. 132-133.

El mundo griego era altamente perfeccionista, una muestra de dicha exigencia lo constituía la inspección que los padres llevaban a efectos sobre sus hijos durante los primeros días después del nacimiento. Si el pequeño se encontraba débil o deforme, se ordenaba inmediatamente lanzarlo contra la roca *torpeya*, lugar donde se enjuiciaba el *deformismo*. En cambio, si se daba la aprobación del niño, se le creaban las condiciones ambientales adecuadas para un buen desarrollo. Un mundo maravilloso fundado en el juego y el juguete se abría ante sus ojos.

Los juguetes eran manufacturados en casa y se encontraban entre la gran variedad sonajeros de terracota con guijarros en su interior, usados por los más pequeños.

Para los niños mayores había columpios, balancines, pelotas, muñecas, aros, estatuillas de terracota, etc.

Arquitas, filósofo pitagórico amigo de Platón, se le cita también como precursor de la navegación aérea entre cuyas intervenciones se encuentran una paloma volante que se agitaba en el aire, gracias al viento sutil del que estaba lleno el cuerpo.

Arquitas aplicó sus descubrimientos e ingenio en la elaboración de objetos lúdicos, con lo que marcó el nacimiento del juguete mecánico. Los griegos también conocieron y jugaron con un disco acanalado que subía y bajaba por medio de una cuerda (el cual en 1920 se le llama yo-yo).

La Roma Imperial

Los infantes de la Roma Imperial son el producto de los modelos de referencia (guerreros y deportistas) tan generalizados en los días de grandeza de este imperio. El interés por lo juguetes bélicos era común, también los hubo recreativos. Se prodigaban los pequeños columpios portátiles que se asemejaban a las balanzas de platillos; se jugaba también a las canicas con el uso de nueces; dicho entretenimiento de recreación fue heredado de la cultura griega, en donde se le denominaba a esta práctica la *tropa* y en ella se usaban huesecillos o castañas que eran lanzados hacia un agujero.

Mientras tanto, las niñas eran educadas para el cumplimiento de las futuras labores del hogar: los juguetes que se les obsequiaban eran vajillas de té, muñecas, silbatos, etc. Se les envolvía en un ambiente de sutilezas, que a la postre daba como resultado la delicadeza y el gusto refinado de la mujer romana.

Europa en el Absolutismo

En este apartado no hablaremos de un país en lo particular, ya que era una condición general en Europa el poder de la nobleza en los tiempos del absolutismo monárquico.

Entre la nobleza, el gusto por el juego de la baraja era una pasión tan común en la corte que en una noche de juego cambiaban de manos fortunas enteras. El juego de las barajas mismas constituía un fiel reflejo de despilfarro y lujo de esta clase social. Otro de los entretenimientos de los nobles era la de ampliar sus colecciones de cajas de música, orgullo de su refinado gusto por los objetos de alta calidad. Aparecen también las muñecas vestidas a la *moda*, que eran una especie de niños, con ciertos

rasgos adultos, hechos de cartón y eran vestidos con los atavíos más cotizados entre los nobles.

Otros se interesaron por los juguetes mecánicos; hay datos que hablan que en el siglo XIV un águila voladora fue inventada por un individuo llamado Muller. Otro ejemplar mecánico fue la paloma construida por A. Kirkel que se elevaría ante la admiración del papa Urbano VIII en el siglo XVII.

Muchos de estos juguetes se conservaron en parte por estar dedicados a los adultos más que a los niños y eran resultado del trabajo de varios artesanos y considerados auténticos tesoros.

América colonial, el juguete popular en México

En la época de las colonias en América los motivos que predominaban en los juguetes eran europeos, ya que una parte de éstos eran traídos del antiguo continente, mientras que la otra, aunque manufacturados en la Nueva España, siempre abordó temas y escenas referidas a los conceptos y formas de vida de los europeos.

Muchos juguetes eran realizados con los más diversos materiales: el barro, la madera, la palma, el trapo, la cera, el vidrio, el hueso, el cartón, etc., y al poco tiempo adquirieron modificaciones muy particulares como resultado de la inspiración de los nativos, quienes encontraron en los juguetes y en las artesanías una excelente oportunidad para comunicarse con los materiales y poder así expresar los conceptos de su interés y el color de sus percepciones. Se crearon de esta forma una enorme variedad de objetos para los niños, entre los que se encuentran máscaras, caballos, muñecas, trompos, baleros, perinolas, muebles, rehiletes, etc. La producción de juguetes populares es el reflejo de las capacidades familiares e individuales de sus creadores, lo que hace que cada uno de ellos sea diferente y ninguno sea idéntico a otro, hecho muy característico del proceso artesanal y que lo diferencia del industrial.

La época industrial: el juguete de plástico y el mecánico

El proceso histórico dio lugar a la industrialización; los grandes capitales se vieron acumulados, e invertidos y administrados bajo la operación del capitalismo, el cual traería una significativa transformación del mundo.

Los efectos del maquinismo se reflejaron en forma por demás impresionante; no solamente cambió la vida económica y política, sino también la de las sociedades entre las que surgieron marcadas diferenciadas.

Los juguetes, antes creados por artesanos, cayeron en manos de la producción masiva de las nacientes industrias, esto permitió que la emisión de productos llegaran a mayor número de niños, también reemplazo los materiales tradicionales de la madera y cartón, por los metales y resinas.

La inclusión de mecanismos de movimiento y articulación dio lugar a juguetes que lo *hacen todo* dejando al niño como un observador pasivo.

En esta época de inquietudes y radicales transformaciones no podemos olvidar a las muñecas, las cuales fueron producidas en porcelana, para que a mediados del siglo

XIX, Izannah F. Walker iniciara su producción en serie. Para 1930, Joan Maetzel exhibió una muñeca que, ante el asombro general, podía pronunciar “mamá” y “papá”, que era nada más que el comienzo de la automatización del juego. Aparecen empresas como *Playskool-Milton Bradley* (1928), con la intención de comercializar los juguetes de madera que una docente empleaba con sus alumnos. En 1930 se creó la firma *Fisher-Price*. Así en un principio se optó por materiales convencionales como el latón o la pasta de madera, en pocos años el plástico se adoptó como material preferencial.

El ingreso de la televisión y los intereses del sistema capitalista por la creación de necesidades inyectó en los moldes nuevos personajes que con anterioridad no se habían visto, ni en número ni en características.

Aunque la industrialización de los juguetes inició en el siglo XIX, no fue sino hasta el siglo XX, y particularmente con el uso del plástico, cuando quedó abierto el espacio ideal para el gran negocio y el origen de las grandes corporaciones como *Mattel* y *Coleco*, empresas que para 1987 superaban cada una el billón de dólares en ventas anuales sólo en Estado Unidos de América.

Análisis teórico del juguete

Como ya revisamos el juego presenta a los niños el mundo social y los juguetes presentan estos valores, roles y significados; incluso en los juguetes originarios de una cultura se muestra la idiosincrasia de la misma. Como es de esperarse estos objetos representan escenas de la cotidianidad, tiene un significado específico, que fuera de este contexto no tienen la misma significación.

En cuanto a los materiales, como adelantamos, varían de acuerdo con la situación geográfica y económica de la cultura en cuestión, por lo que los podemos encontrar en piel, madera, carrizo, barro o plástico, con los terminados más preciosos y los aportes tecnológicos más avanzados para su operación.

Las investigaciones en torno a los juguetes indican que éste es un campo poco estudiado, a diferencia del concepto de juego (cuyos primeros estudios datan del siglo XVII con las ideas de Schiller). No podemos negar el destacado papel que han ocupado a través del tiempo en la actividad lúdica.

La primera impresión que recibimos al escuchar la palabra **juguetes**, es la representación en dimensiones accesibles para un niño de objetos o personas del mundo adulto. Los juguetes cumplen con diversas funciones, entre las que se encuentra estimular la evocación, que es donde precisamente estas representaciones en miniatura de todos los objetos del mundo práctico e incluso de algunas fantasías, permiten que los pequeños simulen una fantasía.

Durante la actividad lúdica aparecen objetos que se emplean, sin que estos tengan alguna relación (aparente) con la función que les da. Esto nos lleva a suponer que el *objeto lúdico se define por su uso*, siendo juguete todo aquello que se utilice con fines lúdicos. Díaz Vega se refiere al juguete a través de Borotav afirmando que el juguete

es “el accesorio que constituye por si mismo el elemento suficiente del juego,”²⁵ lo que implica que estos deben de causar sorpresa, curiosidad y la posibilidad de transportar a escenificaciones fantásticas.

Lo que nos obliga a suponer que los juguetes comerciales no son más que una parte de los estímulos para la recreación, pues los hay de otros tipos, sin que éstos hayan sido deliberadamente realizados para el acto lúdico; tal es el caso de las charola que utilizan los niños para hacer ruido o de los animales y mascotas que ocupan el lugar de las fieras o monstruos que se pretende dominar.

Esto no implica que los juguetes tengan que ser elementos materiales que estimulan la acción simbólica de un niño, ya que también se consideran a las **personas** que interactúan con los pequeños con fines de recreación. Estos se consideran en mayor importancia en los primeros años de vida, cuando el niño esta ensayando la cuestión de los juegos de ejercicio, al grado que se considera que los padres son el primer juguete del niño. Al respecto, podría afirmarse que, así como hay juguetes que los niños prefieren, también existe cierta inclinación por adultos (juguetes) que manifiestan mayor disponibilidad y facilidad para jugar. De ahí que siempre se haya intentado cierta similitud con el cuerpo humano en la producción de muñecas y animales de peluche, ya que se reconoce, consiente o inconscientemente, el confort y la seguridad producida por los primeros contactos.

El juguete es también un **producto cultural**, como bien nos dijo Reboredo, que surge de una imaginación para inquietar otra, de ahí que ocupe el papel promotor ya sea para reforzar concepciones de la vida real o de lo fantástico. Es el niño quién le asigna el significado y la dirección final al envolverlo de sus propios intereses por lo que el juguete como producto no cobra vida hasta que no despierta inquietudes que se manifiestan objetivamente en el acto lúdico.

De ahí que la preferencia mostrada hacia los juguetes depende del **grado de significación** que tienen para el infante, lo cual se observa en la satisfacción experimentada en el contacto con esos y el tiempo asignado. Como bien citamos hace algunas líneas, el niño se interesará por qué hace y utiliza el adulto.

Todo juguete lleva implícito una manera de ser y operar, por lo que, al explorar sus propiedades el niño se introduce en el manejo de operaciones de búsqueda que desembocan en aprendizajes propios o derivados del proceso de investigación. De esta propiedad se plantea (como en estos autores: De Borge i Sole, Ortega, Moreno, Díaz Vega) que los juguetes son medios de aprendizaje por excelencia.

Recapitulemos cuáles serían estas funciones de los juguetes en el juego del niño, tanto lo que indagamos en este apartado, como lo revisado en la actividad lúdica:

- Representar imágenes, personajes, escenas o estructuras de su mundo real o personal.
- Interactuar con las fantasías propias o las de otros niños.
- Competir física y socialmente.

²⁵ José Luis Díaz Vega, *op. cit.*, pp. 171.

- Explorar las propiedades de los objetos para conocer mejor el entorno.
- Reforzar su autoimagen por medio del dominio de los objetos o situaciones en el terreno lúdico.
- Manifestar efectos y sentimientos, así como temores o preocupaciones.
- Construir su vivencia con apoyo de los juguetes como estímulos gratificantes.
- Elaborar formas originales de enfrentar al mundo y estimular la imaginación para así crear nuevos conceptos, personajes o tramas.
- Adquirir conocimientos o formas de resolver problemas.
- Ejercitarse física y mentalmente.
- Adquirir valores y principios propios del juguete, cuando éste se encuentra envuelto de una carga ideológica muy evidente.

Definición y origen del juguete

Después de acercarnos a algunas de las funciones del juguete y de sus características, podemos acercarnos ya a su definición; comencemos por su etimología: “Juguete diminutivo de la palabra juego; [...] literalmente jueguitito. Se usa para designar ni más ni menos a los instrumentos para jugar. [...] lo que interesa no es el juguete sino el juego.”²⁶

Aunado a lo que hemos revisado, falta agregar lo que Jaulin reconoce como la principal dificultad para definir el juguete: “Para nosotros [antropólogos] el juguete no es nada, carece de sustancia, no es nada reconocible sino una función que se desempeña en el interior de un nudo complejo de relaciones diversas.”²⁷

Por ello decir que algo es un juguete, es cuestión de contextos, o mejor dicho que todo (cosa o persona) es potencialmente un juguete, siempre y cuando un niño le encuentre lugar en su juego. Incluso “Afirmar que las reducciones constituyen un juguete, [...], es una aseveración sin sentido.”²⁸ Esto se opone al primer intento por decir qué es un juguete. Pero aun así la última aportación que tomaremos en cuenta es la de Rosario Ortega:

“Los objetos lúdicos tienen la funcionalidad de ser instrumentos mediacionales de las actividades en la medida en que los niños/as encuentran fácilmente unos materiales u otros, despliegan unos u otros juegos, gran parte de la importancia de los materiales a los denominados juguetes, igual que de los espacios, viene determinada por la facilidad o dificultad de uso que ambos ofrecen para que se desplieguen unos u otros juegos.”²⁹

Como podemos ver, poco a poco le hemos atribuido a los objetos propiedades propias del juego, concluyendo que el sentido lo da el niño, por lo que resumimos que:

²⁶ Mauro Rodríguez Estrada, Martha Ketchum, *op. cit.*, pp. 9.

²⁷ Robert Jaulin, *op. cit.*, pp. 142.

²⁸ José Luis Díaz Vega, *op. cit.*, pp. 174.

²⁹ Rosario Ortega, *op. cit.*, pp. 15.

Juguete es todo recurso, material, espacial o humano, que se incluye en la actividad lúdica, tanto simbólicamente o como mero instrumento, sin importar el tipo de actividad que se desempeñe (física, mental, simbólica, social o emocional).

Esta nueva inmensidad de *elementos materiales* nos obliga a cuestionarnos cuál fue el origen (no histórico), motivo y circunstancia que dio origen al juguete. Ante esto Díaz Vega plantea tres hipótesis:

Hipótesis 1. De la imitación o del aprendizaje vicario. En esta posibilidad se contempla al infante como sujeto que observa al mundo de los adultos. Éste explica nuestra relación con el término juguete y la reproducción a escala del mundo adulto, con el fin de que el niño reproduzca al adulto.

Hipótesis 2. De la continuidad y el aprendizaje. Se maneja la idea de que los padres son quienes enseñan a los hijos a comportarse de cierta manera para que puedan valerse por sí mismos en un futuro. Para que ello sea factible, es necesario construirles los instrumentos adecuados para su educación.

Hipótesis 3. De la recreación o el entretenimiento. No es que estos términos sean sinónimos pero para muchos padres sí lo fueron. Es debido a esta concepción que los juguetes o las miniaturas fueron creados para que el niño pasara ratos de esparcimiento; es decir, el propósito fundamental de estos recursos es constituirse como medio para el disfrute y la realización de las fantasías.

El hecho es que, según este autor, estas tres hipótesis actualmente se consideran para el diseño y la realización de estos recursos, agregándose los propósitos del adoctrinamiento ideológico, el beneficio y la expansión económica.

Criterios de elección según las necesidades del niño

Edad

Los juguetes de los niños tienen que adecuarse a su edad; es decir, deben corresponder a los intereses, y al estado evolutivo de las aptitudes del niño que juega. Un juguete que corresponde a un nivel de desarrollo que el niño ya dejó atrás, lo aburre, asimismo, el niño que no sabe manejar correctamente un juguete adecuado para una fase evolutiva posterior y que es ayudado por un adulto a manejarlo restringe su libertad de juego.

Si seguimos las teorías de Piaget, en los primeros años es importante para los niños la actividad motriz así como el desarrollo de los sentidos. Posteriormente comenzará a interesarse por la actividad simbólica y fantástica, lo que requiere de determinados tipos de juguetes o de materiales, para que finalmente prefiera la actividad social con sus semejantes. Lo que obliga a los padres a vigilar el desarrollo del niño y tomar en cuenta que estas etapas evolutivas no desplazan un juego por otro, más bien el niño adapta su nueva concepción de la realidad a su actividad lúdica. Es importante considerar aspectos de seguridad en materiales, magnitudes y acabados, con el fin de evitar accidentes o riesgos derivados de la ingestión de alguna pieza o que el niño se lastime por el acabado de ciertos juguetes. Además de considerar la talla del niño en lo que se refiere a objetos que cargue o manipule con

fuerza. La influencia de los medios o de los compañeros es importante ya que el niño tiende a imitar, pero el ejemplo más importante es el de los padres. El diseño de los juguetes para la edad es muy importante ya que es uno de los primeros acercamientos a la manipulación de los objetos. Los niños más pequeños preferirán las formas redondas y simples, considerando que el tamaño les permita manipularlo, así como no ser tan pequeños que puedan comérselos. Las advertencias en los productos indican de *0-6 meses* o *de 0-3 años* los cuales prevén el tamaño de las piezas así como los componentes de las pinturas. Posteriormente el niño empezará a apreciar las representaciones miméticas lo que le hará preferir juguetes que imiten a personas u objetos de forma muy precisa; en el mercado es lo que más abunda. Hay que considerar aspectos como el tipo de información que emiten (roles y trabajos), así como el tipo de personajes que se imitan (héroes, mujeres, hombres, etc.), puesto que estos son modelos a seguir por los pequeños. Cuando el niño comience a jugar con otros semejantes es importante que los materiales que utilice tengan diseños agradables y seguros, sin bordes filosos o que puedan lastimar a alguno de los participantes.

Multiplicidad de aplicaciones

Los juguetes deben ofrecer diversas posibilidades de uso, han de despertar el interés del niño y brindarle un vasto campo de acción; en esto coinciden la mayoría de los autores ya que cuando un juguete es polivalente facilita la emisión de diversas fantasías y desenlaces creativos; podemos afirmar que se trata de un buen juguete. La riqueza de posibilidades de juego es lo que designa su valor.

Incluso un juguete cuando es abandonado es precisamente por que no despertó ninguna ilusión en el niño. También la multiplicidad de aplicaciones tiene que ver en como el adulto orienta al pequeño en utilizar las cosas, considerando evitar que aprenda un solo uso de las cosas.

Cuando el niño comienza a desarrollar la actividad representativa es cuando más se observa como convierte las cosas cotidianas en la más inconexa herramienta de juego. Desde este punto hay que estimular al niño con cajas, cartones, botes, botellas, corcholatas, etc., con todo lo que le permita hacer uso de su imaginación, puesto que como revisamos anteriormente el juguete está en la mente del pequeño. Ciertamente los fabricantes de juguetes industriales han considerado esta necesidad de los niños, por lo que encontramos en el mercado cubos, legos, magnetos y otros materiales que pueden dar horas de diversión.

El diseño de juguetes muchas veces busca la originalidad y la fantasía dando lugar a una inmensidad de materiales, múltiples personajes e invitaciones a juegos; aquí los fabricantes de juguetes buscan dar posibilidades de actividades, así como información tanto del mundo real como de alguna fantasía. Normalmente, los juguetes participan de una buena carga de imaginación y fantasía, pero lo más importante es que estos inciten al niño a ejercitar su creatividad.

Calidad material e higiene

En la elección de los juguetes se debe tener en cuenta una serie de exigencias higiénicas y normas de seguridad: deben ser uno de los más importantes puntos de vista para la elección, pues el entretenimiento nunca puede estar enteramente libre de peligro.

No debe ser difícil este criterio, ya que si el pequeño está, aún, llevándose cosas a la boca es importante verificar que sus juguetes no sean muy pequeños o que su pintura no sea tóxica. Después, habrá que tener cuidado con que el uso de algunos juguetes no sea peligroso para el niño o alguno de sus compañeros de juegos, así algunos juguetes de temas bélicos disparan dardos o tienen acabados filosos.

También, conforme el pequeño madure será más cuidadoso en sus juegos.

Si bien no existe una legislación que abarque a los juguetes en lo que respecta a su fabricación si están legislados indirectamente en especial por protocolos internacionales u otros europeos que verifican y constantemente supervisan que los materiales con que los niños tienen contacto sean seguros, con especial atención a las dimensiones, así como a los componentes químicos de los mismos.

Además, se preocupan por la calidad y seguridad en los juguetes los fabricantes, en especial las grandes empresas, que constantemente están actualizando sus procesos técnicos de fabricación y con ello buscan mejorar sus productos. No en vano llegan a realizar campañas de sustitución de materiales por que tenían algún defecto o por que sus estándares han cambiado. Como el caso de septiembre de 2007 en que se efectuó una campaña de remplazo de productos por parte de *Mattel* por causa de los pigmentos utilizados en los productos de las líneas *Cars de Pixar*, así como de productos que empleaban fuertes magnetos para su funcionamiento (*Poli Pocket*, *Tienda de animalitos*, etc.) esto no fue por presión de ninguna instancia, sino por preocupación de la empresa misma que actualizó sus estándares de seguridad.

Carencia y abundancia de juguetes

Tanto la carencia como la superabundancia de juguetes son perjudiciales para el niño; éste necesita tener oportunidad de jugar prolongada e intensamente con un mismo juguete, al cual se sentía movido por un profundo interés.

Por otro lado, cuando el niño no tiene recursos materiales para jugar, aun cuando no sean productos industriales, tendrá pocos estímulos y considerando que el juguete también aporta información al niño, éste no tendrá la oportunidad de aprender de ellos, como bien dice Hildegard: “La falta de juguetes es una de las causas de que los niños tengan pocas oportunidades de adquirir experiencia y desarrollar aptitudes y habilidades.”³⁰

Para esto únicamente la atenta observación de los niños mientras juegan puede darnos los elementos para juzgar si la cantidad de juguetes de que disponen corresponde a sus necesidades.

³⁰ Hetzer Hildegard, *El juego y los juguetes*, Kapeluzs, Argentina, 1978, pp. 50.

Valores y buen gusto

En apartados anteriores ya habíamos hablado de la importancia del juego y de los juguetes en la preparación de los infantes para la vida social, revisando como en el juego se aprenden valores sociales y se ensayan las relaciones interpersonales, y como parte de este aprendizaje está la formación del “buen gusto” (Hildegard). Dentro de estas recomendaciones no nos queda más que iniciar con la elección de los juguetes de acuerdo a sus coloridos, formas, dimensiones y en especial en los modelos de vida que reflejan, ya que estos influirán en sus gustos futuros de elección de ropa, más juguetes, etc.

También, hay que considerar los gustos de los niños, lo que más atrae a los pequeños son el color vivo y luminoso y el brillo, esto es independiente a los gustos de los padres por eso no debe extrañarnos que no siempre coincidan.

Otro aspecto es la complejidad de las representaciones, ya que lo abigarrado puede llegar a confundir; mientras las formas claras y definidas facilitan al niño su aprehensión y distinción.

Cuando el niño entra en la edad escolar empieza a considerar sus juguetes desde el punto de vista del mimetismo (cercanía con el objeto representado), y entonces criticará muchas representaciones pictóricas y figurativas. En esa etapa su nueva perspectiva del mundo la encara de dos maneras: primero, con miras a la utilidad que tiene el juguete para un determinado fin, después, con respecto a la coincidencia de la reproducción, que es su juguete con el original.

“Aquel que esté convencido de que el gusto del niño se forma a través del trato con sus juguetes, encontrará en el juego un sinnúmero de oportunidades para educar su sentido estético. Y a este respecto influye bastante el aspecto de la ropa de las muñecas, el diseño bueno o malo del mobiliario de su casita, el estilo arquitectónico de los edificios recortados de modelos de papel, los modelos de madera sobrecargados de adornos, las cabezas de títeres que llaman la atención por su rebuscamiento, los colores chillones de la vajilla de juguete, todo eso sin hablar de lo que la literatura infantil y los de cuentos ilustrados aun siguen ofreciendo.”³¹

Ésta es una situación delicada, en especial si consideramos la influencia de nosotros, adultos, y de las modas contemporáneas; otra variable es el origen de los juguetes mismos, lo que nos obliga a pensar ¿si el país donde fueron diseñados tiene los mismos valores estéticos y sociales que nosotros? Regresando al hecho de que el criterio de los padres y las reacciones de los niños son las consideraciones más importantes.

Los diseñadores y fabricantes tienen que considerar la edad y los valores sociales en boga de acuerdo a la localidad. Lo cierto es que no siempre es de esta forma, pues la industrialización de los juguetes pone al alcance de todo pequeño los productos, así como los anuncios publicitarios, lo que no permite que se generen materiales pensando en localidades, sino se prefiere la internacionalidad. Materiales como las

³¹ *ibidem*, pp. 47.

muñecas son los ejemplos más claros, que además nos han permitido realizar un análisis más profundo que en el tercer capítulo se referirá. Incluso más adelante se considera un apartado al aprendizaje de valores sociales en los juguetes, y entre ellos consideraciones estéticas, donde se ahondará más sobre esta problemática.

Costos

Los juguetes no solo dan oportunidades de esparcimiento a los niños y satisfacción a los adultos que los regalan, sino también son industrias significativas que obligan a las empresas que los fabrican a verlos como mercancías.

El juguete como mercancía existe desde mucho tiempo atrás. Ya en el siglo XV, *Nuremberg* se conocía como centro del comercio dedicado a los juguetes. Por importante que sea para un niño presenciar la confección de un juguete, cubrir sus necesidades únicamente con juguetes de producción casera es impracticable. Las complejas reproducciones de los objetos del mundo de los adultos no se pueden lograr con los medios artesanales de los que se dispone en el hogar.

Por lo tanto, así como revisábamos las condiciones de vida y la influencia de la familia en la determinación del juego, de igual manera los juguetes estarán muy ligados a las posibilidades económicas de los padres. Pero recordemos que no es bueno tener enormes colecciones de juguetes para los pequeños y que los mejores juguetes son los que le permiten a los pequeños convertirlos en otra cosa. Es decir, pueden moderarse los gastos en juguetes en medida que el niño vaya utilizando unos y perdiendo el interés en otros.

A determinada edad el niño demandará la adquisición de algún juguete, en parte por la influencia de los anuncios publicitarios y por el contacto con otros niños. Lo cual pone en dificultades a cualquier padre, pero no hay como explorar con cuidado las verdaderas inquietudes de los niños por encima de la mercadería de productos.

Consideraciones de género

La mayoría de los juguetes están clasificados respetando esta variable; Díaz Vega habla al respecto:

“[...] hay que reflexionar en cuanto a determinados prejuicios que operan al respecto, lo que ha alejado a las niñas de los coches, las herramientas de trabajo relativas a ciertos oficios y profesiones, [...] En el caso opuesto, a los hombres se les suele dar este tipo de estímulos como si fuesen parte de sí mismos, haciéndolos privativos para las mujeres quienes no tiene acceso a tales objetos y formas de participar en la vida.”³²

No se puede negar que las diferencias sexuales plantean una manera distinta de percibir y enfrentar la vida. En el sentido psicomotor las discrepancias parecen claras: los varones se distinguen en el combate abierto y la competencia, el encuentro, los saltos, las carreras, etcétera; mientras que las mujeres tienden a la interacción más directa ocupando espacios más reducidos.

³² José Luis Díaz Vega, *op. cit.*, pp. 185.

Este tipo de referencias las cuestiona Hildegard quien haciendo referencia a que muchos de los intereses de los niños, entre ellos los del juego, son también, el resultado de experiencias que los niños tuvieron ocasión de hacer. Determinando que: “También los diferentes intereses lúdicos [lúdicos] de varones y niñas son, probablemente y en su mayor parte, resultado de la educación.”³³

Con respecto a la libertad de las niñas para elegir sus juegos hay que considerar que se concede una variedad de juegos menor que la que se ofrece a los niños; a menudo se limita a las pequeñas a los roles de ama de casa y madre, que de ninguna manera son los únicos que desempeña la mujer moderna, como sucedía en generaciones anteriores.

Por lo tanto, más que una distinción objetiva de los juguetes dependiendo del sexo se trata de un caso de valores y prejuicios sociales, consecuencia de la forma de percibir la vida. Como analiza De Borga i Sole sobre el aprendizaje de género y sexismo, que está presente tanto en los juguetes como en sus promociones, y que debemos cuidar la formación de estereotipos sexuales, así como no limitar a los niños en la elección de sus juguetes por ser considerados de otro género. En esto coinciden los tres autores citados, siendo la mejor manera de elegir el juguete la que se ha recomendado a lo largo de este apartado, la cuidadosa observación del pequeño tanto en sus inquietudes, como en su edad.

Tipología del juguete

Cuando nos acercamos al concepto de juego con el fin de definir la importancia de éste en el desarrollo del niño, también, nos acercamos al concepto de juguete y llegamos a una inmensidad de accesorios materiales, espaciales e incluso humanos, que asisten a una diversidad de actividades (los juegos). Esto nos podría hacer pensar que la tarea de clasificarlo exitosamente parecería imposible. Siguiendo los trabajos de De Borga i Sole y Díaz Vega podemos, ahora, hablar de una tipología a partir del uso simbólico que los niños atribuyen a determinados objetos diseñados con ese fin.

Juguetes instrumento

Comencemos aclarando que estos grupos están determinados por la intención de uso que tenían los fabricantes al elaborarlos, pero esto no implica que los niños le den este uso. Por lo que al final lo importante es la función que le dé el niño. En este grupo se encuentran todos los instrumentos, objetos y accesorios que determinan su función por sus cualidades físicas. Es decir, que los niños los emplean en función del ejercicio que le motiva como las pelotas, aros, triciclos... Todo objeto que apoye una acción física sin aportar un contenido simbólico al juego. Esto significa que los pequeños utilizan los objetos, en sus primeros dos años de vida, dependiendo de lo que éstos les inciten a hacer: arrojarlos, rodarlos, cargarlos, romperlos, doblarlos.

³³ Hetzer Hildegard, *op. cit.*, pp. 51.

Como hemos visto estos objetos son los primeros juguetes que utilizan los niños y que en su mayoría no fueron fabricados como tales, además, este tipo de función se sigue utilizando, como cuando se maneja bicicleta, que no implica una representación sino es el ejercicio en sí. Aunque por otro lado cuando el niño crece empieza a realizar representaciones del mundo real a través de todo objeto aun siendo éste una pelota. Por lo que estos juguetes son los más básicos en uso y fabricación, así como lo que su papel simbólico es prácticamente nulo, están orientados al desarrollo físico de los pequeños.

Los fabricantes de estos productos se enfocan en especial en la calidad material y en la seguridad de los niños; prefieren formas simples, ausencia de detalles, colores agradables y dimensiones óptimas para los niños. Regularmente no son temáticos y la espontaneidad de las acciones se ve estimulada por la sencillez de estos materiales.

Juguetes de referencia Fantástica

En este grupo la elaboración de objetos pretende corresponder a las fantasías y sueños de los niños, alimentando su imaginario con representaciones producto del ingenio de otros. Por ello en este grupo la originalidad es un requerimiento común. Con la recreación de las imágenes se construyen nuevos y originales espacios que son la base del acto creativo con los que se enfrentará el hombre, los retos presentes y futuros. Ya que jugar con las posibilidades propias de la fantasía es ir más allá de lo real y lo concreto. Recrearse de esta forma predispone de manera clara el juego simbólico en el más alto nivel, es decir, la creación de imágenes que se mueve en el plano la fantasía, con lo que se difiere de las percepciones habituales.

El niño tiene que llegar a cierto desarrollo psicológico para lograr la representación. Sólo se logra por completo la representación fantástica en la medida en que acumula información y experiencias, mientras logra su concepto de realidad. Por que el niño puede distinguir lo real de cuando fantasea. Concluamos con la propuesta de Díaz Vega:

“Es factible, hipotéticamente hablando, que el juego imaginario o fantástico, apoyado en juguetes verdaderamente originales, favorezca el desarrollo de patrones de respuesta más versátiles e impredecibles; la base de esta idea es que la creatividad se favorece sólo a través de respuestas creativas, mientras que el sometimiento a lo que concreto genera adaptación y sumisión con respuestas típicas y esquemas estereotipados.”³⁴

Aquí los diseñadores buscaran la originalidad de las representaciones, así como la cercanía con el mundo de la fantasía, pueden apoyarse en otro medio comunicativo (televisión, cine, literatura, etc), o ser completamente imaginarios. Las cualidades plásticas de las representaciones son muy importantes, el niño comienza a valorar los detalles así como a despertar la curiosidad por explicarlos, por ejemplo las vestimentas de una figura pueden hacerle preguntar que significa un símbolo en su capa, o por qué el tipo de sombrero; el niño es muy estricto al evaluar la calidad del

³⁴ José Luis Díaz Vega, *op. cit.*, pp. 190.

juguete, en especial en los detalles ornamentales, lo que hace que los materiales sean cuidadosamente pintados y de mucha calidad. Los temas pueden ser infinitamente variados y estimular al niño a la creación imaginaria.

Juguetes de referencia del mundo adulto

En este tercer grupo la carga simbólica pese a que aparentemente sea menor que el grupo anterior es mucho más significativa la influencia para el pequeño, ya que el mundo de los adultos se encuentra presente en los juguetes a través de las reproducciones reducidas de los teléfonos, tocadiscos, juegos de té, hornos mágicos, coches, botiquines de doctor, juegos de herramienta, etc.

La aceptación de estos juguetes obedece al interés del infante por integrarse al mundo de los adultos, a quienes toma como referencia debido a la admiración que les tiene, porque la aspiración máxima del infante es parecerse a los adultos, de ahí que los imite en todos sus actos. El reconocimiento de los mayores juega un importante papel: basta con observar el orgullo de los niños en relación con sus padres presentes, para comprender qué tan significativos son ante los ojos de los pequeños.

Los niños al reconocer una figura humana con un rol real, o que por lo menos tenga la referencia, pondrán en práctica su capacidad para proyectar sus experiencias, así como a adquirir información. Los juguetes que hagan referencia a otros modelos refuerzan estos valores. En esta clasificación están contenidos todas las herramientas y artefactos del mundo reducidos para manipulación de los niños, además, de todas las muñecas y muñecos que pretendan emular personas de la vida real.

Entonces el trabajo de los diseñadores, fabricantes y distribuidores es mucho más significativo, ya que todas estas reducciones del mundo influyen en la realidad de los niños, por lo que no basta con reducir los objetos, sino que hay que considerar su contenido ideológico, más adelante hablaremos de ello, en especial con el aprendizaje de valores sociales. Los fabricantes están concientes de lo que producen, pero los padres no siempre lo están. Aquí la restricción de trabajos, los estereotipos de belleza o las conductas impuestas a las mujeres están sutilmente colocados en los juguetes. Los detalles, formas, estructuras y colores se encuentran perfectamente seleccionados, aún cuando el niño busca una representación fiel de los objetos o personas, el contenido es mucho mayor del que aparenta.

Las muñecas

Por muñeco entendemos *la representación a escala reducida de una figura humana*, o a veces de otro ser viviente. Realmente la diferencia de género en la representación es significativa porque los roles que reproducen son los que varían.

Las muñecas son un punto importante en este grupo ya que ellas reproducen características de personalidades, diferentes, impuestas a las mujeres; las hay de cuatro tipo, por lo que cada una de ellas proyecta un estereotipo distinto, con el que puede identificarse la niña:

Modelo 1. La muñeca de personalidad infantil, en donde los rasgos físicos son los propios de una niña.

Modelo 2. La muñeca mamá, cuya imagen maternizada se refuerza en ocasiones con la compañía de un muñeco adicional o complementario que representa a su hijo, por lo que su rol de madre es muy claro.

Modelo 3. La muñeca de imagen juvenil, en donde son exaltados los atributos propios de una personalidad dinámica, con cuerpo esbelto (de mujer) y cara graciosa. En esta categoría encontramos a todas las que genéricamente llamamos “barbies”, que proyectan toda una imagen que las niñas anhelan.

Modelo 4. La muñeca sobreestilizada, es una representación con rasgos exagerados de personalidad real; de esta manera los ojos pueden ser demasiado grandes, la sonrisa exagerada, las manos en vez de tener cinco dedos cuentan cuatro, las cabezas demasiado grandes, o rasgos suavizados para acentuar la ternura.

Juguetes educativos

Un rubro relativamente reciente gracias a los nuevos enfoques en el campo de las estrategias educativas, como bien lo refiere Rosario Ortega en sus múltiples textos de educación y juego. Como ya revisamos el juguete educa por medio de su interacción, también tenemos un grupo que es denominado Juguete educativo, que se caracteriza por su orientación didáctica y sustento pedagógico, que pretende por medio de ellos el establecimiento de habilidades y destrezas intelectuales y psicomotoras.

Si bien en los otros juguetes el aprendizaje es una consecuencia de las libres y espontáneas formas de interacción, el juguete educativo conlleva un propósito definido y contribuyente al desarrollo de niño. Por lo que el cuidado en su diseño y elaboración acentúa esta intención. Incluyendo todos los materiales para armar, memorizar, relacionar colores, rompecabezas, etc.

Los diseñadores de estos materiales consideran la calidad de representación de la información (ilustrativa), así como la correspondencia de las formas para una manipulación favorable. La forma en que se presente la información determinará si se captura la atención del niño, de lo contrario no se lograra exitosamente su propósito: educar (compartir información o favorecer el desarrollo de una capacidad física) mientras el niño se divierte. Recordemos las recomendaciones realizadas en otros apartados como son las edades, la cantidad de detalles, los materiales, los contenidos, etc.

1.4 El juguete y su función educativa

El juguete y su importancia en el desarrollo de la personalidad del niño
Revisaremos ahora como el juguete es importante para el niño y su desarrollo, partiendo del completo análisis de De Borga i Sole, quien además nos menciona algunas de las características que deben tener los juguetes para que ayuden efectivamente a mejorar alguna característica de la personalidad del niño.

Siguiendo a esta misma autora entendemos que éstas son capacidades que se estimulan siempre conectadas, además varían de una persona a otra, pero es importante apoyarlas para un mejor desarrollo de los pequeños.

El juego y el juguete en el desarrollo de la Afectividad

La entrega de un juguete implica cariño para quien lo ofrece y alegría para quien lo recibe. Incluso puede verse como una gratificación de afectividad, que en ocasiones no es suficiente, por lo que necesita expresarse y resolver angustias y establecer relaciones con determinados objetos.

Aquí encontramos peluches, muñecos..., y actividades de interacción social (lavarse, vestirse, peinarse, etc).

Un juguete que efectivamente pueda ayudar a desarrollar la afectividad tiene que tener: buena sensación táctil, tamaño tranquilizador y agradable diseño, armonía de colores, buena manipulación, variedad de contactos táctiles, durabilidad, expresión propia y agradable, posibilidad de vestirlo, riqueza de detalles, buena similitud con los objetos representados.

Por el contrario, hay que evitar: tamaños desproporcionados, fragilidad, agresividad de colores, presencia de mecanismos, actitud rígida, vestidos simulados así como temas no familiares.

El juego y el juguete en el desarrollo de la Motricidad

El desarrollo sensorial y motor del niño es determinante para su evolución general y el juguete es un importante soporte para el desarrollo, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo: destreza, equilibrio, fuerza; éstas se favorecen con la pelota, los juegos de arrastre, de empuje, de matar y los deportes en general.

Es importante que los materiales reúnan las siguientes características: seguridad material, diseño atractivo, simplicidad de funcionamiento, posibilidad de transporte y posibilidad de utilización colectiva (colaboración o competencia).

Por otro lado, se encuentra el desarrollo de la motricidad fina, referida a la precisión prensora y habilidad manual que se ven favorecidas por los sonajeros, juegos de apilar y encajar y rompecabezas.

Es importante cuidar: buena estética, interés de los módulos, calidad material y de pigmentos, simplicidad de formas, posibilidad de reponer piezas, buena manipulación y detalles que despierten la curiosidad.

El juego y el juguete en el desarrollo de la Creatividad

Los niños tienen la necesidad de expresarse, de dar salida a su fantasía y detalles creativos. Sin embargo, crear no siempre es inventar, por lo que todos los juguetes que puedan considerarse creativos no siempre son imaginativos. Hay que iniciarlos en determinadas técnicas y aunque a veces los niños no están preparados para usarlos sin ayuda, sienten con ellos la alegría de manipular, de moldear, de fabricar algo. Favorecen este aspecto de la personalidad los materiales de bricolaje,

marionetas, juegos por ordenador, juguetes científicos, juegos con imanes, disfraces, etc.

Para este ejercicio hay que considerar: buena sensación táctil, buen diseño, manipulación variada y la posibilidad de reutilización.

El juego y el juguete en el desarrollo de la Inteligencia

El desarrollo de la inteligencia está unido al desarrollo sensomotor, cuando un niño monta y desmonta un juguete aprende a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, da su primer paso hacia el razonamiento y a las actividades de síntesis. Al realizar operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inicia el camino hacia la inteligencia abstracta. El estímulo de la inteligencia se favorece con los rompecabezas, juegos de encajar, dominios, construcciones, piezas de estrategia y reflexión general.

Es importante cuidar: el contenido temático, comprensión de las reglas y la curiosidad por las partes que los componen y la facilidad para iniciar el diálogo.

El juego y el juguete en el desarrollo de la Sociabilidad

Los juguetes ayudan a los niños a relacionarse con los demás, a comunicarse con ellos y a preparar su integración social. Durante sus primeros años el niño juega solo, posteriormente les gusta estar entre otros niños pero continúan jugando solos, unos al lado de otros (algunos autores lo llaman juegos paralelos).

Para jugar con otros hace falta un cierto grado de madurez (como revisamos con las teorías de Piaget), pues hay que aceptar más reglas o saber elaborarlas y seguirlas. Tanto los juguetes que fomentan la competencia no exacerbada, como los que fomentan la colaboración ayudan a dominarse y a formarse con relación a los demás.

Cuando se trata de fomentar la sociabilidad de los pequeños es importante considerar que los juguetes ayuden a: un intercambio de reglas, comunicarse con los demás, formar equipos, etc.

Aprendizaje de valores sociales a través del juego y los juguetes

Para este apartado son muy importantes los aportes de pensadores como **Albert Bandura** y el ya mencionado E. Erickson, así como los seguidores de ambos autores. Rápidamente, para estos autores los individuos aprenden por observación e imitación, Bandura en especial se refería al comportamiento social.

El aprendizaje por observación o también llamado *modelamiento*, es la adquisición que hace un organismo de nuevos patrones de respuesta, como resultado de observar a otros individuos ejecutar esas mismas conductas. El aprendizaje por observación se lleva a cabo sin que el organismo ejecute ninguna acción dentro del ensayo en que se moldea la conducta y sin que reciba ningún reforzamiento explícito. El fenómeno se interpreta con base en procesos simbólicos que sirven de mediadores entre el momento en que físicamente ejecuta la acción. Ésta distingue entre aprendizaje y ejecución (siguiendo a Bandura).

En este caso los niños observan a distintas personas cuya conducta sirve de estímulo o modelos para imitar; la **imitación** es la reproducción de comportamientos de las manifestaciones y características de dichas referencias. Los modelos pueden ser clasificados en simbólicos, de la vida real y en representativos.

- **Los modelos simbólicos** son aquellos que se presentan de forma impresa, escrita o en forma de instrucción oral. Son completamente simbólicos, el ser referido puede no existir o estar idealizado.
- **Los modelos de la vida real**, en el caso de los niños, los constituyen los individuos que interactúan directamente con ellos, como padres, familiares, amigos, maestros o demás personas de la comunidad que participan directamente en un espacio fijo.
- **Los modelos representativos** son aquellos que se transmiten a través de los medios audiovisuales, como el cine y la televisión. Aquí la influencia es mayor que en los modelos simbólicos ya que la representación es percibida casi como la realidad referenciada.

Integración de valores sociales en el juego

El campo de los valores sociales se hace especialmente revelante cuando se trata de personas que aún no han configurado su personalidad y se encuentra en ese difícil momento de aprender a tomar decisiones y a incorporar en su esquema de valores qué es mejor para el grupo.

Por ejemplo, qué puede y debe hacerse al practicar un deporte y lo que no debe hacerse porque las reglas lo prohíben, porque atenta contra la ética deportiva.

Como pasa con los más jóvenes, a esos niños y niñas que desbordados de entusiasmo acometen una práctica física o deportiva y procuran imitar en gran medida a quienes han visto en televisión y constituyen su imagen ideal, a los practicantes del deporte adulto, deporte espectáculo o deporte de rendimiento. La influencia que ejercen esos modelos deportivos sobre los jóvenes practicantes es enorme, pero no siempre positiva. Por ello revisaremos las posibilidades de orientar a los pequeños hacia la adquisición de un espíritu crítico y razonador que les ayude en la configuración de sus valores, por lo que retomamos las propuestas de algunos autores que reflexionan y trabajan en relación con el desarrollo de valores sociales a través del juego y de los juguetes.

Resumamos las características del juego revisadas a lo largo del presente capítulo, con especial atención a las que nos ayuden a desplegar estas propuestas:

- El juego es una fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación.
- Es una experiencia de libertad y arbitrariedad. Por medio de la cual los niños salen del presente, de una situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones con una libertad y movilidad que la realidad de la vida cotidiana no les permite.

- La ficción es considerada como elemento importante del juego. Por lo que cualquier actividad se convierte en juego, por ello lo importante no es la actividad sino la actitud.
- Implica una actividad y participación.
- El juego es una actividad seria. En él se ponen todos los recursos y capacidades de su personalidad.
- El juego es expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo.
- El juego es comunicación e interacción.
- El juego es imitación y creación.

El juego resulta útil en el crecimiento de la personalidad infantil porque en su contexto toma decisiones, se abordan situaciones problemáticas y se elaboran estrategias de acción frente a las mismas. Por un lado, el juego es representación-reconstrucción de los de dentro y fuera del grupo, y obliga a los participantes a buscar soluciones en función de los intereses del grupo. Los participantes tienen que ponerse de acuerdo con otras personas que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, percepción y valoración de las situaciones.

Simplemente recordemos cómo explica la evolución del niño Piaget y cómo la relaciona con el juego directamente, donde el niño manifiesta en un inicio un egoísmo muy dominante hasta que necesita la sociabilidad con otros niños; el pequeño necesita iniciativa y coordinación de sus actos con los de los demás para así establecer y mantener la comunicación, por ello el juego facilita la adaptación social. El juego potencia progresivamente la relación con los otros, en él se asimila el lenguaje de la comunicación y las diversas formas de comunicación. Por medio del juego los niños viven situaciones diversas en las que se desenvuelven sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales de distinto signo. En este contexto se aprende la cooperación, la participación, la competencia, el ser aceptado o rechazado, la constatación de la imagen que los otros tienen de ellos, la expresión de la imagen que ellos tienen de los otros.

El juego facilita la adaptación social porque hace que el niño, en la representación de otros personajes, reflexione sobre la experiencia del otro y sobre la situación vivida por él. En los juegos simbólicos el niño asume el papel de otro, tomando su perspectiva, y este proceso tiene gran importancia en el desarrollo de la capacidad de cooperación.

Definamos, antes de continuar, lo que son los valores para poder diferenciar este aprendizaje con el que denominamos didáctico.

“Valor es ‘una creencia duradera en que un modo específico de conducta o estado final de existencia personal o socialmente preferible a un opuesto modo de conducta o esta final de existencia’, de lo cual se deduce que un sistema de valores es ‘la organización de creencias concernientes a modos preferibles de conducta o estados finales de existencia a lo largo de un continuo de relativa

importancia'. Según Rokeach considera que existen dos tipos de valores, uso instrumentales y otros finales."³⁵

Desenvolverse en una actividad deportiva o juego social no sólo es entregarse a una actividad codificada, también realiza acciones cargadas de significados. Se trata de desarrollar una actividad física regulada y de emplear distintos tipos de habilidades motrices. Las características subjetivas de la actividad (dificultad y percepciones) desempeñan un papel importante en los comportamientos de aceptación o de rechazo de esas actividades por parte de los participantes.

Se busca más particularmente a los procesos de adquisición y perfeccionamiento de esas habilidades motrices. Esta búsqueda de dominio esta vinculada con las relaciones de los demás deportistas y el entrenador mismo.

Se inscribe en una lógica de entrenamiento y competencia con los otros; su función consiste en preparar a los jugadores para buscar la victoria.

Se abarcan todas las conductas relativas a la vida asociativa, a la búsqueda y al mantenimiento de interacciones amistosas y a la construcción de una red de relaciones sociales.

Como vemos las actividades lúdicas y los deportes desarrollan tanto sus potenciales individuales como los sociales. Revisábamos en el apartado del juego socialmente reglado y de la importancia del mismo en el desarrollo del niño, estos últimos poco a poco van equilibrando sus intereses personales con la valoración de las relaciones sociales.

Existen etapas generales que toda persona atraviesa en la conformación de su esquema de valores:

- **Aceptación de valores.** En esta etapa los niños van asumiendo los valores que las personas significativas de su vida le aportan, entendiéndolos como validos por el simple hecho de que provienen de una autoridad legítima, que viene a ser la familia o tutores.
- **Identificación de valores.** En este periodo los niños viven una transición en el desarrollo moral a través de la búsqueda de los valores. Ya no basta lo que digan los adultos, tienen ellos que buscar el valor de las cosas por función de su propia esencia.
- **Convicción en los valores.** Se presenta ya una moral autónoma, lo que aporta al niño una satisfacción personal que se verá culminada en la realización del valor. Se presenta en la adolescencia, con la capacidad de enfrentar sus propios pensamientos con las reglas sociales.

En relación a este análisis de valores y como éstos se manifiestan en los niños los juguetes cobran importancia, primero como modelos a seguir (tanto de referencia como simbólicos). Como bien citamos a Jaulin en las primeras páginas de este capítulo, pero hace otra referencia que bien resume lo planteado:

³⁵ Juan Antonio Moreno Murcia, *op. cit.*, pp. 5. Moreno Murcia sigue a Milton Rokeach (1973).

“Creemos que el juguete permite el juego ameno y que todo entretenimiento influye en la conciencia y en el subconsciente del niño, permitiéndole asimilar con alegría y generalmente sin que se aperciba de ello una parte del programa escolar o de la educación familiar. Cada juguete ejerce particularmente una actividad dinámica sobre el instituto o sobre una tendencia intelectual. Es por ello por lo que, al igual que la lectura, los juguetes deben ser elegidos con cuidado para el desarrollo intelectual y moral de la alegría.”³⁶

Concluyendo en lo que hemos repetido múltiples veces a lo largo de este exhaustivo análisis dejando en palabras de mismo autor citado, para aclarar en donde radican dichas recomendaciones: “El juguete es, por consiguiente, para el adulto, un medio que le permite programar y controlar dicha evolución [...], el niño es pues totalmente tomado a su cargo por el adulto.”³⁷

Desarrollo e integración del concepto y autoconcepto de género

Una vez dentro del campo de la influencia de los juegos y juguetes en el aprendizaje de valores sociales nos percatamos de que muchas cosas que aparentemente no aprendemos en la escuela, o en la casa, si se aprenden pero no conscientemente, tanto por parte del niño como del adulto (padre, tutor, maestro, etc.). Entre lo que revisamos tenemos el comportamiento social, la cooperación, la competencia y dentro de este gran grupo de conductas y valores tenemos la concepción de los géneros, que incluye el autoconcepto.

¿Quién nos dijo qué diferencia había entre hombres y mujeres? ¿O qué trabajos realizan cada uno? ¿Cómo debe comportarse un caballero? ¿O cómo debe de vestirse una dama? Todos estos conceptos y paradigmas son obviamente aprendidos puesto que en cada cultura, espacio y tiempo han variado, lo que nos evita pensar que sean rasgos genéticos y los clasifiquemos como elementos sociales. Pero las preguntas siguen en pie, por supuesto que no pretendemos responderlas en todos los ámbitos, ni buscar todas estas influencias más bien dentro de todas las influencias culturales que los crean y mantienen (igual que los valores sociales) vamos a incluir a los juegos y juguetes.

Definamos qué es género:

“Por otra parte género, habitualmente, se considera como el conjunto de conductas aprendidas que la propia cultura asocia con el hecho de ser hombre o una mujer. En nuestra cultura, se instruye a los hombres sobre el ideal de masculinidad, mientras que, a las mujeres, se les indica cuál es el ideal femenino. Con frecuencia, este proceso consigue fundir, en un solo concepto, el sexo y el género aunque, de hecho, teóricamente, son cuestiones diferentes. [...] A pesar de que la mayoría de la gente piensa que el sexo es un atributo relativamente simple e invariable, la verdad es que siempre estará afectado

³⁶ Robert Jaulin, *op. cit.*, pp. 145.

³⁷ *Idem.*

por las influencias del aprendizaje social, aprendizaje social al que nosotros denominamos género [...]”³⁸

Así nos lo refieren Pearson y colaboradores: “De la misma forma en que la familia y las instituciones educacionales afectan a la socialización en lo que concierne al rol sexual [género], también los juegos y los juguetes infantiles pueden fomentar diferencias entre ambos sexos.”³⁹

Esta cuestión no es nueva; ha aparecido este dilema en varios apartados y ha sido sostenido por otros autores. Pero ningún otro estudio es tan detallado como el de Pearson y colegas, quienes aseguran que los niños cuando son muy pequeños no muestran ningún tipo de preferencia hacia los juguetes destinados a su propio género; sin embargo, cuando empiezan los primeros cursos escolares comienzan, gradualmente, a evitar juegos y juguetes poco convencionales. Entonces los niños empiezan a optar por camiones, juegos científicos y robots, mientras que las niñas prefieren muñecas en general y muñecos de peluche. Estas preferencias son, como ya revisamos antes, fomentadas tanto por padres, como por compañeros y los medios de comunicación. Incluso es muy difícil encontrar campañas publicitarias de juguetes donde aparezcan jugando niñas con niños, como bien lo refiere De Borge i Sole en su estudio de campañas y empaques de juegos.

Las diferencias en el comportamiento lúdico infantil incluyen hechos tales como que los niños juegan más fuera de casa que las niñas y participan en más juegos en equipo, así como en juegos que requieren imaginación. Por otra parte, las niñas muestran preferencias por jugar dentro de casa, con muñecas y juegos de mesa. De igual manera las niñas prefieren jugar solas, o en pequeños grupos.

Todas estas imposiciones muchas veces son involuntarias en los adultos, incluso los niños tampoco están del todo concientes, puesto que para ellos es natural la imitación de sus semejantes. Recordemos que los pequeños hasta cierta edad (periodo de aceptación de valores) aceptan las normas y leyes sin cuestionarlas, en especial aquellas que tienen que ver con los modelos sociales. Como revisábamos con la teoría de Bandura tanto las referencias simbólicas, como las de su entorno social influyen en su aprendizaje, entre ello lo que se refiere a las normas sociales que entendemos por género.

Dentro de estas influencias se encuentra la literatura que leen los niños, así como la que les leen los demás; los libros infantiles poseen una extraordinaria importancia en lo que concierne al desarrollo de los autoconceptos y existen pruebas de que el sexismo está presente en la literatura infantil, lo que influye en el comportamiento sexista del adulto, especialmente en los hombres (Pearson, referido a Cooper). En muchos de los materiales impresos proporcionan roles limitados a las mujeres y presentan una preponderancia de personajes masculinos, así como metas profesionales limitadas para las mujeres y estereotipos sexuales tradicionales.

³⁸ Judy C Pearson, Lynn H Turner y W. Todd-Mancillas, *Comunicación y género*, Paidós, España, 1993, pp. 27.

³⁹ *Ibidem*, pp. 96.

Como bien advierte De Borge i Sole el sexismo, machismo y demás inconvenientes en la formación de las personas. Con hincapié en la educación informal (o no sistematizada) concretamente las vivencias, experiencias sociales y familiares, así como en la actividad lúdica. Sin olvidar a que ““A menudo, el juguete ayuda a crear una atmósfera que favorece las representaciones arquetípicas, los clichés y los estereotipos. El hecho de que desde muy pronto niños y niñas jueguen con juguetes diferentes indica que están asumiendo los valores, funciones y actividades que serán escenarios para la adaptación a los esquemas de la sociedad adulta.”⁴⁰

En la lucha por la desaparición del sexismo hay que considerar su origen en la formación inicial (familiar) de los pequeños y considerar los materiales con que están en contacto, juguetes, libros, material audiovisual, etc. Incluso también Hildegard aconseja considerar no seleccionar o limitar los juguetes pensando en que son propios de un género e inadecuados para otros, ya que reforzarán la diferencia laboral, social e incluso académica que todavía persisten en algunos ámbitos de la sociedad.

Valores estéticos y desarrollo del buen gusto en los juguetes

La problemática de los juguetes y los valores estéticos ya la habíamos tocado en algún otro momento, así que únicamente recapitulemos lo que se propone explicar. Partiendo de lo que referíamos del juguete como una de los primeros contactos con los objetos; éstos presentan a los pequeños cómo es el mundo adulto, y como vimos en ellos van contenidos valores sociales y dentro de éstos se incluyen los estéticos y aquellos referidos al buen gusto.

Arnulf Rüssel refiere brevemente que la apreciación por los sentidos desde muy temprana edad es evidente en la preferencia por la elección de las cosas; ya que antes del primer año se prefieren objetos con formas redondas, más orgánicas.

Posteriormente empezará a aceptar figuras con aristas, más geométricas. Esta relación muy general, nos habla de cómo el gusto (o la preferencia de las cosas) es en parte aprendido, ya que en un inicio se puede ver cómo se prefieren las formas orgánicas, más cercanas al común de la naturaleza y poco a poco se aceptan las formas cúbicas, geométricas, ideales.

Además, la posibilidad que tiene el niño durante la actividad lúdica de expresarse libremente y con un desgaste considerable de energía, sin un fin aparente, convierte al juego en un evento de actividad estética, donde los juguetes son parte importante puesto que si son de su preferencia logran conducirte a este estado de expresión. Aun si no tiene juguetes convertirá objetos diversos por medio de su imaginación en lo que necesite para poder representar lo que su fantasía le dicte.

Así como Hildegard habla de la formación del buen gusto, tanto en formas como en colores, los estudios antes citados de Pearson nos hablan de una influencia en la vestimenta de los jóvenes. Incluso el trabajo de Reboredo refiere a un estudio por la preferencia del color de piel de una muñeca (morena o clara) donde la variable es el

⁴⁰ Maria De Borge i Sole, *op. cit.*, pp. 66.

nivel económico de las familias de los pequeños encuestados, ahí las clases medias y bajas prefirieron a la muñeca rubia y de piel clara. Todo esto nos hace pensar en la problemática considerable de cómo el gusto se puede modificar por la influencia de los objetos y de la familia.

Por supuesto que esto no debe sorprendernos después de lo que hemos revidado, ya en palabras de Jaulin poníamos atención en la elección de los juguetes para educar el sentido estético, así como nos aconsejaba Hildegard que consideráramos los “buenos juguetes”. Recordando que primero aparece el gusto por los colores brillantes y las estructuras sencillas, después se empieza a apreciar poco a poco la ornamentación, después en la edad escolar se prefieren las representaciones miméticas y se rechazan las estilizadas o incluso las abstractas; para más adelante dar lugar a la apreciación de la dimensión simbólica y abstracta de las representaciones, ya no solo la cercanía de la representación con el objeto imitado, sino también se busca el significado.

Vinculado con estas observaciones se encuentra el desarrollo de la expresión visual, en ésta la evolución es un poco más lenta y podemos resumirla en los niños en tres grandes estadios:

Realismo fortuito: El infante primero aplica mediante algún instrumento pigmento o tinta sobre una superficie, sin preocuparse por ninguna otra cosa que por sus movimientos, después empieza a encontrar parentesco entre su ejercicio pictórico y algún elemento de la realidad perceptual. Fue fortuito, no había una intención por representar dicho objeto.

Realismo voluntario: El niño va a intentar imitar un ente de su entorno, procurando no copiarlo, aun cuando no logre una representación mimética, logra plasmar lo que para él es lo esencial.

Realismo intelectual: Aquí la característica es que el infante rechaza copiar, busca reconstruir con su intelecto un objeto; aparecen abstracciones geométricas y las primeras intuiciones de la tridimensionalidad.

Generalmente después (entre 9 y 10 años) se bloquea el gusto actividad ya sea por que no se estimula o por que sólo se valora el mimetismo. Pero el nivel de comunicación sólo se alcanza con el conocimiento de las posibilidades de combinación de elementos significantes de los recursos visuales que faciliten la captación y expresión a través de la asociación de significantes con significados (símbolos).

De esta manera, podemos ayudar a que los niños desarrollen estas habilidades expresivas junto con las receptivas, con el fin de que su apropiación de valores estéticos sea más orientada y acorde con su tiempo y espacio. Por que ya desde hace tiempo aparecían advertencias sobre la influencia de los primeros medios de comunicación impresa como ésta: “existe el peligro de que estos instrumentos de

comunicación técnicamente avanzados, constituyan una amplia avenida para el deterioro de los gustos estéticos y las partes culturales populares.”⁴¹

El juego y el juguete en la educación infantil

Este será un acercamiento breve al papel de la actividad lúdica con respecto a la educación sistematizada (escuela) de los niños. Donde partiremos de la importancia de la motricidad en la educación y por otro lado de los argumentos psicopedagógicos.

Dentro del marco de la educación formal, entendamos aprendizaje como un proceso constructivo interno de reorganización cognitiva; se aprende cuando se produce un conflicto: se acomoda y reorganiza sus esquemas mentales y se adaptan para nuevas situaciones. En este sentido, entre las cosas que el niño es capaz de realizar solo, y las que es incapaz de realizar, existen otras que éste puede llevar a buen término si cuenta con la ayuda de otra persona. Así pues, la actividad conjunta del adulto y del niño determinará el verdadero aprendizaje, porque lo que el niño aprenda en colaboración con otra persona podrá ser capaz de realizarlo más adelante de manera independiente. Para que esto suceda es necesario que el adulto (educador con o sin licencia) tenga en cuenta que es un mediador entre el alumno (o niño) y los nuevos aprendizajes; debe preparar un ambiente que favorezca la predisposición activa del alumno para el aprendizaje, proporcionar materiales que sean potencialmente significativos para éste, adaptarlos a sus niveles de desarrollo, intereses y motivaciones, y presentarlos adecuadamente.

Otro aspecto que se debe tener en cuenta es el socializador, además del que provoca el adulto en el niño, es el que produce la figura del “igual”. Estas relaciones con los iguales estarán marcadas por el tipo de relaciones que el niño previamente haya establecido con los adultos.

Lo que nos hace pensar que el niño, no sólo interactúa gracias a las estructuras cognitivas y afectivas que ya posee, sino que estas mismas estructuras tienen su origen en la interacción social (teoría de Piaget sobre asimilación y acomodación). Dentro de la educación formal o escolar y partiendo de los principios del desarrollo del niño de Piaget y el análisis del papel de los juegos y los juguetes en el desarrollo y en la integración social, comencemos a ver como esto se puede aprovechar en la escuela. Primero que nada el desarrollo de la motricidad es fundamental y se centra en tres aspectos:

Control corporal: evolución en la que el niño adquiere tono muscular, adaptando posturas cada vez más autónomas, permitiéndole cada vez conocer mejor su cuerpo.

Locomoción: consiste en la evolución de las posturas y actividades que le permiten desplazarse por sí mismo, desde gatear hasta correr.

Manipulación: está principalmente centrada en la capacidad humana para manipular cosas con las manos.

⁴¹ Miquel de Moragas Spa, *Sociología de la comunicación de masas*, Gustavo Gili, España, 1985, pp. 174.

El juego es una actividad grata por lo que es la mejor para aprender o desarrollar algo, como bien revisamos el caso de la personalidad de los niños o el aprendizaje de valores sociales y el género. En lo que toca a la pedagogía y al desarrollo de estrategias y metodologías buscan siempre integrar las necesidades lúdicas de los niños con los contenidos curriculares de la educación infantil; dan un abanico tan amplio que no podría abarcarse en este espacio por lo que únicamente enumeraremos las contribuciones en que la pedagogía ha utilizado al juego:⁴²

- Desarrollo motor
- Desarrollo intelectual
- Desarrollo de afectivo–sexual
- Desarrollo social

Como podemos recordar no es nada nuevo, pero si lo es la búsqueda de sistematizar estas actividades para lograr efectivamente estos objetivos, sin dejar de lado las capacidades y gustos de los pequeños.

Juguetes, medios de comunicación y educación

Poco a poco nos hemos acercado al juego como una actividad de aprendizaje y al juguete como un recurso auxiliar y moldeable para dicho fin. Por lo que ahora tenemos que incluir un elemento más en este proceso educativo atribuido a la actividad lúdica, y son los medios de comunicación. Pensar que los medios masivos educan no es una idea nueva, ya que la constante elaboración de materiales para la educación recurre a los recursos técnicos de los medios audiovisuales, por otro lado los avances en las técnicas pedagógicas, psicológicas y sociológicas se han aplicado en la elaboración de material de entretenimiento y publicidad.

No significa que un medio de comunicación y escuela sean lo mismo, pero sí se valen de recursos similares para lograr un cometido en común: **lograr un cambio en un receptor**. Esto es para los educadores la asimilación de una estructura cognitiva útil para el desarrollo del alumno, mientras que para el publicista es que se convenza a un receptor de realizar un acto de consumo. En ambos casos se habla de comunicación, así como de aprendizaje.

Es comprometedor enfrentar la definición de educación, por lo que comencemos resumiéndola como *las acciones que buscan influir un cambio en un receptor a fin de que adquiriera un conocimiento o modifique una conducta, con la finalidad de obtener el desarrollo máximo de los individuos, así como individuos socialmente útiles*.

Este proceso es un proceso social en que se transmite y recrea la cultura. Como rápidamente resume Lazotti: “La cultura, en sentido antropológico, es constituida por todos los modelos de comportamiento –explícito o implícito – y por los sistemas institucionalizados, como la escuela, donde se concretan los valores, las normas, las creencias de un pueblo.”⁴³

⁴²Juan Antonio Véase Moreno Murcia, *op. cit.*, pp. 66-97.

⁴³ Lucía Lazotti Fontana, *Comunicación visual y escuela*, Gustavo Gili, España, 1983, pp. 21.

Empezamos a integrar todo lo referido, primero educación, juego y cultura. Ya que mostrábamos como estos objetos influyen en los valores sociales, las conductas adultas y las preferencias estéticas. Todo esto es inseparable de la actividad lúdica y los objetos con que se auxilia, pero que podemos formalizar y orientar en la educación escolar. Uno de los grandes paradigmas a vencer es el que bien nos refieren los estudiosos de técnicas de enseñanzas y elaboración de materiales didácticos:

“La situación actual de la enseñanza pone el acento de formación casi exclusiva en los códigos verbales: la lectura y escuchar, escritura y expresión verbal, son ejes fundamentales de la actividad didáctica, incluso un contenido primordial de la enseñanza en sus niveles iniciales es el aprendizaje de estos códigos.”⁴⁴

Parece muy insistente en esta parte, pero es importante dejar claro cómo el juguete puede ser considerado como un medio educativo, tanto de valores sociales (casi inconsciente) y de formas sistematizada (escolar), en especial porque cumple con las características de los medios de comunicación masivo (*mass media*). Comencemos por revisar la intencionalidad de los juguetes en esta área, ya que hemos revisado sus propiedades y características. Pero veámoslo como una función:

“La verdadera función del juguete industrial es un trabajo de significación, es decir, de comunicación abstracta, codificada, que induce al proceso colectivo de traducción y reproducción del código que convierte a lo propio en ajeno y al código ajeno en propio. El juguete industrial, como estructura representativa de lo real, remite a un fragmento de realidad objetiva y es como todos los medios de comunicación, un aparato ideológico.”⁴⁵

Esta intención ideológica presente en el juguete no sólo lo está en el objeto concreto, sino en toda la imaginería que le rodea: publicidad, empaques, historietas, programas de TV, películas, etc. En todo material comunicativo el juguete empieza a reforzar este trabajo de significación, que como vimos pueden influir en la adquisición de valores sociales, estéticos e incluso en la concepción de género, vinculado como menciona De Borga i Sole y Hildegard con el sexismo y la segregación de grupos sociales.

Esto vincula a los juguetes con la imaginaria y los medios de comunicación visuales, los cuales son fundamentales hoy día en la construcción de la cultura. Porque “Una sociedad funciona a impulsos de sus imágenes y éstas deben ser vividas dramáticamente.”⁴⁶ Todas estas imágenes son los modelos sociales con que los individuos se convierten en personas dentro de su medio y contextos espacial e histórico. Dichas construcciones mentales no sólo son parte de las instituciones como revisábamos, sino que:

⁴⁴ José Luis Rodríguez Diéguez, *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Gustavo Gili, España, 1978, pp. 18.

⁴⁵ Aida Reborado, *op. cit.*, pp. 41.

⁴⁶ José Ma Parceval, *Nacionalismo, xenofobia y racismo en la comunicación. Una perspectiva histórica*, Paidós, España, 1995, pp. 23.

“Hoy día la expresión visual domina nuestra cultura, hasta tal punto que, por lo general, la sociedad actual se define como ‘sociedad de las imágenes’. El hombre utiliza cada vez más el medio visual para transmitir sus mensajes, tanto en el campo de la industria como en el espectáculo y de los *mass media*. [...]. Éstos constituyen una continua fuente de mensajes visuales que enriquecen cada vez más el mundo cognoscitivo del preadolescente, hasta el punto de formar una verdadera y propia ‘escuela paralela’ a la institucional, aunque a menudo esta comunicación esté viciada y manipulada con fines consumistas.”⁴⁷

Los medios de comunicación son cada vez más significativos para la transmisión de la cultura y veremos cómo fomentan la formación del gusto por estas producciones (se autopromueven), las cuales a menudo se ven afectadas por los tiempos o propósitos de los emisores, cayendo en los materiales de baja calidad, lo que lleva a la generalización del gusto por estos materiales.

Los juguetes no son la excepción y debemos tener cuidado de seleccionar los juegos de acuerdo a su contenido ideológico y gusto estilístico. Claro que parece difícil de creer que los objetos lúdicos tengan fines ideológicos, pero reflexionando un poco encontraremos materiales televisivos o fílmicos que promueven la xenofobia y el racismo. Esto debería preocuparnos ya que “Todo es ideológico, es decir, un conjunto de ideas que la comunicación nos transmitió, todo es manipulación en cierto sentido, en el buen sentido inclusive de la palabra, ya que deseamos con nuestro discurso, con nuestra exposición ideológica, instruir, informar, cambiar la mentalidad del vide-oyente, convencer en suma.”⁴⁸

Ahora hablamos de medios audiovisuales masivos, pero como afirma Reboredo el juguete es un medio de comunicación y “[...] el consumo de los *mass media* tienden a ser acumulativos y por consiguiente los diferentes medios se refuerzan unos a otros antes de hacerse competencia.”⁴⁹

No es el fin del juguete ni pretendemos su destrucción, sólo resaltamos la importancia que éste tiene y cuántas variables están inscritas en él. Este recorrido ha ido desde el origen de la actividad lúdica en el niño; la importancia del juguete para éste; las diversas funciones intencionales y no intencionales de los juguetes para desarrollar algunas capacidades de los niños; las posibilidades educativas; hasta el contenido ideológico que pueden contener de acuerdo con el contexto en que fueron producidos.

⁴⁷ Fontana Lazotti, *op. cit.*, pp. 22.

⁴⁸ José Ma. Parceval, *op. cit.*, pp. 30.

⁴⁹ Miquel de Moragas Spa, *op. cit.*, pp. 43.

Capítulo 2. Comunicación, Representación de la figura humana y Semiótica de los objetos

2.1 Nociones de comunicación

De igual manera que el capítulo anterior, éste es únicamente una introducción a diversos campos de conocimiento, los cuales aportaron información, teorías y herramientas que permitieron el desarrollo del resto del proyecto. Razón por la cual no se profundiza en algunos temas, pero se enfatizan los más relevantes. Con el propósito de presentar la cantidad de consideraciones que se tomaron para el proceso de diseño.

Adelantando un poco a través de este capítulo recorreremos algunas áreas de conocimiento con el fin de preparar el panorama teórico de un análisis de contenido. El punto de partida para este capítulo será la **comunicación**. Como concepto la comunicación es ampliamente utilizado y muy controvertido. Como este término es utilizado en todos los ámbitos del saber, hay una multiplicidad de explicaciones para **Comunicación**. Pero al no poder presentar todas las definiciones, nos acercáremos a una en particular que servirá para relacionarla con otros conceptos, a fin de plantear un esquema de análisis y posteriormente uno de diseño.

Empecemos por la palabra misma:

La palabra comunicación proviene del latín *communis*, que significa común. La comunicación es la acción de comunicar que a su vez proviene del latín *communicare* que sería algo así como “poner en común”. De ahí que sea importante la raíz etimológica ya que plantea parte importante del proceso de comunicación “común”. Ahora bien en el diccionario encontramos:

Comunicar.

(Del lat. *communicāre*).

1. tr. Hacer a otro partícipe de lo que uno tiene.
2. tr. Descubrir, manifestar o hacer saber a alguien algo.
3. tr. Conversar, tratar con alguien de palabra o por escrito. U. t. c. prnl.
4. tr. Transmitir señales mediante un código común al emisor y al receptor.
5. tr. Establecer medios de acceso entre poblaciones o lugares. El puente comunica los dos lados de a bahía. U. t. c. prnl.
6. tr. Consultar con otros un asunto, tomando su parecer.
7. tr. ant. Comulgar.

8. intr. Dicho de un teléfono: Dar, al marcar un número, la señal indicadora de que la línea está ocupada por otra comunicación.

9. prnl. Dicho de cosas inanimadas: Tener correspondencia o paso con otras.⁵⁰

Estos aparentes usos para la palabra comunicar son importantes porque todos y cada uno podrían bien explicarse por medio de la cuarta voz: *Transmitir señales mediante un código común al emisor y al receptor*. Lo cual bien puede englobar casi cualquier tipo de intercambio de información (datos, estímulos, energía u objetos). De esta manera podría interpretarse a cualquier fenómeno como comunicación, pero de todas estas posibles situaciones nos importa la que realiza el ser humano. Por ello dentro de las múltiples ciencias sociales⁵¹ se ha desarrollado todo un campo de estudio conocido como Comunicación, que desde las ciencias sociales, investiga el conjunto de principios, conceptos y regularidades que sirven de base al estudio de la comunicación como proceso social. Agreguemos que, como es evidente, no es despreciable el número de momentos sociales que pueden ser considerados como procesos comunicativos, al grado que su indagación no solo la estudia la comunicación, otras ciencias y disciplinas estudian estos procesos, campos como la Antropología, Lingüística, Psicología, Sociología, Arqueología, Pedagogía, Didáctica, Política, etc.

Ahora bien, ya propuesto un panorama de la comunicación como un campo de estudio, procedamos a buscar una definición que nos permita avanzar así que partamos de Rodríguez Diéguez que afirma: “El proceso por el cual se generan estímulos físicos para que lleguen a un destino y provoquen determinadas situaciones psíquicas, no es más que la operación informacional que llamamos comunicación.”⁵²

Aquí es muy importante el hecho que la comunicación inicia al **generarse los estímulos**, por lo que tiene que existir una intención, que vendría a ser dicha **situación psíquica** en el **destinatario**. Estos son los elementos generales de dicho proceso, pero también nos interesa revisar, siguiendo a West y Turner⁵³, a la “comunicación” como un proceso social en la que los individuos utilizan símbolos para establecer e interpretar el significado de su entorno. Es importante considerar un **contexto** o entorno, en el cual los **individuos** emplean un **conjunto de símbolos**. Todos estos elementos que participan en este fenómeno los ha explicado a través de diversos **modelos**. Que permiten revisar a la comunicación como un

⁵⁰ *Diccionario de la Lengua Española*, Vigésima segunda edición, en http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=comunicar diciembre 2008.

⁵¹ Las ciencias sociales son aquellas ciencias o disciplinas científicas que se ocupan de aspectos del comportamiento y actividades de los humanos, estudiados en las ciencias naturales. En ciencias sociales se examinan tanto las manifestaciones materiales e inmateriales de las sociedades.

⁵² José Luis Rodríguez Diéguez, *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Gustavo Gili, España, 1978, pp. 10.

⁵³ R. West y L. Turner, *Comunicación: Teoría, Análisis y Aplicación*, Mc. Graw Hill, México, 2005, pp. 4.

proceso, algo que inicia y puede continuar indefinidamente de forma compleja y cambiante.

Modelos de comunicación

Los esquemas o modelos que pretenden representar el proceso de comunicación a menudo no coinciden del todo, principalmente porque enfatizan algún elemento o conducta en particular, dependiendo de los fines y aplicaciones que busquen. Igualmente por ello elegiremos un modelo de comunicación que más adelante retomaremos para un análisis.

Los modelos de comunicación generalmente parten de un esquema muy simple como es el empleado en la **teoría de la información**, la cual es un esquema matemático propuesto por Claude E. Shannon y Warren Weaver. Si bien la teoría de la información es útil a la teoría de la comunicación como aporte matemático y a la comprensión lógica de los procesos, dicha teoría no corresponde en concreto a la preocupación de la teoría de la comunicación, la cual se centra en los procesos comunicativos individuales a la problemática social.

En una aproximación muy básica, según el modelo de Shannon y Weaver, los elementos que deben darse para que se considere el acto de la comunicación son:

Emisor: Es quien emite el mensaje, puede ser o no una persona.

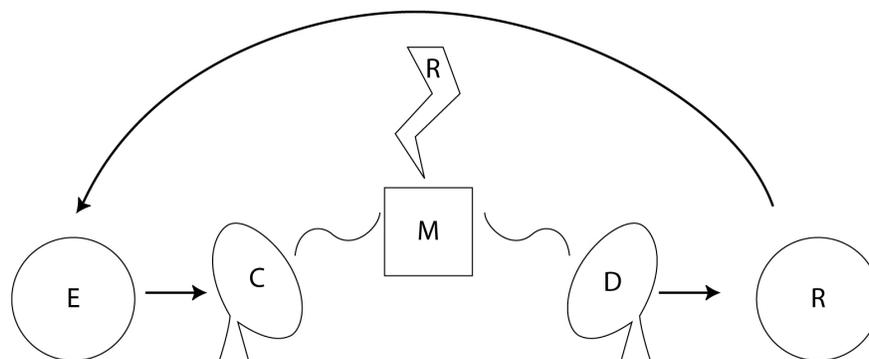
Receptor: Es quien recibe la información. Dentro de una concepción primigenia de la comunicación es conocido como Receptor, pero dicho término pertenece más al ámbito de la teoría de la información.

Canal: Es el medio físico por el que se transmite el mensaje.

Código: Es la forma que toma la información que se intercambia entre la Fuente (el emisor) y el Destino (el receptor) de un lazo informático. Implica la comprensión o decodificación del paquete de información que se transfiere.

Mensaje: Es lo que se quiere transmitir.

Situación o contexto: Es la situación extralingüística en la que se desarrolla el acto comunicativo.



E= Emisor
 C= Codificador
 MC= Canal o medio de comunicación
 M= Mensaje
 R= Ruido
 D= Decodificador
 R= Receptor

Figura 2.1 Esta gráfica pertenece al modelo de comunicación desarrollado por Claude Elwood Shannon y Warren Weaver en 1949 y representa la fuente de la información, el codificador que envía el mensaje a través del medio de comunicación o canal de comunicación, el cual podría ser interrumpido o distorsionado por el ruido (representado en el rayo que cae) y que llega a un decodificador y de este al receptor el cual podría emitir a su vez una respuesta.

Este esquema como bien decíamos no considera elementos sociales, pero nos permite entender este proceso como un flujo de información. Rodríguez elige otro modelo de comunicación, que sigue enfocado en la información, más amplio y complejo (fig. tal), en el cual se superponen los elementos de todo proceso informativo, a estos se les asignan las operaciones de los procesos de comunicación y a su vez se les empata con las funciones técnicas de las actividades estructuradas. Si consideramos las operaciones que habría que realizar en un proceso de comunicación éstas serían.⁵⁴

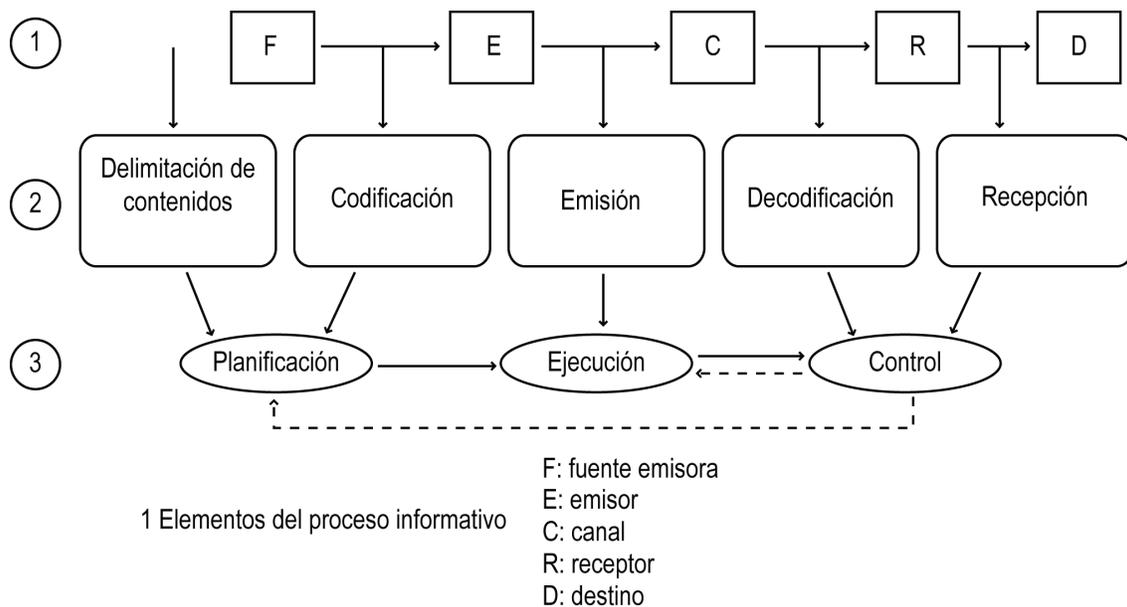
Operación previa al proceso: selección o delimitación del contenido a transmitir. De la totalidad de mensajes susceptibles de ser comunicados, se seleccionan aquellos que no han de ser puestos en circuito, o bien se determina el que será comunicado. Una vez delimitado así el contenido de la comunicación, contando con la fuente y el emisor, procede la realización del cifrado o **codificación del mensaje**, que vendrá condicionado en gran parte por su propio contenido y por las posibilidades del emisor. Sirviéndonos del emisor y del canal de transmisión, se efectúa la **emisión del mensaje**.

⁵⁴ Véase figura 11 en José Luis Rodríguez Diéguez, *op. cit.*, pp. 19.

Cuando el mensaje llega al receptor, éste efectúa la operación inversa a la de codificación: el desciframiento o **decodificación del mensaje**. Si una información es la asociación de un fenómeno físico con una acción psíquica, la decodificación no es más que devolver al soporte físico sus condiciones originarias para que pueda actuar.

Por último, la **recepción** es el proceso que pone en contacto receptor y destino. Es muy importante que se incluya la función de evaluación (control) permite el *feed-back* que retroalimenta el sistema, pero además da la posibilidad de mejorar los consecuentes actos comunicativos, en lo que sería un *feed-before* una realimentación.

Este modelo sigue siendo muy matemático, y no abarca elementos de contexto social o más variables de tipo humano, en parte porque se presta para vincularlo (como hace Rodríguez) con el proceso de enseñanza y además se adapta a un proceso de diseño, ya que relaciona el proceso comunicativo con las funciones técnicas, y obtenemos así: una planeación, una ejecución y un control. A partir de ello comunicamos con los soportes que se elaboren, que en este caso vendría a ser una muñeca. Más adelante, con esquema en mano, no queda más que colocar los elementos de este caso en particular.



1 Elementos del proceso informativo

2 Operaciones del proceso comunicativo

3 funciones técnicas de toda ejecución humana

Figura 2.2 Modelo comunicativo. Las operaciones que han de efectuarse en un proceso informativo —delimitación de contenidos, codificación, emisión, decodificación y recepción— son asimilables a las tres clásicas funciones técnicas de una empresa o actividad humana: planificación o programación, ejecución y control o evaluación.⁵⁵

⁵⁵ Véase figura 11 en *Ibidem*, pp. 16.

2.2 Nociones de educación

Desde el momento en que se comenzó el acercamiento al concepto de comunicación se revisaron determinados conceptos y modelos con el fin de vincularlo con la educación. Este campo de estudio y práctica, no menos amplio que los otros a los que nos hemos introducido, nos servirá para completar el modelo comunicativo que después nos servirá para un análisis y un proceso de diseño.

Concepto

Etimológicamente educar proviene del latín *educatio*, *-ōnis* guiar, dirigir; *educāre* Formar e instruir. El Diccionario de la Real Academia de la lengua lo define:

Educar.

(Del lat. *educāre*).

1. tr. Dirigir, encaminar, doctrinar.
2. tr. Desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del niño o del joven por medio de preceptos, ejercicios, ejemplos, etc. Educar la inteligencia, la voluntad.
3. tr. Desarrollar las fuerzas físicas por medio del ejercicio, haciéndolas más aptas para su fin.
4. tr. Perfeccionar, afinar los sentidos. Educar el gusto.
5. tr. Enseñar los buenos usos de urbanidad y cortesía.⁵⁶

Este primer acercamiento de educar como guiar y compartir conocimiento es muy general, podríamos acercarnos y precisar que educar se refiere a la influencia ordenada y voluntaria, ejercida sobre una persona para formarle o desarrollarle. Podemos entenderla como la acción ejercida por una generación adulta sobre una joven para transmitir y conservar su existencia colectiva, así lo es el caso de la escuela.

El proceso de la educación, para Rodríguez Diéguez, es “entendido como la operación efectuada por medio de la variable controlada del proceso educativo, consiste fundamentalmente en el logro de unas modificaciones en el comportamiento del sujeto destinatario de dicho proceso.”⁵⁷

La mayoría de los autores acepta el término de “comportamiento” en el ámbito de las finalidades didácticas. La gama de conductas formales a desarrollar abarcan los comportamientos cognoscitivos, afectivos y psicomotrices, en estas tres grandes categorías se incluyen prácticamente todos los objetivos educativos que se puedan proponer.

⁵⁶ *Diccionario de la Lengua Española* - Vigésima segunda edición.
http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=educar diciembre 2008.

⁵⁷ José Luis Rodríguez Diéguez, *op. cit.*, pp. 10.

Para el análisis de la educación existen diversas perspectivas y muchos modelos, así que solo como introducción seguiremos a Fernández Rojas en lo que denomina contextos de la educación.

La educación como hecho social

Los profesionales de la educación y de la pedagogía poseen la tarea educadora, lo que abarca sus objetivos concretos (sujetos humanos y contenidos culturales) y su eficacia, a pesar de los diversos individuos a quienes va dirigida.

El educador consiente considera un deber el personalizar su acción educadora, supone imprescindible el conocimiento de la psicología personal de los alumnos, y piensa en los problemas que le plantea cada uno de ellos, tanto para su presente como para su futuro. Como ideal educativo se propone ayudar a cada sujeto a llegar al máximo de perfección personal a que pueda aspirar. Sucede, que los efectos de la educación trascienden al individuo, pues de hecho todos los elementos que entran en juego tienen unas raíces y unos alcances sociales. La sociedad promueve la educación en su seno, siempre y en todas partes. La educación, entonces, es un fenómeno típicamente social. Tratando de reafirmar tal aserto, afirmamos que la educación es un fenómeno social por los motivos siguientes:

- Por el medio en que se efectúa, que es el medio social.
- Por los contenidos que constituyen su objeto propio (cultura social).
- Por los fines de esa educación, muchos de los cuales son sociales.
- Por las funciones sociales a ella inherentes.
- Por los factores que la motivan y realizan.
- Por los condicionamientos a que se sujeta, sociales en su gran mayoría.

La educación propone fines sociales

Esta postura también es defendida por Rodríguez Diéguez quien apunta que existe una función social inherente en el proceso de la enseñanza y reflexiona sobre ella, incluso la contrapone al señalar que: “*De forma sintética, lo que nos delatan estos datos no es más que la dialéctica ya reseñada, [...] al analizar la problemática teleológica de la educación: el desarrollo máximo del individuo por una parte, y por otra, producir individuos útiles para servir a la ideología que los educa.*”⁵⁸

Tan dura aseveración reflexiona sobre los muchos aspectos en que los objetivos sociales (individuales y colectivos) de la educación pueden tener determinada orientación. Es lo que Fernández Rojas resume como la educación al servicio del individuo y de la sociedad.

Funciones individuales:

Promover el desarrollo integral de la personalidad, llevando al sujeto a una plenitud humana:

El adaptarlo a la vida (socializándolo, dándole una capacitación profesional), con lo que se le hará posible un éxito vital; enriquecerlo con los conocimientos,

⁵⁸ José Luis Rodríguez Diéguez, *op. cit.*, pp. 9.

habilidades y buenas costumbres; el elevarlo, desde una condición puramente natural, a la esfera de la cultura.

Funciones Sociales de la educación:

Función de Adaptación del Individuo a las exigencias del grupo social. Vivir es estar integrado en la sociedad; esta integración tiene sus exigencias: el individuo ha de aprenderlas, debe formarse los hábitos por ellas requeridos, y la educación da esos aprendizajes. Gracias a ella la sociedad incorpora a sí misma a sus nuevos miembros, perpetuando de este modo su existencia en el tiempo.

Función de asegurar una “continuidad social”. Continuidad y cambio son dos polos antitéticos del ser viviente, y existen en el ente social. La educación es precisamente el instrumento que los lleva al término.

Función de introducir el “cambio social”. Promueve las innovaciones al fomentar la capacidad crítica frente a las realidades sociales existentes, al formar una voluntad al servicio de las ideas y al estimular la creatividad individual.

“Capacitación Profesional” de los individuos. La buena marcha de este sistema exige la formación técnica de los individuos, proceso complicado que requiere un perfecto montaje y funcionamiento educativos.

Función “Económica”. Con lo anterior, la educación promueve el progreso material de la sociedad, posibilitando en ella una producción rica en cantidad y calidad.

Función Política. En este sentido cabe decir que la educación ejerce una labor política; por ejemplo, al cultivar el sentido cívico de los individuos y al darles la instrucción que los capacite para una participación democrática.

La educación promueve el “Desarrollo Humano” de la sociedad. La educación al perfeccionar a los individuos, perfecciona también al grupo, mejorando su calidad humana y social, es decir, la educación contribuye a elevar el nivel social humano.

La educación como formadora de roles

Muy ligado a esto, la educación también ayuda a establecer y a concretar la autoimagen y los roles de los individuos. Nos referimos a que la educación prepara al individuo para que asuma con eficiencia sus diversos roles sociales. Vivir en sociedad equivale a poseer unos determinados **status** y desempeñar una serie de **roles**.

El **status** supone en el individuo una serie de derechos y define el tipo de actitudes que puede esperar de los demás para con él.

El **rol** es el conjunto de obligaciones que tiene una persona, reconocidas y exigidas por los grupos de que forman parte; o sea, designa el conjunto de actitudes que los demás puedan esperar de un sujeto. Volviendo al ejemplo puesto, el niño deberá portarse como buen hijo y hermano.

En ese sentido, entrando en la vida social para un sujeto en desarrollo, educarse consiste en aprender a desempeñar bien sus roles; las normas inherentes a los mismos y a adecuarse al ambiente establecido.

Es posible que este acercamiento parezca frío y que nos lleve a conjeturas aterradoras cercanas a las novelas de G. Orwell, pero es únicamente una introducción a la presencia de la educación sistematizada.

2.3 Enseñanza y comunicación

Continuamos adentrándonos en la teoría del aprendizaje, con el fin de acercarnos al modelo propuesto de comunicación, siguiendo al ya referido autor Rodríguez.

La enseñanza como un proceso por el cual se busca modificar la conducta se da mediante estímulos externos que pretenden lograr determinada respuesta. Así la educación genera estos estímulos orientándolos para un determinado fin. De esta forma empatamos el concepto de enseñanza con:

“El proceso por el cual se generan estímulos físicos para que lleguen a un destino y provoquen determinadas situaciones psíquicas, no es más que la operación informacional que llamamos comunicación.”⁵⁹

Esta comparación entre enseñanza y comunicación no es nueva, incluso la cibernética ha permitido diversos análisis del proceso de enseñanza. Uno de los modelos de información, muy parecido al que analizamos antes (fig tal.), se traslada así: donde un sistema determinador regula de forma automática el flujo de entrada mediante la existencia de un bucle o corriente de información recurrente desde el flujo de salida (*feed-back* o retroalimentación). Por lo tanto, una situación deficiente en la salida provocará la retroalimentación del sistema incrementando el flujo de entrada o a la inversa (Fig. 2.3).

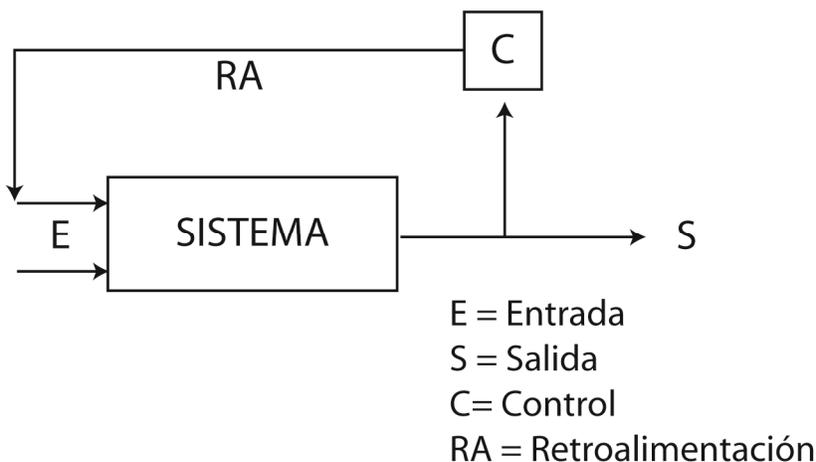


Fig. 2.3 La enseñanza como estímulo externo que pretende regir el aprendizaje sistemático es una categoría incluida en la más genérica de educación y también en la de comunicación. Los esquemas de retroalimentación o *feed-back* –implícitos en todos los servosistemas- son de aplicación inmediata a la enseñanza.⁶⁰

⁵⁹ *Ibidem*, pp. 10.

⁶⁰ Véase figura 6 en *Ibidem*, pp. 11.

Este primer modelo ejemplifica la función autorreguladora de la educación, mediante la evaluación continua con el fin de determinar las actividades y estímulos que se fomentarán o se disminuirán en determinados periodos de tiempo. Pero no es el único modelo empleado, otros más complejos abarcan más elementos y pueden ser más útiles para nuestro fin. Pero sólo consideraremos otro, el mismo que ahora repetimos (fig. tal), cuando se habló de comunicación.

Este esquema nos puede permitir un análisis más riguroso de la actividad de la enseñanza. Para ello sería conveniente revisar este proceso, de acuerdo con los módulos de análisis clásico de la enseñanza, que supone la presencia de tres operaciones bien definidas: partiendo de una programación o planificación de tareas docentes, se seguía por su ejecución para terminar con una evaluación o control del rendimiento.

Las operaciones en un modelo como éste, que sigue siendo informático, vendrían a ser:

Operación previa al proceso: contenidos de los planes escolares y aportes del docente.

Codificación del mensaje: que vendrá condicionado en gran parte por su propio contenido, se elaboran (o seleccionan) los materiales, desde el discurso oral, hasta materiales para prácticas, procurando no descuidar las características y posibilidades de los supuestos aprendices.

Emisión del mensaje: el acto didáctico se lleva a cabo de diversas maneras, ya sea en aula, prácticas o incluso a distancia.

Decodificación del mensaje: es muy importante el éxito de los actos anteriores para lograr que llegue lo mejor posible el contenido del mensaje y pueda reconstruirse

Recepción: es el proceso que pone en contacto receptor y destino, en algunos casos vendría a ser el mismo sujeto, aquí es muy importante y subjetivo el interés del receptor, para que se logre esta “modificación en la conducta”.

Estas cinco operaciones se enlazan claramente con las de programación, enseñanza y evaluación.

La función de evaluación permite al tiempo una doble acción: de una parte el *feed-back* que retroalimenta el sistema para conseguir un equilibrio eficaz, después posibilita una optimización evolutiva o adaptativa por medio de un *feed-before*, una reemisión.

Ésta es una aproximación al mundo del control y la comunicación entre los hombres algo parcial, incluso así lo señala Rodríguez en su amplio análisis. Las aproximaciones más directas efectuadas a la enseñanza desde la cibernética ponen de manifiesto su virtualidad. Pero, incluso, así se puede permitir una nueva perspectiva de gran interés por el nivel de objetivación, que en otros casos se toman por interpretaciones en exceso subjetivas y con adherencias ideológicas.

Este enfoque parece frío y distante de lo que podríamos imaginar como enseñanza escolar o sistematizada, pero así como es muy diferente la acción lúdica y la estancia en la escuela, este enfoque permite acercarnos a los elementos compartidos

(comunicación – diseño – enseñanza) y aprovechar los aportes de los pedagogos en el futuro proceso de diseño.

La representación visual en la enseñanza

Para ampliar un poco más esta relación entre comunicación y educación se trata de indagar en las características del lenguaje visual (icónico) y su relación con el lenguaje verbal para lograr un mejor discurso didáctico. Pero, en esta explicación no se trata simplemente de mencionar los diversos soportes visuales o multimedia que se aprovechan en las clases.

Comenzaremos con determinar la dialéctica entre lenguaje verbal y lenguaje icónico como un núcleo básico del acto sémico-didáctico.⁶¹ Si bien existen amplias parcelas del saber que no necesitan otro apoyo para ser transferidas que el de los códigos verbales (incluso durante mucho tiempo no se ha utilizado otro medio para la comunicación en la enseñanza), actualmente, sería imposible pensar en la transmisión de ciertos contenidos sin el auxilio de las representaciones visuales. Ahora es necesario que los códigos icónicos se reconsideren en la enseñanza en estrecha conexión con los verbales. La hibridación verbo-icónico facilita de forma evidente la eficacia comunicativa.

Esta relación y a la vez contraste en la transmisión verbo-icónica viene definida por el contraste entre una representación visual cuya carga **connotativa**⁶² suele ser alta y un lenguaje verbal con orientación **denotativa**.⁶³ La imagen visual tiende más, genéricamente hablando, a la *polisemia* o multiplicidad de interpretaciones que la palabra.

Cabe pensar, tanto visualmente como verbalmente, en una gama que iría desde la univocidad (monosemia) completa hasta la máxima apertura significativa posible. Dentro de este espectro de posibilidades cabría categorizar un elemento icónico o verbal como **abierto** o **cerrado**. Un lenguaje monosémico (verbal o icónico) o sobredeterminado sería cerrado, frente al polisémico que sería abierto. Lo que daría lugar a 4 posibles combinaciones que vemos en la tabla de la fig. 24.

⁶¹ Siguiendo a Rodríguez Diéguez.

⁶² En semántica, se denomina connotación o significado connotativo al que poseen las palabras y expresiones cuando se les da un significado personal e individual subjetivo que no figura en el diccionario.

⁶³ El significado denotativo es el significado básico de una palabra, constante tal como aparece definido en los diccionarios.

| V | I | |
|---|---|---|
| + | + | 1 |
| + | - | 2 |
| - | + | 3 |
| - | - | 4 |

Figura 2.4 La combinación de estas variables artificialmente dicotómicas nos produciría cuatro formas básicas de lenguaje verbo-icónico. Llamando **V** al lenguaje verbal, **I** al icónico y señalando con + el carácter abierto y con — el cerrado de cada uno de ellos. Las formas 1 y 4 constituirían estructuras de “refuerzo” [entre código y código], frente a las 2 y 3 que darían lugar a “contrastes.”⁶⁴

El refuerzo caracterizado por un doble lenguaje cerrado podría ser denominado didáctico. La imagen es unívoca, el texto verbal tiende a ser monosémico: su intención más patente es garantizar una transmisión con la máxima eficacia. Un ejemplo muy radical sería un instructivo de uso o armado de algún aparato, su intención verbal es directa y se refuerza con imágenes descriptivas, no se presta a una multiplicidad de interpretaciones.

Esta eficacia en la transmisión se asienta en una correcta decodificación por parte del receptor, que se obtiene gracias al supuesto conocimiento del código utilizado, llevándonos a una redundancia entre lo escrito y lo icónico.

Parece evidente que el acto sémico-didáctico debe ser en (por lo menos para el autor que hemos seguido) un mensaje deliberadamente redundante. Si tratáramos de imaginar un exceso de redundancias verbales, el discurso didáctico nos parecería en demasía aburrido, por ello es valiosa la coexistencia de lo verbal y lo icónico. Esto provoca una redundancia, aceptable y eficaz al mismo tiempo, que facilita y asegura la recepción del mensaje transmitido, en especial en el interés del receptor. Esta “convivencia” no es exclusiva del mensaje verbo-icónico cerrado que llamamos

⁶⁴ José Luis Rodríguez Diéguez, *op. cit.*, pp. 36.

didáctico. Las formas de “contraste” pueden dar lugar evidentemente a un “equilibrio de redundancias”. El mensaje verbo-icónico *abierto/abierto*, que podría decirse poético, tendría un interesante valor en funciones motivadoras.

Ahora bien cuando se habla de “lenguaje de la imagen” o lenguaje visual se están incluyendo fenómenos difícilmente asimilables. Esto será un breve paréntesis para aclarar formalmente esta supuesta equivalencia.

La comunicación verbo-icónica se transmite a través de medios de comunicación asistemáticos en los que no se captan ni unidades, ni reglas de composición transferibles de mensaje a mensaje (caso de la publicidad) y a través de sistemas de comunicación. La complejidad inherente a la coexistencia de un código como el lenguaje verbal, junto a códigos como el visual provoca dificultades de análisis. Pero el análisis funcional como lenguaje puede dar datos de interés si se busca la asimilación de categorías formalmente lingüísticas al lenguaje visual.

Resumamos las seis funciones básicas que propone Jakobson, que se pueden catalogar y estructurar así:

Un sujeto **emisor** envía un mensaje a un sujeto **receptor**, el **mensaje** ha de expresarse por medio de un **código** conocido por ambos. Para que se dé la comunicación tiene que existir un **contacto** entre los dos sujetos. Y todo el proceso opera en un **contexto** que, si no es verbal, es susceptible de ser verbalizado.

Cada proceso comunicativo será diferente, entonces posiblemente se centre la atención en un elemento del dicho proceso, dando como resultado las siguientes seis funciones básicas:

Función emotiva: centrada en el sujeto. Por ella se tiende a dar la impresión de cierto matiz emotivo además del que aparece explícito en el mensaje. Sería como transmitir diversos mensajes emotivamente por medio de una entonación que no afecta al contenido de la frase.

Función conativa: que se orienta hacia el receptor. Oraciones en imperativo y vocativo constituyen su más clara expresión gramatical. Actúa sobre el destinatario. Fin de dirigir su atención hacia el emisor.

Función fática: cuyo centro de atención es la consecución del contacto entre emisor y receptor, o comprobar el funcionamiento del circuito. El reiterativo “bueno” telefónico de quien contesta no tiene otra función que la de iniciar la conversación.

Función metalingüística: orientada hacia el código. Aclaraciones al sentido de un término, definiciones, etc.

Función poética o estética: con su centro en el mensaje, que no puede ser reducida sin más al área de la poesía. Es el sentido del mensaje en sí, no el contenido. Implica el manejo del signo y objeto, en la imagen y el referendo.

Función referencial, cognitiva o denotativa: que se articula en torno al contexto, al referendo. Simplificando, podríamos indicar que su orientación primordial es el contenido de la comunicación.

Otro autor que es conveniente revisar es Göran Hammarström, en concreto él considera fundamentalmente tres niveles funcionales:

función , o función significativa, que estaría patente en la función referencial de Jakobson.

función o función de connotación subjetiva del emisor, equivalente de algún modo a la emotiva.

función , caracterizaría a un individuo o grupo que utiliza dicho lenguaje. De alguna manera se encontraría presente en las funciones emotiva y conativa. Parece que nos hemos distanciado de lo que veníamos revisando, pero este análisis de funciones supone una interesante amplitud en cuanto a consideración de aspectos presentes en la comunicación. Este breve resumen servirá para aclarar mejor como pueden intervenir las representaciones visuales en el mensaje didáctico. Ahora bien, tras este acercamiento a la lingüística podemos prescindir sin considerar para nada tales funciones. Se consideran los siguientes tipos o categorías de funciones didácticas en las imágenes visuales:⁶⁵

Función motivadora. Un amplio número de ilustraciones del libro de texto responden a esta función. La representación de un pasaje concreto de una narración, que ya de por sí es autosuficiente, y la presentación de ilustraciones genéricas relacionadas con el título del tema, pero que no establecen un proceso interactivo con el desarrollo verbal, constituyen algunos tipos de imagen motivadora.

Función vicaría. La imposibilidad de verbalizar ciertos contenidos originariamente no verbales, de *trascodificar* con suficiente precisión, obligó pronto a la utilización de imágenes en ciertas disciplinas. La Historia del Arte utiliza con frecuencia la presentación de conceptos por medio de representaciones visuales. La dificultad de verbalizar, por ejemplo, la fachada de la Universidad de Salamanca, así como la obligada falta de precisión consiguiente a la realización de tal ejercicio, impone la utilización de este tipo de imágenes.

Catalizador de experiencias. Una de las funciones no directamente comunicativas atribuidas al lenguaje es la de “organización de lo real”. Desde nuestra perspectiva, puede un mensaje icónico presentar como característica central la búsqueda de una organización de la realidad que facilite la verbalización sobre un aspecto concreto y delimitado, o que provoque el análisis de informaciones en imágenes con una secuencia. Los esquemas que pretenden explicar el ciclo del agua, o la generación y transmisión de la energía eléctrica son buenos ejemplos de este uso. La utilización de la organización de datos como recurso comunicativo cobra su máxima importancia en el contexto de la enseñanza.

Función informativa. La imagen ocupa el primer plano en el discurso didáctico. Es el único caso en que el texto, lo verbal, no es otra cosa que la “trascodificación” del mensaje icónico o, a lo sumo, una explicación. Un bosque o el desierto presentado a la consideración del discente con textos que refuercen el mensaje, son modos concretos de esta función.

⁶⁵ *Ibidem*, pp. 41.

Función explicativa. La manipulación de la información icónica permite la superposición frecuente de códigos. A la utilización de imágenes reales o realistas se suman códigos direccionales (flechas, recuadros, etc.), explicaciones incluidas en la ilustración misma.

Facilitación redundante. Supone expresar icónicamente un mensaje ya expresado con suficiente claridad y precisión por la vía verbal.

Función estética. La necesidad de “alegrar” una página, de equilibrar la maqueta, de dar color a un espacio, ha hecho surgir este tipo. A él responden los hipotéticos retratos de reyes medievales que adornaban las páginas de historia de las enciclopedias. Aparte de este esteticismo anecdótico, es frecuente encontrar tipos de ilustración que no tienen otro sentido que éste.

Todavía se podrían describir dos funciones más, identificadas pero aún no suficientemente estudiadas: **la comprobadora:** ilustraciones presentes en ítems de evaluación y subordinados a ellos. Y **la recreativa.**

Ahora bien tratar de encontrar equivalencias entre las funciones de los lenguajes verbales e icónicos, claro que podríamos pensar que las hay, en especial en la intención que se tenga, por ello rápidamente esbozaremos esto con la siguiente tabla:

Tabla 1.1 comparación entre las funciones de la imagen y la lengua.

| Funciones de la imagen en el acto sémico-didáctico | Función lingüística equivalente (procedente de Jakobson) |
|---|---|
| Motivadora | Conativa / fática |
| Vicaria | Denotativa |
| Canalización de experiencias | Denotativa / metalingüística |
| Explicativa | Denotativa |
| Informativa | Denotativa / metalingüística |
| Facilitación redundante | Denotativa |
| Estética | Estética |

Esto deja claro la dificultad con que se concretaría un lenguaje de la imagen equivalente al lenguaje verbal, pero no por ello se debe limitar, más bien complementar; lo que permite que el lenguaje verbo-icónico permita medios y modos de presentación muy flexibles: desde la televisión al cartel.

“De ello se deriva una consecuencia obvia: la tecnología didáctica, en el campo de la imagen, deberá investigar los recursos puestos en ejercicio por los medios de

comunicación de masas a fin de aplicar, en la medida de lo posible, aquellos procedimientos que resulten congruentes con el mensaje didáctico.”⁶⁶
Esto es lo que se puede concluir, en especial lo que respecta a relacionar el acto didáctico (no es exclusivo del aula escolar) y los medios de comunicación y sus estrategias, por ello estas reflexiones enriquecerán el proceso de diseño.

2.4 El lenguaje corporal y la figura humana

Este es un acercamiento a otros conceptos como el lenguaje corporal, que otros autores manejan como parte de comunicación no-verbal o también kinésica. Recordemos que éste no es un estudio profundo sobre la expresión corporal, se tomarán algunas de las propuestas de este campo de conocimiento, para adelante aplicarlas.

Acercamiento a la comunicación no verbal y al lenguaje corporal

En resumen durante la comunicación con palabras (siendo el lenguaje el elemento más evidente) reconocemos que producimos y recibimos una cantidad muy grande de información que no viene expresada en palabras. Estos mensajes son los que denominamos **no verbales**, y van desde el color de los ojos, largo del cabello, movimientos del cuerpo, postura, y hasta el tono de la voz, incluso se puede considerar: los objetos, vestidos, distribución del espacio y el tiempo. De este gran conjunto de fuentes de información daremos énfasis a los relacionados con el movimiento corporal.

Hay que recalcar que se pueden estudiar estos movimientos como un *sistema de signos* o un código, el cual es manejado por, mínimo, dos individuos (un receptor y un emisor). El estudio de estos sistemas de comunicación (como tal) no empieza de manera rigurosa hasta bastante tiempo después de la Segunda Guerra Mundial, pero no excluye de referencias previas.

Entenderemos por lenguaje corporal al conjunto de estímulos generados por una persona, consciente o no, a través de los movimientos y actitudes del cuerpo, que pueden causar una alteración (por mínima que ésta sea) en otro sujeto. Como un lenguaje que se manifiesta y se percibe en varios niveles, puesto que logra la integración de los planos: físico, afectivo, social y cognitivo de la persona. Y, como todo lenguaje, es susceptible de que el sujeto alcance en él diversos grados de dominio y competencia.⁶⁷

Como vemos, la expresión corporal abarca los movimientos del cuerpo y la postura, y está relacionada con las características físicas de la persona. Se pueden señalar tres clases de movimientos observables: **los faciales, los gesticulares y los de postura**. Aunque podamos categorizar estos tipos de movimientos, la verdad es que están fuertemente entrelazados, y muy frecuentemente se hace difícil dar un significado a uno, prescindiendo de los otros.

⁶⁶ *Ibidem*, pp. 51.

⁶⁷ Véase Tomás Motos, *Iniciación a la expresión corporal*, Humanitas, Barcelona, 1983.

Muy rápidamente señalaremos las características generales de la comunicación no verbal:⁶⁸

La comunicación no verbal, generalmente, mantiene una relación de interdependencia con la interacción verbal.

Con frecuencia los mensajes no verbales tienen más significación que los mensajes verbales.

- En cualquier situación comunicativa, la comunicación no verbal es inevitable.
- En los mensajes no verbales, predomina la función expresiva o emotiva sobre la referencial.
- En culturas diferentes hay sistemas no verbales diferentes.
- Existe una especialización de ciertos comportamientos para la comunicación.
- El estudio en que se encuentra este tipo de búsqueda es el descriptivo.

Hay que señalar que estas características se aplican a la comunicación corporal, pero hay que aclarar que el contexto necesario es el de la comunicación interpersonal, ya sea individual o grupal.

Cuando empezó a estudiarse la comunicación no verbal iba dirigida a gente de ventas, gerentes y ejecutivos, pero más tarde se fue ampliando de tal manera que toda persona, cualquiera que sea su vocación y su posición social, puede usarlo para comprender mejor el acontecimiento más complejo que se presenta en la vida: el encuentro cara a cara con otra persona. En este caso hay que considerar algunos elementos para tratar de orientar un mensaje en una representación del cuerpo humano.

La postura

La postura es la relación de las posiciones de todas las articulaciones del cuerpo y su correlación entre la situación de las extremidades con respecto al tronco y viceversa, es decir, es la posición del cuerpo con respecto al espacio que le rodea y como se relaciona el sujeto con ella (como está puesta una persona), por supuesto que no escapa a la influencia cultural, social, casual e individual de cada situación.

La postura es la forma de comunicación no verbal más fácil de descubrir. Mediante su análisis podemos observar características de la personalidad de un individuo o una determinada actitud ante una situación o su relación con otras personas. Por medio de la observación de las diferentes posturas, podemos descubrir algunos hechos que se dan, como los siguientes:

A menudo imitamos actitudes corporales de otros, sobre todo si nos sentimos sintonizados con estas personas. De este modo ante una discusión de grupo, generalmente podremos observar que aquellos que están de acuerdo adoptan posturas complementarias. Para Schefflen, quien comparte un mismo punto de vista, comparte postura.

⁶⁸ Allan Pease, *El lenguaje del cuerpo*, Ed. AMAT, Barcelona, 2004. pp. 5.

Si en un grupo hay varios tipos de posturas diferentes pero todas se adaptan al grupo de forma congruente, si una de las personas modifica su posición, generalmente los otros miembros del grupo también lo harán.

El estatus, integración grupal y liderazgo también se pueden manifestar en la postura, si bien los miembros de un grupo pueden adoptar una postura común, también en presencia de alguien extraño o con más rango se tiende a evitar su postura.

Se define como la disposición física externa que reproduce la disposición o actitud interna y la forma de relacionarse con el entorno.

Muy a menudo será difícil distanciar la postura de los gestos o de la expresión facial. Incluso algunos gestos se completan con todo el cuerpo.

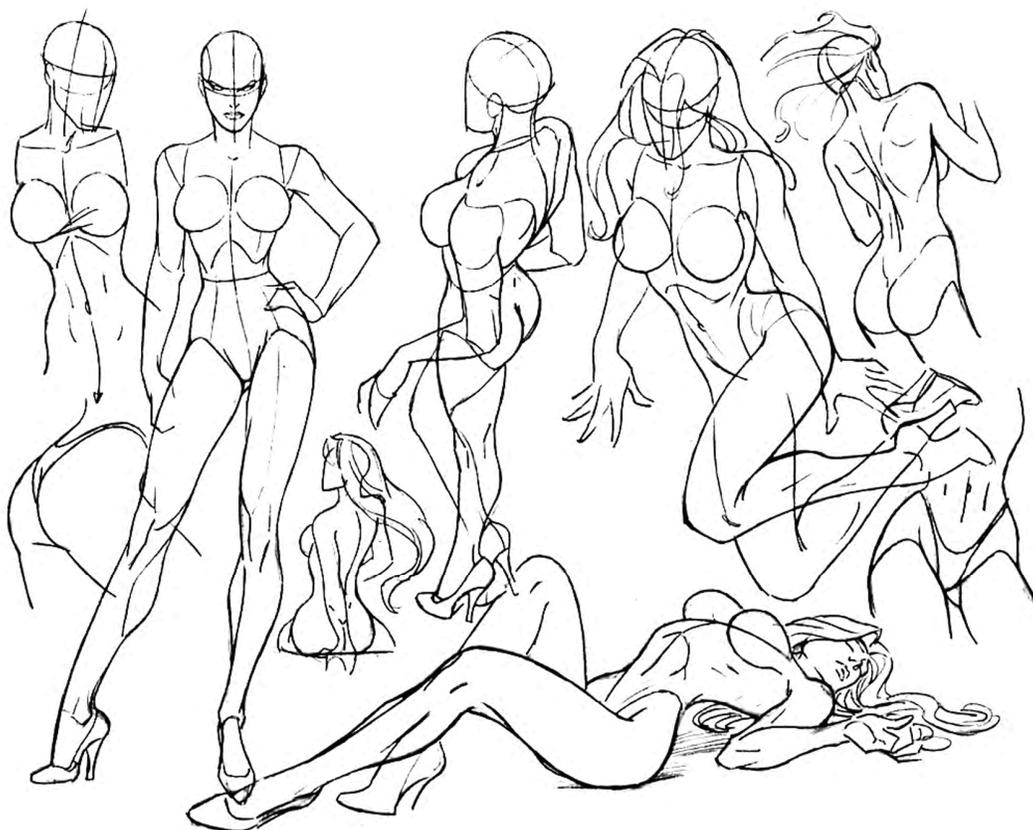


Figura 2.5 La postura como parte de la representación de la figura humana es tan importante como la anatomía. La imagen muestra posturas de una "heroína clásica". Hart, Christopher. *Drawing cutting edge comics*. Watson-Guption Publications. New York 2001. p.19

Los movimientos corporales

Las investigaciones acerca de la comunicación humana a menudo han descuidado al individuo en sí. No obstante, es obvio que cualquiera de nosotros puede hacer un análisis aproximado del carácter de un individuo basándose en su manera de

moverse (rígido, desenvuelto, vigoroso) y la manera en que lo haga representará un rasgo bastante estable de su personalidad.

Tomemos por ejemplo la simple acción de caminar; este hecho nos puede indicar muchas cosas. El hombre que habitualmente taconeé con fuerza al caminar nos dará la impresión de ser un individuo decidido. Si camina ligero, podrá parecer impaciente o agresivo, aunque sí con el mismo impulso lo hace más lentamente, de manera más homogénea, nos hará pensar que se trata de una persona paciente y perseverante. Otro que lo hará con muy poco impulso nos dará una idea de falta de seguridad.

El hecho de levantar las caderas exageradamente da impresión de confianza en sí mismo; si al mismo tiempo se produce una leve rotación, estamos ante alguien garboso y desenfadado. Si a esto se le agrega un poco más de ritmo, más énfasis y una figura en forma de guitarra, tendremos la forma de caminar que, en una mujer, hace dar vuelta a los hombres por la calle.

“Esto representa el **cómo** del movimiento corporal, en contraste con el **qué**: no el acto de caminar sino la manera en que se hace; no el acto de estrechar la mano, sino la forma de hacerlo.”⁶⁹

Esto es exactamente lo que se trata de considerar al momento de adentrarse a la interpretación del cuerpo. Hay que considerar que la proporción entre gesto y postura es una forma de evaluar el grado de participación de un individuo en una situación dada. Un hombre que sacude enérgicamente los brazos no parecerá convincente si sus movimientos no se extienden al resto del cuerpo.

Las actitudes corporales reflejan las actitudes y orientaciones persistentes en el individuo. Una persona puede estar inmóvil o sentada hacia adelante de manera activa, o hundida en sí misma, y así sucesivamente. Estas posiciones o posturas, y sus variaciones o la falta de ellas, representan la forma en que uno se relaciona y orienta hacia los demás.

El conjunto de gestos

Hay que considerar que no se puede aislar un elemento del todo o de las circunstancias; por ejemplo, rascarse la cabeza puede significar muchas cosas: caspa, piojos, sudor, inseguridad, olvido o mentira, en función de los demás gestos que se hagan simultáneamente. Para llegar a conclusiones acertadas debemos observar los gestos en su conjunto.

Como cualquier otro lenguaje, el del cuerpo tiene también palabras, frases y puntuación. Cada gesto es como una sola palabra y ésta puede tener varios significados. Sólo cuando la palabra forma parte de una frase, puede saberse su significado correcto.

Los gestos se presentan *en frases* y siempre dicen la verdad sobre los sentimientos y actitudes de quien los hace. Se trata de leer las frases no verbales y compararlas con las expresadas orales.

⁶⁹*Ibidem*, pp. 6.

La observación de los grupos de gestos y la congruencia entre los canales verbales y no verbales de comunicación son las claves para interpretar correctamente el lenguaje del cuerpo.

Además de considerar a los gestos agrupados y de tener en cuenta la congruencia entre lo que se dice y el movimiento corporal, todos los gestos deben considerarse dentro del contexto en que se producen; por ejemplo, si alguien está de pie en la parada del autobús, con los brazos y las piernas cruzados y el mentón bajo en un día de invierno, lo más probable es que tenga frío y no que esté a la defensiva. Pero, si esa persona hace los mismos gestos cuando está sentada frente a un hombre con una mesa de por medio, y este hombre está tratando de convencerla de algo, de venderle una idea, un producto o un servicio, la interpretación correcta es que la persona está a la defensiva y en actitud negativa.

La velocidad de algunos gestos y el modo en que resultan obvios para los demás está relacionada con la edad de los individuos. Si una niña de cinco años dice una mentira a sus padres, se tapaná inmediatamente la boca con una o las dos manos. El gesto indica a los padres que la niña mintió y ese gesto continúa usándose toda la vida, variando solamente su velocidad.

“Cuando la adolescente dice una mentira, también lleva la mano a la boca como la niña de cinco años, pero, en lugar de tapanla bruscamente, sus dedos apenas rozan su boca.”⁷⁰

Gestos con las manos

He tratado de limitarme a pocos ejemplos porque no vale la pena extendernos en teorías específicas, o en enumerar una multiplicidad de interpretaciones de gestos, ya que la extensión equiparía a la de los textos referidos y no tendría caso. También, aclaro que parece que estas propuestas trabajan con las relaciones interpersonales, pero más adelante se emplearan algunos elementos para definir las actitudes que pueden insinuarse en el soporte propuesto.

Continuamos con las manos, ya que incluso la mayoría de las personas son conscientes del movimiento de manos de los demás, pero en general lo ignoran, dando por sentado que no se trata más que de gestos sin sentido. Sin embargo, los ademanes comunican, a veces contribuyen a esclarecer un mensaje verbal poco claro.

En la vida cotidiana, la gente usa dos posiciones fundamentales de las palmas: una es la de las palmas hacia arriba en la posición del mendigo que pide dinero o comida, y la otra es la de las palmas hacia abajo como si se tratara de contener, de mantener algo. Cuando alguien desea ser franco y honesto, levanta una o ambas palmas hacia la otra persona.

Cuando alguien empieza a confiar en otro, le expondrá las palmas o partes de ellas. Es un gesto inconsciente como casi todos los del lenguaje del cuerpo, un gesto que

⁷⁰*Ibidem*, pp. 7.

proporciona al que lo ve la sensación o el presentimiento de que están diciéndole la verdad.

Hay tres gestos principales de mando con las palmas: la palma hacia arriba, hacia abajo y la palma cerrada con un dedo apuntando en una dirección.

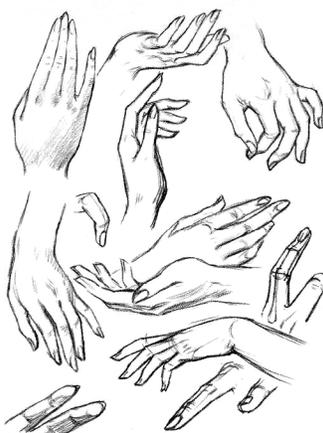


Figura 2.6 Ejemplos de distintoso ademanes de las manos femeninas. Loomis, Andrew. *Drawing the head and hands*. The vinking press. NY. 1963 p. 145

La palma hacia arriba es un gesto no amenazador que denota sumisión.

Cuando alguien coloca la palma hacia abajo adquiere inmediatamente autoridad.

La persona receptora siente que se le está dando una orden.

La palma cerrada en un puño con el dedo señalando la dirección es el plano simbólico con el que uno golpea al que lo escucha para hacer que le obedezca.

Otros de los muchos gestos que las manos pueden representar son los siguientes:

Manos con los dedos entrelazados. Al principio puede parecer que éste es un gesto de bienestar porque la gente que lo usa a menudo está sonriendo al mismo tiempo y parece feliz. Pero realmente es un gesto de frustración, actitud hostil y la persona que lo hace está disimulando una actitud negativa. Se necesitara provocar alguna acción para desenlazar los dedos y exponer las palmas y la parte delantera del cuerpo, sino permanecerá la actitud hostil.

Manos en ojiva. La persona que se tiene confianza, que es superior, o la que usa mínima gesticulación, con frecuencia hace este gesto, y con él expresa su actitud de seguridad. También es un gesto común entre los contadores, abogados, gerentes y otros profesionales. La ojiva hacia arriba se usa cuando la persona esta opinando, cuando es la que habla. La ojiva hacia abajo se usa más cuando se está escuchando.

Los gestos con el pulgar. En quiromancia, los pulgares señalan la fuerza del carácter y el ego. El uso de los pulgares en la expresión no verbal confirma lo anterior. Se usan para expresar dominio, superioridad e incluso agresión; los gestos con los

pulgares son secundarios, forman parte de un grupo de gestos. Representan expresiones positivas usadas a menudo en las posiciones típicas del gerente “frío” ante sus subordinados.

Las manos en la cara. El ya citado caso, pero cuando alguien hace un gesto de llevarse las manos a la cara no siempre significa que está mintiendo, pero indica que esta persona puede estar engañando. La observación ulterior de otros grupos de gestos puede confirmar las sospechas. Es importante no interpretar aisladamente los gestos con las manos en la cara.

Rascarse el cuello. El gesto indica duda, incertidumbre, y es característico de la persona que dice: “No sé si estoy de acuerdo”. Es muy notorio cuando el lenguaje verbal contradice el gesto; por ejemplo, cuando la persona dice: “Entiendo cómo se siente”.

Los brazos

En cuestión de gestos, en especial los brazos cruzados se consideran como elementos defensores o protectores. “El gesto estándar es universal y expresa la misma actitud defensiva o negativa, casi en todas partes. Suele verse cuando una persona está entre desconocidos en reuniones públicas, colas, cafeterías, ascensores o en cualquier lugar donde se sienta insegura.”⁷¹

Otras variables son: cruce de brazos reforzado, gesto de tomarse los brazos, cruce parcial de brazos, etc. Pero, en general son solo variantes de las mismas, por lo regular cuando se está de pie o cuando es observado se tiende a disimular más este gesto, pero, casi siempre se le relaciona con inseguridad o incomodidad.

Expresión facial

La expresión facial es parte fundamental del estudio del cuerpo y también de gran importancia para este estudio; adelanto que éste se complementa con otro tema en este capítulo. La expresión en el rostro es fundamental para la comunicación interpersonal, sólo es necesario ver cómo en las conversaciones telefónicas la ausencia de estas expresiones hacen reducir significativamente el número de elementos a disposición del receptor para interpretar los mensajes.

Estas expresiones son, también, los indicios más precisos del estado emocional de una persona. Así interpretamos la alegría, la tristeza, el miedo, la rabia, la sorpresa, el asco o el afecto, por la simple observación de los movimientos de la cara de nuestro interlocutor.

⁷¹*Ibidem*, pp. 19.



Figura 2.7 Simplificación de las principales expresiones. Fabry, Glenn. *Anatomy for Fantasy Artists*. Quarto Publishing. London 2005. p. 25

Demos un recorrido rápido siguiendo al autor Pease, para quien es fundamental los elementos de los ojos y la mirada en la expresión facial. Para entablar una buena relación con otra persona se la debe mirar el 60 o 70% del tiempo, así la persona comenzará a sentir simpatía por el otro.

La mirada de negocios. Cuando se está hablando de negocios se debe imaginar un triángulo en la frente de la otra persona. Entonces, si se mantiene la mirada dirigida a esa zona y no baja por debajo de los ojos se percibe seriedad y el otro percibirá que usted habla en serio.

La mirada social. Cuando la mirada cae por debajo del nivel de los ojos se desarrolla una atmósfera social. En los encuentros sociales la mirada se dirige al triángulo formado entre los ojos y la boca.

La mirada íntima. Recorre los ojos, pasa por el mentón y se dirige hacia otras partes del cuerpo. Si la persona está interesada devolverá una mirada del mismo estilo.

Las miradas de reojo. Se usan para transmitir interés amoroso si se combina con una elevación en las cejas y una sonrisa u hostilidad si se combinan con las cejas fruncidas o hacia abajo.

La cabeza también puede ser un elemento fundamental para interpretar el gesto. Hay tres posiciones básicas de la cabeza: la cabeza hacia arriba es la que adopta la persona que tiene actitud neutral respecto a lo que está escuchando; cuando la cabeza se inclina hacia un costado significa una demostración de interés y cuando la cabeza está inclinada hacia abajo señala que la actitud es negativa y hasta opuesta.

Las dos manos detrás de la cabeza. Este gesto es típico de los contadores, abogados gerentes de ventas o personas en general que sienten confianza en sí mismas, o son

dominantes, o se sienten superiores en algún aspecto. Es un gesto que irrita a mucha gente.

Algunos gestos de coquetería femenina. Dedico breve espacio para ver si algunas de estas actitudes pueden presentarse más adelante. Las mujeres usan algunos de los gestos de coquetería de los hombres como tocarse el cabello, alisar la ropa, colocar una mano o ambas en las caderas, dirigir el cuerpo y un pie hacia el hombre, las largas miradas íntimas y un intenso contacto visual.

También, pueden adoptar la postura con los pulgares en el cinturón que, aunque es un gesto agresivo masculino, es empleado también por las mujeres con su típica gracia femenina: la posición de un solo pulgar en el cinturón, o saliendo de un bolso o de un bolsillo. Si bien esto no es un gesto, si es un índice de que “La excitación les dilata las pupilas y les enciende las mejillas.”⁷²

Sacudir la cabeza: Se sacude la cabeza para echar el pelo hacia atrás o apartarlo de la cara. Hasta las mujeres con el pelo corto usan este gesto.

Exhibir las muñecas: La mujer interesada en un hombre exhibirá, poco a poco, la piel suave y lisa de las muñecas al compañero en potencia. Hace muchísimo tiempo que se considera la zona de la muñeca como una de las más eróticas del cuerpo. Las palmas también se exhiben al hombre mientras se habla. Para las mujeres que fuman resulta muy fácil hacer el gesto seductor de exhibir la muñeca y la palma.

Las piernas abiertas: Cuando aparece un hombre, las piernas femeninas se abren más que cuando él no está presente. Esto ocurre tanto si la mujer está sentada como de pie, y contrasta con la actitud femenina de defenderse del ataque sexual mediante el cruce de piernas.

La ondulación de las caderas: Al caminar, la mujer acentúa la ondulación de las caderas para destacar la zona pelviana. Algunos de los gestos femeninos más sutiles, como los que siguen, se han usado siempre para hacer publicidades y vender productos y servicios.

Las miradas de reajo: Con los párpados un poco bajos, la mujer sostiene suficientemente la mirada del hombre como para que éste se dé cuenta de la situación; luego, ella desvía la mirada. Esta forma de mirar proporciona la sensación seductora de espiar y de ser espiado.

La boca entreabierta y los labios húmedos: Los labios pueden humedecerse con saliva o cosméticos. La mujer adquiere así un aspecto que invita a la sexualidad.

Los gestos del cruce de piernas femenino: A menudo, los hombres se sientan con las piernas abiertas para exhibir en forma agresiva la zona genital. Las mujeres usan diversas posiciones básicas del cruce de piernas para comunicar la atracción sexual. Casi todos los hombres coinciden en que las piernas cruzadas hacen más atractiva a una mujer sentada. Es una posición que las mujeres usan conscientemente para llamar la atención, otros son:

⁷²*Ibidem*, pp. 26.

Señalar con la rodilla: En esta posición, una pierna se dobla debajo de la otra y con la rodilla de la pierna cruzada se señala a la persona que ha despertado el interés. Es una postura muy relajada que quita formalidad a la conversación y en la que se exponen un poco los muslos.

Acariciar el zapato: Esta postura también es relajada y tiene un efecto fálico al meterse y sacarse el pie del zapato. Algunos hombres se excitan con ello.

Otras señales que usan las mujeres son: cruzar y descruzar las piernas con lentitud frente al hombre, acariciándose suavemente los muslos: indican así el deseo de ser tocadas. A menudo se acompaña este gesto hablando en voz baja o grave. Ésta es sólo una breve aproximación a la comunicación no verbal, y la lista de gestos es modesta pero retomaremos algunos de estos ejemplos para un análisis posterior. Pero, la parte más importante que queremos enfatizar es la siguiente:

La figura humana

Comenzaremos a desenvolver a la figura humana como un elemento simbólico y dentro de éste acercarnos a un código. En especial porque hemos tratado de encausar una metodología para un diseño posterior, ahora vamos a ver algo más cercano a lo que estamos buscando.

La elección de la perspectiva que se habría de tomar fue difícil, ya que cuando se habla de la apariencia física de las personas existe de entrada un debate sobre su valoración, pero hay que admitir que “la belleza exterior, o atractivo físico, desempeña un papel muy influyente en la determinación de las respuestas en una amplia gama de encuentros personales.”⁷³

De todas las opciones decidí considerar la figura humana como un conjunto de elementos que pueden interpretarse, para más adelante “representarse” y presentarse. Esto no indica que las teorías seleccionadas sean las únicas, se pueden utilizar otras. Como veíamos en el apartado anterior a través de la comunicación no verbal se puede explorar todo el cuerpo humano e incluso aprender a “actuar” con él. Pero existía la necesidad de algo más preciso, por lo que se recurrió a centrarse en la figura humana, pero no en su aspecto anatómico o fisiológico, sino en la parte cultural y social, se buscó aspectos simbólicos relacionados con la figura humana. Acercarnos a la descripción de rasgos físicos y relacionarlos con rasgos de personalidad o intelectual, puede ser polémico, pero la razón es simple “si se puede sostener que existen estereotipos físicos temperamentales claramente definidos y generalmente aceptados, podemos argumentar que tendrán mucho que ver con el modo en que uno es percibido por los demás y por la forma en que ellos reaccionan ante uno, así como también con los rasgos de personalidad que los otros esperan de uno mismo.”⁷⁴

⁷³ Mark L. Knapp, , *La comunicación no verbal. Cuerpo y entorno*, Paidós, México, 1997, pp. 144.

⁷⁴ *Ibidem*, pp. 155.

Configuración corporal

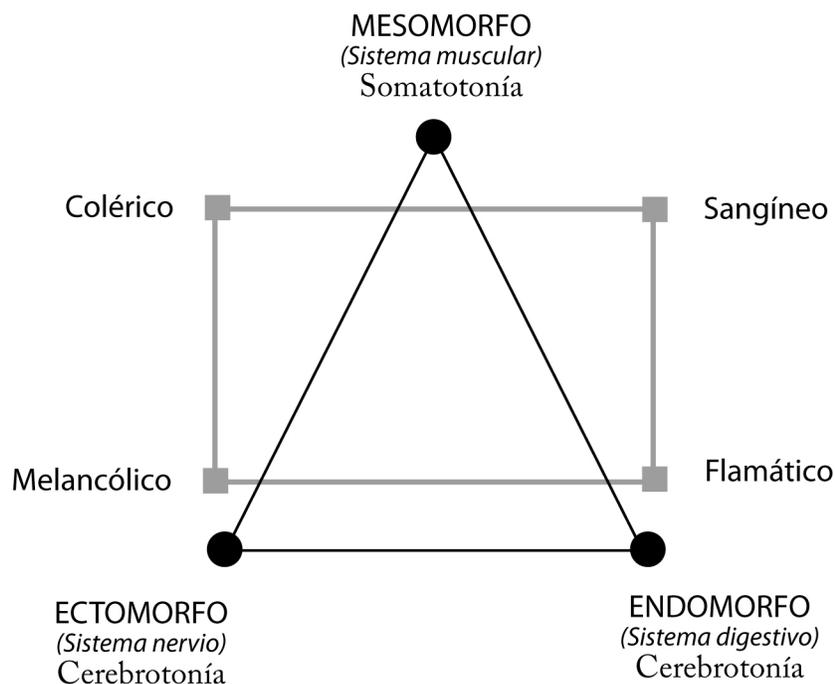


Figura 2.8 Superposición de la clasificación clásica de los cuatro temperamentos de Hipócrates y el somatotipo de Sheldon.

Comencemos con una tipología del cuerpo humano, originalmente basada en los trabajos de W. H. Sheldon (1898-1977), quien relaciona el tipo de figura, o **somatotipo**, con el temperamento.

Sólo es un breve esbozo de este sistema al abordar la tipología básica, en la que el somatotipo y la clase de temperamento se pueden expresar cuantitativamente. El “índice de la figura” tiene tres componentes: la **endomorfia**, la **mesomorfia**, la **ectomorfia**. Estas se gradúan y comparan, se puede interpretar un desbalance por un alto nivel de uno y por lo escaso de los otros componentes; o un equilibrio; o incluso una ligera preponderancia de un componente. Similarmente, el índice del temperamento tiene también tres clases: la **viscerotonía**, la **somatotonía** y la **cerebrotonía**. Éstas también se gradúan y dan lugar a un grupo homólogo de extremos y equilibrios.

Sheldon pretendía cuantificar estas variantes y relacionarlas con la personalidad. No se puede concluir de este trabajo que el cuerpo sea causa de los rasgos de temperamento, sin embargo ha sido la base de muchos estudios que investigaban la misma cuestión general.

Ahora bien, estas cualidades desembocan en una clasificación general de los tres extremos, lo cual indica el predominio de una condición física y que ésta va acompañada de un temperamento igualmente predominante. Esta clasificación se

refiere a ciertas semejanzas físicas de una persona con las tres variedades extremas del físico humano, con las que casi nadie se adecua exactamente a estos extremos. En este esbozo solo revisamos estos tres tipos: endomorfo, mesomorfo, ectomorfo.

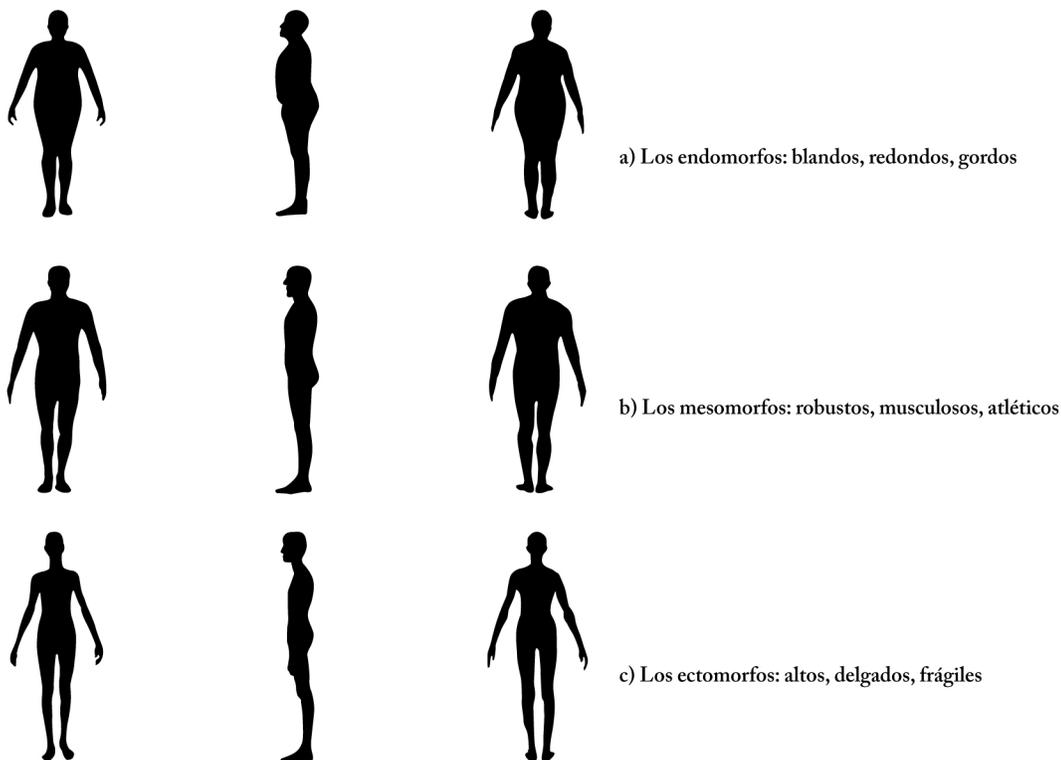


Figura 2.9 Tipología general del cuerpo humano. Knapp, Mark L., *La comunicación no verbal. Cuerpo y entorno*, Paidós, México, 1997, pp. 153

Endomorfo

La **endomorfia** es aquel componente de la psique que da al cuerpo un contorno ovalado. El índice de una psique más alta en endomorfia indica un cuerpo con un abdomen protuberante y un estómago muy desarrollado. La sección media (región de la cadera), es más ancha que el pecho, con un total desarrollo del vientre y el trasero, pero un desarrollo relativamente débil de los miembros.

La clase de temperamento que tiende a surgir en personas de psique predominantemente endomórfica es la **viscerotonía**. Dicho temperamento se caracteriza, en general, en el amor al recreo físico, al comer, a los buenos modales, a la compañía y al dormir, son características prominentes. La viscerotonía dota a su poseedor con una blandura de cuerpo y de mente. La cara es suave y casi aniñada, los labios blandos y ansiosos por chupar y besar, todo el cuerpo está relajado, los movimientos son suaves y fáciles. Emocionalmente, el viscerotónico muestra lo que siente. La viscerotonía facilita las relaciones personales, porque estos individuos, en

lo general están siempre listos para dar consuelo a los demás, para abrazar al mundo, para animar, para divertir.

Mesomorfo

La **mesomorfia** es aquel componente que da al cuerpo una fuerte, firme y erguida postura y un contorno relativamente triangular. Una psique alta en mesomorfia muestra unos hombros anchos sobrepuestos a caderas relativamente estrechas.

Caracteres de mesomorfia extrema pueden observarse en héroes de historieta.

Somatotonía es el término de Sheldon para la clase de temperamento que por lo común va con la psique predominantemente mesomórfica. Éste es el temperamento de acción y su punto focal es la musculatura (lo opuesto a la viscerotonía, cuyo punto focal es el estómago). Los altamente somatotónicos son emprendedores y conquistadores. Les fascina la acción vigorosa, vencer obstáculos externos. Tienen gran capacidad de resistencia física, requieren de poco sueño, son relativamente insensibles al dolor, al ruido, la distracción y los sentimientos de los demás.

Ectomorfo

Ectomorfia es aquella condición que da al cuerpo fragilidad, delgadez, pecho plano, delicadeza en general. El cuerpo del predominantemente endomorfo es oval, con la mayor masa en la región media; el del predominantemente mesomorfo es triangular, con la mayor anchura a través de los hombros; el del predominantemente ectomorfo es lineal, sin mucha carne en ningún lado. Tales personas tienen miembros delgados, pobremente musculados y delicados, con huesos de popote. Carecen de acolchonamiento y sus sistemas nerviosos quedan demasiado desprotegidos.

Cerebrotonía es la clase de temperamento que generalmente acompaña a la psique alta en ectomorfia. En la viscerotonía, el temperamento se centra en el estómago; en la somatotonía, en los músculos; en la cerebrotonía, en el sistema nervioso.

Cerebrotonía es la principal característica de lo que Carl G. Jung (1875-1961) llamó “introversión”, así como la somatotonía y la viscerotonía son características de “extroversión”. El ectomorfo encuentra sus delicias y sus defensas en el sistema y funcionamiento de su propia conciencia, dentro de su pensamiento.

Fisiognomía

La fisiognomía (del Grieg.) *physis* (naturaleza) y *gnomon* (juzgar, interpretar) y está basada en la idea de que por medio del estudio de la apariencia externa de una persona, sobre todo su cara, puede conocerse el carácter o personalidad de ésta.

En una primera aproximación parece un arte adivinatorio o una teoría muy antigua. Si bien la búsqueda de relaciones entre el carácter y la apariencia física se remonta a la antigüedad, se ha salvado un tratado que se ha llamado “*Physiognomica*”, atribuido a Aristóteles. Más adelante “En el siglo XII, el padre Feijoo, cita las cinco leyes generales sentadas por Aristóteles, que son:”⁷⁵

Analogía del rostro con el de alguna especie animal.

⁷⁵ Alfonso Granda Aspra, *Fisiognomía*, Limusa, México, 1990, pp. 3.

Semejanza con otros hombres poseedores de cualidades conocidas.

Disposición exterior que induce algunas pasiones.

Representación del temperamento.

Representación del otro sexo (que tenga apariencia del sexo contrario).

Ahí no terminan los aportes a esta disciplina, el principal promotor de la fisiognomía en tiempos modernos fue el pastor suizo **Johann Caspar Lavater** (1741-1801), quien fuera por un corto período amigo de Goethe. Sus influyentes ensayos sobre la materia fueron publicados en alemán en 1772 y gozaron de gran popularidad. La popularidad de la fisiognomía creció a partir del siglo XVIII, hasta todo el siglo XIX. Ha influenciado las habilidades descriptivas de muchos novelistas europeos y de retratistas. En escritos, mayormente en los pasajes en que se describen personajes, su carácter y su apariencia, en novelas de Balzac, Charles Dickens, Thomas Hardy y Charlotte Brontë.

La Frenología⁷⁶ también ha sido relacionada con la fisiognomía. Creada alrededor de 1800 por el médico alemán Franz Joseph Gall y Johann Spurzheim, gozó de amplia popularidad durante el siglo XIX en Europa y los Estados Unidos, pero hoy es considerada obsoleta.

Nuestro acercamiento a este campo de conocimiento no trata de predecir la personalidad o de analizar personas de acuerdo con sus rasgos físicos; tratamos de encontrar algunos elementos que nos permitan analizar las representaciones de la figura humana y dar una interpretación, leer la figura y relacionarlo con elementos sociales, o incluso controlar mejor nuestras representaciones y dar un significado, buscamos comunicar mejor.

Existen varios autores y teorías que sin duda se oponen, elegí a Alfonso Granda por ser muy explícito al estudiar el cuerpo en partes y dar “significados” a éstas, ahora al acercarse a este autor se pueden encontrar muchos aciertos; encontramos una posible explicación de cómo podemos reconocer al bueno de la historia, o cómo puede no convencernos un actor en determinado papel. Estas propuestas, así debemos tomarlas, son un apoyo y no refutan a otros autores.

En este resumen sólo tomare los apartados que más adelante utilizaré, por lo que se puede profundizar a un nivel casi “esotérico”.

El Rostro

A lo largo de esta revisión encontramos un sistema de tres elementos constituyentes que es básico en la fisiognomía en los tres principios anímicos que se manifiestan en la vida del hombre:

- La inteligencia
- La sensibilidad
- Los instintos naturales

⁷⁶ La Frenología es una teoría obsoleta en la cual se afirmaba que es posible determinar el carácter y los rasgos de la personalidad, así como las tendencias criminales, basándose en la forma de la cabeza.

“Echando un vistazo a la historia y a las religiones, se advierte que la trinidad de los principios existe en la estructura de todas cosas.”⁷⁷

El rostro de frente se divide en tres zonas claramente delimitadas, como se aprecia en la figura tal.

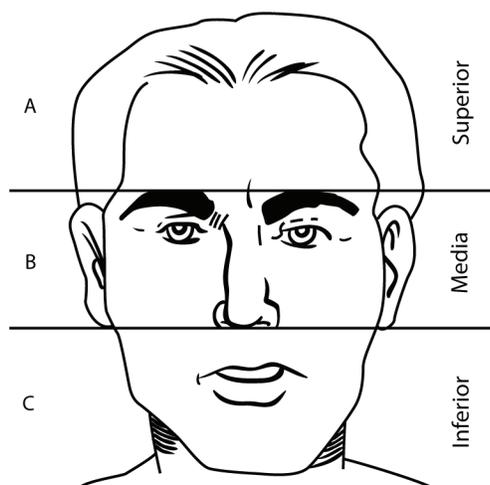


Figura 2.10 El rostro de frente. Se divide en tres zonas, que coinciden con los tres principios que se manifiestan en la vida que anima al hombre. A) Inteligencia, B) La sensibilidad, C) Los instintos naturales.⁷⁸

Esas tres zonas coinciden con los tres principios de la vida “que anima al hombre”:

- A. La inteligencia
- B. La sensibilidad
- C. Los instintos naturales

La parte superior comprende desde una línea horizontal por encima de las cejas, hasta la parte alta de la cabeza. Representa la parte mental y sensitiva de la persona. El asiento de los valores intelectuales, idealistas, lo conceptual y abstracto.

La zona media da cabida a los factores móviles o cinéticos del hombre; a la actividad física y al movimiento muscular; es también, la zona de sensibilidad afectiva. Revela los impulsos emocionales de cualquier especie. Comprende desde lo alto de las cejas a la parte baja de la nariz.

La zona inferior abarca desde la parte baja de la nariz hasta el final de la barbilla. Ahí están comprendidos todos los interés instintivos del sujeto, sus tendencias materiales, sus satisfacciones físicas; sus preocupaciones alimenticias, sexuales y orgánicas en general.

A partir de estas zonas la presencia de una predominancia en las zonas nos pueden decir cuál de esos tres principios anímicos predominan en la persona. Si es una persona que prefiere lo intelectual, o si es más emotivo; o si se deja llevar por sus impulsos.

⁷⁷ Alfonso Granda Aspra, *op. cit.*, pp. 5.

⁷⁸ Alfonso Granda Aspra, *op. cit.*, pp. 9.

La frente

Se vuelve dividir la frente en tres subzonas donde igualmente que en el rostro hay dilataciones y retracciones. Atendiendo a la normalidad puede decirse que la parte inferior de la frente (encima de las cejas) suele ser una dilatación o avance; la subzona media suele coincidir con un pequeño retroceso (retracción) y la subzona superior vuelve de nuevo a una dilatación. En este juego sucesivo de dilatación-retracción- dilatación se advierte el modo de elaborar las ideas, los proyectos, las teorías, etc. Conforme se observe la mayor o menor preponderancia de cualquiera de esas subzonas, cuyas funciones vienen dadas en términos generales por estos supuestos.

Subzona superior. Ideal, la elaboración de planes.

Subzona media. Razonamiento maduro, analiza el proyecto.

Subzona inferior. Ejecución, voluntad para la realización práctica.

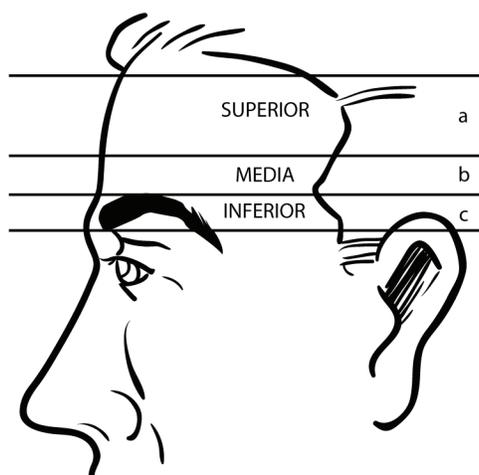


Figura 2.11 La zona superior de la frente. La parte intelectual a su vez se divide en tres subzonas: a) superior corresponde a la idea y elaboración de planes; b) media corresponde al razonamiento maduro; c) inferior corresponde a la realización práctica.⁷⁹

El cráneo. Teoría de Huter

Análoga a la división del rostro de frente, se divide el cráneo en tres zonas. Si partiéramos de la oreja en su parte superior por delante se trazan cuatro rayas en el rostro (figura tal) resultando las tres zonas.

Cuando existe un predominio de la frente el sujeto tiene tendencia hacia lo mental, imperando el uso del razonamiento.

El predominio de la parte superior del cráneo devela una persona con preponderancia de los sentimientos y con tendencia a la afectividad y el amor; tendencias idealistas y utópicas.

⁷⁹ Alfonso Granda Aspra, *op. cit.*, pp. 13.

Mientras que el predominio de la parte posterior del cráneo refleja la preferencia por la acción y el dinamismo. El sujeto reacciona impulsivamente sin reflexionar las cosas. Con referencias a lo material.

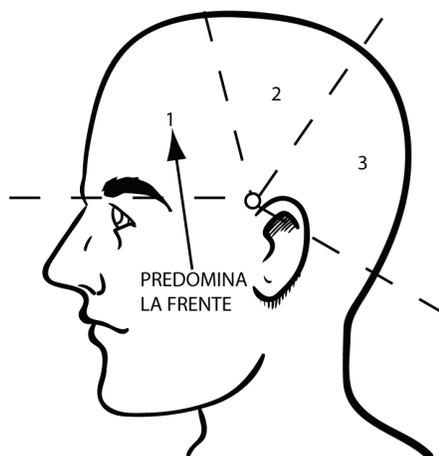


Figura 2.12 Teoría de Huter. Dividiendo el craneo en tres sectores, similar a la división del rostro. Proponiendo que el predominio de algun sector corresponde a un predominio en la personalidad: 1) tendencia hacia lo mental; 2) el amor y lo afectivo; 3) preferencia a la accion y el dinamismo⁸⁰.

El rostro de perfil

Al clasificar el rostro por su perfil, en general, se consideran tres tipos diferentes de rostros:

- Rostro avanzado
- Rostro plano
- Rostro esculpido

El rostro avanzado se caracteriza por el avance de la mandíbula hacia delante; los pómulos y la nariz sobresalen del perfil y las orejas aparecen oblicuas, siguiendo la línea de avance del conjunto del rostro.

Este tipo de rostro remite al movimiento, a los impulsos activos, falta de control; mucha energía; apasionamiento, espontaneidad, franqueza, opera más el instinto que la reflexión. Se opone a la mecanización, la rutina y los métodos sistemáticos. En el rostro plano la frente avanza ligeramente en la parte alta y baja, retrocediendo levemente en la media; la zona del ojo retrocede en el nacimiento de la nariz; El saliente de la nariz sobrepasa muy poco a la frente y se retrae la zona de la boca y los labios.

Se relaciona este tipo de rostros con sujetos con dominio de si mismos; buena adaptación al medio; equilibrio entre la intuición y la lógica; buen balance entre la introversión y la extraversión; puede dominar por su autocontrol y sangre fría.

⁸⁰ Alfonso Granda Aspra, *op. cit.*, pp. 16.

El rostro esculpido es el formado por grandes entrantes y salientes de frente y de perfil; de frente son notables los “relieves” en pómulos cejas y mentón; mientras de perfil sale la frente, la nariz y la mandíbula; son muy acentuadas las retracciones de los ojos, parte media de la frente y boca.

Se refleja la conflictividad interna entre la fuerza expansiva y la represiva. Lucha entre el abrirse y cerrarse, entre ser expansivo o reprimido; poco autocontrol y susceptible de caer en vacilaciones.



Figura 2.13 El rostro avanzado. Se relaciona con una tendencia al movimiento y a los impulsos activos; falta de control, impulsividad y apasionamiento.⁸¹

La nariz

La nariz representa el carácter, tanto su fuerza como su voluntad. Continuando con el sistema no escapa a tres divisiones.

Zona superior. Refleja la voluntad y el carácter: si presenta un arco fuerte y marcado denota carácter impositivo y autoritario; energía y fuerza de voluntad; carácter recio y dotes de mando así como exigencia para sí mismo y para los demás. La ausencia de arco o una concavidad poco marcada representan a una persona sumisa, condescendiente con poco carácter, energía que no se impone; ánimo que se deja influenciar por los demás y por el ambiente; espíritu variable y docilidad.

Zona media. Lo normal y con frecuencia es que en esta parte se produzca una pequeña concavidad, en ella se deposita una especie de freno moral, que produce buenos sentimientos en el sujeto, delicadeza y finura en el trato con la gente. También, se acusan aquí las emociones y la sensibilidad.

Con ligera concavidad se presentan sentimientos delicados hacia los demás, freno moral y condescendencia; sensibilidad y finura. Entre más marcada es la concavidad mayor será la emotividad y la sensibilidad así como mayores serán las reacciones.

⁸¹ Alfonso Granda Aspra, *op. cit.*, pp. 18.

Mientras que la ausencia de concavidad revela a un sujeto calculador; con reflexiones frías, práctico y que se guía por el razonamiento.

Existe también la forma contraria, un monte. Falta de freno moral, carencia de escrúpulos y limitaciones éticas; desprecio por las normas de conducta que resten posibilidades de beneficios e insensibilidad al dolor ajeno.

Aclaremos que no deben interpretarse a la ligera los signos sueltos. Este monte solo, sin ángulos, no serán tan negativos. También es posible que las personas con malas intenciones puedan compensar este aspecto.

La zona inferior acusa la delicadeza de los sentimientos en el terreno sexual. El impulso de los afectos; la iniciativa y la curiosidad.

Punta fina y delicada es propia de la persona curiosa, con deseos de saber; tendencia a la exquisitez y gustos artísticos.

Punta gruesa. Indica persona sensual, algo burda en sus sentimientos y en la forma de expresarlos; grosería y egoísmo.

La punta suave y redonda indica bondad instintiva, suavidad, sencillez y lógica.

Punta cuadrada Revela sentimientos positivos, originalidad, sabiduría y prudencia. La nariz de frente no tiene tantas posibilidades de estudio como en el perfil, pero sí puede proporcionar algunos datos. Dentro del sistema ternario, se dividirán en tres partes, de acuerdo con la anchura de la nariz:

Nariz ancha a todo lo largo

Nariz estrecha a todo lo largo

Nariz desigual en lo ancho

La nariz ancha toda ella. Habla de reciedumbre; fortaleza física; fuerza de voluntad; espíritu recio y firme; no teme al peligro ni evita el esfuerzo, supera dificultades y desazones, buscando acceder su meta. Propia de una persona tranquila y segura, que sabe como obrar; incluso con aptitud para conducir hombres.

La nariz estrecha a todo lo largo, por el contrario de la anterior, expone debilidad, irresolución y escasez de fuerza física y psíquica. Relacionada con poco animo y titubeos; con poco don de mando, nerviosismo e impaciencia.

La nariz de ancho desigual puede ser **más ancha arriba**, en la cual existe un predominio de los valores mentales o espirituales sobre lo material o lo instintivo.

La nariz **más ancha abajo** es el polo opuesto al anterior, es propio de personas positivista, que busca lo práctico y real. También impera la sensualidad, el goce de los sentidos, como el aprecio por la buena comida.

La longitud de la nariz igualmente puede aportar información. Como es de suponer se relaciona con la zona media del rostro, donde se reflejan los factores cinéticos del sujeto (movimiento y acción) pero del mismo modo afecta a la sensibilidad emocional, afectividad y pasiones.

La nariz más larga de lo normal. Esta señala al individuo de pasiones, serena; sensibilidad y concentración; perseverancia y toma de decisión.

La **nariz pequeña o corta**, es la que está por debajo de la norma, sí ocupa menos de un tercio del rostro. Pertenece a personas impulsivas e impacientes; caprichoso y de impulsos arbitrarios.

La **nariz normal**, o bien de longitud común, es el equilibrio de ambas tendencias (paciente- impulsivo).

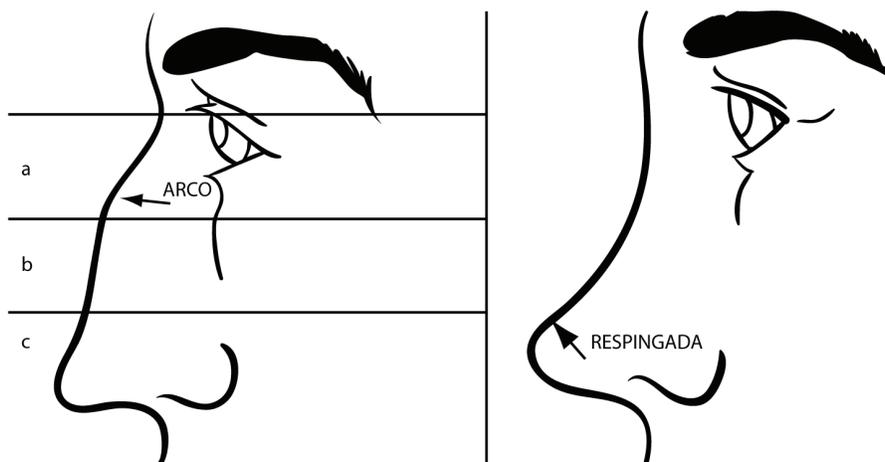


Figura 2.14 La nariz se puede dividir en tres, donde igualmente encontraremos un significado dependiendo si existe algún arco o contracción en determinada zona: a) Carácter y fuerza de voluntad; b) el freno moral; c) mientras que la parte inferior acusa a los sentimientos, la iniciativa y la curiosidad. Una nariz con punta respingada, es señal de frivolidad, despreocupación (correspondencia con una concavidad en la subzona "b").⁸²

El ojo, ventana al interior

Los ojos son las *ventanas al mundo*: a través de ellos se asoma el espíritu a la vida circundante. Están situados en el lugar de conjunción de la zona superior (el cerebro y las ideas) y la zona media (los sentimientos), de donde se puede deducir que son importantes indicadores de cualidades.

En el estudio del ojo se consideran los siguientes aspectos:

- Situación o anchura del emplazamiento (separación)
- Distancia de las cejas
- Tamaño de los ojos
- Ojos salientes u ojos entrantes
- Situación de iris y pupila
- Estudio de los párpados
- Estudio de las cejas

Pero solo haremos un breve recorrido y selecciono determinados casos que son lo que se utilizaron en el análisis posterior.

⁸² Granda Aspra, Alfonso, *op. cit.*, pp. 24, 33.

La anchura del emplazamiento se refiere a la separación entre los ojos y es, comúnmente, aceptado que la separación normal es del ancho de un ojo. El grado de separación indica el grado de seguridad que el sujeto tiene en sí mismo, su aplomo y confianza. De este modo si la separación es mayor a la regla el sujeto reflejará más confianza y desenvoltura. Por el contrario si los ojos se aproximan mostrarán inseguridad y timidez.

La distancia entre las cejas y los ojos puede mostrar dos extremos. Poca distancia es propia de personas serías y profundas, introversión. Mientras que la distancia excesiva muestra superficialidad en criterios y ligereza en las reflexiones; también se le relaciona con la timidez y la inseguridad.

El tamaño de los ojos igualmente tiene dos variantes básicas. Por un lado los ojos grandes expresan franqueza y honestidad, es como si el “alma se expusiera por entero a la mirada ajena.”⁸³ Puede traducir entusiasmo y cierta dosis de ingenuidad y candor. Mientras que los ojos pequeños pertenecen a personas agudas y observadoras; irónicas y astutas; con escasa espontaneidad y fuerte autocontrol. Aquí se puede agregar que puede existir un gesto de ojo entre abierto en el que Granda Aspra refiere que se encuentra en los momentos de astucia, ocultación y con intenciones dudosas.

Los ojos adelantados (saltones), son propios de una persona superficial, amiga de hablar; con audacia y decisión; son frecuente en personas con poco autocontrol y susceptibles a la irritabilidad.

Los ojos retraídos (hundidos) se les relacionan con la profundidad de pensamiento, el análisis y el temperamento melancólico.

El iris elevado, a veces el iris y la pupila asciende, dejando ver el blanco de la esclerótica por debajo, esto refleja, espiritualidad, idealismos, tendencias místicas, o incluso extravagantes.

El iris descendiente, es decir que deja ver la esclerótica arriba, se asocia con una tendencia al realismo, al positivismo práctico pendiente de los intereses materiales.

Los párpados pueden ser rectos, caídos, caídos con pliegues de la piel que caen por fuera o cubre parte del ojo. Los inferiores pueden ser elevados, caídos.

Con énfasis cuando el párpado superior está caído, éste puede reflejar coquetería, una actitud provocadora y de misterio. Además puede encubrir la indolencia.

Las cejas constituyen un elemento de muchas variables y cada una con diversas interpretaciones, pero sólo nos enfocaremos en revisar las siguientes:

Las cejas delgadas y finas pueden remitirnos a una falta de energía o debilidad; con poca voluntad, pereza y lentitud al trabajar.

Mientras que las cejas espesas y bien dibujadas son señales de: juicio sano; equilibrio; voluntad y fuerza.

⁸³*Ibidem*, pp. 62.

La boca: la vida instintiva

Ya se ha mencionado anteriormente que la parte inferior del rostro representa la vida instintiva del sujeto, guarda relación con la digestión y el bajo vientre. Hay bocas que parecen hechas para hablar, otras para besar, incluso algunas tienen una expresión gravada (que no es un gesto provocado). Esto nos obliga a seleccionar y describir solo unos cuantos ejemplos de bocas.

La boca pequeña. Se relaciona con la falta de experiencia porque no se ha alargado con los gestos de amargura o felicidad. Corresponde a candor e inocencia; vida modesta y sobria; con una actitud prudente y controlada.

Boca grande. Tenemos la medida promedio en la raza blanca que sería: para hombres 55mm y 47mm en la mujer. Cuando rebasa esta medida, en especial si el ancho de la boca cerrada y sería rebasa la mitad de los ojos se considera una boca grande, que puede vincularse con la experiencia y el gran apetito por las cosas materiales; así como por los placeres carnales y goces físicos; indicio de gusto por la actividad física.

Labios finos. La boca con labios finos esta presente en las personas frías y calculadoras; vida afectiva débil; sobriedad y apetitos moderados; con poco gusto por las caricias y rechazo por la ternura.

Labios gruesos y llenos. Son exponentes de sensualidad, de amor a los placeres del sexo; glotonería y con frecuencia gusto por fumar; carecen de autodominio con presencia por la actividad física. A menudo se considera la *boca para besar* a la de labios llenos y carnosos.

Además si el labio superior es más carnoso que el inferior se tienen las siguientes indicaciones: persona de noble sensualidad, amable y tierna, de bondad y dulzura. Hondos sentimientos, pero si al sobresalir el borde del labio aparece como vuelto hacia atrás, puede indicar a una persona ambiciosa y amante de la popularidad.

La oreja y la calidad del alma

Junto con los ojos, las orejas se consideran puentes hacia el alma y consideran seis aspectos para su estudio:

- Concepto estético de la oreja
- Tamaño
- Equilibrio entre pabellón y lóbulo
- Altura del emplazamiento en el rostro
- Grado de irradiación (junta o separada)
- Adherencia del lóbulo

Como un recorrido rápido a través de la oreja, comencemos por **la oreja bien formada** considerada así cuando sus constituyentes se hallen bien proporcionados: El pabellón superior será curvo, redondeado y de una pieza, el hundimiento central bien marcado y el lóbulo colgante y de tamaño moderado. La buena calidad del alma se aprecia en la belleza de la oreja, que no estarán ni deformada ni rota; tendrá equilibrio en sus partes constituyentes.

El tamaño de la oreja debe guardar cierta proporción con respecto al rostro. La oreja bien proporcionada debe hallarse entre dos líneas horizontales, una de las cuales parte de las cejas, y la otra de la base de la nariz.

La oreja pequeña es indicio de timidez o de cobardía; propicio a la fatiga prematura. También, resulta poco conveniente en puestos y labores que entrañen peligrosidad o responsabilidad grande; carece de energía y de arrojo, de iniciativa emprendedora. Modestia y dulzura; a veces incluso distinción.

La oreja grande pregona un cerebelo fuerte; espíritu de empresa, iniciativa y coraje; audacia, riesgo y temeridad si es preciso; empuje, iniciativa y valor.

El cuerpo y partes de importancia

La relación de las partes del cuerpo con el carácter de una persona es muy amplio, y no valdría la pena extenderlo mucho, en especial si muchos elementos no se pueden aplicar o no aportan mucha información, en especial si se cae en redundancias. Por lo que sólo enlistaré algunos ejemplos.

Los brazos

Los brazos junto con los hombros es símbolo de fuerza y determinación, en ellos también radican la voluntad, los deberes morales y las obligaciones: “tener el mundo sobre los hombros” o “es su brazo derecho”. Por ello en los hombres es muy apreciado los hombros anchos y brazos voluminosos, porque también representan la capacidad de proteger, como se revisaba en los gestos defensivos con los brazos.

Brazos largos son indicio de audacia, decisión e iniciativa. También puede indicar generosidad. “llegar con los brazos abiertos” o “nunca llega con los brazos vacíos”.

Brazos cortos. Propios del libertinaje.

Brazos Curvados. Expresan aspectos negativos, egocentristas, de avaricia y envidia.

Brazos Carnosos y duros. Señalan actividad, fuerza.

Brazos Carnosos y blandos. Indolencia, molicie, actividad escasa.

Brazos Velludos. Cinismo.

Brazos Lisos. Sin vello. El sujeto no olvida los agravios u ofensas recibidos, mostrándose dispuesto a tomar venganza.

Las manos

La interpretación de la mano, también, conocida como quiromancia puede presentarse como un “arte adivinatorio”. Aquí sólo tomaremos algunas descripciones generales que estarán en concordancia con las apreciaciones de otras zonas orgánicas que ya hemos estudiado.

El tamaño de la mano se determina de acuerdo al resto del cuerpo. “La mano grande debe tener 175mm de largo en hombres y 170mm en mujeres.”⁸⁴ **La manos grandes** se consideran: señal de bondad, amabilidad; son de una persona dada a entrar en detalles, estudiando las cosas minuciosamente; prefiere el estudio de todas las partes a la idea general.

⁸⁴*Ibidem*, pp. 124.

Cuando la mano es **muy grande**, se agudizan estas características. Propio de personas meticulosas y en demasía prudentes.

Si la **mano es pequeña** el sujeto tiende a obrar en gran escala, globalmente; examina todo de golpe; juzga más por intuición que por deducción; no es idealista sino práctico. Sujeto de espontaneidad, orgulloso, colérico e impetuoso; le molestan las descripciones largas.

Las palmas de las manos se consideran **anchas** cuando entre los bordes laterales (ancho) existe la misma distancia que entre la muñeca y el nacimiento de los dedos, se le llama palma cuadrada. Este tipo de palma da fe de un sentido práctico muy desarrollado; las preocupaciones del sujeto se centran en temas de orden material, económico, físico.

La **palma en demasía ancha** o abierta es símbolo de simpatía y amabilidad; sabe considerar los sentimientos; sociables y gratos con el prójimo.

Una **palma estrecha**, cuya anchura es inferior a su largo, es propia de una actitud reflexiva y estática; el sujeto es más inclinado a la soledad y a la vida interior que al compañerismo y la sociabilidad.

La **palma con forma de espátula** es la que se ensancha al llegar al nacimiento de los dedos. Pertenece a personas de gran energía; además de ser muy trabajadores y creativos; suelen llevarse más por las emociones que por el razonamiento; orgullosos y con cierta vanidad.

La **palma cónica**, opuesta a la anterior, su parte más ancha se encuentra en la unión con la muñeca, disminuyendo el ancho al llegar a la unión de con los dedos, e incluso los dedos son más finos en la punta que en su base. Suele ser considerada como “la mano bonita” que revela capacidades para la sensibilidad artística. Cuánto más gruesa sea la mano, mayor será la tendencia indolente, la pereza y la inactividad. La mano con dedos cónicos pueden pertenecer a grandes cocineros, obreros de calidad, artesanos de calidad, jueces imparciales, árbitros íntegros y excelentes padres de familia. La mujer con mano cónica está dotada de una intuición extraordinaria, posee talento y conoce las artes, aunque no siempre las practique.

Como complemento a este breve recorrido de la mano se anotan las siguientes propuestas generales:

- Palma o mano cuadrada. Razona, establece los planes.
- Palma o mano estrecha. Inventar, crea las ideas.
- Mano espátula. Ejecuta, resuelve, actúa, consigue.
- Mano cónica. Arbitra, juzga, critica, embellece.

2.5 Semiótica y objetos

Este es un apartado muy importante ya que se simplifican ciertos conceptos que más adelante permitirán entender cómo se relaciona toda la información anterior para formar un soporte concreto. Como es de esperarse no se pueden explicar a

fondo todos los conceptos y términos aquí revisados, sino que seguiremos a determinados autores.

Como acercamiento a la semiótica no se hará un amplio estudio histórico ni se contrapondrán diversas posturas, sino que partiremos de algunos autores y de posturas en específico. Así se tomarán los avances hechos en el campo de la comunicación y la imagen a partir de la semiótica.

La semiótica se define como el estudio de los signos,⁸⁵ su estructura y la relación entre el significante y el concepto de significado. Semiótica es un término usualmente intercambiable con el de “Semiología”, aun cuando no existe un verdadero consenso. Por el momento regresemos al estudio de los signos.

El signo

Al menos hipotéticamente, la palabra signo, a través del latín *signum*, viene del étimo griego *secnom*, raíz del verbo “cortar”, “extraer una parte de”. La raíz primitiva parece indicar que “signo” sería algo que debía de referirse a una cosa mayor de la cual había sido extraído: una hoja con relación a un árbol, un diente con relación a un animal, etc.

El ser humano siempre trató mediante “imágenes” de hacer una representación, lo más natural posible, de lo que sus ojos captaban. Pero, cuando la técnica pudo lograr una fijación perfecta de la imagen mediante una fotografía, las artes comenzaron a alejarse de lo realista.

Así, el primer grado de la interpretación (dibujo de contornos) se puede entender como una iconicidad; pero el segundo lleva ya significación y demanda una aportación intelectual más elevada.

Habrá que responder entonces a preguntas como ¿Qué se pretende con ello?, ¿Qué hay detrás de ello? Lo simbólico no tiene una lectura unívoca. Lo simbólico es un intermediario entre una realidad reconocible y un conocimiento invisible.

⁸⁵ Un signo es una realidad perceptible por uno o varios sentidos humanos que remite a otra realidad que no está presente. Consta de un significante, un significado y un referente produciéndose una relación inseparable entre ellos denominada significación.

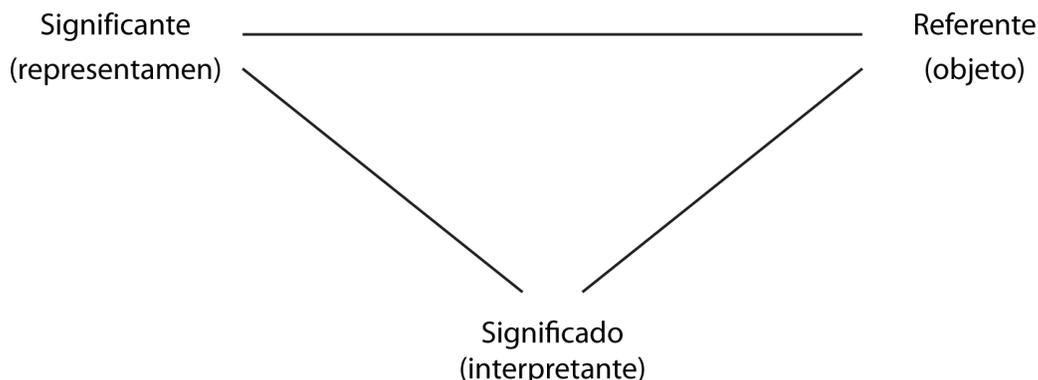


Figura 2.15 Un signo puede estudiarse como una entidad de tres caras: El significante o *representamen*; el significado o *interpretante*; y el referente u *objeto*.

Paralelo a la significación existe una simplificación; por ejemplo, la cruz de Cristo. El signo lingüístico proviene de la relación de significante y significado, de forma que constituyen como las dos caras de una moneda. Agreguemos que el signo para Charles Sanders Peirce es una entidad de tres caras, el referente, el significante y el significado.

El **referente** es el objeto real al cual hace alusión el signo. Se refiere también al plano de las ideas (real o imaginario, individual, colectivo, concreto o abstracto).

El **significante** es el soporte material o sustancia, lo que captamos de acuerdo a los sentidos. Puede ser visual, auditivo, olfativo, táctil o gustativo.

El **significado** es la imagen mental que se convierte en forma escrita o verbal. Es el mensaje sugerido por la forma material.

Por ejemplo, si vemos un elefante ya sea en fotografía, escultura, etc.; el referente es el elefante en sí. El significante será la fotografía, escultura del elefante. El significado será la descripción mental: animal mamífero de cuatro patas, el mamífero más grande sobre la tierra, del género de los paquidermos que vive en manadas gobernadas por la hembra más vieja llamada matriarca.

Con relación al referente, es decir a la cosa a la que se refiere o designa, el signo puede ser clasificado en:

Icono: Signo que posee alguna semejanza o analogía con su referente. Por ejemplo: una fotografía, una estatua, un esquema, un pictograma.

Índice: Signo que mantiene una relación directa con su referente, o la cosa que produce el signo. Puede ser el suelo mojado, indicio de que llovió; huellas, indicio del paso de un animal o persona; una perforación de bala.

Símbolo: Signo cuya relación con el referente es arbitraria, convencional. Ejemplos: Las palabras habladas o escritas; la cruz roja.

Podemos agregar casos específicos y con características bien definidas como:

- La señal

- La escritura
- La marca

En una **Señal** su sentido no es tanto la comunicación sino la indicación, la orden, advertencia, prohibición o instrucción. La señal debe introducirse en el campo de visión del individuo aún en contra de su voluntad generalmente su código de color ya ha sido aprendido. Rojo-Prohibitivo, Amarillo-Preventivo, Azul-Comunicativo
Algunos tipos de señales:

Pictogramas. Señalización direccional encontrada en carreteras, redes ferroviarias, líneas marítimas, aéreas, etc. Traspasan fronteras, lenguajes y etnias. Algunos son de carácter icónico y otros son aprendidos.

Signos. Señales en forma impresa. Signos y representaciones esquemáticas en itinerarios, mapas de rutas, cartografías, etc. Suelen coincidir con las representaciones reales de las rutas.

Orientación en sitios públicos. Señales ubicadas dentro de entornos cerrados, para guiar y orientar al visitante. Como las hay en Aeropuertos, museos, edificios públicos, etc.

Señales de Servicio. Los instrumentos actuales tienden a ser cada día más abstractos, por lo que es necesario dotarlos de indicaciones de servicio.

La **escritura** como la fijación visual del pensamiento expreso. No es más que un conjunto de elementos gráficos reglamentado con el fin de plasmar ideas, no solamente palabras. Podemos mencionar:

Escrituras Figurativas. Aquellas escrituras inicialmente de origen icónico que no experimentaron cambios drásticos a través del tiempo (escritura china).

Escritura Ideográfica. Signos autónomos para expresar fórmulas, interrelaciones o procesos independientes. Diagramas de flujo, fórmulas químicas, esquemas técnicos, etc.

Escrituras Alfabética. Signos que se han transformado con el paso del tiempo en un carácter simplemente fonético.

Números. Sistema de signos de medición.

En el caso de **la marca** se trata de identidades dirigidas a representar bienes y/o servicios de toda clase cuyo destino es el mercado. Tiene su origen en los signos de cantero, los monogramas, escudos familiares, heráldicas. En el siglo XIV el sentido de propiedad comienza a transformarse en marca, como un signo del orgullo de la propia profesión.

Con este breve acercamiento al estudio de los signos, agregamos que no hay que confundir “significar” y “comunicar”: significar quiere decir que los objetos no transmiten solamente informaciones, sino también sistemas estructurados de signos (como un código), es decir, esencialmente sistemas de diferencias, oposiciones y contrastes.

A menudo los códigos no se encuentran aislados o independientes. Por ejemplo Roland Barthes señala que el lenguaje interviene siempre, como intermediario, especialmente en los sistemas de imágenes, bajo la forma de títulos, leyendas,

artículos, por eso no es justo afirmar que nos encontramos exclusivamente en una cultura de la imagen. También Abraham Moles habla del masaje bimedia (icónico y verbal) que es el que correspondería a la imagen de comunicación funcional; incluso cuando hablamos de la representación visual en la enseñanza habíamos revisado la gran ventaja comunicativa que tenía la combinación entre el lenguaje verbal y el icónico. Esto es lo que buscamos, relacionar varios sistemas de significación que posiblemente, algunos, no se consideren formalmente como códigos estructurados, y logrará un análisis de contenido y más adelante un soporte con contenido y posibilidades comunicativas.

Niveles del signo

Continuamos con la propuesta de Charles Morris, importante teórico de la semiótica, que clasificó la semiótica en tres ramas:

- La sintaxis
- La semántica
- La pragmática

Todos sabemos que el lenguaje verbal está constituido por oraciones, o sea grupos de palabras combinadas de cierta manera. Estas palabras, los significantes, forman una oración, enlazados entre sí mediante una relación llamada sintáctica; estas relaciones son estudiadas por la primera rama de la semiótica: **la sintaxis**.

Nivel Sintáctico. Cuando se refiere a las relaciones formales de los signos entre sí. Entonces, la sintaxis destaca la parte formal del lenguaje, el cómo combinamos las letras y luego las palabras.

Además, cada palabra remite a un significado; por ejemplo, en la oración “mañana no iré” la primera palabra significa el *día que sigue al de hoy*. La relación del significante con su significado se llama relación semántica, y es lo que estudia la segunda rama de la semiótica: **la semántica**.

Nivel Semántico. Cuando engloba las relaciones de significado entre signo y referente. Corresponde al nivel denotativo el significado primero o léxico consignado en un diccionario.

Por supuesto que ambas ramas se influyen mutuamente. Por ejemplo: lo sintáctico influye en lo semántico, porque si yo cambio la combinación de las palabras, varía el significado. Si en vez de decir “mañana no iré” digo “no iré por la mañana”, aquí “mañana” ya **no** significa el día siguiente al de hoy. También lo semántico influye sobre lo sintáctico, porque si quiero sacar “mañana” y poner “elefante”, o sea otro significado, la frase deja de tener sentido (“elefante no iré”) y entonces debo cambiar la sintaxis (“no iré con el elefante”).

Hasta ahora podemos ir deduciendo que la sintaxis tiene relación con el significante (pues explica cómo combinar significantes), la semántica tiene relación con el significado. El nivel pragmático tiene que ver con el intérprete, porque la pragmática apunta al aspecto utilitario del lenguaje: para qué le sirve al hombre el lenguaje y cómo lo utiliza.

Nivel Pragmático. Nivel que implica las relaciones significantes con el intérprete, o sea, con aquel que utiliza los signos (en términos lingüísticos, es el nivel de la connotación, de los significados atribuido por el uso efectivo del signo).

Sabemos que el lenguaje puede servir para informar, para expresar emociones, para agradar, para seducir, para ordenar, para pelearse, etc. Más genéricamente, las palabras permiten estructurar las relaciones interpersonales y, con ello, regular el comportamiento de la gente. Y esto es así porque cualquier actividad humana implica siempre decir algo (semántica) de determinada manera (sintaxis) y con algún propósito (pragmática).

Ahora bien revisamos esto con el fin de que podamos analizar el contenido simbólico de una muñeca a través de determinar una posible estructura de signos, por ello revisamos la fisonomía y el lenguaje corporal, para así estructurar una representación de la figura humana y “tratar de entender qué dice, cómo lo dice y con qué propósito lo dice.”

El objeto

El análisis es de un juguete, éste es un objeto y por ello definiremos qué es un objeto en semiótica, y qué conlleva éste en sí, ya que no solo es materia, también es función y tiene inherente en él signos.

El objeto, como concepto general, no es fácil de definir. Los diccionarios dan definiciones vagas de objeto:

Objeto [fragmento].

(Del lat. obiectus).

1. m. Todo lo que puede ser materia de conocimiento o sensibilidad de parte del sujeto, incluso éste mismo.
2. m. Aquello que sirve de materia o asunto al ejercicio de las facultades mentales.
3. m. Término o fin de los actos de las potencias.
4. m. Fin o intento a que se dirige o encamina una acción u operación.
5. m. Materia o asunto de que se ocupa una ciencia o estudio.
6. m. Cosa.
7. m. ant. Objeción, tacha o reparo. ⁸⁶

Por ejemplo la primera voz: “Todo lo que puede ser materia de conocimiento o sensibilidad de parte del sujeto, incluso éste mismo”. Esta definición no nos enseña nada, por ello intentemos ver cuáles son las connotaciones de la palabra “objeto”.

⁸⁶ *Diccionario de la Lengua Española* - Vigésima segunda edición.
http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=objeto diciembre 2008.

Hay un grupo de connotaciones las cuales me permitieron seguir adelante con el tema: se trata de las connotaciones *tecnológicas* del objeto.⁸⁷ El objeto se define, entonces, como lo que es fabricado; se trata de la materia finita, estandarizado, formada y normalizada, es decir, sometida a normas de fabricación y calidad; el objeto se define ahora principalmente como un elemento de **consumo**: cierta idea del objeto se reproduce en millones de ejemplares en el mundo, en millones de copias: un teléfono, un reloj, un plato, un mueble, una pluma estilográfica; son verdaderamente lo que ordinariamente llamamos objetos. De esta última concepción del objeto partiremos.

Entendemos que un objeto es “una cosa que sirve para alguna cosa”. El objeto es absorbido en una finalidad de uso, lo que se llama una **función**. Y por ello mismo existe, espontáneamente sentida por nosotros, una especie de Transitividad del objeto: el objeto sirve al hombre para actuar sobre el mundo, para modificar el mundo, para estar en el mundo de una manera activa, el objeto es una especie de mediador entre la acción y el hombre.

Se podría hacer notar en este momento, por lo demás, que no puede existir por así decirlo, un objeto para nada. Hay objetos presentados bajo la forma de formas inútiles, pero estas formas pueden tener una finalidad estética; incluso los juguetes parecen pertenecer a este grupo de objetos “inútiles”, que revisamos (apartado 1.3) y es precisamente su función la que los define como tales.

La paradoja que quisiera señalar es que estos objetos que tienen, en principio, una función queremos vivirlos como instrumentos puros, cuando en realidad suponen, y también, son otras cosas: suponen sentido; dicho de otra manera, el objeto sirve para alguna cosa, incluso objetos diferentes sirven para una misma cosa, pero sirve también para comunicar informaciones, todo esto podríamos resumirlo diciendo que siempre hay un **sentido** que aparece por el uso del objeto.

Por ejemplo, consideremos la funcionalidad de un teléfono: le es útil a toda persona por el simple hecho de servir, sin embargo, la apariencia de un teléfono tiene siempre un sentido independiente de su función: un teléfono blanco transmite cierta idea de lujo o de elegancia; hay teléfonos burocráticos, pasados de moda, o que transmiten la idea de cierta época (retro). En pocas palabras, el teléfono mismo es susceptible de formar parte de un sistema de objetos-signos; de la misma manera, una pluma exhibe necesariamente cierto sentido de riqueza, simplicidad, seriedad, fantasía, etcétera. Inclusive cuando son despojados de su función y llevados a otras vuelven a cobrar un sentido nuevo. No hay ningún objeto libre de sentido.

La invención de un objeto es en sí misma búsqueda e imposición de un sentido al objeto; para encontrar objetos absolutamente improvisados habría que llegar a estados absolutamente primitivos. Por ejemplo, que un vagabundo, improvisando calzados con papel de diario, produce un objeto que muy pronto se convertirán precisamente en el signo del vagabundo.

⁸⁷ Véase Luís Martínez, *La retórica de la imagen*, 2007 en <http://www.yporqueno.com/semiologica1/retorica.html> [consultado 13 mayo 2008]

De igual forma puedo tener realmente necesidad de telefonar y tener para eso un teléfono sobre mi mesa; esto no impide que a juicio de ciertas personas que me vendrán a ver, funcione como un signo, el signo de que yo tengo la necesidad de comunicarme.

Como todo signo, el objeto se encuentra en la encrucijada de dos definiciones. La primera de ellas se llamaría una coordenada simbólica: todo objeto tiene una profundidad metafórica, remite a un significante, el objeto tiene por lo menos un significado. Por ejemplo una lámpara, comprendemos de inmediato que esta lámpara nos remite a la noche, lo nocturno.

La segunda posibilidad es lo que se llamaría la coordenada de la clasificación, o taxonómica; tenemos una noción intuitiva, no formal, de clasificación de los objetos que nos es sugerida o impuesta por nuestra sociedad. Tendemos a catalogar todos los objetos, ya sea en catálogos, enciclopedias, clases, etc.

El objeto como lenguaje

El hecho de que los objetos sean recibidos y tratados por sus usuarios como lenguaje, quiere decir que sólo adquieren sentido para ellos como significantes. Eso significa que aparte de la función para la que fue creado también tiene un conjunto de “connotados” es decir que está sujeto a una interpretación subjetiva (lo que llamábamos el sentido). También tendrá factores ideológicos y culturales como parte de su “contenido”.

Un objeto, como estructura comunicativa, tiene significados connotados más valores, que entrarán en contacto con el sujeto y determina o no su uso. Ahora consideraremos dos dimensiones básicas para determinar el nivel adecuado de “intensidad” en la relación de los usuarios con los objetos, “eficacia” y la “implicación”.

Entendemos por “implicación” al equilibrio óptimo entre la información que llega al individuo y lo que éste transmite a través de su acoplamiento al medio. Mientras la “eficacia” resultado final del proceso de interacción con el objeto, dependerá principalmente del cumplimiento de sus funciones concretas. O sea de aquellas funciones relativas al ejercicio de una praxis de trabajo, transformación y producción para la cual el objeto sirve. Podemos concluir que la eficacia será vivida por el sujeto como la satisfacción de necesidades.

Sin embargo, consideraremos que para que esta confirmación sea posible dependerá de la congruencia entre la forma y la función primaria del objeto en cuestión.

Aclaro que una condición previa de la eficacia residirá en la **legibilidad** o inteligibilidad de la forma en el marco del contexto cultural en el que se ha producido.

Ahora, expliquemos un poco más de la otra dimensión determinante de la interacción con el objeto, la **implicación**. Para que el objeto pueda demostrar su eficacia no basta con que la forma haya sido capaz de transmitir su uso al sujeto, también debe haber sido capaz de transmitirle la necesidad de aquel uso, su atractivo, la satisfacción que le **proporcionará**. La implicación será vivida por el

sujeto como la satisfacción de necesidades relacionadas con móviles éticos, o bien hedonistas.

“De esta manera podríamos hablar de una “función estética” de la forma-signo como determinante de “agradabilidad” entendida como una de las dimensiones propias de la recepción.”⁸⁸ Podemos determinar tres dimensiones de la recepción relacionadas con el contacto del mensaje y el sujeto receptor. Las dos primeras son la “pulcritud” (que incluye calificaciones del tipo limpio/sucio, o armonioso/discordante) y la “amigabilidad” (que incluye calificaciones del tipo oportuno/inoportuno o delicado/áspero). Estas dimensiones sólo anticipan el uso del objeto, y la tercera, “la comodidad”, comienza al mismo tiempo que la manipulación y determina el éxito de la apreciación del objeto (subvaloración o sobrevaloración del objeto).

Hasta aquí hemos revisado elementos del proceso comunicativo previo a la recepción principalmente relacionados con la congruencia entre lo formal del objeto y su función, que determinan si logra el propósito de ser utilizado. Ahora hagamos un breve recuento de los tipos de variables a considerar para acercarnos al análisis de la configuración formal, como estímulo a las actitudes. En primer lugar un **nivel semántico** (todos los posibles recursos) que abarca el conjunto de características conceptuales propias del objeto. Por ejemplo, las relaciones volumétricas (planas, cóncavas, convexas); los tipos de materiales utilizados; las características propias de las superficies (brillo, textura, acabado), así como los colores que intervienen.

En segundo lugar, consideramos un **nivel sintáctico** (reglas de combinación entre las unidades). “En este sentido podemos entender que el gran esfuerzo de la sintaxis configuracional corresponderá a la consecución del orden o equilibrio simple que se basa en el respeto a la relación primaria de horizontalidad/verticalidad, a la simetría y el mantenimiento de un ritmo formal uniforme. De esta manera podremos entender que la introducción de complejidad, la trasgresión de aquel equilibrio simple, será la responsable del otorgamiento de diferentes pesos (fuerza de atracción) a las formas (gestalt) simples, que se combinan. Estableceremos así un paralelismo con la composición bidimensional.”⁸⁹

Como podemos apreciar se puede describir un lenguaje completo que hace posible la “variedad” aparente de objetos, en especial de objetos de consumo. Incluso al contar con una posibilidad de combinación y selección de recursos internos del objeto, que conforman, no solo una denotación (o función concreta), sino también un conjunto de connotaciones (apreciaciones subjetivas) que logran la persuasión al uso de dicho objeto, estamos hablando de recursos retóricos del objeto.

⁸⁸ Francesc Marce Puig, “Objeto, Diseño e Investigación Comunicativa” en ELISAVA, *Escola Superior de Disseny*, Barcelona, pp. 6, artículo en línea: <http://tdd.elisava.net/coleccion/la-cultura-arquitectonica-el-discurs-del-disseny-el-disseny-i-la-seva-historia/marce-es> [fecha de consulta 16 febrero 2009].

⁸⁹ Francesc Marce Puig, “Objeto, Diseño e Investigación Comunicativa” en ELISAVA, *Escola Superior de Disseny*, Barcelona, pp. 10, artículo en línea: <http://tdd.elisava.net/coleccion/la-cultura-arquitectonica-el-discurs-del-disseny-el-disseny-i-la-seva-historia/marce-es> [fecha de consulta 16 febrero 2009].

“La estrategia retórica resultante, propia del objeto producido, será fruto de la dinámica de pesos y contrapesos lograda. Y ésta se habrá conseguido jugando con los siguientes recursos: desviación respecto de los ejes, asimetrías, contrastes (de tamaños, texturas, colores, volúmenes) y pregnancia diferencial de los componentes de la forma, es decir, su fuerza conceptual, o bien, el alto valor del significado cultural que se les asocie.”⁹⁰

Podemos concluir que **la pregnancia** (fuerza de atracción de la figura) en relación con las formas alternativas que podría adoptar el objeto, dependerá de dos condiciones básicas: **su legibilidad y su capacidad de implantación** (implicación). La legibilidad supone una mayor o menor familiaridad, consiste en una selección congruente entre sus elementos componentes y un menor gasto de información para ser organizado coherentemente y reconocido por el receptor.

La capacidad de implantación estará igualmente determinada por la estructuración de los componentes formales, pero siempre buscando “tácticas retóricas” al servicio de la persuasión del usuario.

Esto supone una evidente contradicción con la exigencia de originalidad que requiere la implicación y la consiguiente necesidad de conseguir un equilibrio óptimo entre redundancia e innovación.

Ahora tenemos un panorama resumido de cómo un objeto puede ser un mensaje y que dimensiones se encuentran presentes en él. Es evidente que no existe realmente una estructura sintáctica y semántica tan estricta como en el lenguaje verbal, pero es precisamente esa apertura la que le permite tener capacidades retóricas interesantes.

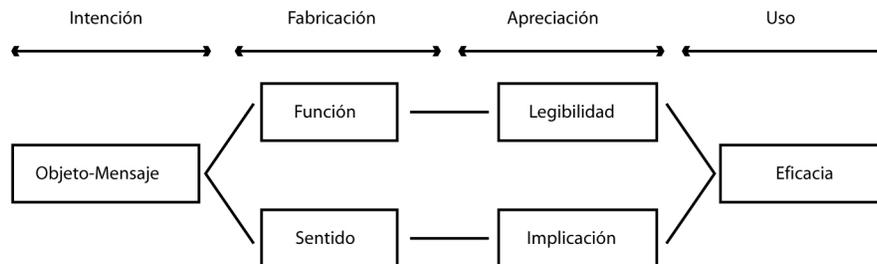


Figura 2.16 El objeto puede entenderse como mensaje, primero al ser fabricado tiene una función (denotación) pero también un sentido (connotación), en el momento de entrar en contacto con el sujeto debe ser reconocida su función y modo de empleo (legibilidad) y a su vez persuadir su uso (implicación), logrando satisfacer la necesidad para la que fue creada (eficacia).

⁹⁰ Francesc Marce Puig, “Objeto, Diseño e Investigación Comunicativa” en ELISAVA, *Escola Superior de Disseny*, Barcelona, pp. 10, artículo en línea: <http://tdd.elisava.net/coleccion/la-cultura-arquitectonica-el-discurs-del-disseny-el-disseny-i-la-seva-historia/marce-es> [fecha de consulta 16 febrero 2009].

Retomando el proyecto del diseño de una muñeca a partir del análisis de otra, podemos complementar estas propuestas teóricas en nuestro caso específico, apoyándonos en las teorías del juego y del desarrollo del niño para crear un mensaje-objeto funcional. Incluso por eso no se planteó el diseño de una muñeca directamente, era necesario acercarnos primero al campo específico de los juguetes y los objetos para así aplicar este “proceso” semiótico que nos permitiera proponer una muñeca como si fuera un “discurso”.

Capítulo 3. Análisis del contenido de la muñeca Yasmin de *Bratz Sportz* de MGA

3.1 Elementos del proceso de comunicación en la Muñeca Yasmin

Este análisis reúne la información revisada anteriormente, pero es ahora cuando realmente nos adentramos a “las muñecas”. Es el paso de la teoría a la práctica; lo revisado en los dos capítulos anteriores nos lleva a aproximarnos al “contenido simbólico” de un objeto. De esta manera retomamos una selección de elementos mucho más puntuales.

La propuesta, no tan irreverente, de considerar una muñeca como un soporte comunicativo no nos aparta de toda la información del juego dentro del desarrollo del niño. En complemento veremos el lugar que ocupa una muñeca en el juego, junto con su contenido. Ahora al plantear una situación de comunicación entre el niño y el juguete, damos paso a nuestro futuro diseño.

Como sería imposible realizar un análisis de todas las muñecas que tenemos en el mercado, tomaremos como referencia a las marcas más difundidas y realizaremos el análisis de una muñeca. Con lo cual no determinaría que todas tienen el mismo contenido, pero mediante este proceso se pueden analizar otros materiales.



a)



b)

c)

Figura 3.1 Contenido de la caja de Yasmin Play Sportz: a) caja, b) muñeca vestida y c) accesorios.

La muñeca seleccionada es *Yasmin* de la línea *Bratz Play Sportz* (figura 3.1) de la marca MGA registrada a nombre de *MGA entertainment, inc.* 16300 Roscoe Blvd. Van Nuys, CA 91406 USA, con el número de patente US D469687, hecho en China. El producto se recomienda para edades (no especifica sexo) de 6 años en adelante, con la advertencia de contener piezas pequeñas cuya ingestión puede provocar asfixia por lo que no se recomienda para edades menores de 3 años. La elección de este material entre otras opciones (como lo es la reconocida *Barbie*) se determinó porque: la aparición de la marca *Bratz* es más reciente (junio de 2001); en pocos años pudo posicionarse a la par de la fábrica *Mattel* (quien había dominado el mercado en Norteamérica y América latina desde los años sesenta), incluso MGA comunica en su sitio web⁹¹ que desde el 2001 la muñeca *Bratz* es premiada en varios certámenes (*Toy Of the Years Award, Property of the Year Award, Girl Toy of the Year Award*) tanto en Estados Unidos como en el Reino Unido; incluso el fabricante afirma que para el 2004 *Bratz* es la *marca de Estilo de vida* número uno en ventas en países como España, Italia, Reino Unido y Australia, entre otros.

Otro de los aspectos que ayudaron a esta elección es que *Bratz* no sólo es una línea de muñecas, sino que está presente en todo accesorio para niñas (mochilas, maquillajes, lámparas, reproductores de mp3, televisiones, fundas para celulares, etc.), además de aparecer en otros medios de comunicación: cuentan con una serie animada de televisión, varias producciones de venta exclusiva en DVD, video juegos y en el año 2007 estrenaron su película. Por lo que la imagen de *Bratz* está respaldada en diversos medios de información.

⁹¹ Véanse los archivos referidos a “Awards” con fechas desde 2001 en http://www.mgae.com/press_releases/press_releases.asp mayo 2008.

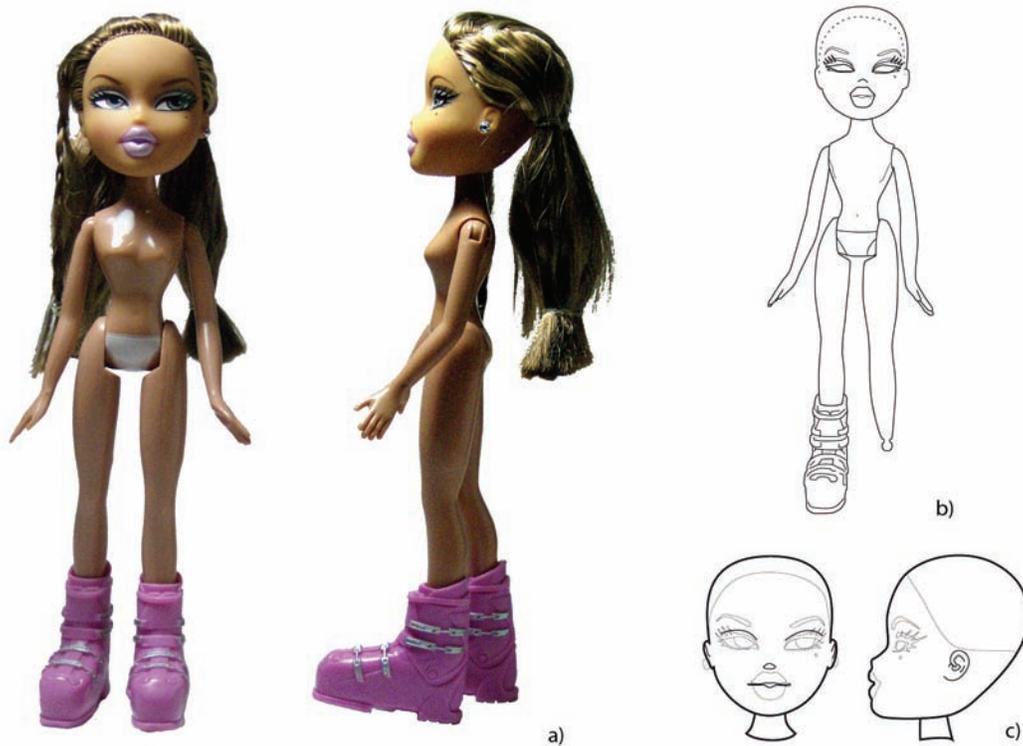


Figura 3.2 Apariencia de la muñeca sin ropa: a) Yasmin de frente y perfil, b) dibujo del cuerpo de la muñeca sin un pie y c) dibujo de su cabeza frente y perfil.

Comenzáremos por revisar a la muñeca dentro de un modelo de comunicación, pero para adentrarnos mejor revisáremos e interpretáremos algunos elementos más específicos, con lo cual se determinará parte del contenido simbólico que lleva este supuesto objeto inocente.

Modelo y elementos del proceso de comunicación

Para este análisis nos apoyamos en el modelo propuesto por Rodríguez Diéguez, recordando que se revisaron múltiples modelos de comunicación (principalmente de información), pero seleccionamos éste por que se vincula con la actividad educativa donde: “El proceso por el cual se generan estímulos físicos para que lleguen a un destino y provoquen determinadas situaciones psíquicas, no es más que la operación informacional que llamamos comunicación.”⁹²

Este proceso se puede explicar por múltiples planteamientos o modelos, dentro de los cuales existen unos tan generales como el empleado en cibernética, y otros mucho más sofisticados como el que emplearemos en este caso.

⁹² José Luis Rodríguez Diéguez, *op. cit.*, pp. 10.

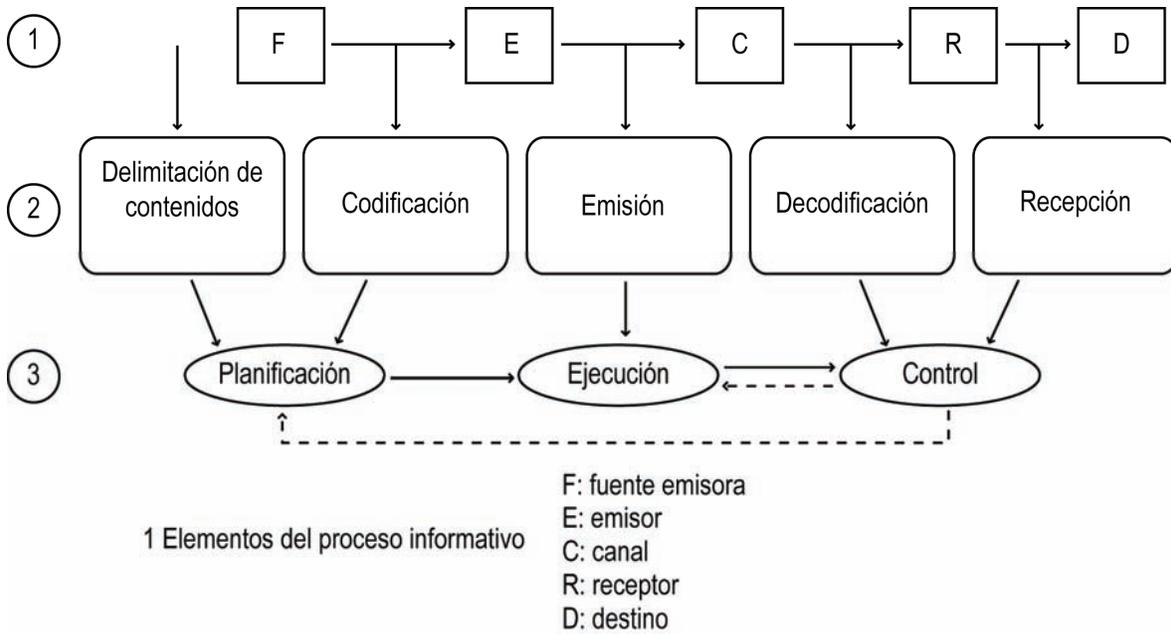


Figura 3.3 Modelo comunicativo. Las operaciones que han de efectuarse en un proceso informativo —delimitación de contenidos, codificación, emisión, decodificación y recepción— son asimilables a las tres clásicas funciones técnicas de una empresa o actividad humana: planificación o programación, ejecución y control o evaluación.⁹³

La descripción de este modelo se revisó anteriormente, por lo que sólo traemos el cuadro nuevamente y recordamos que este acercamiento también incluye una incursión en diversos códigos implícitos en la muñeca (como Canal), lo que nos permite considerar relaciones entre la muñeca (o parte de ella) como significativa, esto se revisará en sus respectivos apartados.

Ahora pasemos a señalar los componentes de nuestro modelo de comunicación en Yasmin:

Fuente emisora: La compañía *MGA (Micro Games of America) Entertainment, inc. 16300 Roscoe Blvd. Van Nuys, CA 91406 USA*. Esta empresa no era muy conocida, más bien era considerada pequeña, sonada por la línea de juguetes *LittleTikes* para niños pequeños. En 2001 lanza las muñecas *Bratz* y gracias a su gran aceptación le permitieron ser, para el 2004, la compañía de entretenimiento con el más grande crecimiento de clientes en el mundo.⁹⁴ Recordando que se ha convertido en la “marca de estilo de vida” (*life stile brand internationally*) más vendida en varios países.

Emisor: La idea original es atribuida a un diseñador de Mattel, Carter Bryant, y el diseño de la muñeca (que es el mismo para toda la serie) se encomendó a Paula

⁹³ Véase figura 11 en *ibidem*, pp. 16.

⁹⁴ MGA Entertainment announced today that it remains the fastest growing consumer entertainment company in the world (1/7/2004) http://www.mgae.com/press_releases/press_releases.asp

Garcia (EU); Carter Bryant (EU) y Margaret Leahy (EU). Así como el registro de los productos.⁹⁵

Canal: La muñeca como canal de distribución implica jugueterías, centros comerciales, tiendas departamentales y tiendas especializadas. Tiene la característica de contar con anaqueles propios para toda la línea *Bratz* apoyada con soportes impresos (carteles, pendones, banderines, etc.), la muñeca en sí abarca: el empaque, la muñeca como objeto, la muñeca como representación de la figura humana, el discurso verbal y visual de su publicidad, así como la producción (independiente a la muñeca), en otros medios de comunicación con su misma imagen y marca (Programas de tv, películas en DVD, juegos de video, producciones cinematográficas, etc.).

Receptor: El juguete se recomienda para niños (no se especifica género) de 6 años en adelante y por contener piezas muy pequeñas no se recomienda para menores de 3 años. Como revisábamos durante nuestra exploración del juego, el infante de esta edad tiene determinadas características, así como ciertas preferencias de juego, así que sólo recapitulemos:

- Desarrolladas ya las habilidades motoras generales e interés por desarrollar la motricidad fina (manos y ojos)
- Establecido el juego simbólico e inicios de los juegos socialmente reglados
- Finales del Periodo Operacional Concreto e inicios del Periodo Operacional Abstracto
- Periodo de representación de Realismo Voluntario
- Finales del Periodo de Aceptación de Valores e inicio del Periodo de Identificación de Valores
- Comienza la edad escolar

Así que nuestro receptor tiene cierto nivel de desarrollo y se encuentra en una etapa de su vida en que se inicia la independencia de los padres (adultos cercanos) por la búsqueda de los semejantes de edad, así como el aumento en su margen de recepción de información, además forma su criterio respecto a la aceptación de las reglas. Estos nuevos marcos de intercambio de información parten del hecho de que el niño está listo (física, intelectual y emocionalmente) para aprender de lo que ve, escucha y entiende, por ello comienza a ir a la escuela y prefiere la compañía de otros niños.

Destino: Esta intención es inicialmente el goce y entretenimiento del pequeño dentro de un juego de tipo simbólico donde la muñeca se convierte en un personaje producto de la imaginación y es transportado a un mundo lleno de referencias de su mundo empírico, pero en el plano de la ficción. También puede compartir esta experiencia con amigas que tengan muñecas similares y jugar más allá de lo que su entorno material les permite, llegando, a través de su muñeca, a su edad adulta y convivir en otros mundos en parte fantásticos, pero siempre con referentes reales.

⁹⁵ Patente No. US D550, 288 S. Septiembre 4 de 2007.

Pero, como veíamos con Díaz Vega y sus tres hipótesis sobre el origen del juguete,⁹⁶ éste también puede ser hecho para el aprendizaje vicario (por sustitución de un modelo ausente) o el aprendizaje intencional. Esto nos lleva a anticipar que el destino del mensaje (muñeca) puede tener una función educativa, tanto por una imitación no evidentemente expuesta u otra evidentemente anunciada. Esto último sin tener que llegar al plano de lo involuntario, inconsciente, fortuito o accidental de la elaboración de estos materiales.

Ahora determinemos los operantes del proceso informativo.

Delimitación de contenidos: Esta primera delimitación de lo que se comunica en si, parecería ambigua y subjetiva, pero mejor revisemos el caso como si fuera muy amplio: abarca los contenidos del empaque, la muñeca como figura de plástico, su ropa y todo el discurso textual que involucra. Pero en este estudio nos abocaremos a la muñeca en si, dejando de lado el empaque.

Codificación: En este caso el contenido, lo que se quiere decir con la muñeca en si, se cifra en los códigos que permite el canal, es decir lo referido al medio impreso del empaque; la muñeca como objeto y lenguaje corporal de la misma como representación de una figura humana. Esto nos lleva a seleccionar solamente algunos elementos para su análisis, con énfasis en el discurso visual de la muñeca (su anatomía, gesto y simbolismo corporal).

Emisión: Es el acto de venderla, o de llevarla al punto donde pueden comprarla. Podrían considerarse el conjunto de emisiones (publicidad y producciones independientes) que involucren a la muñeca, pero serían emisiones de la marca en general.

Decodificación: En este caso como en los impresos, la decodificación como acto de presentar la información a un posible receptor no se realiza por un mediador (medio) que descifre el mensaje, sino que el mensaje se reproduce previamente en grandes cantidades y se reparte en distintos puntos, de manera casi simultánea, esto convierte a la decodificación en una reproducción y distribución material, no electrónica ni digital. Aun cuando la importancia de otros mensajes de acercamiento (comerciales, carteles, etc.) sea considerable en la interpretación y distribución del mensaje.

Recepción: Es el momento en que el mensaje llega al receptor y logra o no su cometido, en este caso sería la presencia de la muñeca en la tienda y si logra o no ser comprada, pero como revisábamos antes la muñeca muchas veces fue presentada por medio de otro canal (TV por ejemplo) haciendo que ésta sea ya conocida e incluso deseada.

Para comenzar este análisis iniciamos a partir de los mensajes que llegan directamente a las pequeñas y también a los compradores, como son los nombres, las marcas, las líneas y la frase publicitaria.

⁹⁶ Véase Capítulo 1, apartado *Definición y origen del juguete*.

Los nombres que se utilizan para estas miniaturas son importantes, insinúan su nacionalidad, y por otro no cuentan con apellido, además de que nos indican la forma en que las piden las pequeñas o cómo encontrarlas en las tiendas.

El producto de *MGA Entertainment, Inc. Bratz*, es un grupo de cuatro personajes: Yasmin, Jade, Sasha y Cloe. Unidas bajo la consigna de:

“Apasionadas por la moda”

El nombre *Bratz* (*brats*) es el mal plural del término inglés *Brat* que en español equivale más o menos a malcriado, mimado, infantil, etc. se utiliza para los niños mimados y caprichosos, efectivamente eso son las *Brats*, caprichosas jovencitas, que bien podríamos decir “fresas”, el plural con la letra “z” podría entenderse como un acto de rebeldía, ellas admiten ser unas malcriadas con un toque de originalidad, además se convierte en una constante en la nomenclatura de sus líneas (*Sportz*, *Bratz petz*, *Adventura Girlz*, *Diamotz*, etc) permitiendo identificarlas por una “z” al final, es su forma de darle su toque a todo.

En un principio la campaña publicitaria preguntaba: *¿Quieres ser una de ellas? Seguido de Bratz. Apasionadas por la moda.* Cuando menos después de saber que significa la palabra muchas jóvenes no quieren ser una de ellas.



Figura 3.4 *Bratz*. Imagen de las 4 muñecas *Bratz* de MGA de la serie *Flower Girlz*.⁹⁷

⁹⁷ *MGA Entertainment, Inc.* <http://www.bratz.com/index.php?section=product&category=core&season=sp09> [consultado 21 de mayo 2007].

Una *Bratz* es apasionada, éste es un calificativo propio del estereotipo femenino; el giro hacia la “moda”, indica lo novedoso. Vemos como estas chicas tienen el interés en lo novedoso, en consumir la moda, ya que la moda desde su antecedente el Fashion se entiende como los gustos poco duraderos en la vestimenta de los nobles que buscan imitar a los más poderosos. Más adelante cuando revisemos la figura corporal de una muñeca, de Yazmin, encontraremos coincidencias del adjetivo “apasionadas” pero con otro sentido.

Retomemos los nombres de estos personajes, Yasmin, Jade, Sasha y Cloe, estos nombres no suenan tan anglosajones como los que nos presenta Mattel (Barbie, Ken, Kelly, Cheelse, etc). Yasmin (Jazmín) es un nombre de origen hebreo, jazmín que incluso lo utilizamos para una flor (de origen persa, flor de la esperanza), Jade es un nombre de origen asiático; mientras Cloe es un nombre de origen griego (“Nombre dado a Deméter como diosa de las mieses verdes, y muy celebrada en primavera.”). No es fortuito ya que cada uno de estos personajes muestra un color de piel diferente, relacionados con los grupos raciales de los EU (figura 3.4). Además esto explicaría porque es una de las muñecas más vendida en varios países. Para acercarnos a un contenido no tan evidente como el textual, tenemos que seleccionar qué puntos de análisis se van a considerar. Primeramente recordando que para el niño o niña un muñeco no es un objeto de plástico, sino que se convierte en toda una persona y el pequeño proyecta todos los atributos de que puede: personalidad, nombre, experiencia e historia. Por ello nos acercaremos a la muñeca y su contenido como una representación de un ser humano.

3.2 La muñeca, rostro y simbología de su cuerpo

La muñeca su cuerpo y rostro

Nuestro objeto de estudio, Yasmin, será blanco de una interpretación de sus rasgos físicos con el fin de relacionarlos con ciertos atributos de personalidad. Muchas de estas teorías, como revisábamos, pueden ser muy cuestionadas y muchas veces relacionadas con una dimensión esotérica, pero lo que es cierto es que estos principios se utilizan para la personificación física de los personajes de animaciones, historietas, videojuegos, etc. Todas estas relaciones se han convertido en un código de los medios de comunicación que nos permiten reconocer a los villanos o héroes, a la víctima y a la heroína, con solo mirarlos, y que peculiarmente están presentes en esta muñeca.

Seleccionamos analizar a una muñeca como si fuera una persona real, con hincapié en la apariencia física, tanto del cuerpo como del rostro, ya que: “El rostro que adquirimos y la manera de llevar nuestros cuerpos no solamente tiene el sello de nuestra cultura, sino que al mismo tiempo posee nuestro propio sello. Es una de las formas que tenemos para indicar a la sociedad si merecemos o no su aprobación.”⁹⁸

⁹⁸ Flora Davis, *La comunicación no verbal*, Alianza, España, 1973 (Edición en México 1986), pp. 56.

Esta propuesta es muy debatible, a esto Knapp dice: “En otras palabras, un estereotipo puede ser más exacto de lo que nos gustaría admitir. Lo que quiere decir que puede haber alguna razón, aparte del prejuicio caprichoso que aplique el estereotipo.”⁹⁹

Configuración Corporal

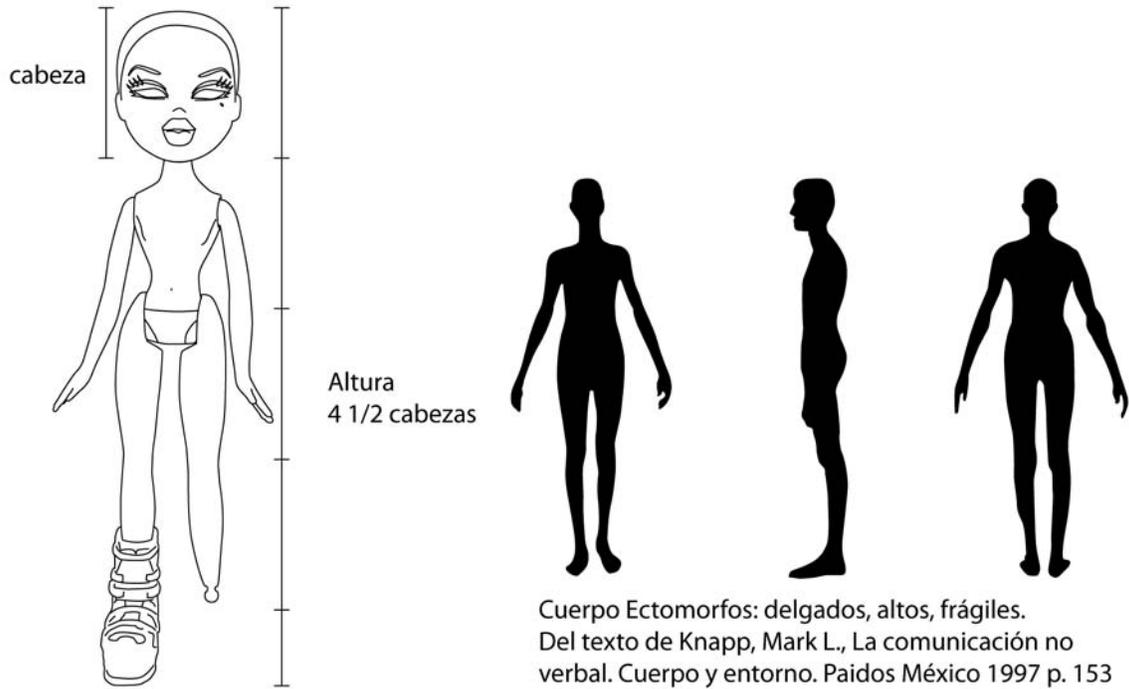


Figura 3.5 Yasmin cuerpo completo. La proporción del cuerpo y la altura con respecto a la cabeza (4 ½) puede tomarse como un infante. A pesar del cuerpo de una adolescente. En relación con la clasificación de Knapp es un cuerpo Ectomorfo.

Partamos con la **configuración corporal**. Mark L. Knapp propone tres configuraciones del cuerpo y le atribuye determinados rasgos psicológicos, (vemos que Yasmin bien puede ser clasificada como un cuerpo *ectomorfo*), los cuales se caracterizan por ser altos, delgados, con hombros estrechos y en las mujeres por tener torsos estrechos y caderas poco acentuadas (figura 3.5).

A estos cuerpos esbeltos y alargados se les dan algunos de estos rasgos de personalidad como:

Aislado, tenso, ansioso, reticente, autoconsciente, meticuloso, reflexivo, preciso, considerado, tímido, torpe, frió, suspicaz, introspectivo, serio, diplomático, sensible, apartado y de temperamento apacible. Todos estos adjetivos son muy amplios y otros incluso ambiguos y contradictorios, por lo que serán tomados aquellos que sean reforzados en el resto del análisis.¹⁰⁰

⁹⁹ Mark L. Knapp, *op. cit.*, pp. 158.

¹⁰⁰ Véase cuadro 5.2 en *ibidem*, pp. 154.

Con este primer acercamiento general de la configuración del cuerpo, vamos ahora a revisar lo que corresponde a sus proporciones. Un adulto promedio tiene una relación de 8 a 7 cabezas (en promedio) y al salirse de este esquema tienden a verse o muy bajos o demasiado altos. Partimos de la relación de altura/cabezas, una muñeca es una representación a escala, no podemos relacionarla con la altura, y por ser una representación estilizada (con rasgos exagerados) no podemos utilizar una escala racial o local.

Yasmin tiene una relación de cuatro cabezas y media, (tiene la proporción de un niño de dos años) esta proporción le da una apariencia infantil, aunado a su rostro redondo que bien podría relacionársele con la infancia (tanto animal como humana). Este personaje “aniñado” tiene un cuerpo delgado pero además con indicios de adolescencia, tiene el busto poco desarrollado, las caderas insinuadas pero no muy desarrolladas. Esta aparente ambigüedad nos hace pensar que es una adolescente pero para presentársela a las niñas la disfrazan de infante y pueden lograr más fácilmente una identificación.

Otro rasgo acentuado son los pies, en un principio el desequilibrio evidente entre la cabeza y el cuerpo la convierte en una figura sumamente inestable, a ello se contraponen unos grandes pies, que la dotan de la propiedad de mantenerse en pie, a diferencia de sus antecesoras.

El rostro

Una de las partes más importantes del cuerpo en la comunicación humana es el rostro, ya que es la presentación de nosotros, habla de nuestro antecedente, de nuestro presente y de nuestras aspiraciones, contiene nuestro estado de ánimo. En muchos casos, es donde radica el “atractivo” de las personas que *“A pesar de que no es raro encontrarse con máximas acerca de que lo único que cuenta es la belleza interior, la investigación sugiere que la belleza exterior, o atractivo físico, desempeña un papel muy influyente en la determinación de las respuestas en una amplia gama de encuentros personales.”*¹⁰¹

Antes de determinar si es o no atractiva nuestra muñeca, tendríamos que ver que otras interpretaciones podemos encontrar del rostro humano, para ello utilizaremos las teorías que recapitula Alfonso Granda Aspra en su texto *Fisiognomía*, donde como revisábamos es un campo de conocimiento que intenta relacionar los rasgos físicos de las personas con algunos aspectos de la personalidad. Para ello nos auxiliaremos de algunas ilustraciones que referiremos, además de ir realizando un vaciado de datos que retomaremos al final del análisis. Recordemos que el trabajo de Granda y otros investigadores del lenguaje corporal aseguran que no es para estudios esotéricos o hablar de cómo son las personas, más bien explican el *código*, un tanto genético otro tanto empírico, que generamos y participa en las primeras impresiones de las personas. Además este “código” es el que nos permite reconocer

¹⁰¹ *Ibidem*, pp. 144.

a los participantes de algunos discursos visuales (cine, comic, tv, etc) e identificarlos como protagonistas, “el bueno” o “el malo”.

El rostro, sistema ternario. Como revisábamos el rostro tiene que ser primero que nada analizado en general, y referido respecto a sus proporciones, dividiendo en tres el rostro (figura 3.6) donde se reflejan los principios de la vida humana y se interpreta así: la zona superior corresponde a la vida intelectual; la zona media a la emocional; y la inferior a los instintos naturales. El aparente acento a la zona inferior en balance con la superior crea este desequilibrio con lo emocional y espiritual en la vida de Yasmin, lo que designa a una persona inteligente e impulsiva, pero poco susceptible a las emociones, a veces se les considera como gente **astuta**.

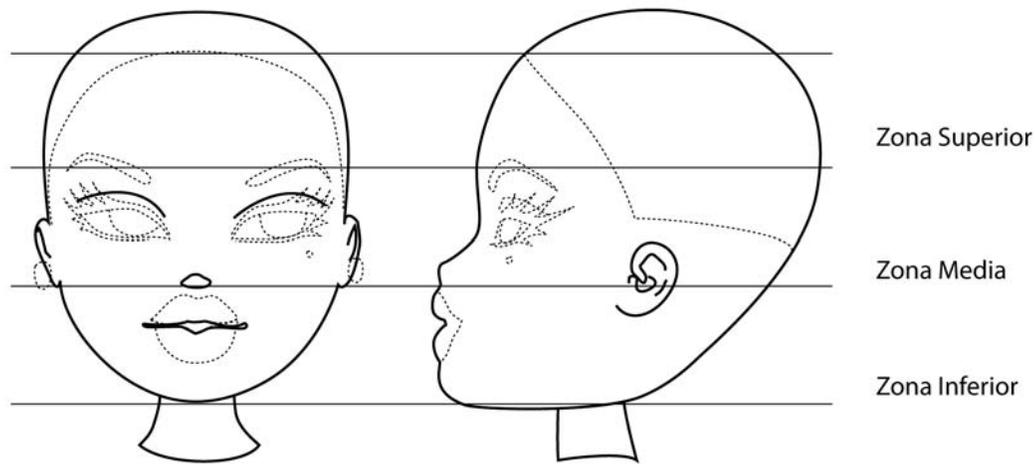


Figura 3.6 El rostro, sistema ternario. El acento en la zona inferior del rostro indica un predominio de los instintos naturales en la personalidad del sujeto, por encima de la actividad intelectual (z. superior) y afectiva (z. media).

La frente y el intelecto. Comencemos a particularizar, la frente como veíamos aquí arriba, contiene la dimensión intelectual, así que subdividiendola (figura 3.7) tenemos que nuevamente tres zonas y para verificar su grado de importancia se sigue la siguiente relación arco-concavidad-arco, así entre más acentuado esté el arco en la primer zona más predominante es dicha característica, y entre más cóncava en la segunda zona más importante se vuelve, y así corresponde a la siguiente. La primer subzona tiene que ver con la idea superior, la creatividad, la teoría origina; la siguiente subzona, la media, le corresponde la parte racional y lógica, la que concreta las teorías y la convierte en planes; la tercer subzona es la que se asocia con el acto empírico, la realización. Por ello la lectura de Yasmin sería que puede lograr ideas creativas e innovadoras, pero que no puede concretarlas y mucho menos realizarlas, vive en la fantasía y la imaginación.

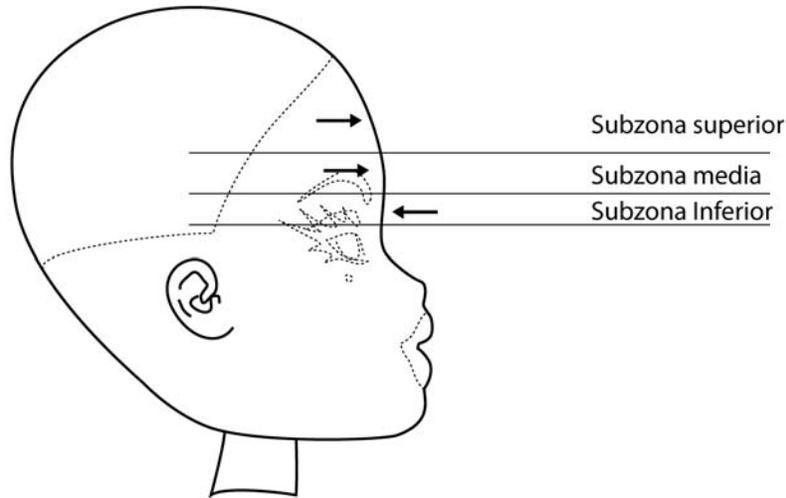


Figura 3.7 La frente y el intelecto. La frente misma se divide en tres para describir las preferencias intelectuales, la interpretación de esta frente indica un predominio de la imaginación e ideas creativas, pero una dificultad para razonar dichas ideas en proyectos concretos (retracción en zona superior), así como poco interés en la ejecución de dichas ideas (ausencia de concavidad en la zona media).

El cráneo y la teoría de Huter. Análoga a la teoría del rostro, busca localizar la importancia de los tres principios de la vida en el cráneo y parte de la división de éste (figura 3.8), la relación es muy similar, primero (a) la parte intelectual; después (b) la parte emotiva; para finalizar (c) con lo instintivo. Aquí el predominio de lo instintivo es más evidente, no solo por las dimensiones, además por lo prominente de la zona, ahora lo intelectual queda rezagado.

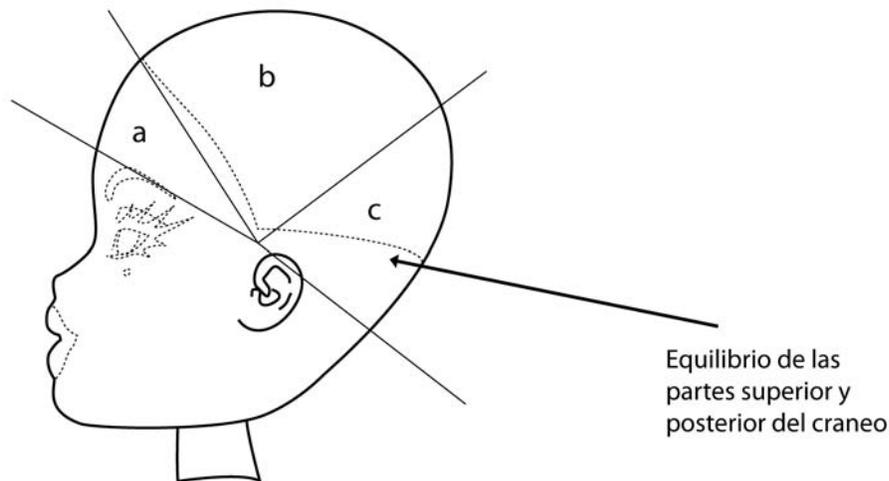


Figura 3.8 El cráneo y la teoría de Huter. La teoría de Huter divide el cráneo en tres, una relacionada con la razón y el intelecto (a); otra con el amor y el afecto (b) y finalmente otra relacionada con los instintos naturales (c). Aquí encontramos una desproporción del intelecto frente a lo emocional y lo instintivo, que se encuentra privilegiado.

El perfil adelantado. Ya se describió el perfil adelantado y vemos como Yasmin reúne las características esenciales (Figura 3.9) de éste, lo que la describen como dinámica, gustosa de la novedad, rechazando los métodos y lo tradicional.

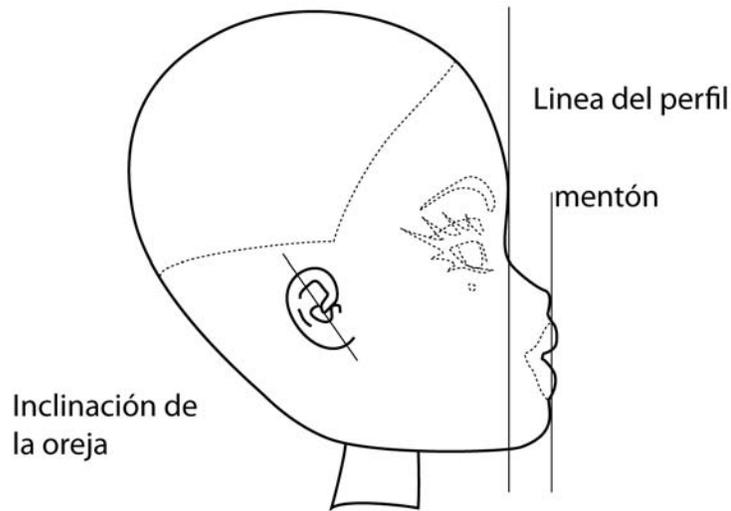


Figura 3.9 El perfil adelantado. Un perfil adelantado tiene una tendencia al movimiento, a lo impulsivo, rechazando todo método, prefiriendo el cambio y la novedad.

La nariz y la personalidad. La nariz es uno de los elementos más significativos del rostro, dice mucho de la persona, lo que nos lleva a analizarla desde varios puntos de vista. Por un lado sus curvas (arco-concavidad-arco) (Figura 3.10) permiten revisar la personalidad en lo que es: voluntad, freno moral e impulsos naturales. El tamaño, tanto alto como ancho. Así sus pequeñas dimensiones están vinculadas con la fragilidad y lo sumisa, mientras que el perfil habla de una persona con poca voluntad, sin freno moral, con dominio de lo instintivo y de pensamiento frío, superficial y opuesto a lo sistemático.

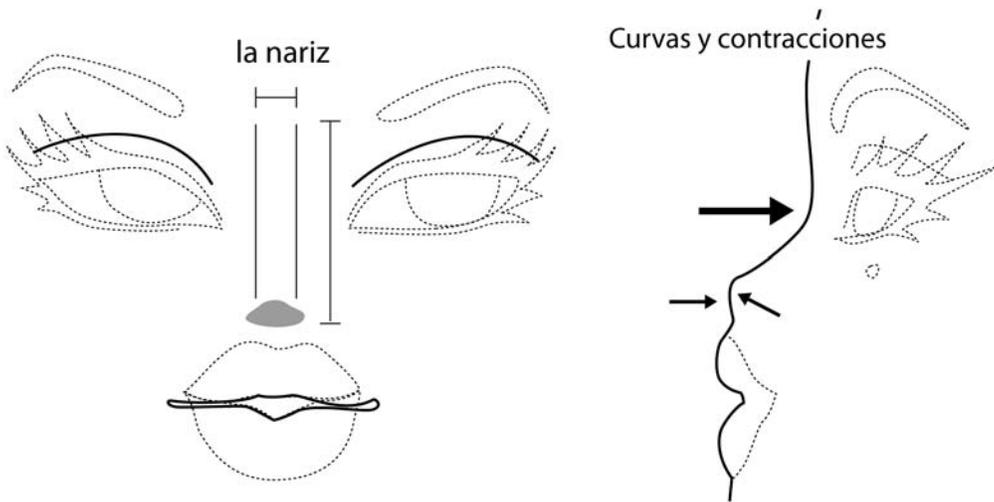


Figura 3.10 La nariz y la personalidad. La nariz tiene un cuerpo estrecho y una altura relativamente pequeña, mientras que las curvas del perfil muestran solo una concavidad y una terminación respingada. Este perfil denota frialdad, imperio de lo instintivo e intereses económicos, así como debilidad y fragilidad.

El ojo ventana al interior. Es probablemente el más polisémico de los elementos faciales, está vinculado con la vista y la inteligencia; también se le interpreta como la entrada y la salida de información; además de ser importante en el gesto y expresión de las emociones. Se consideran las cejas, la forma y tamaño de los ojos, la separación entre ellos, párpado e iris (Figura 3.11). Por lo que en resumen los elementos más importantes que tenemos son: la separación entre los ojos (menor de lo proporcional, o sea la misma distancia que el ancho de uno de los ojos) se toma como timidez e inseguridad; los ojos grandes denotan inteligencia y curiosidad, inocencia y facilidad de asombro; mientras que las cejas refuerzan la ingenuidad de la expresión; contrapuesta a la mirada creada por el párpado y el iris cortado por la mitad, de una mirada cautivadora y coqueta, misteriosa como si algo ocultara. Por otro lado esta mirada entre cerrada y abierta es como si “la ventana al alma” estuviera igualmente semiabierta, es decir está distanciada del exterior y a la vez no nos deja ver su interior completamente.

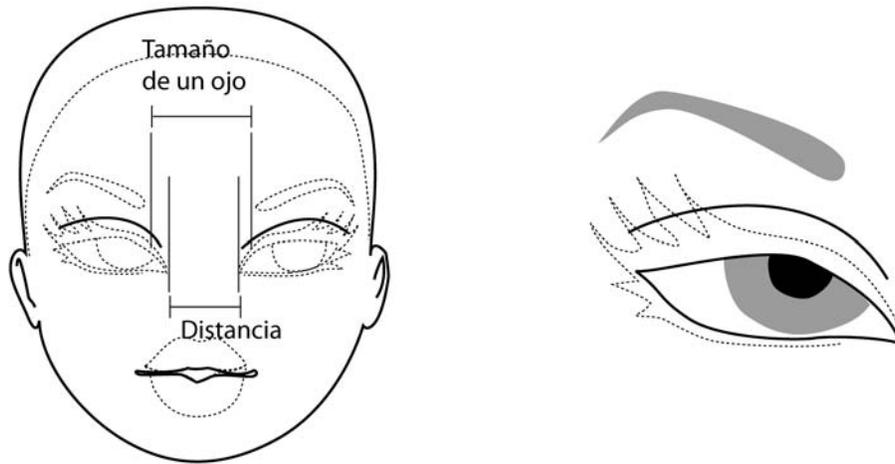


Figura 3.11 El ojo ventana al interior. Como podemos ver la separación proporcional entre ojo y ojo está disminuida, propio de la timidez, pesimismo e inseguridad. El estudio del ojo incluye su tamaño relativo, el iris y pupila, el párpado y la ceja, caso donde se forma la mirada. En este ejemplo una mirada coqueta, misteriosa, incluso ausente, delicada, pero a la vez seductora.

La boca, vida instintiva. Este elemento facial está relacionado con los instintos y necesidades naturales. Esto incluye el ancho de la boca, la forma y dimensiones de los labios así como su prominencia (figura 3.12). El ancho de la boca se le relaciona con la experiencia, pero esta muñeca tiene un ancho de la boca relativamente menor, dando esa sensación de inocencia y poco experimentada. Mientras que los labios son carnosos y grandes (muy exagerados) propios de una boca gustosa de los

placeres culinarios y sexuales, de una persona apasionada y sensual, además de tener una expresión y coloración de una boca lista para besar. Otros atributos que tienen estos labios es que son propios de personas tiernas y que les gusta atraer la atención.

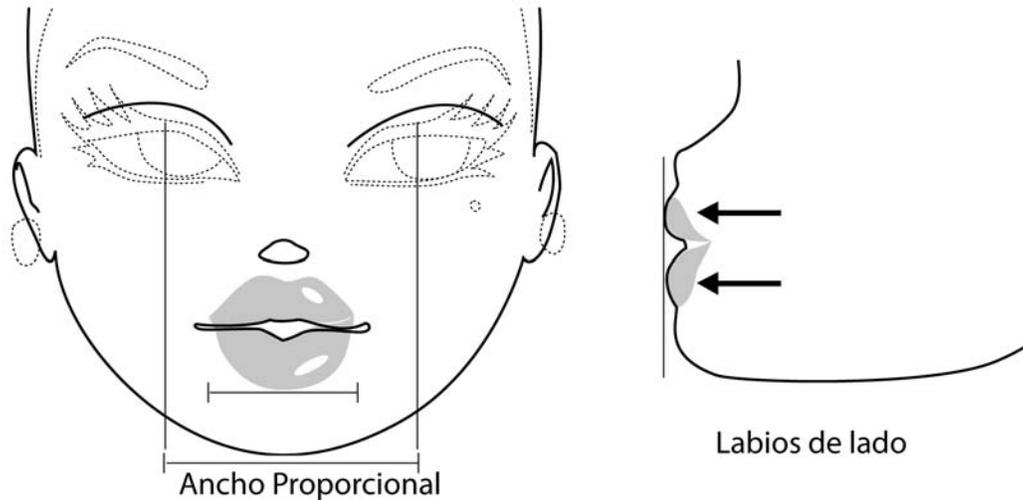


Figura 3.12 La boca, vida instintiva. La boca se relaciona con todo lo instintivo y la experiencia, en este caso proporcionalmente es una boca estrecha, lo que se entiende como poco experimentada o ingenua, sin que decir. Mientras que lo carnoso de los labios está vinculado con lo sensual y el sexo, relativamente el labio más exagerado es el superior que se interpreta como ternura, bondad, ambición y gusto por la popularidad.

La oreja y la calidad del alma. La oreja es un órgano externo muy complejo, también es muy variado en formas, tamaños y disposiciones, pero en el caso de Yasmin la oreja es muy pequeña y está tan simplificada que sería imposible determinar componentes como el lóbulo o su separación respecto al pabellón (Figura 3.13). En este caso lo más destacable es el tamaño relativamente pequeño y su posición por debajo de la línea de la nariz. El tamaño de la oreja se relaciona con la seguridad de las personas, en este caso significa que es alguien inseguro y propenso a la fatiga prematura. En el caso de las personas cuyas orejas se encuentran por debajo de la línea de la nariz, se les atribuyen intereses materiales y realistas.

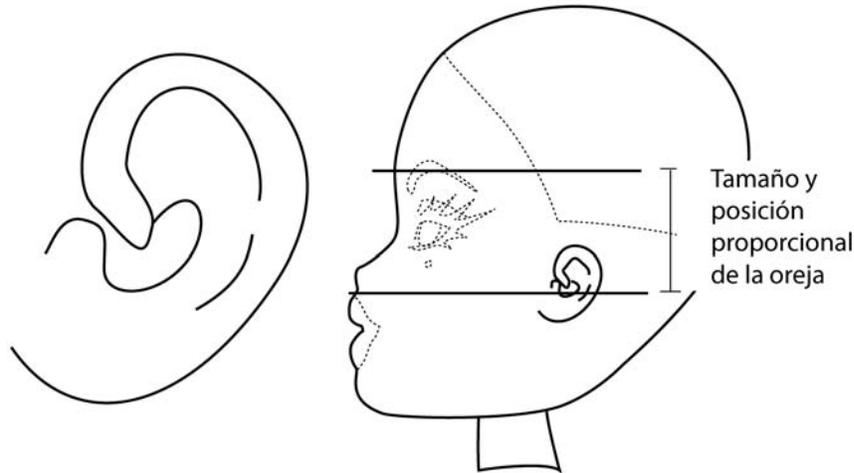


Figura 3.13 La oreja y la calidad del alma. La oreja relativamente es muy pequeña y acentúa la debilidad de espíritu. Mientras que la inclinación (junto con el perfil) se asocia con lo emotivo y la falta de freno. La ubicación muy debajo de lo normal habla de un interés por lo material y lo económico.

Ahora bien, una vez revisados estos principales elementos podemos verificar que algunos elementos se contraponen, y otros se refuerzan. Estas primeras impresiones sobre el análisis del rostro bien pueden ser dispares, pero bien son más las coincidencias, ahora veamos una lista de los rasgos de personalidad más destacables, tenemos:

- Astucia
- Materialismo
- Impulsividad
- Emotividad
- Fragilidad
- Timidez
- Sensualidad
- Misterio
- Pasión

Simbología del cuerpo humano

Dentro de este análisis seguiremos la propuesta de Pierre Guiraud en su breve tratado de *El lenguaje de cuerpo*, donde atribuye una serie de significados a distintas partes del cuerpo.

La cabeza. Revisamos toda una lectura entorno al rostro, pero la cabeza por si misma es la sede del conocimiento, una gran cabeza es también propia de la infancia, es la actitud frente a las cosas, por ello decimos cosas como: “es la cabeza del grupo”.

En este caso Yasmin tiene una gran cabeza muy redonda, lo cual la dota de un aspecto infantil, pero su gesto no es de sumisión (con la cabeza baja) mas bien es segura y altiva, es alguien que “usa la cabeza” no la fuerza.

Las manos. El estudio entorno a la mano es muy extenso, se habla incluso de la disciplina de la interpretación de la mano, la **Quiromancia**, pero ahora sólo nos enfocaremos a estudiar la mano de nuestra muñeca, en este caso se habla de una mano de forma cónica (figura 3.14), tiene forma de pala y es pequeña con respecto al cuerpo (debe medir poco menos que el rostro), este tipo de mano es considerada como la “mano bonita”, una mano delicada y propia de las actividades sensibles. Por otro lado, la mano se vincula con la capacidad de acción, “meter las manos”, “manos a la obra”, aquí se consideran la palma y los dedos, las manos delgadas y de falanges largas se consideran manos de trabajo sensible y sofisticado, mientras que las manos anchas y de dedos cortos y pequeños se les consideran manos de artesanos, manos de trabajo minucioso. Aquí Yasmin tiene una mano muy pequeña con una palma estrecha y con dedos largos.

También, se vincula a la mano con la idea de poder y la noción de aprehensión, la primera manifiesta en casos como “mano de Hierro en guante de seda”; “gobierna con mano dura” todas estas frases hablan de la mano y como ejercen poder y castigos. En contraparte, la aprensión se vincula con la ambición o la trampa, “juego de manos es de villanos”, pero aquí la mano y gesto que revisamos es más que nada delicada y tramposa, está extendida como si quisiera algo, ya que puede ser una mano para dar (premio) o quitar (castigo) aquí está presente esa misma ambivalencia que encontrábamos en el rostro, delicada pero seductora. Es una mano que no trabaja pero que si consigue.

Recordemos que un gesto de coquetería con la mano es mostrar la piel de la muñeca, gesto que puede lograrse con la mano de Yasmin. Es mano frágil, pero con gesto seductor. Pero cabe señalar la ausencia de uñas largas o pintadas, esto sigue recordándonos que no es una adulta, más bien es una joven.

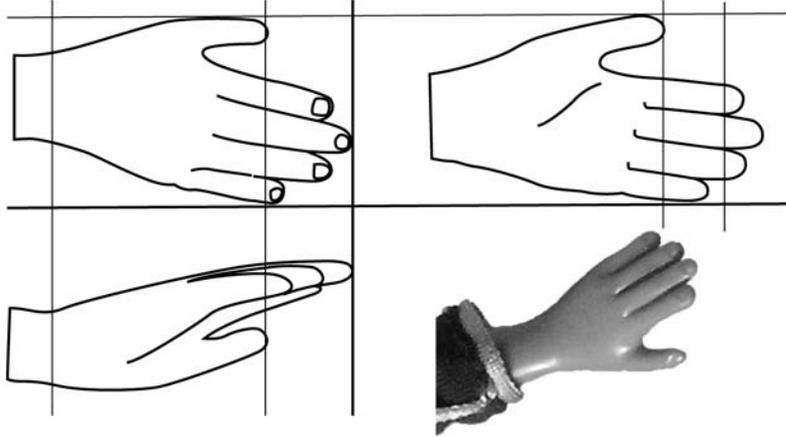


Figura 3.14 Mano de Yasmin.

El pie. Éste es un punto que puede causar conflictos y múltiples interpretaciones, como veíamos el pie es uno de los rasgos más exagerados en el caso de las muñecas *Bratz*, sus grandes pies le dan la característica de poder mantenerse de pie por si solas. Esto es importante, ya que los pies son el sustento de todo el cuerpo, son la base del todo, “voy a poner en pie”, es decir, estas muñecas son personas independientes, no necesitan de nadie que las sostenga. Por otro lado, también se habla del pie cuando se logra algo o se conquista, por ello es importante “el primer hombre que caminó en la luna”, “quien ponga un pie...”, etc. podemos entender que esta muñecas tienen esa capacidad y pueden lograr grandes objetivos.

Otra interpretación es el pie como una parte erógena del cuerpo, quizá es más evidente en culturas como China, África o Asia, pero aún aquí los zapatos abiertos y los pies femeninos muy pequeños se consideran atractivos. No en vano esta muñeca cuenta con una serie muy importante de calzado donde no son raros los zapatos abiertos.

Ahora, hablemos del hecho de que esta muñeca se cambia el pie no el zapato (figura 3.15), es decir que todo su sustento y capacidad de logro es un mero accesorio, es decir es sustituible, intercambiable y se puede comprar, lo que significa que lo que la mantiene en pie se puede comprar e imitar (la moda).

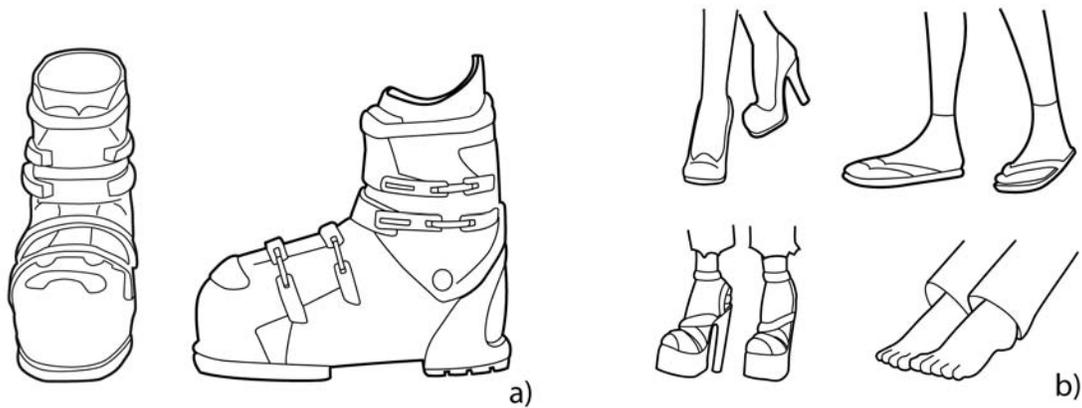


Figura 3.15 posibilidades del calzado para las muñecas *Bratz*: a) zapato de *Yasmin Play Sportz*; b) el hecho de cambiarse el pie le permite usar calzado bajo, zapatillas, botas, plataforma o andar descalza.

Hombros y brazos. Estas partes del cuerpo se relacionan con la fuerza física y el compromiso moral, “lleva un gran peso sobre sus hombros”, incluso con la vitalidad física. Así las espaldas estrechas, como la de Yasmin, se relacionan con la debilidad y la dependencia. Igualmente los brazos delgados tienden a ser considerados débiles. También podrá suponerse que Yasmin no puede con los compromisos, ni con las fuertes presiones o carece de vitalidad, es más las proporciones de su cuerpo (en desequilibrio) ya nos habían hablado un poco al respecto.

El color de los ojos. En este caso particular, ya hay *Bratz* de todos los colores de ojos, Los ojos castaños, pueden ser característicos en los sujetos activos, trabajadores y enérgicos; otros autores hablan de la salud, nerviosismo y sensibilidad, lo cierto es que en este caso el ojo habla más por su gesto y forma que por el color del iris.

El cabello. Para el cabello las posibilidades de significación son diverso, siguiendo a Granda, se puede considerar: El color, la abundancia y naturaleza. Aquí también es complicado hablar en general, ya que las muñecas de esta línea tienen todos los colores imaginados y no se les puede considerar constante, igualmente en lo referido a la naturaleza. El cabello, peinado y color se pueden estudiar mejor por su intención y arreglo que por su naturaleza.

El color de la piel. Es uno de los primeros rasgos que distinguimos de las personas, y se vincula con la herencia racial, el origen y la nacionalidad. Como la colección de *Bratz* incluye: moreno claro, moreno oscuro, blanco y durazno. Podría decirse que es un grupo interracial muy mezclado porque comparte facciones que igualmente no puede atribuirse a una raza en específico. También la piel puede hablar de la salud y estado de ánimo, como en este caso las mejillas sonrojadas nos hablan de cierta agitación o emoción interna.

En este apartado podemos encontrar muy reforzada la ambivalencia femenina de:

- Fragilidad/astucia
- Debilidad/independencia
- Inocencia/frivolidad

Gestualidad y lenguaje corporal

Continuemos con la interpretación de este soporte. Retomando la Comunicación No-verbal en la que se considera a la información que recibimos de una persona que no es expresada en palabras.



Figura 3.16 Yasmin a pesar de que no tiene movimiento propio, sus articulaciones y proporciones sugieren determinadas posturas y gestos. Algunos ejemplos de la muñeca sentada.

No podemos hablar estrictamente de un lenguaje corporal en la muñeca porque no se mueve, no existe esta generación de estímulos o cambio de actitudes. No es tan evidente como las características físicas, pero aun así podemos encontrar insinuaciones de ademanes, movimientos y posturas (figura 3.16).

Dentro de los niveles de significación que puede atribuirse a un movimiento (emblemas, ilustradores, reguladores y adaptadores) nos enfocaremos en descubrir **adaptadores**,¹⁰² ya que sería difícil señalar cualquiera de los otros niveles, en especial

¹⁰² Se considera adaptadores a los comportamientos realizados o moderados para adaptarse al entorno, ya sea para llevarse bien con los demás o complacer a alguien.

si buscamos algún significado preciso, ya que “la mayoría de los movimientos del cuerpo carecen de significado social precisos.”¹⁰³

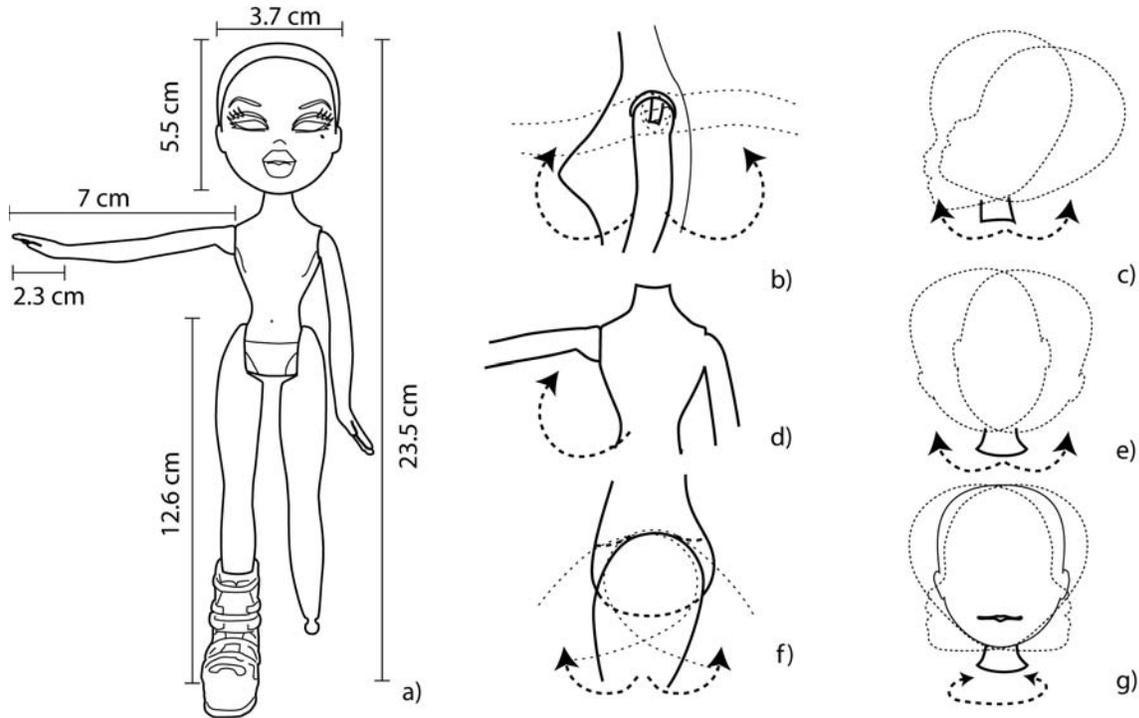


Figura 3.17 Medidas (a) y Articulaciones de la muñeca: Brazos (a) y (d), Piernas (f) y cabeza (c, e, g).

Postura. Por postura entendemos a la relación de las posiciones de todas las articulaciones del cuerpo y el entorno (como está puesta una persona). En el caso de la muñeca será utilizada y dispuesta según su entorno por una persona, pero hay que considerar que Yasmin cuenta con una limitada cantidad de articulaciones (figura 3.17) que pueden sugerir ciertas posturas, recordemos que “ella” puede mantenerse en pie. Podemos suponer que estas limitantes influyen en cómo se utiliza y se deja quieta esta muñeca; tratemos de proponer algunas posturas con ella, pero no todas las combinaciones posibles. Así que exponemos algunas de las más evidentes y congruentes con el gesto del rostro para poder interpretar una generalidad.

Podemos enfrentar un grupo limitado de posiciones con naturalidad, en especial por el ademán de las manos y lo limitado de las articulaciones de los miembros inferiores. Dentro de la selección de poses y si lo sumamos a la expresión del rostro podemos encontrar algunos elementos en común (Figuras 3.16 y 3.18).

De pie

- Poco atlética

¹⁰³ Mark L. Knapp, *op. cit.*, pp. 179.

- Poco flexible
- Poca disposición para iniciar movimiento
- Impersonal
- Indiferente
- Con confianza

Sentada

- Poco flexible
- Indiferente
- Seria
- Impaciente
- Incomoda
- Poca disposición para iniciar una relación personal
- Apática



Figura 3.18 Ejemplos de las distintas posturas que Yasmin puede adoptar con naturalidad.

Si bien podemos seguir buscando más y más posiciones con esta muñeca, o en combinación con otros objetos, o incluso con otro modelo de muñeca de la misma marca, de seguro encontraríamos coincidencias y se corre el riesgo de orientar la

interpretación; por ello se consideraron las más naturales e inmediatas que Yasmin sugirió.

Gestos con las manos. Habíamos revisado que los gestos no pueden aislarse y deben de verse como un conjunto; consideramos a un elemento principal, la mano.

Se continúa con los gestos que puede sugerir Yasmin, los más naturales:

Saludos a distancia con la palma extendida, que si bien es un saludo a distancia es propio de relaciones de confianza en una situación informal.

Manos extendidas y hacia fuera al caminar. Esta posición de manos al caminar es común en jóvenes y da la idea de libertad y confianza; también puede considerarse muy sensual y poco formal.

Una mano lista para acariciar. La disposición de los dedos y las palmas, pueden parecer listas para acariciar, en especial por lo redondeado de las terminaciones de los dedos y lo lisa de las palmas.

Exhibe las muñecas, la flexión de la mano al dirigirla hacia el frente o los lados muestra la muñeca, considerado un gesto de coquetería femenino.



Figura 3.19 El rostro estático de Yasmin puede variar considerablemente su gestualidad.

Gestos faciales. Algunos de los gestos faciales que podemos identificar en Yasmin son considerados de coquetería (figura 3.19). Tenemos su mirada de reojo, con los párpados un poco bajos y que con el movimiento que permite el cuello se puede

lograr una perfecta mirada seductora y espía. Otro gesto es la boca entre abierta y los labios húmedos. Volvemos a citar “*La excitación les dilata las pupilas y les enciende las mejillas.*”¹⁰⁴ Situación presente en esta muñeca. Podemos ver el estado anímico de esta “persona” y como se mantiene constante durante todo el tiempo, y es un rasgo común en todos los modelos de la colección *Bratz*.

Los gestos faciales de Yazmin así como su mano son muy seductores dan paso a la sensualidad, vemos como continúa reforzándose esta ambivalencia de debilidad/astucia, al grado que algunos antropólogos señalan estas características como arquetípicas de la femineidad. Incluso se propone que esta valoración de lo femenino está tan arraigada que se proyecta a grupos sociales, y ver como “Hacia el pasado, la feminización se utiliza para definir la decadencia, la debilidad y la traición.”¹⁰⁵

3.3 La muñeca como objeto

Buscaremos integrar todas las interpretaciones de esta muñeca dentro de un solo soporte. Considerando este objeto lúdico, no sólo como un objeto, sino también un medio comunicativo. Es decir, no sólo consideraremos las **funciones** de este juguete, también encontramos que este objeto tiene un **sentido**, es decir transmite información que no tiene que ver con su finalidad.

Para comenzar resumamos la definición de objeto como “una cosa que sirve para alguna cosa”, lo que nos puede hacer pensar que la creación de un objeto es realmente la finalidad de su uso, o sea el objeto es determinado por su **función**. Además de su función un objeto puede transmitir información que no se relaciona con su finalidad, por ejemplo un objeto puede remitirnos a una época en específico, puede tener un valor especial para cierta persona, o puede tener un valor monetario mucho más elevado que otro con la misma función. Todas estas valoraciones independientes a su función dotan a los objetos de un **sentido**, el cual se amplía con la interpretación subjetiva, es decir un mismo objeto material tiene distinto significado para diferentes personas, o incluso en diferente situación.

Efectividad de Yasmin: legibilidad e implicación

En Yasmin buscaremos determinar parte del sentido que tiene, es decir la veremos como una estructura comunicativa, que transmite información como un signo y como contenedor de signos. Para ello retomaremos el modelo de Objeto-Mensaje que revisamos antes, donde partimos de objeto fabricado con un fin (denotación) pero también está sujeto a una interpretación personal (connotación) que determina su uso, preferencia y valoración del objeto. Es decir tiene una **función** y un **sentido**.

Estas dos dimensiones se pueden seguir desde que un posible usuario entra en contacto con el objeto hasta que lo emplea con el fin previsto. Este uso es lo que

¹⁰⁴ Allan Pease, *op. cit.*, pp. 26.

¹⁰⁵ José Ma. Parceval, *op. cit.*, pp. 50.

llamamos **efectividad**, en la que consideramos dos dimensiones más: la legibilidad y la implicación. La **legibilidad** es la congruencia o antecedente que el objeto tiene en su apariencia con respecto a su función, es decir qué tan clara está su función representada en el objeto mismo. De forma similar la **implicación** es qué tan persuasivo es un objeto para despertar su uso, cómo podemos ver una está vinculada con la función y la otra con el sentido. En efecto, la funcionalidad del objeto así como su capacidad para motivar su uso, será igualmente influida por el contexto (situación, lugar, disposición y necesidad de uso) así como la experiencia previa del usuario-receptor.

Función. En el caso de un juguete el uso de éste para la actividad lúdica de un niño es muy impredecible, ya que ésta se determina precisamente por el uso del juguete. Por ello partamos de que Yasmin fue concebida, fabricada y puesta en venta como un juguete. Se recomienda para niños mayores de 6 años y por contener pieza pequeñas, no menores de 3 años, lo que anticipa ciertas características del posible usuario:

- Desarrolladas ya las habilidades motoras generales e interés por desarrollar la motricidad fina (manos y ojos)
- Establecido el juego simbólico e inicios de los juegos socialmente reglados
- Finales del Periodo Operacional Concreto e inicios del Periodo Operacional Abstracto
- Periodo de representación de Realismo Voluntario
- Finales del Periodo de Aceptación de Valores e inicio del Periodo de Identificación de Valores
- Comienza la edad escolar

Esto nos hace suponer que Yasmin puede ser utilizada por un niño o niña con estas características sin problema y que cumplirá con la función de juguete.

Como habíamos revisado antes un muñeco que representa aun personaje de la vida real ayuda a los niños que proyecten en ellos sus inquietudes como adultos, como vehiculo para expresar sus dudas sobre el mundo adulto y para recrear momentos de su vida que les son significativos.

Habíamos revisado que cuando los niños empiezan a fabricar historias y a jugar con su imaginación, el juego es orientado principalmente por su experiencia, y más por su contacto con las personas. Pero aún así no es descartable el hecho de que los juguetes orienten a los niños a elegir una actividad o una temática.

Yasmin puede utilizarse tanto para jugar solo o acompañado, siempre y cuando se cuente con materiales que les permitan crear un mundo fantástico. El niño o niña está listo para fabricar sus propias aventuras e historias, incluso a compartirlas con otros niños de la misma edad, además ya asiste a la escuela y convive con otros niños de edad similar.

La talla y materiales le permiten a niños de mas de 6 años utilizar este juguete sin ser muy grande o muy pequeño, o inseguro. Podríamos resumir que Yasmin cumple con su “función de muñeca”.

Legibilidad. Como recordábamos, también un objeto debe evocar o recordarnos su uso. En este caso Yasmin tiene: un tamaño determinado, una apariencia infantil y colorida, un empaque-exhibidor, una publicidad donde aparecen jugando con estas muñecas; además de contar con el antecedente de más de 40 años del uso de muñecas similares. Es decir, no sólo las niñas las reconocen como un juguete con solo con verlas, sino que también sus padres, si bien son diferentes al antecedente de Mattel (Barbie), siguen siendo bastante parecidos.

Además, se amoldan a las inquietudes de juego de niñas de su edad: el juego simbólico y el social. Es decir, la niña puede jugar sola con su muñeca y darle una personalidad completa, pero también puede jugar con otras niñas que cuenten con otra muñeca (aquí que la similitud de talla con las muñecas de otras marcas es relevante) aunque no sea de la misma línea. También el uso de ropa y la capacidad de peinarla es importante, ya que el vestir y peinar son muestras de cariño por parte de los padres, y ayuda a los niños a expresar cariño, por lo que el simple hecho de sentir que su ropa es de tela, despierta el deseo de cambiarle la ropa, desvestirla y vestirla. De la misma forma pasa con el cabello, éste despierta la curiosidad por peinarlas, despeinarlas, lavarlas, incluso hacerles un nuevo corte.

Podemos concluir que Yasmin fácilmente puede ser identificada como una muñeca para jugar, incluso insita a determinados usos, como el de cambiarles de ropa y peinarla.

Sentido. Esta dimensión es mucho más compleja, en especial por que se trata de las interpretaciones subjetivas. Aquí retomaremos el conjunto de interpretaciones sobre el cuerpo y el rostro de Yasmin, en esta lista de cualidades más reiteradas.

Siguiendo a ciertos autores y esquemas, la figura de Yasmin se relaciona con los siguientes rasgos:

- Debilidad
- Emotividad
- Impulsividad
- Pasión
- Poca iniciativa
- Timidez
- Inteligencia
- Astucia
- Sensualidad
- Misterio

Agregando que se adapta muy bien a la dualidad femenina de debilidad/astucia que hace de este modelo un personaje que hay que cuidar, por su fragilidad, pero también hay que cuidarse ya que su astucia y misterio lo vuelven impredecible. Recordemos que esto es lo que retomamos del texto de José Ma. Parceval, que parece coincidir muy bien con el análisis del cuerpo, rostro y gestualidad de Yasmin.

Implicación. Esta dimensión de persuasión que se encuentra presente en los objetos y que incitan a su uso principalmente al momento de competir contra las otras marcas. Un elemento muy característico de la serie *Bratz* es su cabeza exagerada y redonda, esta cualidad está muy relacionada con la infancia de los mamíferos, ya que tanto en los bebés humanos como en los cachorros, estos tienden a tener la cabeza proporcionalmente más grande con respecto al cuerpo que cuando son adultos. Esto hace parecer más infantiles a las muñecas *Bratz* logrando identificarse con las niñas, a diferencia de las Barbies que su proporción y fisonomía es de una mujer adulta.

Esta edad aparentemente menor, no es la única cualidad que puede motivar a la niñas a elegir estas muñecas, ya que el rostro de las muñecas *Bratz* tiene las facciones muy exageradas, cosa que facilita reconocerlas o saber su estado de ánimo. Además los pies muy grandes de las *Bratz* les permiten ponerse de pie. La temática que maneja Yasmin es la de una deportista, práctica Ski, una actividad más bien juvenil, nunca parecen trabajar y no tienen más preocupaciones que la moda situación que parece adaptarse más a la vida de una niña.

Esta cercanía en apariencia y temática de Yasmin parece darle un buen nivel de persuasión en las niñas al elegirla para jugar, que directamente se traduce en pedir a sus padres para que se la compren.

Pregnancia. Podemos percibir cierta atracción de los objetos, y esta impresión subjetiva es muy relativa, pero hay que admitir que la primera vez que vimos una *Bratz* impacta, en especial por la exageración de los rasgos y lo extravagante de las vestimentas. En parte por el antecedente de las muñecas antes vendidas (Barbie y Barbara), Yasmin sin duda es mucho más notable que otras muñecas de la competencia. El desequilibrio de los rasgos faciales, la cabeza y los pies, son sus cualidades y en especial nos remiten a ciertos rasgos de personalidad, igualmente exagerados, es decir una muñeca Yasmin puede parecer muy infantil, seductora, frágil y engañosa. No es por nada que estas muñecas parecen extrañas, pero igualmente llamativas.

Podemos ver que esta fuerza de atracción que tiene la *Bratz* se relaciona con su legibilidad e incluso con su sentido y contenido ideológico.

No podemos emitir un juicio de valor o un voto de preferencia sobre las muñecas *Bratz* y su competencia. Pero es evidente que no sólo son objetos para asistir el juego, también son medios de transporte de mucha más información. Este análisis parcial busca ayudarnos a diseñar una nueva muñeca, que igualmente tendrá la función de ser juguete, pero además llevará un sentido, éste no podrá ser monosémico, siempre será sujeto de múltiples valoraciones e interpretaciones.

Niveles semióticos en Yasmin

Siguiendo a Charles Morris y sus tres niveles semióticos, describiremos como Yasmin tiene varios niveles de lecturas, es decir que una muñeca puede ser considerada como un lenguaje escrito, con elementos que se combinan, forman

estructuras nuevas y éstas a su vez siguen combinándose. Incluso podemos encontrar como se relaciona esta muñeca con el ser representado, pero también vemos que al final de cuentas existe una relación con el interprete, o sea con quien utiliza a la muñeca.

Las ramas propuestas por Morris son:

- La sintaxis
- La semántica
- La pragmática

Nivel sintáctico. Este nivel corresponde a las estructuras y leyes que relacionan a los signos empleados, es la parte formal. En el caso de un objeto, la estructura no son palabras y oraciones, son los elementos que la conforman: el tamaño, colores, materiales, proporciones, peso, articulaciones y acabados. Podemos ver que la sintaxis de la muñeca bien coincide con lo revisado anteriormente en la fase de **fabricación** y **función**, los podemos analizar en lo que llamamos **legibilidad**. Estos elementos los hemos revisado anteriormente.

Como veíamos Yasmin tenía una buena **legibilidad**, lo que le permite rápidamente ser reconocida como una muñeca para jugar, recordemos que también considerar la talla de los niños para las magnitudes. Además, otros elementos formales como la ropa, el cabello propician el juego del niño. Es decir, que en este caso los elementos visuales y estructurales están bien manejados ya que es reconocida y resuelta su función.

Nivel Semántico. Ahora consideraremos los significados, es decir, la relación entre signos y referentes, lo que corresponde a las relaciones que hicimos entre los rasgos físicos de la muñeca y las posibles relaciones con su carácter. Corresponde a lo que llamamos el **sentido** de un objeto, las valoraciones y diferencias que tienen significados, no lo funciones. Claro que en nuestro análisis tuvimos que descomponer a la muñeca en rasgos particulares y dotarles de un significado siguiendo a determinados autores, pero la sintaxis y el contexto influyen en los significados, por ellos realizamos la lista de los elementos significados más reiterativos que encontramos. Agreguemos el hecho de considerar que a Yasmin la van a emplear las niñas de 6 a 9 años, por lo que anticipamos en qué tipo de juegos la van a utilizar: en juegos simbólicos y socialmente reglados. Aún sigue siendo una relación parcial entre los elementos formales de la muñeca y los significados atribuidos, ya que no tenemos un total acuerdo, es decir no contamos con un código estrictamente hablando.

Lo que podemos proponer como significados es la lista de adjetivos relacionados con la apariencia de Yasmín, pero el nivel semántico puede ampliarse al utilizarse otros autores o al compárala con otras muñecas, ya que los significados sugeridos por la muñeca varían. Incluso si alejamos a la muñeca de su función de juguete y le damos otro uso, es decir, si cambiamos el contexto, los significados variarán.

Nivel pragmático. Ahora vamos a considerar como se relacionan los significantes con el intérprete, con quien utiliza los signos. Lo que revisábamos acerca de las

preferencias de la niña en una muñeca en vez de otra y cómo la utiliza para jugar sería lo comprendido en este nivel, lo que llamamos la **implicación** y la **eficacia** de un objeto. Como no podemos adentrarnos a la mente de un niño y menos de todos los niños en general, retomaremos las teorías sobre el juego simbólico y el juego sociablemente reglado, que serían las situaciones más comunes en que se utilizaría a Yasmin.

En este caso lo que describíamos era qué Yasmin se convertiría en una persona para la niña, tanto si juega sola y juega acompañada, la cual tendrá características del mundo que la niña conoce y también elementos fantásticos. A esta edad su referencia principal es el medio hogareño y los modelos adultos los padres y familiares muy cercanos, muy poca información de los medios o de sus primeros amigos escolares. Recordemos que los niños pueden crear personajes ficticios y atribuibles características de personas a partir de objetos cotidianos como cucharas, lápices, ramas, botellas, etc., sin necesidad de utilizar un juguete fabricado, recordando que los autores referidos señalan que el juguete se crea durante el juego, no se puede prevenir completamente su uso.

Pero, sabemos que la influencia de los medios y de los juguetes es importante para los niños, ya que se da continuidad a las actividades, es decir los juegos cambian de acuerdo con los intereses de los niños, pero no son abandonados por completo, y si bien es muy debatible cuanta información de esta muñeca es asimilada por los niños, también sabemos que los niños tienden a imitar, en especial a los adultos, y como Yasmin se convierte en un adulto imaginario no sería raro que tratara de imitar su aspecto o mostrara curiosidad por sus actividades. Señalábamos que el origen teórico del juguete podría ser útil para un aprendizaje vicario y un modelamiento de los padres a los hijos.

Los juguetes también tienen la función de mostrar a los niños el mundo adulto, a veces los juguetes son fabricados con este propósito, pero otras veces es inconsciente. “Los juguetes, como tantas cosas, son oscuros mandatos que pretenden modelar a los niños a imagen y semejanza de sus padres.”¹⁰⁶ Por ello, se hizo hincapié en la importancia del seno familiar ya que el niño aprende por imitación.

3.4 Comunicación y aprendizaje en Yasmin

Retomando a Rodríguez Diéguez en su modelo de comunicación y educación colocaremos a Yasmin en alguna de las funciones que los materiales de apoyo pueden tener en la educación. Aclaremos que no podemos hablar estrictamente de un proceso sistematizado de educación, en especial porque no tenemos claramente la intención de modificar una conducta. Pero mucho de la propuesta de este autor puede aplicarse para determinar la posible influencia que puede llegar a tener una muñeca.

¹⁰⁶ Lluïsa Maria Borràs, *El mundo del los juguetes*, POLIGRAFA, Reino Unido, 1969, pp. 13.

Esta relación es producto de comparar al acto comunicativo con el acto educativo, así todo soporte comunicativo, al tener éxito es potencialmente educativo, es decir produce un cambio en la conducta, por mínimo o efímero que éste sea. Por esta razón, al considerar a una muñeca como un medio comunicativo, podemos suponer que puede generar un aprendizaje.

Recapitulemos un poco de lo revisado anteriormente, principalmente en el hecho de que la “imagen” o representación visual ya no es sólo un apoyo a la palabra, puede tener distintas funciones didácticas. Señalamos siete (motivadora, vicaria, catalizador de experiencias, informativa, explicativa, redundante y estética), pero algunas no pueden aplicarse con claridad, en especial por vincularse con el lenguaje verbal. Por ello sólo revisaremos cuatro.

También consideremos las hipótesis sobre el origen del juego, que lo vincula con la formación y aprendizaje en los niños. Amanera de paréntesis distingamos el termino aprendizaje de educación. Por aprendizaje entendamos todo cambio duradero en la conducta por medio de un estímulo externo (experiencia), estos cambios pueden darse de manera conciente o inconciente y suceden todos los días y casi a cada momento, ya que cada suceso provoca un cambio en el estado de un sujeto. El aprendizaje involucra adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes. Las vivencias diarias cambian nuestras conductas, mejoran nuestras habilidades e incluso nos dotan de más conocimiento. La educación, el acto de educar, lo revisamos en el capítulo anterior y lo resumimos así: La enseñanza es un proceso por el cual se busca modificar la conducta de un individuo, esto mediante estímulos externos que pretender lograr determinada respuesta. En otras palabras busca orientar el aprendizaje para determinado fin. El ejemplo más claro de esto son las escuelas que podían tener varias funciones dentro de una entidad, entre ellas adaptar a los individuos a la vida social, para que dicha entidad tenga continuidad.

Para ver como una muñeca puede involucrar un aprendizaje vemos bien como se emplea la muñeca en el juego. Revisábamos que las muñecas están planeadas para el juego de niñas de seis años en adelante, es decir corresponde al **juego simbólico** y al **socialmente reglado**. El juego simbólico es el reemplazo de un objeto por otro que no tiene nada que ver con éste, a no ser en la imaginación del niño, este mismo da paso a representaciones con mayor orden y el símbolo se maneja colectivamente, lo que significa que éste debe quedar unificado para todos los miembros del juego. Lo que abrirá las pautas para que comiencen a imponerse (voluntariamente) reglas en los juegos, el juego socialmente reglado.

Como vemos en estas actividades el niño proyecta, crea personajes imaginarios y aprende a seguir órdenes autoimpuestas y a convivir. Todo esto es producto y proyección de sus experiencias, y recordemos que poco antes la principal y más impórtate fuente de información son los padres, pero también a esta edad es capaz de ampliar su campo de recepción. Ahora aprende e imita de otros entornos, la

escuela, sus compañeros, los medios de comunicación masiva, incluso de los juguetes.

Los niños tienden a seguir modelos de adultos (modelamiento) y aprenden de los objetos que utilizan en la actividad lúdica (aprendizaje vicario), es decir que tienden a imitar y es posible que imiten a esta muñeca, en especial porque ella es partícipe de programas de televisión, películas en las que son personajes que hablan, visten, conviven, etc. También la muñeca, como revisamos líneas atrás, lleva en sí misma información y puede orientar el juego de los pequeños o motivarlos a imitar la apariencia de estos objetos.

Veamos más concretamente qué posibles funciones “didácticas” puede tener Yasmin en el niño. Aclaremos que éstas son funciones que tienen las representaciones visuales para apoyar la enseñanza sistematizada, pero se adaptan muy bien a este caso (en especial por que el autor parte de que comunicación y enseñanza son procesos muy similares).

Función vicaria. La representación sustituye al objeto de estudio. En este caso es muy difícil verbalizar la apariencia de una persona, por lo que Yasmin puede ser la *transcodificación* de un modelo idealizado de mujer (adolescente) con ciertas características físicas, que también pueden ser relacionadas con ciertos rasgos de personalidad, es decir sustituye a un potencial modelo a seguir.

Función motivadora. Las representaciones no aportan información, más bien motivan el aprendizaje. Para el juego es muy claro que las actitudes, posturas, accesorios, características, etc., de esta muñeca puedan orientar las temáticas del juego o las características del personaje que representa Yasmin. Otro aspecto importante en Yasmin es el cabello y la ropa, el simple hecho de que puedan ser manipulados permite a los pequeños peinarla y vestirla, que permite desarrollar su afectividad. No podemos cuantificar la influencia, ya que son mucho más importantes los intereses de los niños y en este caso la influencia de los padres es mayor. Pero no es descartable este hecho, en especial por la continuidad que tiene la línea *Bratz* en los medios.

Facilitación redundante. Es una función de apoyo de reiteración en Yasmin, ya no es necesaria una muñeca para jugar “a las muñecas” pero es más fácil que una niña imagine que es una persona y así aproveche que tiene manos, piernas, cabello... Es la representación de una persona para jugar con ella como si fuera una persona real, acotando sus usos e interpretaciones.

Función estética. En este caso el esteticismo es una clara prioridad en su fabricación, la presencia de detalles que no aportan nada a su función, la exagerada ornamentación y el cuidado en la elección de rasgos simbólicos y culturalmente reconocibles (color de piel, rasgos del rostro, complexión física). No es la función (funcionalismo)¹⁰⁷ ni la formalidad del diseño (formalismo), es la parte motivadora simbólica y subjetiva la que predomina. Dentro del juego la muñeca industrializada

¹⁰⁷ Siguiendo las tres dimensiones del diseño de productos. Joan Costa, *Enciclopedia del diseño. Diseño Industrial*, Tomo I, CEAC, España, 1992.

“alegra” la actividad lúdica y los detalles minuciosos de la vestimenta, accesorios o el decorado mismo incitan al niño a contemplarla, representarla o incluso a participar de su adorno. Además, recordemos que los juguetes ayudan a desarrollar el “buen gusto” de los niños.

La función que mejor cumpliría Yasmin como muñeca sería la **recreativa**, que cita Rodríguez Diéguez pero que él mismo admite no estar lo suficientemente fundamentada, en especial por que se aleja del interés didáctico. Aquí proponemos la **función interactiva** de las representaciones visuales, en la que el gráfico permite que el receptor participe con él y le permita así desarrollar habilidades que no se podría tomar verbalmente. Como lo es colorear: aquí el niño desarrolla su motricidad fina, su coordinación visual y motriz, incluso desarrolla su capacidad para expresarse. Otros ejemplos son los rompecabezas, ejercicios de encontrar las diferencias, figuras recortables, juegos de tablero, paradojas visuales (ilusiones ópticas) y los ejercicios visuales.

En esta función, la muñeca permite que el niño desarrolle sus **habilidades motrices finas**, mediante su uso, al vestirla, moverla, peinarla, etc. También le permite desarrollar su **afectividad**: la muñeca se convierte en un medio expresivo y recreativo de sus inquietudes y experiencias. Así ayuda a desarrollar su **sociabilidad** al servir de medio para interactuar con otros infantes: la muñeca les permite abrir el canal de comunicación y facilita la plantación de juegos colectivos.

Tenemos algunos elementos donde Yasmin puede ser un medio de comunicación, hemos revisado algunos elementos simbólicos dentro de la figura de Yasmin, los cuales pueden pasar desapercibidos y ser reforzados por otros medios. Otro aspecto importante fue revisar qué funciones didácticas puede cumplir Yasmin si la vemos como un soporte visual, en especial en el desarrollo de habilidades.

El juego y el desarrollo de habilidades con Yasmin

Ampliando lo que hemos mencionado acerca de cómo juega una niña con una muñeca, retomamos las consideraciones que han tomado los pedagogos recientemente acerca del juego como una parte importante para la formación de los pequeños. Incluso podemos ubicar a esta muñeca en particular en estas propuestas de educación sistematizada.

Comencemos al recapitular que “Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que le rodea.”¹⁰⁸

En un principio hablamos de que la actividad lúdica, con o sin juguetes, en la cual se incluía en el contenido de los programas de estudio con los siguientes intereses:

- Desarrollo motor
- Desarrollo intelectual
- Desarrollo de afectivo–sexual

¹⁰⁸ Rosario Ortega, *op. cit.*, pp. 35.

- Desarrollo social

Considerando nuestra explicación sobre Yasmin y estas aplicaciones, tendríamos que partir de las recomendaciones del fabricante y distribuidor al recomendar este juguete a niños de 6 años en adelante; tomando en cuenta lo anterior, se trata de pequeños que han reconocido la mayoría de sus capacidades físicas y sensoriales, en especial las referidas al desplazamiento y equilibrio (locomoción); en su actividad lúdica prefiere practicar juegos de tipo simbólico y ya comienza a socializar con otros niños sin reñir o pelear por los juguetes; además de poder concentrarse por periodos de tiempo considerable, permitiéndoles realizar actividades sentado y de tipo pensamiento abstracto, por ello es la edad en que también comienzan a asistir a la escuela, conocen niños de su misma edad, ampliando sus campos de adquisición de información.

Es parte de una nueva visión de la educación y del juego lo que le ha permitido ser incluido en el currículo de la educación formal. Esta formación intencionada de los niños, como revisábamos, es de principal atención en toda cultura, ya que en ella se prepara a los jóvenes para ser adultos.

“Ese lugar especial del juego en los diversos sistemas de educación talvez se debiera a que el juego tiene alguna afinidad con la naturaleza del niño. Sabemos que esa afinidad no lo es con la naturaleza biológica, sino social, del niño con la necesidad que él siente muy temprano de comunicación con los adultos, necesidad que se convierte en tendencia a llevar una vida común con ellos.”¹⁰⁹

Ya que veíamos que:

“3. Todas las formas de juego infantil se pueden aplicar para lograr un adelanto dirigido de los niños. El “valor didáctico” de un juego o juguete dependen de las circunstancias en que se emplea con ese fin”¹¹⁰

Desarrollo Motor

De esta forma para ayudar a la actividad motriz se recomienda, siguiendo a De Borga i Sole, considerar si se trata de un control corporal general o refinado, los pequeños que van a la escuela tienen que desempeñar menos actividades físicas y al aire libre, para avocarse a las practicas escolares de tipo intelectual y en lugares más cerrados, se percata la necesidad de manipular objetos pequeños, y controlar su cuerpo para aplicar la fuerza necesaria a los instrumentos de escritura, esto hace que se practique estas capacidades motrices finas hasta dominarlas, recomendado el uso de materiales que ejerciten dicha actividad.

En otro punto se recomendaban que los juguetes tuvieran características como: buena estética, interés de los módulos, calidad material y de pigmentos, simplicidad de formas, posibilidad de reponer piezas, buena manipulación y detalles que

¹⁰⁹ D.B. Elkonin, *op. cit.*, pp. 157.

¹¹⁰ Hetzer, Hildegard, *op. cit.*, pp. 69.

despierten la curiosidad. Con el fin de estimular dichas habilidades y capacidades en los pequeños.

Las pequeñas ensayan estas actividades al manipular a las muñecas; Yasmin es de un tamaño pequeño, está hecha de materiales flexibles, procurando tener terminaciones redondeadas; cuentan con pocas articulaciones, su cabeza y cabello le permiten peinarse, se pueden adquirir ropa y accesorios. Como vemos reúne las características que se recomendaban¹¹¹ para estas actividades, ya que no sólo experimenta manipulándola, dándole movimiento y voz, sino que también puede peinarla, vestirla, etc. manteniendo cuidado de no dañarla (situación difícil por el buen acabado y resistencia de los materiales), las dimensiones y peso, son los ideales para la niñas, pero los accesorios y vestidos son realmente pequeños y obligan a quien juega a trabajar muy cuidadosamente, además de ser precavidos para no perderlos.

Desarrollo Intelectual

Hablar de un tema así ya no nos parece irreverente después del recorrido que hemos hecho, pero utilizar un juguete de fabricación industrial y con contenidos como los que hemos analizado, pone en tela juicio sí realmente deben utilizarse muñecas como Yasmin. El empleo de la actividad lúdica incluye el manejo de información y la creatividad.

Estamos frente a un producto de comunicación masivo con fines de consumo y que se refuerza con su publicidad y en otros soportes no publicitarios, así que veamos como es que podemos utilizar una muñeca para el desarrollo intelectual en los pequeños.

La polisemia, así como una buena manipulación son lo mejor, permiten a los niños transportarse al mundo de la fantasía y ejercitar la asociación con su banco de información, por ello las muñecas y muñecos tienden a ser tan diversos en temáticas, en ese punto Yasmin no puede ofrecer el abanico más grande si sólo se jugara con lo que su marca promueve, mas adelante veremos los limitados roles que ofrece Yasmin, pero el niño no se detiene ahí, es capaz de convertirla en mil cosas y no necesitará más que el espacio y la motivación.

Ahora bien respecto al manejo de información, Yasmin no ofrece mucho, basta con describir que práctica ski sobre nieve y es apasionada por la moda, etc. Como vemos este aspecto no es muy fácil de desarrollar con este tipo de soportes, parte del problema radica en que una muñeca incita al juego social y simbólico, y todas las inquietudes que despierta se enfocan en su apariencia y en los detalles de sus acabados.

Desarrollo Afectivo—Sexual

También se trata de utilizar actividades y objetos que ayuden al niño a expresar sus miedos, angustias e inquietudes. Como bien referíamos en un inicio, el juego con muñecas se emplea comúnmente como terapia. Siempre con el fin de que el niño o niña se convierta en la muñeca y pueda decir y hacer aquello que no puede decir

¹¹¹ Véase Capítulo 1, apartado 3.1.2. El juego y el juguete en el desarrollo de la motricidad.

por sí misma. “jugando con muñecos podrán simular situaciones vividas en el mundo real, como conflictos y reproducirlas y modificarlas a su antojo, exteriorizando y aprendiendo a controlar sus miedos y angustias y fantasmas.”¹¹² Además del uso expresivo se pueden realizar prácticas para que los pequeños aprendan a expresarse, comunicarse y a manifestar afecto a sus semejantes. Puesto que: “Los juegos son procesos interactivos y comunicativos en los que participamos desde que nacemos respondiendo a la demanda que recibimos por parte de los adultos para actuar de una forma especialmente divertida y estimulante, que nos permita tomarnos la vida un poco en broma, sin perder la compostura.”¹¹³ La muñeca Yasmin puede facilitar todas estas actividades, en especial si la muñeca puede personalizar la inquietud y libertad del niño, además si extrapolamos y lo convertimos en un juguete unisexo, puesto que hoy día los muñecos destinados a los niños (Max Stell o Actino Man) se parecen más a una muñeca que a los antiguos muñecos, ya que se pueden vestir y son de un tamaño similar. Con el fin de que todos puedan comunicarse libremente y expresar aquello que a veces temen hacer. Además es el juego que se desarrolla por defecto al estar en contacto con una muñeca, es más no es necesario una muñeca para que los niños jueguen colectivamente y formen sus propias reglas de convivencia, Yasmin solo facilita, es un mediador. Pero también orienta, a través de su apariencia, su actitud y la gestualidad que incita.

Desarrollo Social

El juego social comienza a volverse más predominante a esta edad, ya revisábamos situaciones como la identificación o la necesidad de utilizar objetos para comunicarnos, pero ahora hay que encontrar como es que puede participar una muñeca, buscando estimular la sociabilidad de los pequeños.

La principal dificultad es vencer el egoísmo, por ello en la escuela se practican actividades en conjunto, tanto al aire abierto como en el aula, aquí simular roles y personajes ayudan a ocupar el lugar de otros y entender la participación social de las personas, además de ayudar a entender que hay reglas y modales sociales. La muñeca es el material por defecto para desempeñar dichas actividades.

Yasmin puede convertirse en una adolescente o mujer, la variedad de tonos de piel, ropa y accesorios permiten personalizar a las muñecas de esta serie, también ofrecen una versión varonil. No olvidemos que revisábamos como los contenidos de esta muñecas influyen en la elección de los roles que van a interpretarse, por ello la atención está en los contenidos. Ya hablamos de los roles femeninos que refuerzan estereotipos y clichés. Por ello la muñeca puede ser considerada un excelente ideológico como lo dice Reboredo: “Si bien a priori el espacio lúdico se caracteriza por ser de ocio, el ocio organizado por juguetes industriales hace del juego una

¹¹² Maria De Borga i Sole, *op. cit.*, pp. 66.

¹¹³ Rosario Ortega, *op. cit.*, pp. 9.

relación productiva, reproductiva que no tiene sus límites en el juego mismo sino en los parámetros de la reproducción de las ideologías.”¹¹⁴

Hemos visto lo efectivo que puede ser una muñeca, hay pocos soportes escritos que pueden lograr hacer que un grupo de niñas se conozcan como dentro de un juego o como una muñeca puede orientar este juego y puedan crear más. Pero lo que puede aprenderse de manera evidente durante el juego, no se compara con lo que se aprende de manera inconciente, como lo es la adquisición de valores sociales y la formación de roles.

Yasmin como formadora de roles

Una de las funciones de la educación (voluntaria o inconciente) es la formación de roles sociales (status y rol), pero también revisamos que en el juego se integran valores sociales, se aprende por imitación (modelos); se desarrolla e integran el concepto de género. Éste es el análisis más conflictivo y duro de realizar, ya que nos lo pone en evidencia la importancia de la supervisión paterna en la más inocente de las actividades, también revela el dominio del *lenguaje del juguete* por parte de los fabricantes. Tras todo esto deja una reiterada reflexión donde “Las técnicas audiovisuales [para la enseñanza] tienen mucho que aprender [...] de la publicidad, en lo relativo a su tecnología si pretende una mayor eficacia.”¹¹⁵

En el primer capítulo revisamos como los individuos aprenden por observación e imitación. Se observa a distintas personas ejecutar una misma conducta y después se reproduce dicho comportamiento, lo que denominamos aprendizaje por modelamiento. El sujeto o modelo a seguir en este caso es Yasmin, una muñeca, es decir es un **modelo representativo**.

Las actitudes y posturas que Yasmin puede incitar son parte de lo que puede imitarse por parte de las pequeñas, pero también la forma de vestir, el maquillaje, el peinado. Además como un modelo a seguir es normal que se piense que todas las jóvenes son como Yasmin, no solo física sino también en los rasgos de personalidad (la ambivalencia debilidad/astucia) o en el comportamiento y gesto. Es decir, este juguete se convierte en la *persona ideal*.

La niña está en una edad donde finaliza paulatinamente la etapa de *Aceptación de valores* e inicia la de *Identificación de valores*, en la que los pequeños dejan de aceptar todo y empiezan a cuestionar con lo que escuchan en otros lugares. Es decir, todavía aceptan sin cuestionar demasiado, pero ya consideran otras fuentes de información. Es el momento indicado para inculcar las normas de comportamiento social, por ello se comienza la educación formal, la cual incluye aspectos formativos e informativos.

Yasmin es muy clara: el deporte extremo de *Skiing* en nieve; maquillarse; vestirse entallada, ser apasionada por la moda. Aquí las reflexiones sobre: ¿Cual sería el papel de Yasmin en la sociedad? Parece no preocuparse por nada más que ella

¹¹⁴ Aida Reboledo, *op. cit.*, pp. 55.

¹¹⁵ José Luis Rodríguez Diéguez, *op. cit.*, pp. 141.

misma. También podemos agregar la personalidad que tiene Yasmin en las producciones audiovisuales y ver si coinciden o cómo podría complementarse. Ahora bien ¿Cuál es el estatus de esta persona representada en muñeca? Parece una persona sin preocupación por el trabajo o la escuela, en general toda la línea *Bratz* tiene esa característica, no sabemos nada del origen de este estatus, de este sustento (figura 3.20). Recordemos algunos de los rasgos de Yasmin según su apariencia: débil, emotiva, impulsiva, sensualidad, pasión. Podemos agregar despreocupación y egoísmo a esta lista de cualidades que pueden entenderse y que forma parte de las cualidades que pueden imitarse o entenderse como propias de las jóvenes. A la par de la formación de roles, tenemos que considerar la posibilidad de que este modelo influya en cómo se percibe al género femenino en los niños (no sólo la niña que juega con la muñeca). Revisamos antes como la escuela y la elección de juegos apoyan la formación del rol de género. Yasmin es una excelente herramienta para ello, ya que es una mujer a escala, creada para que la niña juegue y la convierta en una persona y mediante ella conviva con otras niñas y creen situaciones ficticias donde las niñas manifiestan sus intereses e inquietudes, todo orientado por medio de este objeto.



Figura 3.20 Parte impresa del frente de la caja de Yasmin de *Bratz Play Sportz*. Vemos una representación bidimensional de Yasmin, con su equipo de *skiing*, la vemos despreocupada mientras voltea así atrás, interrumpe su paseo despreocupado para mirar al espectador, no parece importarle nada, sólo lanza una mirada insinuando una invitación a que la sigan.

La muñeca y el aprendizaje de valores sociales

Mucho se ha dicho de las teorías de Erickson y Bandura, y como mediante sus propuestas del aprendizaje por imitación y en especial el comportamiento social, relacionado a dicho aprendizaje con el juego. Ahora, realizando un extracto de los contenidos de una muñeca en específico, vamos a precisar algunos aprendizajes propios de estos juguetes.

Como es ya una constante, aquí vamos a condensar y enlistar la lectura realizada en el punto anterior:

- Modelo de feminidad bivalente (delicada/seductora)
- Pensamiento materialista, pérdida de espiritualidad
- Individualismo
- Status social por recursos económicos
- Refuerzo de las clases sociales

A pesar de que cuando explicábamos que los modelos más importantes para el niño son los progenitores o quien se encarga de su crianza, hay que considerar que esta muñeca está destinada a convertirse en una persona dentro del juego de la niña, ya que el receptor (el niño de 6 hasta 12 años), tiene predilección por el juego simbólico y se presupone el social, esto significa que las niñas construirán sus fantasías por medio de los elementos de su experiencia a través de estos personajes, y algunas actitudes serán estimuladas con mayor facilidad que otras. Por si fuera poco cuando jueguen en compañía, todo el conjunto de imágenes será compartido por las niñas que tienen una muñeca similar (amigas y mucho estilo, apasionadas por la moda...), esto refuerza su identificación e influencia en el juego, y como afirman los teóricos arriba citados, se aprende mientras se juega y este aprendizaje se enfoca en los valores sociales y conductas futuras (modelamiento). *“A través del juguete el adulto asigna al niño en la sociedad que le es presentado bajo las formas de la euforia y del optimismo.”*¹¹⁶

Como caracterizábamos la edad para la que está, supuestamente, destinada la muñeca, es cuando se pasa de lo concreto a lo abstracto y de lo simbólico individual a lo social, la elección de esta edad puede explicarse por varios motivos. El primero es que por intereses del niño, el juego simbólico comienza a volverse cada vez más exigente con respecto a las representaciones se pasa a lo que llamábamos *Realismo voluntario*, donde el niño aprecia las representaciones miméticas, incluso en sus intentos por realizar representaciones busca capturar su entorno, aunque sin copiar, capturando lo esencial, por ello busca jugar con objetos más cercanos a la función que le piense dar, antes el objeto le inspiraba una actividad. Por ello la elección de materiales que imiten objetos y su función o, como revisábamos, se conviertan en entes imaginarios con todos los atributos de una persona, en este caso las muñecas, muñecos y peluches, son los que satisfacen al niño.

¹¹⁶ Robert Jaulin, *op. cit.*, pp. 209.

Otro punto importante para explicar a la muñeca, es que ésta comienza en el juego simbólico, pero se explota al máximo cuando se juega en compañía de otra persona, como citábamos con Rosario Ortega el juguete se convierte en mediador para la elección de un juego, la muñeca se convierte en el medio por el cual cada integrante se convierte en la muñeca y los niños depositan sus inquietudes, miedos, gustos, etc., todo lo que quieren expresar en ella y a veces no pueden (lo que Freud consideraba una actividad reequilibradora). El enfrentarse con otros participantes del juego de “las muñecas” no sólo le permite expresarse, sino también recibir información, esto aunado a la identificación de dichas inquietudes, que deben ser similares no solo por la edad, sino por la exposición a fuentes de información parecidas (la escuela, la TV, el cine), como lo es la muñeca; siempre se busca que las muñecas sean parecidas, para así formar parte del grupo (*Amigas y mucho estilo. My Scene; ¿Quieres ser una de ellas? Bratz apasionadas por la moda*). Entonces esta muñeca no es únicamente un mediador de un juego, también es un mediador social, que puede hacer que se excluya a alguien o que se quiera tener determinada muñeca para poder integrarse por completo al juego.

El último punto respecto a la niña con la muñeca es que en esta edad finaliza paulatinamente la etapa de *Aceptación de valores* e inicia la de *Identificación de valores*, en la que los pequeños dejan de aceptar todo lo que ven y escuchan de sus progenitores (adultos cercanos) y lo comparan con lo que escuchan en otras fuentes. Es decir, todavía aceptan sin cuestionar demasiado, pero los orígenes se amplían. Es el momento indicado para inculcar las normas de comportamiento social, por ello se comienza la educación formal que incluye aspectos formativos e informativos. Ahora bien revisemos en una tabla la relación del contenido de la muñeca, y qué aprendizaje se fomenta y cómo se manifiesta:

Tabla 3.1 Relación entre los contenidos analizados, el posible aprendizaje y como se manifiesta en el juego de las pequeñas

| Contenidos simbólicos | Aprendizaje | Manifestación |
|---|---|--|
| Modelo de feminidad bivalente (delicada/seductora) | Estereotipo femenino, tanto de comportamiento, como de identificación | Juegos individuales y sociales, de carácter simbólico, proyectando lo aprendido en casa, escuela y en el juego mismo |
| Conductas y actividades orientadas a mujeres | Roles de género (exclusión laboral), sexismo, etc. | Juego sociales de carácter simbólico |
| Pensamiento materialista, pérdida de espiritualidad | Necesidad creciente de objetos, consumismo | Necesidad creciente de juguetes cada vez más específicos |
| Individualismo | Dependencia de objetos, vanidad e importancia de la apariencia | Adquisición de productos complementarios y ropa similar a la de la muñeca |
| Status social por recursos económicos | Identificación de las clases sociales por los recursos económicos | Exclusión de quienes no tienen muñecas u accesorios similares |

Este primer acercamiento a los valores que induce la muñeca en los niños y cómo se presentan en el juego los hemos revisado prácticamente todos, mediante las teorías de Piaget y Bandura, el primero se refiere a lo que se observaba de las características del niño, mientras que Bandura se abocó a explicar como el niño aprende al imitar y lo ensaya en el juego.

Así cuando se revisaba a la muñeca y cómo se convertían en modelos de referencia, sólo nos queda describir como es dicho modelo para las pequeñas que juegan y para los niños que las observan. Primero que nada como veíamos, es una adolescente infantilizada, no una mujer, muy delgada de tez morena, cabello castaño, rostro redondo ojos grandes y labios gruesos, que no puede identificarse con una raza específica. Esta mujer se viste entallada o con ropa que deja ver piernas, brazos o abdomen. Su actitud es confiada, dispersa, muy pasiva, seductora, despreocupada; se dedica a bailar, ser estrella de Rock; vestirse a la moda; practica deportes como *Skiing, valet, football, Skating*; pero aparentemente no estudia, ni labora en algo remunerado. No es una crítica, apenas estamos enumerando los contenidos que las pequeñas pueden imitar.

Ahora bien, la influencia puede corroborarse si revisamos los productos complementarios a dichas muñecas,¹¹⁷ las *Bratz* tienen una línea de ropa y accesorios; también ofrecen aparatos como: televisores, grabadoras, reproductores mp3, computadoras. Sin mencionar su serie de TV, producciones de DVD, Película y videojuegos. Es decir, estos productos existen en el mercado porque

¹¹⁷ Visite el sitio de las *Bratz* <http://www.bratz.com>; http://www.bratz_pack.com

tienen la opción de comprarse, todo para convertirse en una “Apasionada por la moda.” Recordemos que se consideran una *marca de estilo de vida* (no sólo de muñecas), muy vendida en varios países.

Es evidente que la muñeca por sí sola no podría lograr dicha influencia o crear un completo modelo de referencia, sino que es reforzada por otros medios, ésta es una de las tantas características de la muñeca como medio de comunicación.

Como hemos revisado los juguetes tienen un alcance increíble, no sólo están presentes de forma natural en la vida del hombre, son parte fundamental de la cultura, en ellos viajan valores, ideologías, tradiciones y enseñanzas de los adultos a los más pequeños.

Hemos visto como un objeto se introduce en un modelo de comunicación, como puede tener elementos simbólicos completamente independientes de su función. Pero un objeto hecho para jugar entra en contacto con los niños en una actividad en la que aprenden, pero no como entendemos regularmente la palabra; aprenden todo aquello que se ensaya en la vida diaria: a controlar nuestro cuerpo, a expresar afecto, a comunicarnos con los demás, las reglas cotidianas, los valores sociales e incluso la valoración de nosotros mismos.

A lo largo de este análisis encontramos como Yasmin cumple su papel como juguete, al asistir, alegrar y motivar el juego, tanto en solitario (juego simbólico) y en grupo (socialmente reglado). También vemos como puede contener más información de la que aparenta: Yasmin se puede convertir en el modelo femenino para quien juega con ella, y aprender jugando a conocer su entorno orientado por esta muñeca. Reitero que sin importar con cuantos objetos se juegue o el tipo de apariencia que estos tengan, la mayor influencia para un niño es siempre la de sus padres y esta muñeca parece poner más énfasis a este compromiso.

Incluso revisamos las características de los pequeños de acuerdo a la edad sugerida por el fabricante de la muñeca, es el momento en que está listo para aprender, en especial lo referido a la vida social. La gran sorpresa fue que partimos del paradigma de la inutilidad del juego y pasamos a las posibilidades de las muñecas en la educación sistematizada, pero lo más trascendente fue el hecho del aprendizaje de valores y formación de roles.

Capítulo 4. Propuesta de diseño de una muñeca “Dido”

4.1 Metodología

Ahora comienza el trabajo real de este proyecto, el diseño de un soporte de comunicación visual, el diseño de una muñeca. No es otra cosa que un proceso, como cualquier otro ejercicio humano que busca una finalidad; diseñar puede ser visto como una serie de pasos.

Siempre existe un conflicto constante entre el diseño y su metodología. No se trata sólo de diversas propuestas de distintos autores, también está la parte intuitiva, subjetiva e innovadora del diseño. No son polos opuestos ya que el diseñador (gráfico o industrial) tiene que afrontar la solución de un problema real, el cual necesita una respuesta real. Por ello se necesita sistematizar el trabajo, no las ideas, ya que existen factores técnicos, materiales, económicos y prácticos que obligan a plantear la solución de un problema.

Se planten metodologías que nunca son esquemas fijos o definitivos. A menudo no se siguen los métodos como recetas, otras veces es casi inconsciente la forma en que se estructuran las soluciones, como en los problemas tan rápidos que no es necesario desarrollar todo el esquema por escrito.

De esta manera seguiremos un modelo de metodología para documentar el proceso de diseño de una muñeca y lograr un resultado concreto, oportuno y completo.

Seguiremos la metodología de Bruno Munari, la cual consta de 9 pasos:

- Definición del problema
- Elementos del problema
- Recopilación de datos
- Análisis de datos
- Creatividad
- Materiales
- Experimentación
- Modelo
- Verificación

Como bien advierte el autor, el esquema es flexible, y es un método de trabajo, busca “obtener el máximo de resultados con un mínimo de esfuerzo”.

Para complementar la metodología de Munari, Método proyectual, lo adaptaremos a las necesidades de este proyecto. Primero ubicaremos los pasos dentro de las tres funciones técnicas de toda ejecución humana:

Planificación: Definición del problema, Elementos del problema, Recopilación de datos, Análisis de datos.

Ejecución: Creatividad, Materiales, experimentación, Modelo.

Control: Verificación.

Esto para compararlo con el modelo de comunicación que hemos utilizado. Haremos algunos ajustes al número de pasos. La fase de planificación ha sido prácticamente cubierta a través de los capítulos anteriores. Mientras que en la fase de ejecución no nos detendremos a atender la experimentación ya que recurrimos a la tecnología digital para proyectar los modelos y posibles soluciones. A su vez, la verificación será un análisis similar al realizado anteriormente a una muñeca comercial, de esta forma obtenemos un esquema de trabajo singular, pero a la vez ordenado, para este problema.

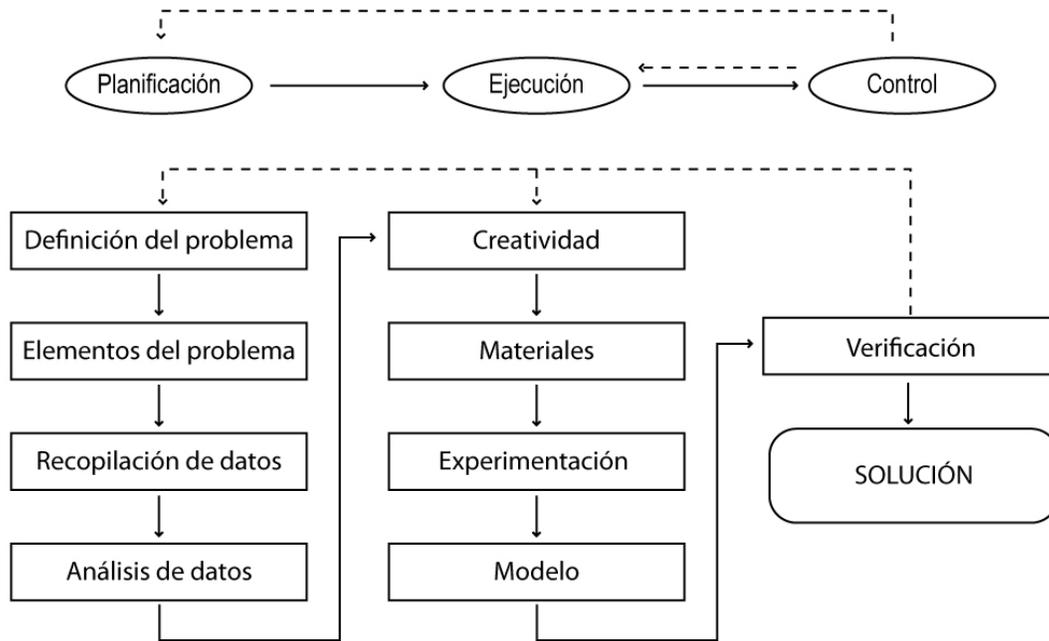


Figura 4.1 Metodología propuesta, basada en el Método Proyectual de Bruno Munari. En la parte superior las funciones técnicas básicas, abajo los pasos a seguir.

La primera etapa es la que hemos tratado de cubrir a lo largo de los anteriores capítulos, principalmente al reunir la información necesaria para resolver el problema. Por ello sólo se enlistarán los datos más concretos. Además en esta fase se plantea y define los objetivos del proyecto, lo cuales van a la par de los objetivos de la investigación.

4.2 Planificación

Esta fase se compone principalmente de pequeños planteamientos y de la condensación de datos. Aquí está el inicio de todo el proyecto y también de la parte documental, no se recopiló información simplemente al azar. La razón de una metodología para el diseño es en gran parte para no desperdiciar esfuerzos al empezar un proyecto, que se logra al saber cuál es el objetivo y lo que se necesita para lograrlo.

Definición del problema: Hay que definir el problema como un conjunto, no es suficiente con el encargo que se hace, hay que delimitar dicho encargo, lo que más adelante nos llevará a saber cuál es la problemática presente en el diseño. Se resume en el **diseño de una muñeca**. Pero lo descomponemos en:

¿Qué tipo de muñeca? Un juguete de referencia del mundo adulto, una muñeca de imagen juvenil (modelo 3), para el juego simbólico y socialmente reglado.

¿Para que tipo de niña? Para niñas de 6 a 10 años (basados en la muñeca analizada).

Elementos del problema: Ahora que tenemos mejor definido el problema, podemos seguir descomponiéndolo, pero ahora en pequeños problemas a resolver y que necesitaron recopilar información y revisar ejemplos de otras muñecas. Estos pequeños problemas se resolvieron a lo largo de la investigación documental. Una parte de ellos a través de teorías y otros mediante el análisis de una muñeca comercial. Pero como esto ya se ha revisado solamente enlistamos los datos más concretos.

¿Qué características tiene la niña a la que va dirigida esta muñeca?

- En la edad seleccionada, de 6 a 10 años. Tenemos ciertas características e intereses de juego en los niños.
- Desarrolladas ya las habilidades motoras generales e interés por desarrollar la motricidad fina (manos y ojos)
- Establecido el juego simbólico e inicios de los juegos socialmente reglados
- Finales del Periodo Operacional Concreto e inicios del Periodo Operacional Abstracto
- Periodo de representación de Realismo Voluntario
- Finales del Periodo de Aceptación de Valores e inicio del Periodo de Identificación de Valores
- Comienza la edad escolar

¿Cómo se juega con una muñeca?

Se habló de que una muñeca ayuda a los niños en el juego simbólico y en el socialmente reglado. También describimos cómo son dichos juegos y cómo se juega con una muñeca, así que en resumen tenemos:

En el **juego simbólico** el niño vive situaciones ficticias y transforma todo en su entorno para recrear su fantasía, se puede valer de cualquier cosa para asistir el juego. Los juguetes creados para este fin tienen la intención de alegrar el juego y ayudarlos a complementar dichas fantasías con materiales de su talla, seguros y con diversos temas. Las muñecas, por ejemplo, se convierten en una persona y las pequeñas pueden actuar y proyectar en ellas las inquietudes que sienten sobre los adultos, le ayudan a hacer de una persona a escala de plástico una persona completa.

Mientras, el **juego socialmente reglado** es donde varios participantes establecen y siguen las reglas de un juego: un deporte, simulación, representaciones de casi una obra de teatro. En este caso las muñecas permiten asumir los roles con más facilidad

y actuar a través de ellas. Las muñecas facilitan el juego social al funcionar como mediadores, es decir abren el canal de comunicación y ofrecen un punto de partida para el juego.

Una muñeca no sólo es un juguete, también comunica. En especial si se estudia como un objeto: tiene una **función** y un **sentido**. Otro aspecto importante que se analizó fue cómo puede cumplir una **función ilustrativa**, como una representación visual que tiene un uso didáctico.

Todo esto nos ayuda a saber cómo puede una muñeca ayudar en el juego, comunicar y orientar el juego.

¿Qué elementos de la muñeca son importantes?

Primero que nada tendríamos elementos formales como las magnitudes, acabados, materiales y usos. Además agregamos elementos simbólicos o de contenido como las proporciones del cuerpo, los elementos faciales, las manos y los pies. Una muñeca representa a una persona, por lo cual tiene que ser reconocible esta intención.

También hay que considerar las funciones comunicativas y didácticas. Todos los elementos se conjugan como un mensaje y la función se determinará por el contexto en que se encuentre el pequeño y la muñeca.

Recopilación de datos. Toda la información necesaria para este proyecto se abordó en dos grandes apartados, el primero dedicado al **juego y el juguete en el desarrollo del niño**, mientras el otro dedicado a los **modelos de comunicación** y a la **representación e interpretación de la figura humana**. Complementando la información para lograr así: conocer el soporte a realizar; conocer al posible receptor; anticipar las diversas interpretaciones sobre el soporte a diseñar; respaldar la forma y contenido del nuevo soporte.

No exagero al decir que se encontraron varias sorpresas, como los aportes de la fisiognomía, simbología del cuerpo humano y diversos autores que aparte de cumplir con el respaldo de este proceso de diseño, permitieron analizar y trabajar con los significados e interpretaciones, es decir, más allá de la **función** de un juguete o de la parte formal.

Análisis de datos. En este paso se busca analizar toda la información para encontrar sugerencias y antecedentes reales. Toda la información reunida se puso en práctica a través del análisis de una muñeca comercial, de esta manera nos acercamos al distante mundo de las muñecas.

Con una muñeca como antecedente estudiamos los elementos que los diseñadores enfatizaron, así como la multiplicidad de contenidos que puede transmitir.

Convertimos un juguete en un soporte de comunicación y reconocimos sus capacidades comunicativas.

Este análisis es el tercer capítulo, dando un gran número de sugerencias que considerar para el futuro diseño, obviamente también se encontraron varios aspectos que podemos evitar. Fue como diseccionar una muñeca y leerla minuciosamente en su función, forma y sentido. En un principio el juguete parecía un soporte tan oscuro y sin información sobre cómo fueron planeados; pero la

sorprende de este análisis fue encontrar muchas coincidencias con la información encontrada, podría decirse que nos acercamos a los creadores de *Yasmin* y saber qué es lo que "dice" esta muñeca.

Por ejemplo resumamos algunos de los datos arrojados por el análisis:

Durante el análisis de la fisonomía del rostro y de algunos rasgos del cuerpo se repetían ciertas coincidencias en la interpretación de estos, las más comunes fueron:

- Astucia
- Materialismo
- Impulsividad
- Emotividad
- Fragilidad
- Timidez
- Sensualidad
- Misterio
- Pasión

Lo cual coincidió con la ambivalencia femenina propuesta por Parceval:

- Fragilidad/astucia
- Debilidad/independencia
- Inocencia/frivolidad

Mientras que las posturas de *Yasmin* podían interpretarse como:

De pie

- Poco atlética
- Poco flexible
- Poca disposición para iniciar movimiento
- Impersonal
- Indiferente
- Con confianza

Sentada

- Poco flexible
- Indiferente
- Seria
- Impaciente
- Incomoda
- Poca disposición para iniciar una relación personal
- Apática

Como un objeto *Yasmin* tiene que cumplir con determinadas funciones en especial al conocer a su posible usuaria ya que las pequeñas de esta edad tienen determinadas características e inquietudes:

- Desarrolladas ya las habilidades motoras generales e interés por desarrollar la motricidad fina (manos y ojos)

- Establecido el juego simbólico e inicios de los juegos socialmente reglados
- Finales del Periodo Operacional Concreto e inicios del Periodo Operacional Abstracto
- Periodo de representación de Realismo Voluntario
- Finales del Periodo de Aceptación de Valores e inicio del Periodo de Identificación de Valores
- Comienza la edad escolar

Adentrándonos más en el juego con una muñeca, el juego y el juguete están en el desarrollo y aprendizaje de los pequeños. Mencionamos como la actividad lúdica se encuentra presente en el desarrollo de los pequeños, donde Yasmin está presente:

- Desarrollo motor
- Desarrollo intelectual
- Desarrollo de afectivo–sexual
- Desarrollo social

Algunos de los puntos mas reveladores e inesperados, fue considerar a nuestra muñeca estudiada como un soporte que comunica (e influye):

- Formación de roles
- Aprendizaje de valores sociales

A partir de este análisis se pasa a la siguiente parte del proceso de diseño.

4.3 Ejecución

La parte critica de este trabajo recién comienza, una vez determinado el objetivo, delimitados algunos aspectos, recompilando y analizando la información propia del soporte de diseño estamos listos para comenzar a proponer.

Creatividad

Siguiendo nuestra metodología pasamos a la fase creativa en la que no dependeremos de las ideas repentinas o momentos de “inspiración”, sino que trabajaremos al margen del problema planteado: los objetivos; la información recopilada y el análisis hecho a una muñeca comercial.

No por buscar un objetivo previamente establecido la solución será menos propositiva, simplemente evitaremos trabajar en ideas irrealizables y optimizaremos los recursos materiales. No esperaremos una idea irreverente, sino que partiremos de la información obtenida sin perder el objetivo y la problemática planteada.

El objetivo es el diseño de una muñeca que representa a una persona adulta, pensando en niñas de entre seis y diez años, para acompañarlas en juegos solitarios y sociales.

Primero definamos las características que tiene la persona adulta que queremos representar. Hay que recordar que ya definimos las características del posible usuario, el tipo de juego que pretende incitar y las características comunicativas de una muñeca.

Antes de iniciar una lluvia de ideas, se realizó un listado con las características que queremos que tenga nuestra muñeca:

- Representación de una persona, pero muy estilizada, no mimética
- Joven casi adolescente
- Figura femenina acentuada
- Proporciones infantiles
- Rasgos equilibrados en el rostro
- Predominación de formas curvas y terminaciones redondas

Algunas de las características nos recuerdan a la muñeca analizada. Retomamos que ciertos rasgos de *Yasmin* fueron señalados como aciertos, en especial los que se refieren a la identificación entre la muñeca y la niña que juega. Entre ellos se encuentra: la edad de la muñeca, una adulta joven o adolescente (con rasgos exagerados y casi infantiles); el color de piel; exageración de las proporciones del rostro; dimensiones y acabados de la muñeca como objeto.

Otros elementos quizá más generales, pero igualmente retomados, serían: las articulaciones generales; la posibilidad de vestirla y peinarla.

Regresando a la parte de establecer los límites comenzaremos con definir las proporciones de nuestra figura. Buscando que cumplan con los siguientes requisitos:

- Proporción no humana
- Cabeza exagerada
- Cadera ensanchada
- Pies y manos ligeramente exagerados

Otros rasgos muy importantes son los del rostro, pero estos son tan detallados, que se trabajó el rostro aparte.

Una vez determinados estos parámetros comenzó el proceso de bocetar las primeras ideas, es muy complicado trabajar un concepto tan abstracto como lo que se ha descrito. Por ello algunos de los bocetos incluyen poses, movimiento, insinuación de ropa, cabellos, etc. No son una simple figura humana estilizada.

El cuerpo

A la par de los bocetos y antes de refinarlos, está la necesidad de darle congruencia volumétrica, pero también tiene que parecer una mujer (una persona) si bien nos alejamos de una representación mimética, sigue siendo una representación icónica, ya que no nos podemos alejar mucho de la figura humana y tampoco puede distar mucho de las otras muñecas (efectividad y legibilidad de un objeto).

El primer grupo de bocetos corresponde más bien a un desahogo creativo y un ensayo del dibujo de figura humana. La aproximación no fue hacia el modelo final de la muñeca, sino al sujeto que ésta busca representar: una mujer. Es importante que siga pareciendo un ser humano, por ello esta primera lluvia de ideas son apuntes de figura humana con movimiento, postura, proporción y rasgos diferentes que me ayudaron a recordar como se puede simplificar la representación de la figura

humana así como los rasgos que permiten enfatizar la figura femenina. También me hicieron notar que se necesitaría recurrir a más fuentes de consulta para completar el diseño de un objeto a escala que representa a un ser humano con cierto grado de mimetismo.

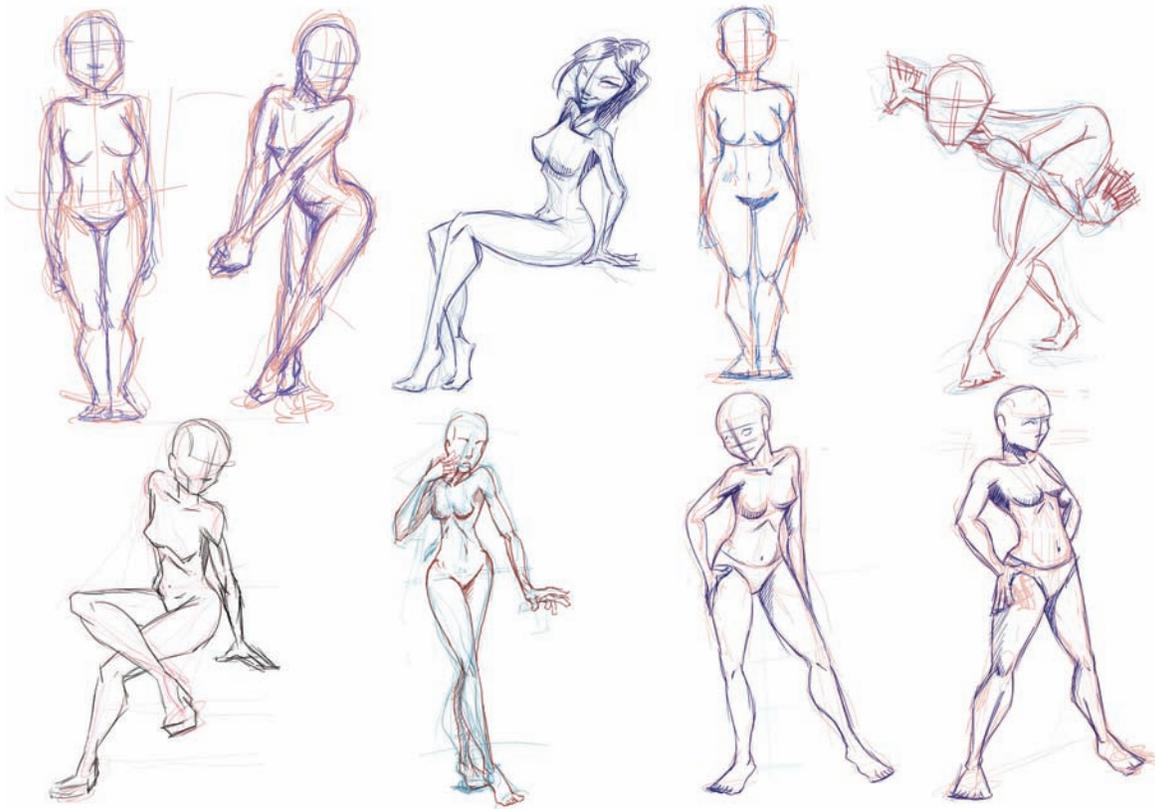


Figura 4.2 Recopilación de varios bocetos del primer intento por acercarse al diseño propuesto. Son un ensayo de dibujo de figura humana y un primer intento por abstraerla y estilizarla. También me alertó para buscar fuentes de consulta para representaciones más precisas.

Para acercarme más a una representación de la figura humana (nivel de iconicidad) recurrí a esquemas muy generales del cuerpo humano, de ahí no sólo abstraí la figura humana, también se modificaron las proporciones propuestas en dicho esquema, esto con dos finalidades: Acercar las proporciones a las de un niño (6 cabezas de altura) y enfatizar los rasgos del rostro para que puedan verse con más detalle. Podría pensarse que se puede elaborar una muñeca con proporciones reales y más grande para que pudieran apreciarse detalles en el rostro y fuera bastante parecida a una persona real, pero como veíamos los juguetes tienen que estar pensados para que el niño los disfrute sin dificultad y sin peligro: las magnitudes de los mismos tienen que estar acorde a la talla de los pequeños. Otro aspecto igual de importante es que un objeto para lograr incitar su uso (eficacia), es necesario que se reconozca su función (legibilidad), por ello tiene que respaldarse en algún antecedente como el uso previo de objetos similares o la explicación de uso del

objeto. Por lo mismo no podemos alejarnos de las muñecas que existen ya, ni de las características de nuestro destinatario.

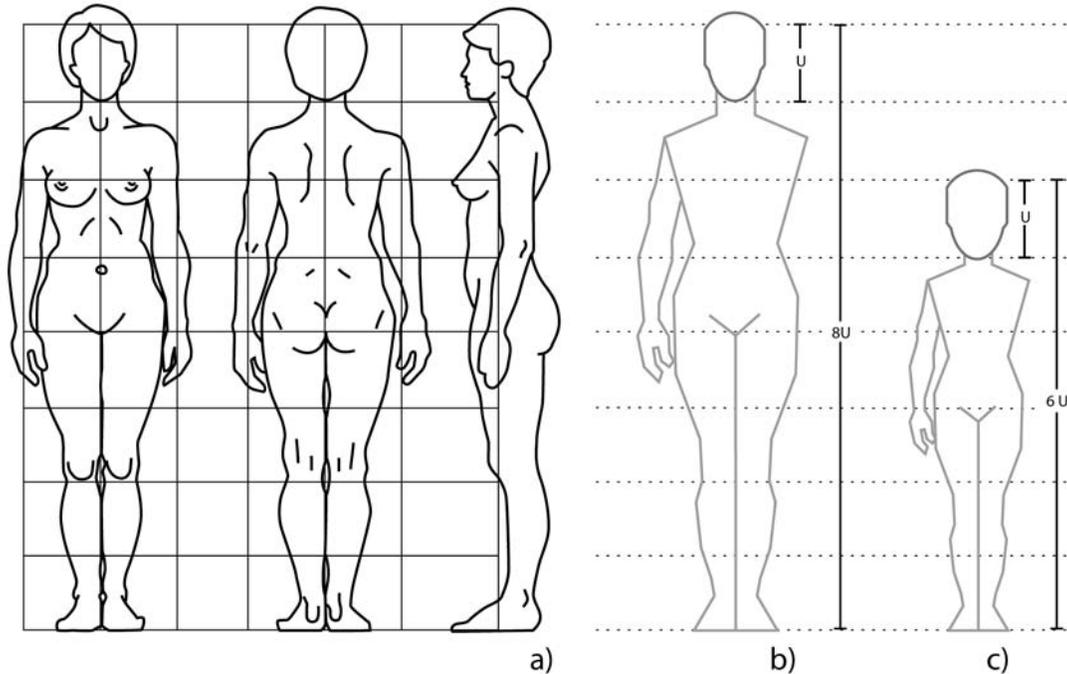


Figura 4.3 a) calco de un esquema de las proporciones de la figura femenina¹¹⁸; b) simplificación de la silueta de la figura femenina con una altura de ocho veces su cabeza; c) a través de la simplificación *b* se realizó un esquema con una altura de 6 veces su cabeza.

Ésta es una primera abstracción de un esquema bidimensional, sólo ha servido para seguir acercándonos a un boceto mas preciso en algunos rasgos anatómicos y a su vez probar como irá luciendo una muñeca con las proporciones modificadas. Con esto se realizó un segundo conjunto de bocetos, esta vez un poco mas detallados y con las proporciones propuestas (una altura de 6 veces la cabeza). Esta proporción no es la de una persona adulta, son las de un niño entre los 6 y 11 años, que es la edad aproximada de los posibles usuarios de esta muñeca; esto facilitaría que se le identifique rápidamente ya que es como un niño de su edad.

Estos bocetos también cuentan con movimientos e insinuaciones de ropa, es muy difícil quitarle esos elementos a la representación del ser humano. Como veíamos el cuerpo comunica, también, con sus movimientos y con sus rasgos específicos. Podemos ver que estos bocetos siguen pareciendo dibujos de "personas", en parte por que así nos acercamos poco a poco a una simplificación geométrica y

¹¹⁸ José Ma. Parramón, *Como dibujar la figura humana*, Parramón Ediciones, S.A., Barcelona, 1990, pp. 14.

tridimensional sin perder el parecido con una persona humana. Por otro lado, recorreremos las posibilidades de combinar rasgos y "ver" la infinidad de posibilidades que tenemos.

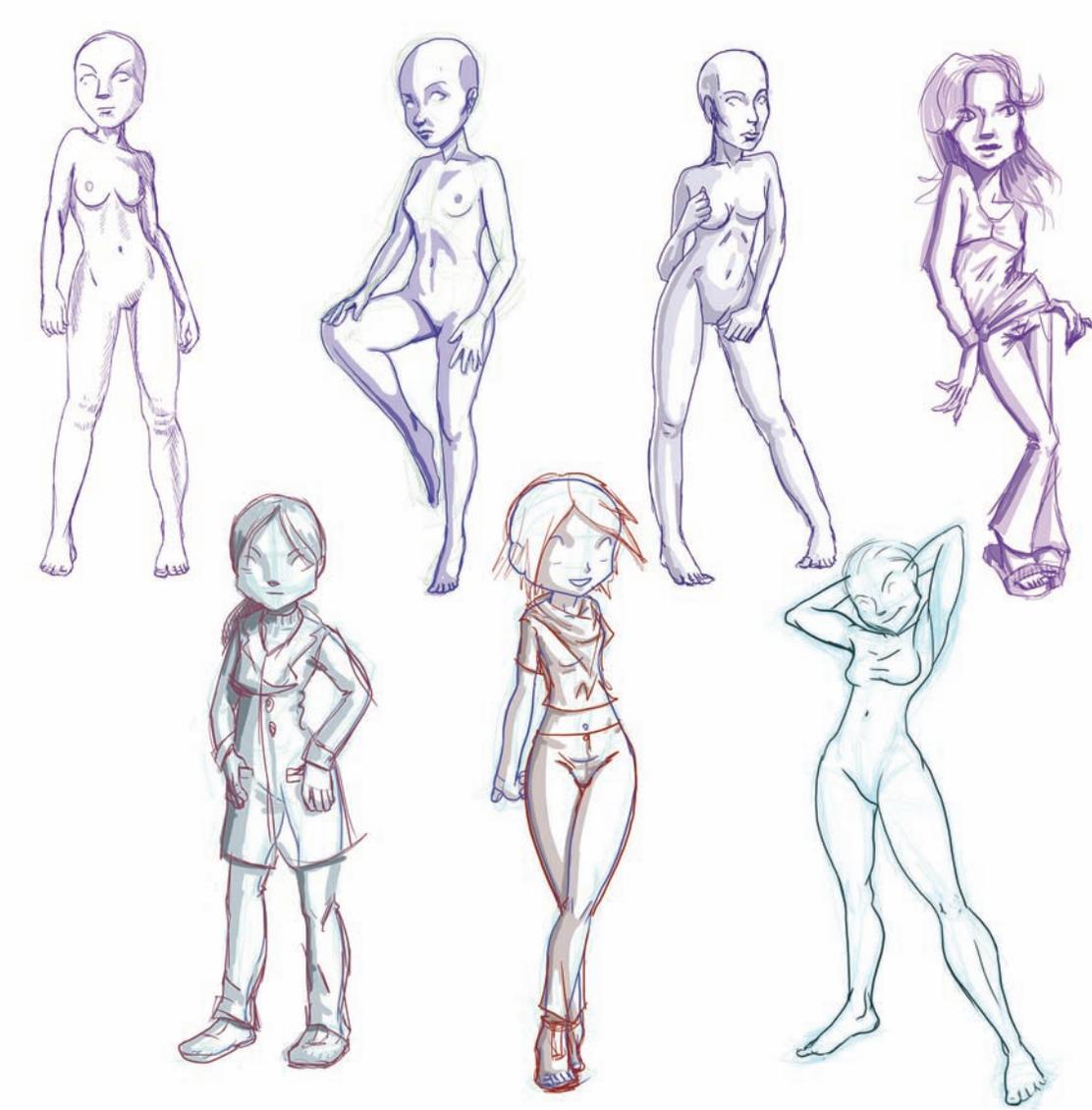


Figura 4.4 Selección de un segundo grupo de bocetos. Ahora considerando mas detalles anatómicos así como una proporción alterada a la de una persona adulta, aprox. 6 cabezas de altura.

Ahora es necesario que simplifiquemos estos cuerpos femeninos que hemos propuesto y realicemos otra geometrización. Este nuevo esquema tiene rasgos más definidos que varían dependiendo de las diversas propuestas. Este nuevo modelo de cuerpo no es un simple ajuste de tamaños, como en el caso anterior, se trata de una representación convencional pero exagerando algunos rasgos importantes, es decir, se **estilizó** la figura femenina, para facilitar su representación y que más adelante sea más fácil reconocerla. Los rasgos acentuados fueron:

- Caderas ensanchadas
- Hombros más estrechos
- Cintura acentuada
- Pies más pequeños
- Muslos acentuados

Una vez que simplificamos los rasgos y exageramos determinados elementos de la figura, no será una representación exacta de una persona. Primero al simplificar los elementos obtendremos una representación mucho más legible, el receptor podrá apreciar los rasgos esenciales de la figura, por lo que no se distraerá con detalles innecesarios, además por las dimensiones de una muñeca (30cm aprox., de estatura) estos detalles serían difíciles de lograr, reproducir y apreciar. Esta misma simplificación va acompañada de una estilización, una "exageración" con el fin de facilitar aun más la legibilidad, pero también tendrá determinadas interpretaciones, que adelante desglosaremos. El otro motivo es que para lograr una representación más amable, agradable a la vista y al tacto son preferibles los acabados redondeados las formas curvas, así como las superficies uniformes. Por lo que prefiero disimular las terminaciones óseas y la multiplicidad de volúmenes musculares.

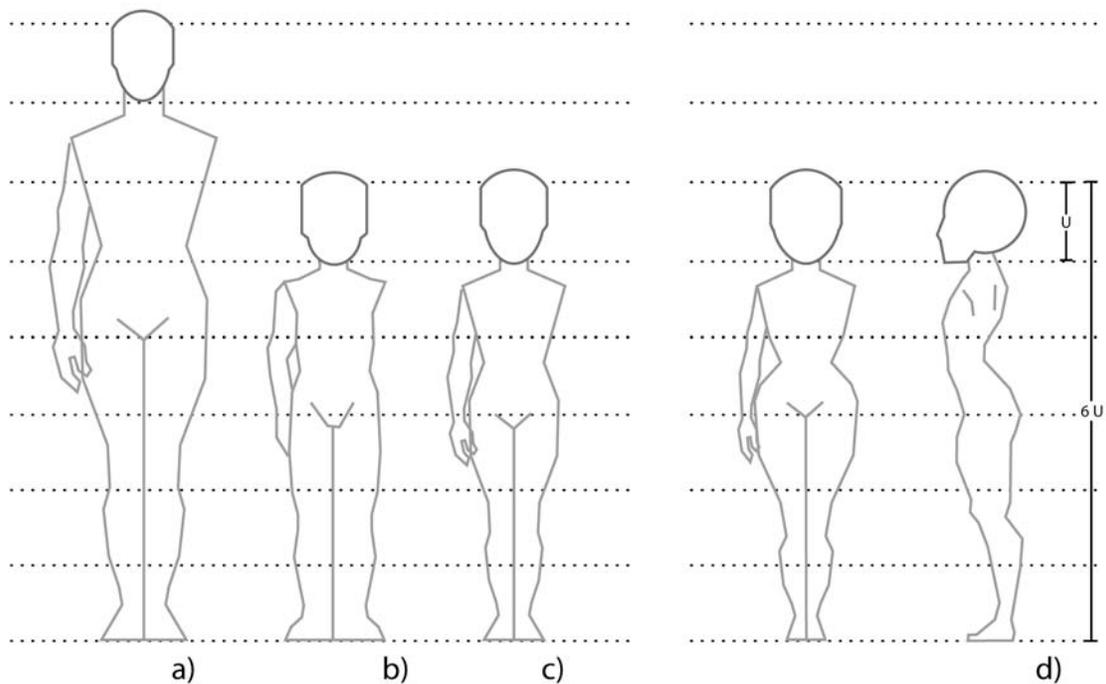


Figura 4.5 Simplificación y estilización: a) simplificación del esquema propuesto por Parramón para la figura femenina; b) proporciones de un niño de entre 6 y 11 años; c) primer abstracción hecha con un cuerpo femenino a escala; d) estilización del anterior esquema.

En este punto no sólo está la preocupación por el parecido con la figura humana, también consideré la congruencia volumétrica. Este esquema nos permitirá seguir ajustando detalles y cambiar sus proporciones en base a las diferentes propuestas para el rostro.

Con este nuevo cuerpo ya estilizado faltaba definir ciertos rasgos anatómicos y realizar otra abstracción, pero esta vez considerado su volumétrica y congruencia con la anatomía. Este proceso se realizó por partes: piernas, brazos y torso. Con especial énfasis en detalles de pies y manos.

Para realizar este proceso utilicé como referencia otro modelo, pero ya no es un dibujo, sino una representación tridimensional, una escultura. Tomando el trabajo de Bruno Lucchesi¹¹⁹ y como desglosa su proceso para lograr una figura en barro considerando la anatomía humana. Por lo que veremos los rasgos del cuerpo acompañado de fragmentos de su libro.

A la par de este detallado proceso se realizaron otros bocetos para anticipar la apariencia de la futura muñeca. Como al realizar la geometrización es todo tan frontal, geométrico y cuidadosamente preciso, para el boceto del cuerpo decidí elegir uno con movimiento, expresión, cabello, etc. No sólo es un cuerpo con cierto grado de iconicidad, también está estilizado y nos da un adelanto de cómo va a lucir el rostro.

¹¹⁹ Véase Bruno Lucchesi, *Modeling the figure in clay*, Watson–Guptill Publications, New York, 1996.

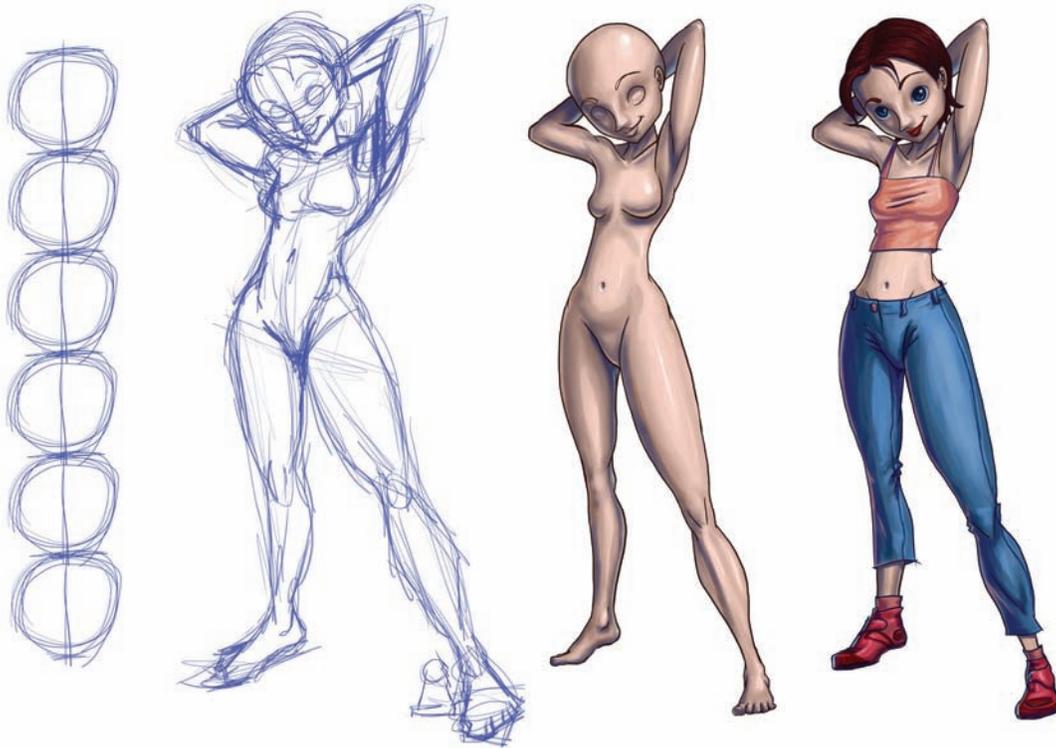
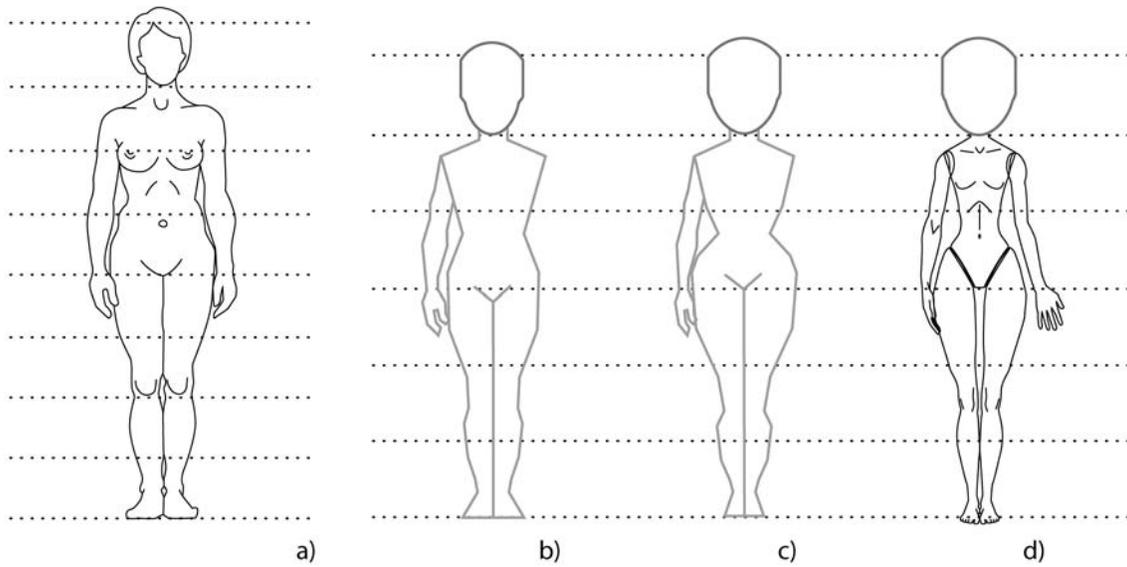


Figura 4.6 Boceto de la muñeca. Muestra las proporciones, las estilizaciones del cuerpo y una idea de la intención que tendrá el rostro. Aun cuando todavía no tengamos definida la postura, movilidad o gestualidad, podemos representarla.

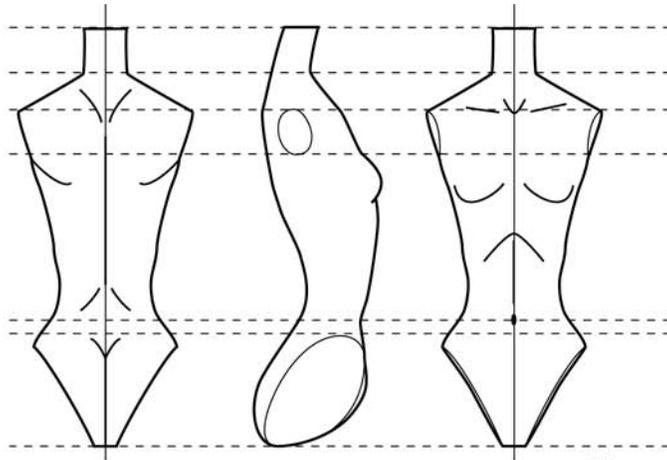


4.7 Para llegar a la propuesta del cuerpo que tenemos, se necesitó: a) un esquema basado en una persona real, b) Simplificar la figura humana y adaptar las proporciones a

una estatura de 6 cabezas, c) estilizar los rasgos más característicos de la figura femenina. De esta forma se propuso un cuerpo más estilizado (d), considerando su congruencia tridimensional y algunos aspectos anatómicos.



a)



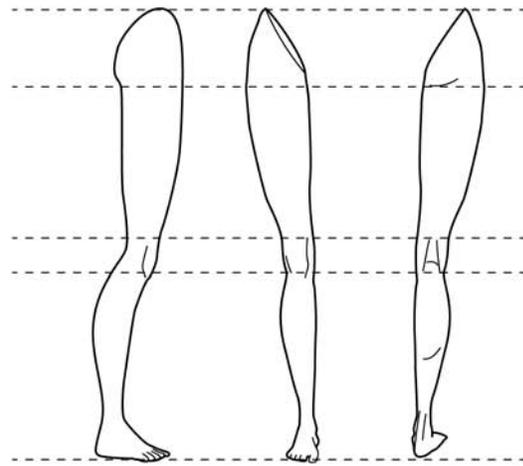
b)



c)



d)



e)



f)



g)

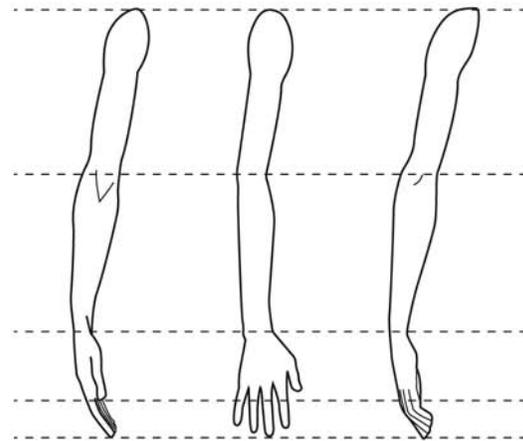


Figura 4.8 Partes del cuerpo de la muñeca y ejemplos de las referencias utilizadas. b) torso, e) pierna y g) brazo. Las imágenes a, c, d, y f. fueron tomadas del texto: Lucchesi, Bruno, *Modeling the figure in clay*, Watson-Guption Publications, New York, 1996, pp. 99, 106, 107 y 94.

El rostro

Es el elemento más detallado de toda la muñeca. De manera análoga al análisis realizado a Yasmin puede descomponerse en un gran número de elementos significativos; fue la parte de la muñeca que más espacio ocupó en el análisis. Por ello también es un elemento que lleva consigo más detalles y más pasos antes de obtener la propuesta final.

De forma similar a la del cuerpo se comenzó con la lluvia de esbozos de la figura humana que vimos en la figura 4.2; también, a la par hice muchos rostros rápidos y caricaturescos, que si bien ya contenían la esencia del trabajo fueron el punto de partida para buscar la información necesaria para definir el rostro de este proyecto.

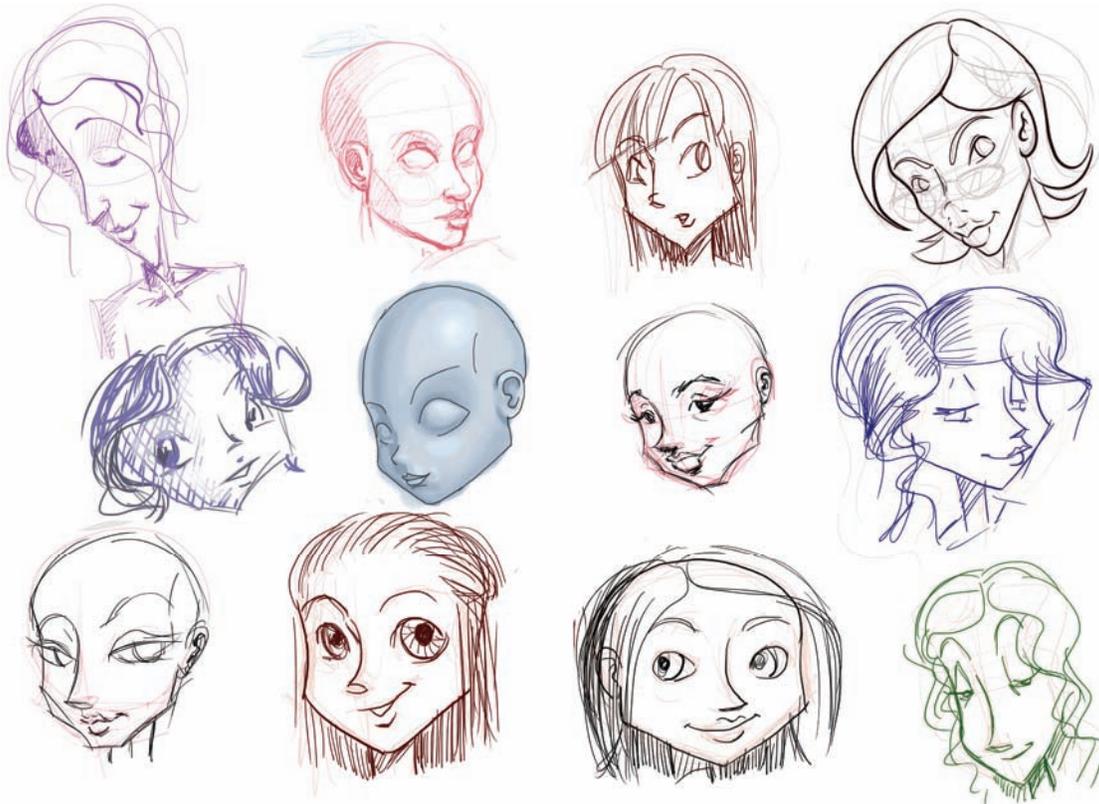


Figura 4.9 Selección del primer grupo de bocetos; en ellos hay expresión, estilizaciones y muchas variantes.

Una diferencia importante en las primeras propuestas del rostro con respecto a las del cuerpo, es que éstas ya poseían un gran grado de abstracción y énfasis en ciertos rasgos, eran más caricaturescos que los cuerpos. En parte por que sabía que en el rostro había una gran importancia en cada detalle, por su puesto que también había

visto varios rostros de juguetes que sus cuerpos y hay distintos modelos a seguir (dibujos animados, cómics, esculturas, etc.).

Ahora tenía que acercarse los rostros a un cierto grado de mimetismo y también a la congruencia volumétrica de un rostro humano. Para ello se utilizó un esquema de dibujo bastante simplificado y en base a él se realizaron algunos apuntes, no del todo académicos, del rostro humano, casi una práctica de dibujo (figura 4.10).

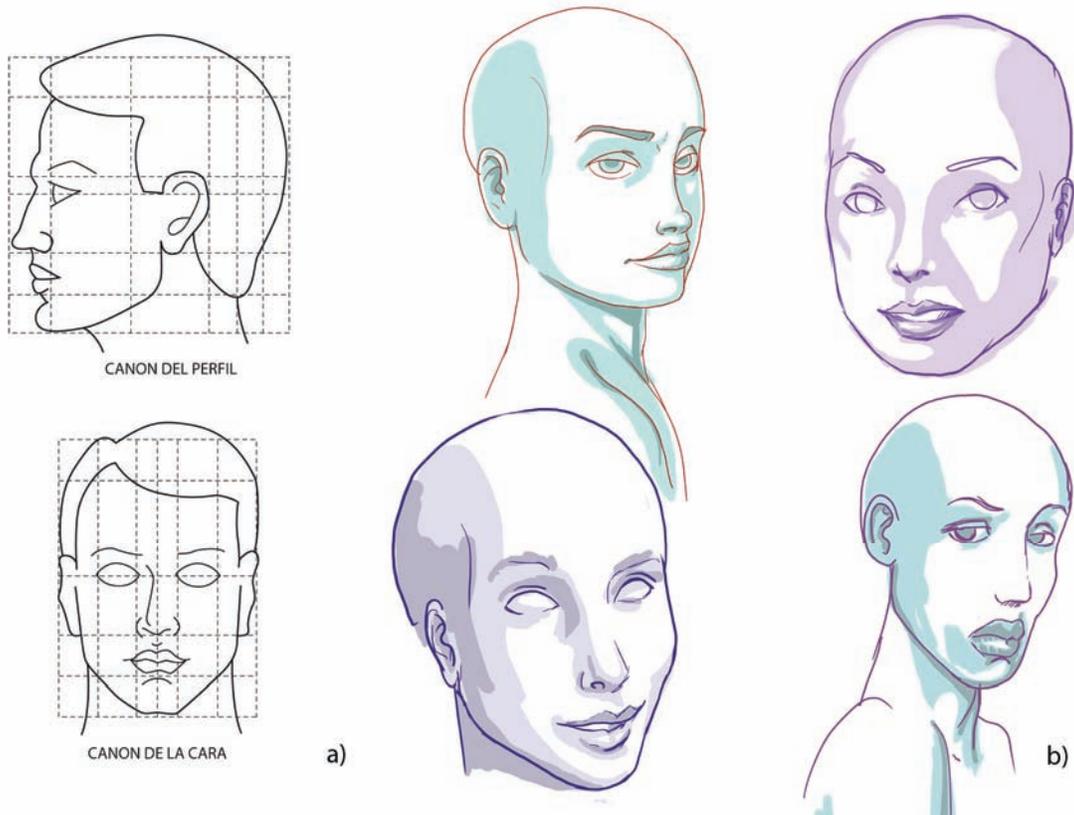


Figura 4.10 a) Esquema de las proporciones ideales del rostro¹²⁰, b) Selección de un segundo grupo de bocetos, los cuales son ensayos de dibujo anatómico para conocer mejor el rostro femenino.

Este paso fue un puente para las verdaderas propuestas, las cuales se trabajaron de frente y perfil; no son dinámicas ni tienen expresión o gesto alguno, son ensayos más orientados a definir rasgos, grado de "realismo" (iconicidad), proporciones, forma del rostro, etc. En este caso el número de propuestas fue grande, por lo que sólo seleccioné algunos.

A la par de estos esbozos había que limpiarlos para poder apreciar: como lucen las propuestas, definir bien los rasgos; obtener mejor congruencia entre la vista frontal y la vista de perfil; obtener rostros simétricos.

¹²⁰ José M. Parramón, *op. cit.*, pp. 11.

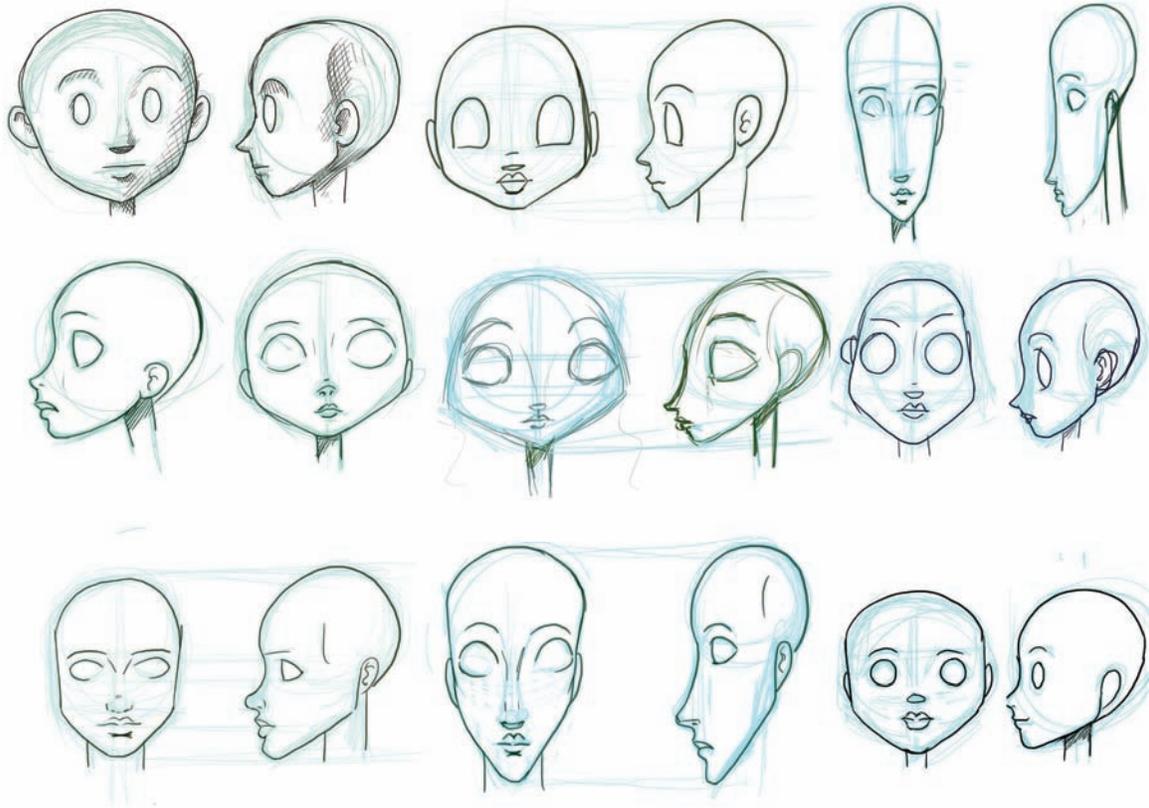


Figura 4.11 Este nuevo grupo de bocetos se realizó considerando como luciría de frente y de perfil, para lograr una congruencia volumétrica y realizar propuestas que puedan realizarse tridimensionalmente.

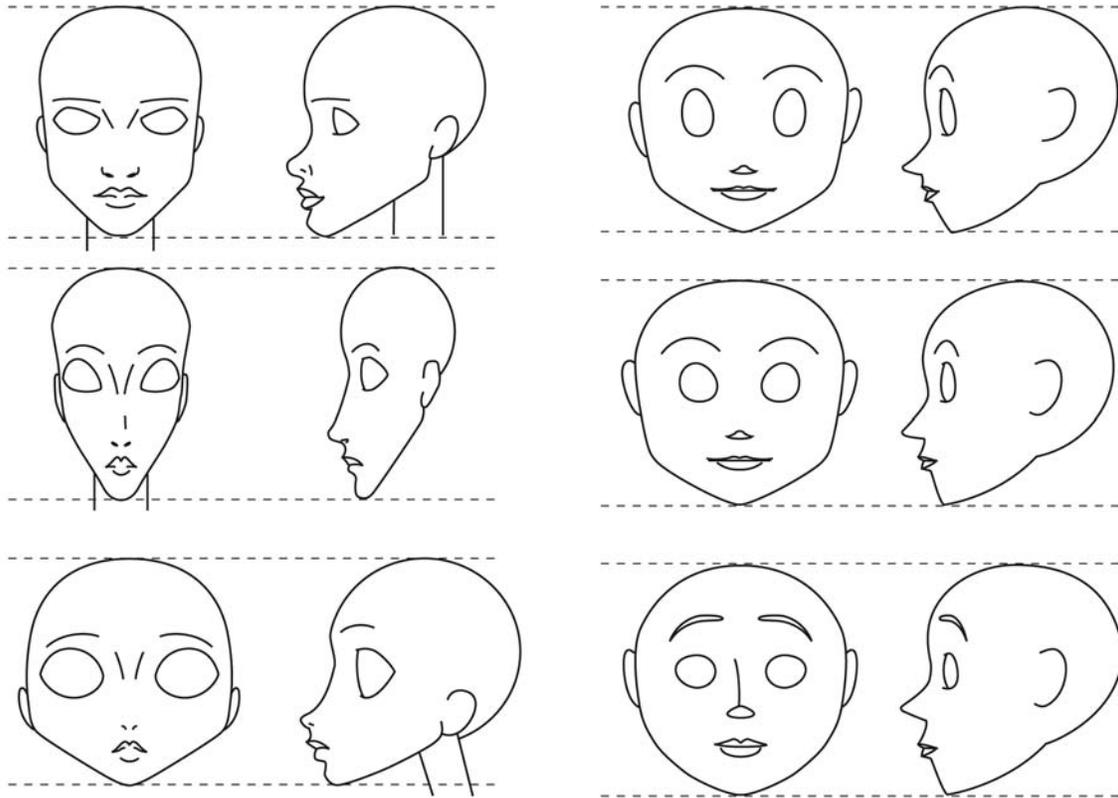


Figura 4.12 A partir de los bocetos de los rostros se seleccionaron varias propuestas y se desarrollaron con más calma y cuidado, atendiendo a que correspondieran las vistas frontal y lateral.

No pude evitar tomar algunas de las propuestas y realizar bocetos a manera de ilustraciones, para tratar de ver con más vida estos esquemas lineales, serios y simétricos. Otro momento importante fue tomar los rostros seleccionados y “probarles” el cuerpo propuesto anteriormente (figura 4.13). Es importante resaltar que el cuerpo se ajustó a cada rostro, en parte para darle cierta congruencia y por otro lado para seguir buscando otras posibilidades.



Figura 4.13 Se probaron algunas de las propuestas para realizar bocetos a manera de ilustraciones, para probar como lucirían con más vida, color y expresión.

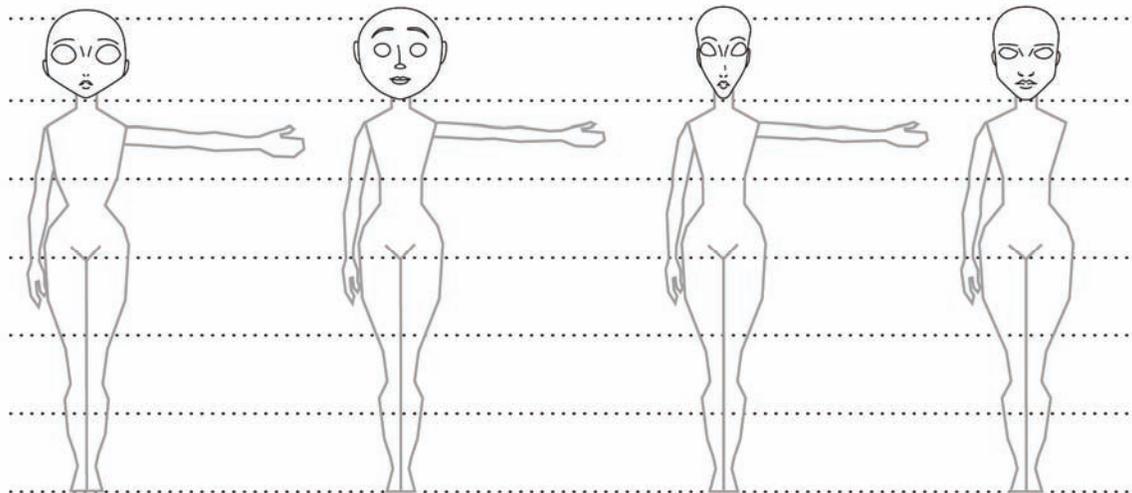


Figura 4.14 Prueba de cómo luciría cada propuesta de rostro con cuerpo; se ajustaron ciertos detalles para integrar mejor los elementos.

Una vez seleccionado uno de los esquemas: se refinan algunos detalles, se realizó también una ilustración para ver como lucirá más o menos este rostro (figura 4.15). Recordemos que mientras se realizaban los bocetos y elegían las propuestas más destacables, no se pasaba por alto la revisión de materiales visuales. De igual modo se consideraron las teorías revisadas anteriormente y aplicadas durante el análisis de Yasmin. Autores como: Flora Davis, Mark Knapp, Alfonso Granda Aspra entre otros. Quienes proponen múltiples teorías sobre cómo el cuerpo humano comunica mediante diversos mecanismos y que aun cuando no seamos del todo concientes de ellos, todos los utilizamos y aprendemos a percibirlos.



Figura 4.15 Boceto de cómo se espera que quede al final el rostro

Ahora bien, hay que juntar lo que tenemos y vamos a integrar el rostro con el cuerpo; ya se tenía una primera integración, pero ahora con mayor cuidado podemos obtener una descripción completa de cómo está conformada esta muñeca. En este momento podemos realizar un plano descriptivo en el que juntamos todos los elementos del cuerpo y realizamos la integración de un cuerpo, comparándola con los modelos que nos sirvieron como base. Recordando que buscábamos simplificar la figura para una rápida lectura (legibilidad), además de enfatizar y exagerar ciertos rasgos que dieran, entre otras cosas, cierta atracción para su uso (implicación), y de esta manera crear un objeto con una función determinada y que su **sentido** le permitiera ser utilizado.

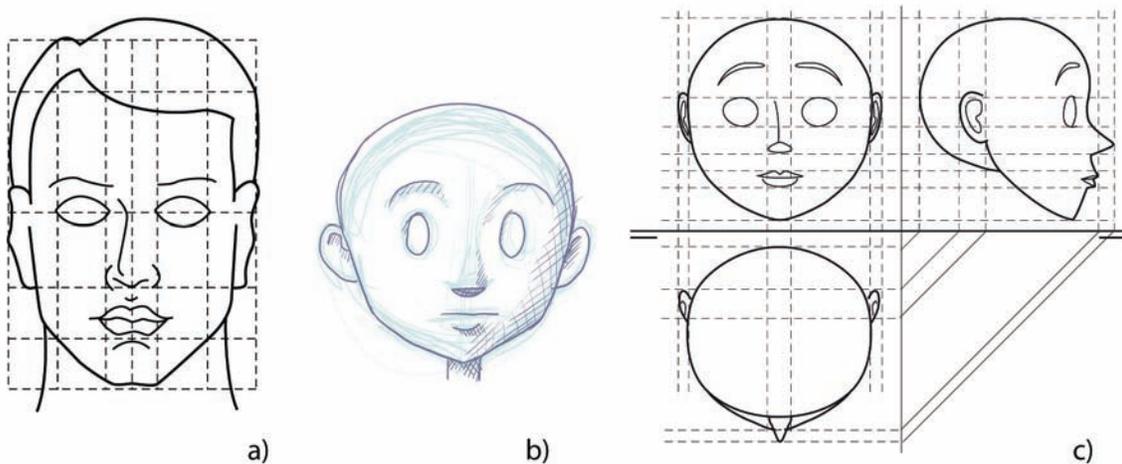


Figura 4.16 Proceso de abstracción y geometrización del rostro. a) Esquema de dibujo del rostro humano de José Parramón; b) boceto más abstracto y estilizado y c) descripción por sistema europeo con vista auxiliar derecha de la cabeza

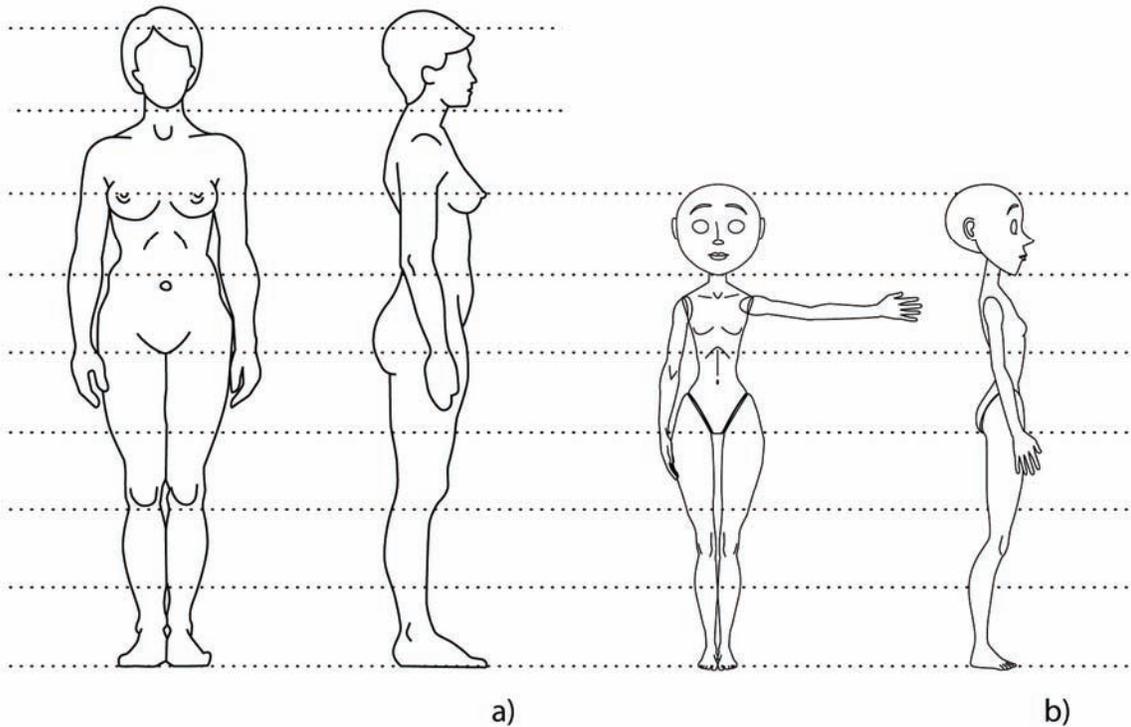


Figura 4.17 (a) Comparación del esquema utilizado como base para el cuerpo y (b) la propuesta integrando cuerpo y cabeza.

Podemos ver las vistas principales de esta nueva muñeca sus articulaciones sugeridas en la figura 4.18. Este dibujo bien puede utilizarse como un **dibujo de patentes** ya que “Quien solicita una patente no tiene que representar con el dibujo sino la esencia del invento. No se incluyen en el dibujo datos dimensionales, sino que éstos, cuando son esenciales para el invento, se incluyen en la memoria descriptiva.”¹²¹ Incluso una patente de una muñeca *Bratz*¹²² los dibujos no se parecen del todo a la muñeca terminada, claro está que aún no parece que hemos terminado, tenemos que verla “en acción”.

Esta es la representación de la muñeca, tenemos los elementos necesarios para construir un prototipo que nos permita ver en tres dimensiones como luce este soporte de comunicación.

¹²¹ D. Sappert Wilhelm Schneider, *Manual práctico de dibujo técnico*, Reverté, Barcelona, 2008, pp. 285.

¹²² MGA Entertainment, Inc. *Mannequin Head and Torso*. Inventor (es) García, Paula. *et. al.* Solicitada 2005-julio-14. United States. Patente de diseño. US D550, 288 S. 2007-septiembre-4.

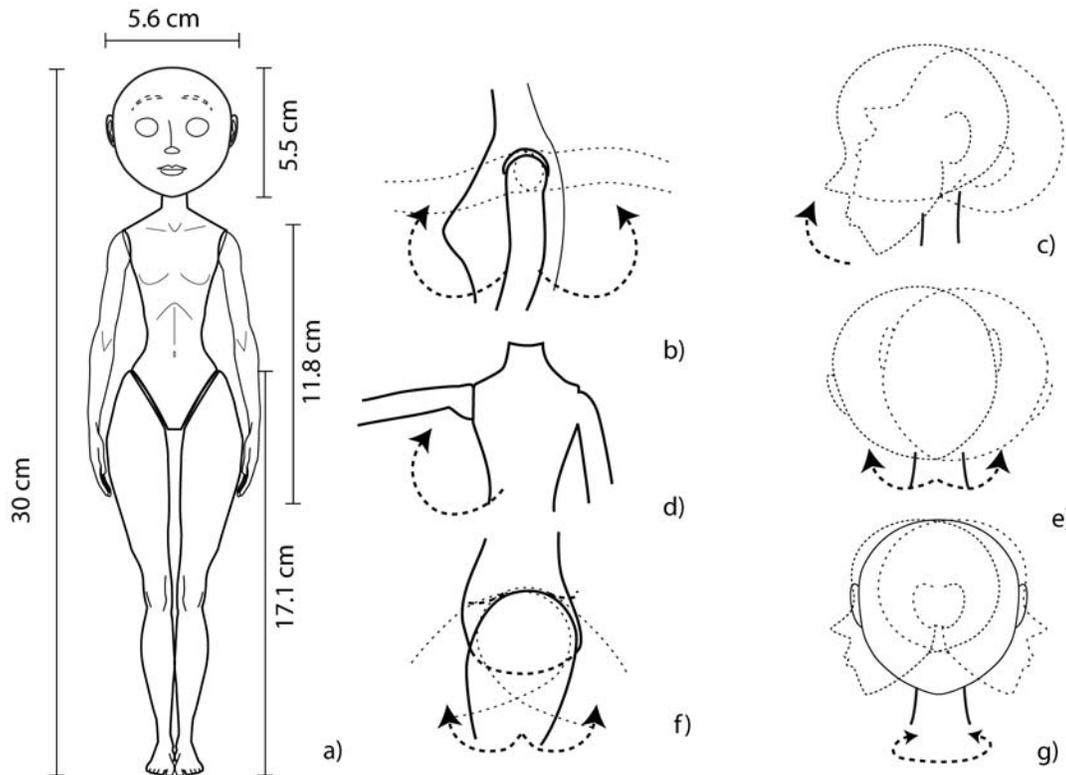


Figura 4.18 Descripción general de la muñeca: (a) medidas del cuerpo, (b, d, f) articulaciones básicas del cuerpo y (c, e, g) articulaciones del cuello.

El modelo

Para presentar esta solución se desarrolló un prototipo virtual en un software para modelado tridimensional que dio como resultado un modelo en tres dimensiones, podemos verlo desde cualquier ángulo, también tenemos la posibilidad de realizar modificaciones y pruebas.

En muchos proyectos es cada vez mas común que nos encontremos con este tipo de "modelos" ya que su elaboración es bastante rápida, se economiza en material y puede seguir siendo objeto de modificaciones sobre la propuesta modelada.

En este caso, quiero agregar que opte por dicha solución, además de las anteriores, porque al final de cuentas todo este trabajo tiene que ser documentado y presentado. Dentro de este documento tenemos que registrar, mostrar y analizar imágenes bidimensionales, por lo que construir una maqueta tridimensional sólo nos llevaría a volver a capturarla en dos dimensiones para registrarla. Además para presentar una propuesta más completa en la que podamos ver a esta muñeca con distintos tonos de piel, ropa o cabello nos veríamos en la necesidad de elaborar varias maquetas. Pero con la posibilidad de crear una simulación tridimensional podemos seguir explorando posibilidades a partir de un archivo base.

Este prototipo nos permite ver las posibilidades y aun más consideraciones para desarrollar diversas pruebas. Por ejemplo, con él podemos prever y resolver mas

propuestas para las articulaciones o mecanismos que se le agreguen a la muñeca cuando se fabrique, también podemos probar y modificar su postura sin tener que dibujar tan elaboradamente cada parte del cuerpo nuevamente.

Con esta solución hemos revisado aspectos principalmente formales, por lo que falta adentrarnos en los contenidos simbólicos que esta muñeca puede transportar.



Figura 4.19 Ilustraciones finales de Dido, hechas a partir de los bocetos y el esquema lineal. Pueden ser utilizadas como referencia para el prototipo y a su vez como ilustraciones para soportes posteriores.

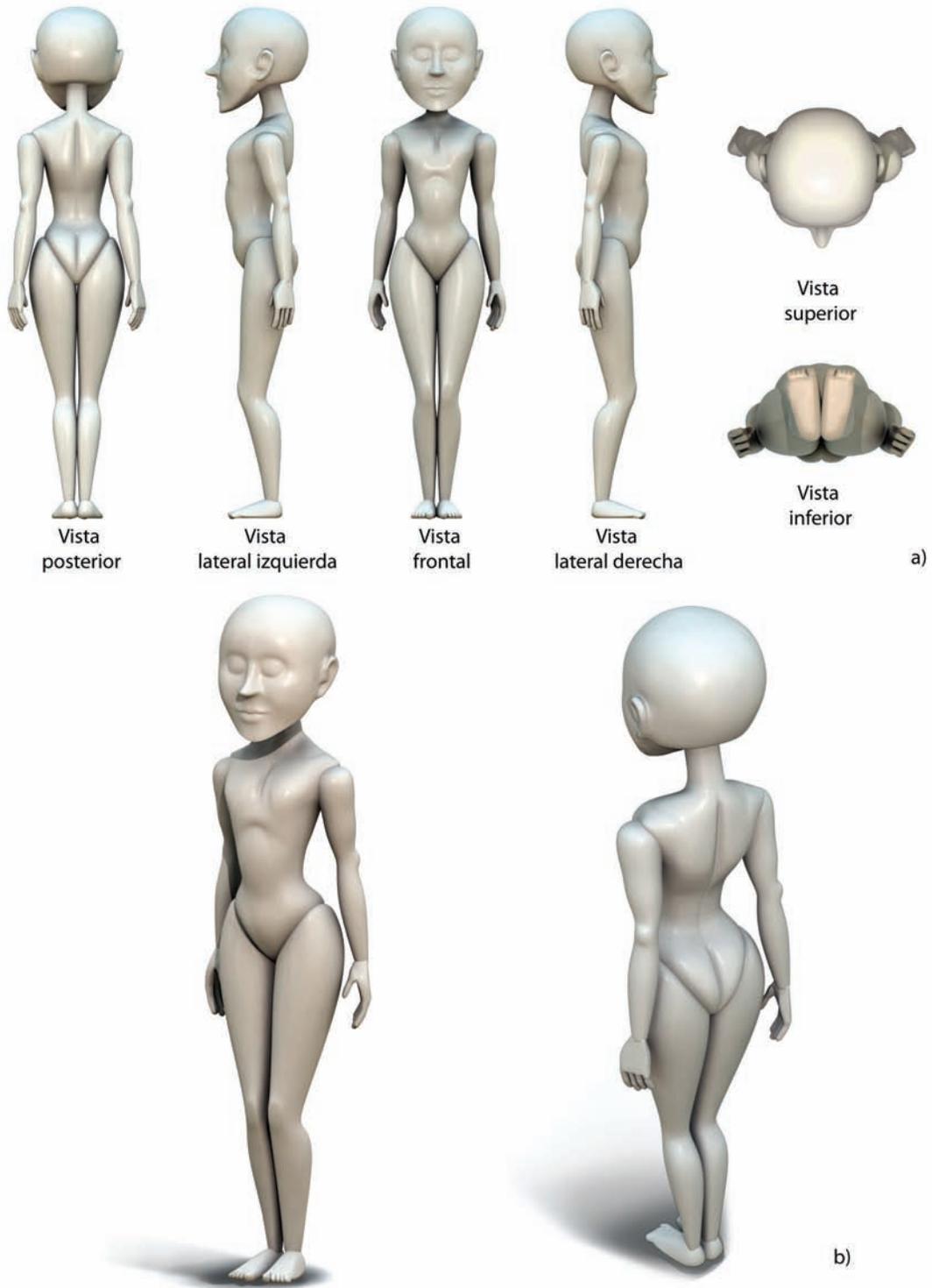


Figura 4.20 Modelo de prueba, hecho en un software de modelado tridimensional. a) Vistas ortogonales del cuerpo completo, b) vistas a de $\frac{3}{4}$ frente y espalda

4.4 Verificación

Estamos frente a un análisis similar al que expusimos a *Yasmin* de las muñecas *Bratz*. Hasta ahora no le hemos dado un nombre a nuestra muñeca; para este análisis la llamaremos **Dido**, como el personaje legendario que funda la antigua ciudad de Cartago, también forma parte de de la poesía romana al conocer a Eneas, este último se enamora de ella pero al final la abandona.¹²³

Elementos del proceso de comunicación

Para este análisis recordemos que consideramos a la muñeca como un soporte de comunicación visual, de esta manera podemos colocar a Dido dentro de un proceso de comunicación para poder revisar su efectividad comunicativa.

Se propuso un modelo para el proceso de comunicación (figura 3.3) que incluía cinco elementos de un proceso informativo y cinco operaciones para describir el proceso comunicativo. Así que llenaremos la lista de elementos que conformarían este supuesto proceso.

Fuente emisora y emisor. En ambos casos soy yo, puesto que no existe ninguna compañía que respaldará el diseño.

Canal. La muñeca como canal de distribución implica jugueterías, centros comerciales, tiendas departamentales y tiendas especializadas. Recordemos que buscamos anticipar como funcionaría esta muñeca.

Receptor. El juguete se recomienda para niños de 6 años en adelante y por contener piezas muy pequeñas no se recomienda para menores de 3 años. Como revisábamos durante nuestra exploración del juego, el infante de esta edad tiene determinadas características, así como ciertas preferencias de juego; recapitulemos:

- Desarrolladas ya las habilidades motoras generales e interés por desarrollar la motricidad fina (manos y ojos)
- Establecido el juego simbólico e inicios de los juegos socialmente reglados
- Finales del Periodo Operacional Concreto e inicios del Periodo Operacional Abstracto
- Periodo de representación de Realismo Voluntario
- Finales del Periodo de Aceptación de Valores e inicio del Periodo de Identificación de Valores
- Comienza la edad escolar

Destino. Esta intención es inicialmente el goce y entretenimiento del pequeño, dentro de un juego de tipo simbólico donde la muñeca se convierte en un personaje producto de la imaginación y es transportado a un mundo lleno de referencias de su mundo empírico, pero en el plano de la ficción. También puede compartir esta experiencia con amigas que tengan muñecas similares y jugar más allá de lo que su entorno material les permite, llegando a través de su muñeca a su edad adulta y

¹²³ Véase Ángel Ma. Garibay k. *Mitología griega. Dioses y Héroes*, Porrúa, México, 2002.

convivir en otros mundo en parte fantásticos, pero siempre con referentes reales. Entran también las teorías de aprendizaje através del juego.

La muñeca su cuerpo y rostro

Configuración corporal. Al igual que Yasmin, esta propuesta puede ser considerada dentro de los cuerpos *ectomorfo* (figura 4.21), a los cuales se les relacionan algunos rasgos de personalidad: aislado, tenso, ansioso, reticente, autoconsciente, meticoloso, reflexivo, preciso, considerado, tímido, torpe, frío, suspicaz introspectivo, serio, diplomático, sensible, apartado y de temperamento apacible.

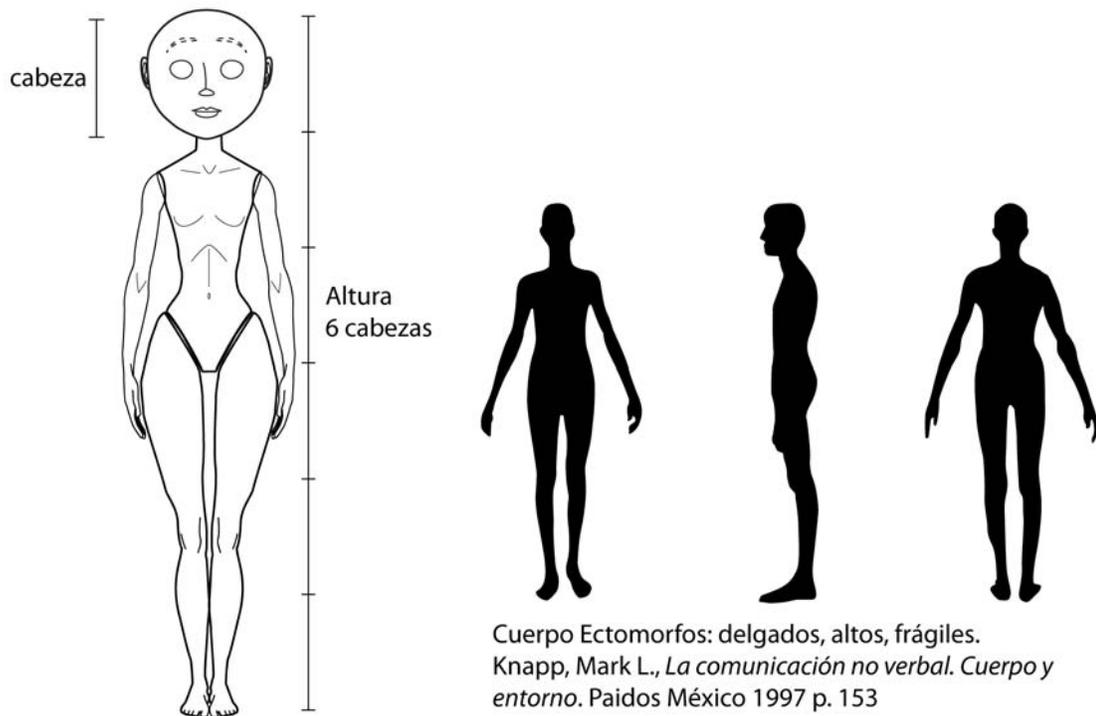


Figura 4.21 vemos la complejión de Dido y como coincide con un *cuerpo Ectomorfo*.

El rostro. Como parte fundamental y enfatizada en Dido, es normal que se le dedique bastante espacio. En el rostro está nuestra presentación tanto de nuestro pasado como de nuestro presente. Siguiendo el mismo camino que con Yasmin analizaremos algunos rasgos faciales, así como las diversas connotaciones que se les atribuyen.

El rostro, sistema ternario. En nuestra nueva división podemos ver un equilibrio entre la zona media e inferior, mientras que es menos notable la zona superior. Podemos ver un equilibrio entre sus emociones y sus instintos, es decir tiene autocontrol. Es una persona equilibrada, puesto que no resalta ninguna de las zonas (figura 4.22).

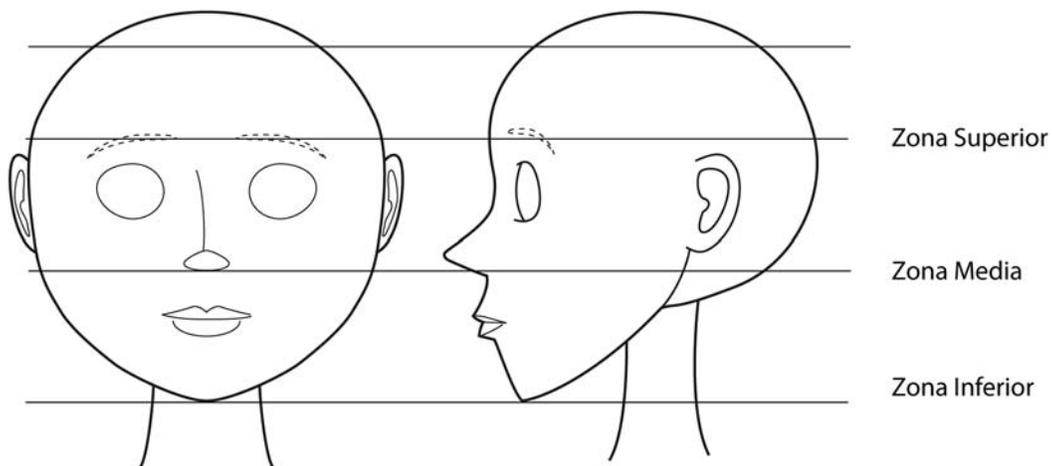


Figura 4.22 Sistema ternario del rostro, las zonas representan las cualidades humanas: intelecto en la zona superior; emocional en la zona media y los instintos naturales en la zona inferior.

La frente y el intelecto. Tenemos de nuevo tres zonas y para revisar su predominancia se sigue la siguiente relación arco-concavidad-arco. La primer subzona tiene que ver con la idea superior, la creatividad, la teoría origina; la siguiente subzona, la media, le corresponde la parte racional y lógica, la que concreta las teorías y la convierte en planes; la tercer subzona es la que se asocia con el acto empírico, la realización. Por ello la lectura de Dido sería que puede lograr ideas creativas e innovadoras, pero que le cuesta trabajo concretar los proyectos y que prefiere el trabajo creativo y original (figura 4.23).

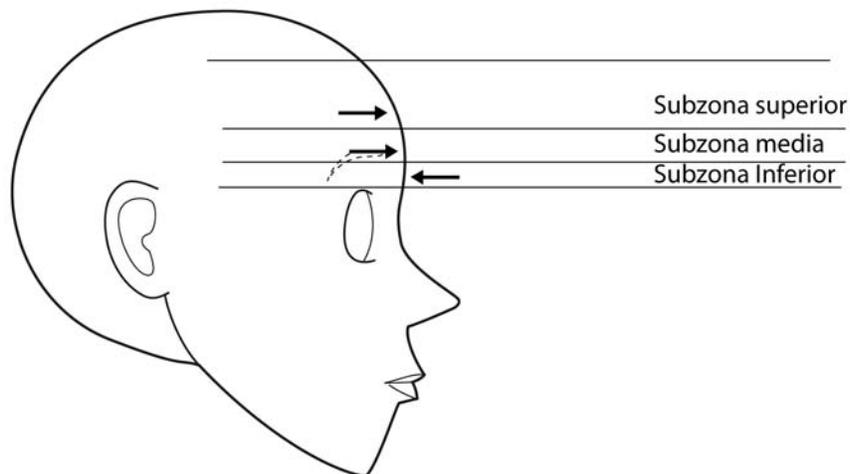


Figura 4.23 La frente y el intelecto. La parte que representa el intelecto se divide en tres subzonas. El único rasgo resaltante es el de la subzona superior, la correspondiente a la idea creativa.

El cráneo y la teoría de Huter. Análoga a la teoría del rostro, busca localizar la importancia de los tres principios de la vida en el cráneo y parte de la división de éste, la relación es muy similar, primero (a) la parte intelectual; después (b) la parte emotiva; para finalizar (c) con lo instintivo (figura 4.24). Se buscó la congruencia para equilibrar las tres zonas, en especial dando casi igual importancia a las emociones y a los instintos. Para tener un personaje con autocontrol y racional.

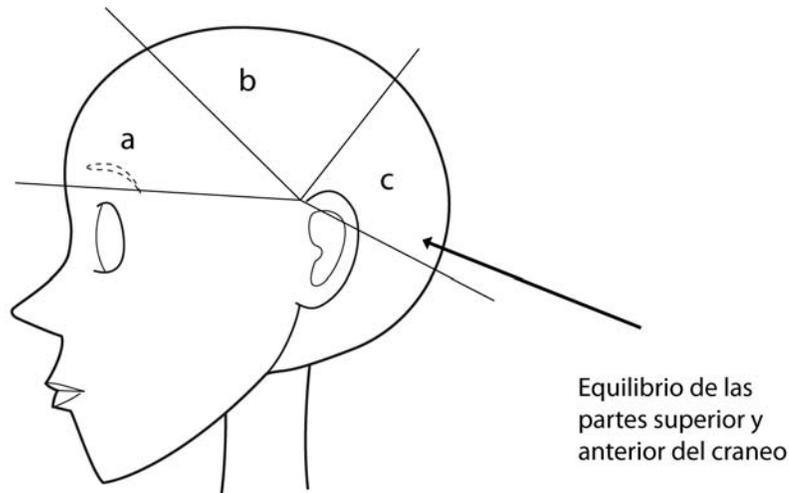


Figura 4.24 El cráneo y la teoría de Huter. Se divide el cráneo en tres: una relacionada con la razón y el intelecto (a); otra con el amor y el afecto (b) y finalmente otra relacionada con los instintos naturales (c).

El perfil. Dido tiene un perfil con retracción de la zona inferior, se le relaciona con: debilidad de los instintos, poca vitalidad física, predominio de lo afectivo y mental sobre lo físico; Artista capaz de pensar y sentir intensamente; producir teorías, sueños y utopías. Es una gran diferencia con respecto a Yasmin.

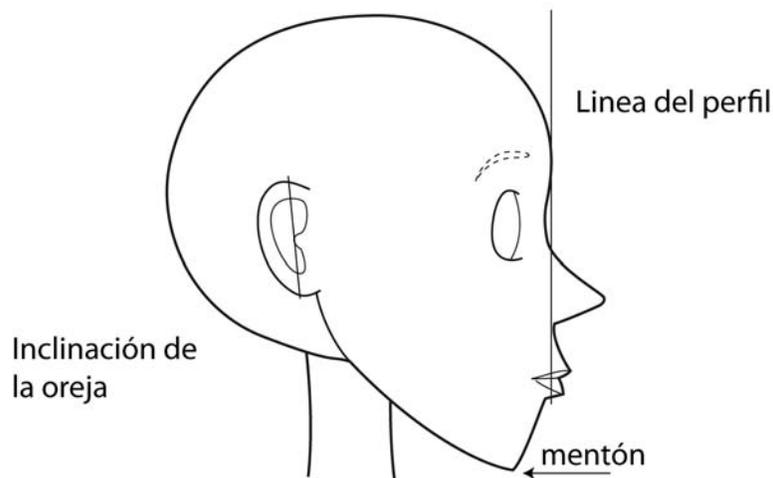


Figura 4.25 El perfil, vemos una retracción en el mentón, la cual se interpreta como "debilidad" en la zona inferior, una debilidad de tipo instintivo y poca importancia por la actividad física.

La nariz y la personalidad. La nariz es uno de los elementos más significativos del rostro, dice mucho de la persona, lo que nos lleva a analizarla desde varios puntos de vista. Por un lado sus curvas (arco-concavidad-arco) permiten revisar la personalidad en lo que es: voluntad, freno moral e impulsos naturales, también se considera el largo y ancho de la nariz completa. En el caso de Dido (figura 4.26) la ausencia de un arco en la zona superior (a) se traduce como una persona con poca voluntad y pocos dotes de mando; mientras la concavidad en la zona media (b) se refiere al freno moral, los buenos sentimientos en el sujeto, delicadeza y finura en el trato con la gente; por último la zona inferior (c) terminada en una punta larga y recta es propia de la persona impulsiva y apasionada, con tendencias afectivas, impaciencia, curiosidad, afán por saber, vivir cara al futuro, saber correr riesgos y dominar sus emociones.

Dido tiene una nariz larga y delgada, la cual se relaciona con: las pasiones serenas, sensibilidad y concentración, perseverancia. Mientras que de frente es una nariz delgada, lo cual se puede entender como fragilidad y poca predilección por la actividad física.

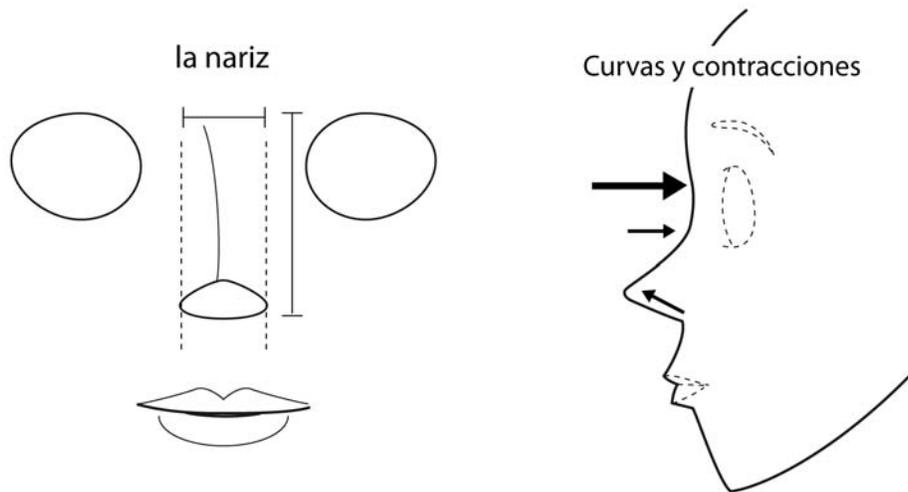


Figura 4.26 La nariz y la personalidad. La nariz tiene un cuerpo estrecho y largo, mientras que las curvas del perfil muestran sólo una concavidad y una terminación recta.

El ojo ventana al interior. Está vinculado con la vista y la inteligencia; también se le interpreta como la entrada y la salida de información; además de ser importante en el gesto y expresión de las emociones. Se consideraron la forma y tamaño de los ojos, la separación entre ellos, párpado e iris (figura 4.27). En resumen los elementos más importantes que tenemos son la separación entre los ojos que es ligeramente mayor de lo proporcional (la misma distancia que el ancho de uno de los ojos) se toma como seguridad y aplomo; los ojos grandes denotan inteligencia y

curiosidad, inocencia y facilidad de asombro; las cejas delgadas se asocian con la delicadeza y la falta de fuerza física, mientras que su gran separación indican a una persona pacífica; la mirada creada por el párpado y el casi completo y ligeramente parpado elevado lo que se relaciona con la espiritualidad y el ejercicio mental.

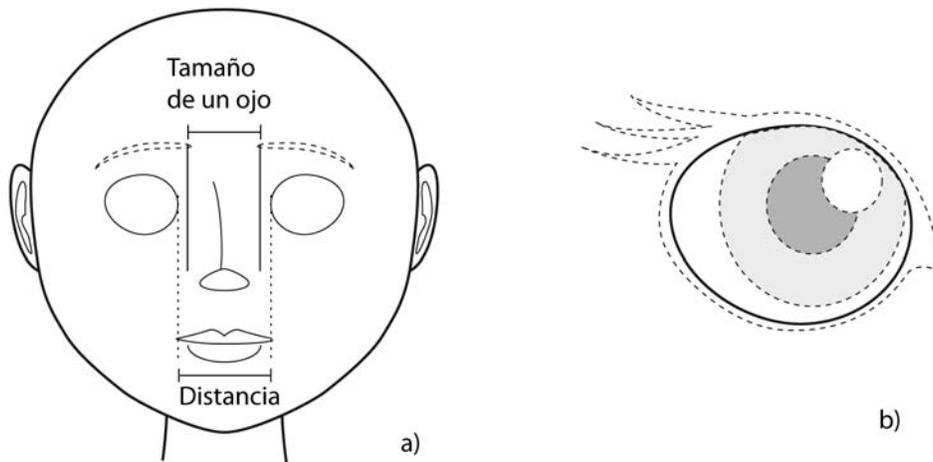


Figura 4.27 El ojo ventana al interior. a) Se considera: el tamaño de ojos, su separación, la mirada con respecto al iris, las cejas y su distancia. B) pintura para el ojo, pero varía según el modelo de la muñeca

La boca, vida instintiva. Este elemento facial es el relacionado con los instintos y necesidades naturales. Esto incluye el ancho de la boca, la forma y dimensiones de los labios así como su prominencia (figura 4.28). El ancho de la boca se relaciona con la experiencia, pero esta muñeca tiene un ancho proporcional (coincide con la separación de los ojos), dando esa sensación de experiencia y seguridad para hablar. Mientras que los labios carnosos son propios de una boca gustosa de los placeres culinarios y sexuales. El labio adelantado se relaciona con personas de noble sensualidad, amable y tierna, incluso se considera una boca que señala al idealismo.

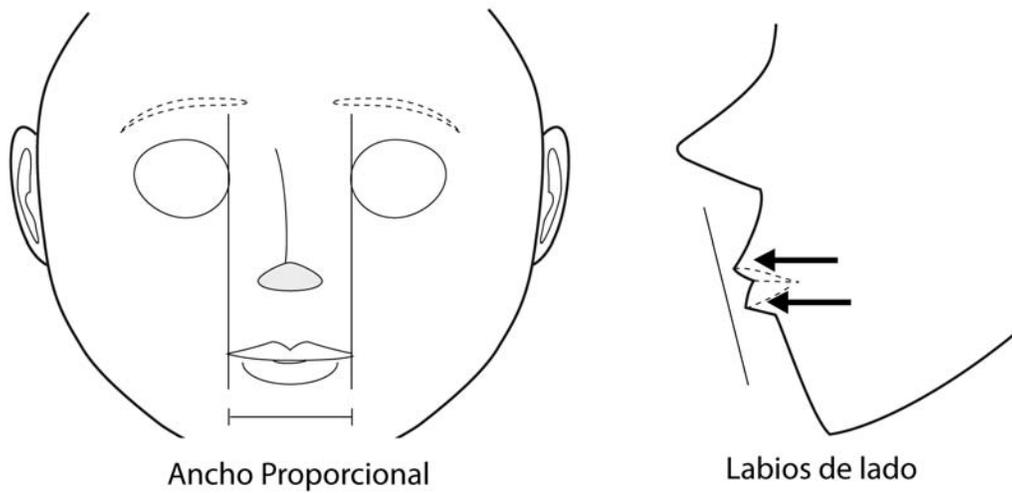


Figura 4.28 La boca, vida instintiva. La boca se relaciona con todo lo instintivo y la experiencia.

La oreja y la calidad del alma. La oreja es un órgano externo y muy complejo, también es muy variado en formas, tamaños y disposiciones, pero en el caso de Dido la oreja es ligeramente menor que la proporción ideal de la oreja y está tan simplificada que sería imposible determinar componentes como el lóbulo o su separación respecto al pabellón (figura 4.29). En este caso lo más destacable es el tamaño relativamente pequeño. El tamaño de la oreja se relaciona con la seguridad de las personas, en este caso significa que es alguien con suficiente seguridad. En el caso de las personas cuyas orejas se encuentran por debajo de la línea de la nariz, se les atribuyen intereses materiales y realistas.

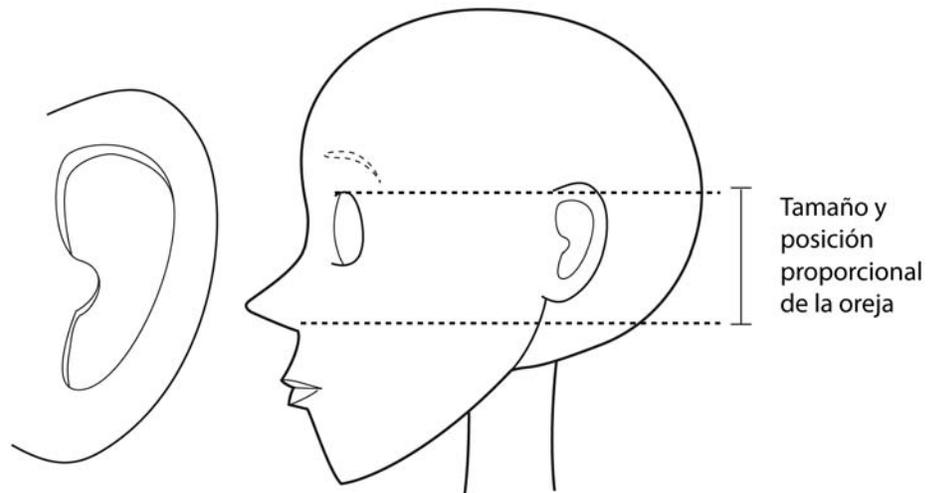


Figura 4.29 La oreja y la calidad del alma. El tamaño de la oreja corresponde a las proporciones ideales del rostro, es igual al tamaño de la nariz. Su posición es ligeramente elevada a la línea de posición.

Hemos revisado muchos rasgos en el rostro de Dido y relacionado su apariencia con ciertos aspectos de su carácter y personalidad, obviamente esto no significa que pueda comunicar todos estos aspectos a sus futuros receptores. Aun así podemos dar cierto sustento a las decisiones tomadas al momento de diseñar esta muñeca, aclarando que mientras se realizaba el diseño se revisaban y aplicaban estas teorías. Recapitularemos algunos de los rasgos de la personalidad que sean más recurrentes:

- Seguridad
- Autocontrol
- Predilección por la actividad mental
- Actitud cariñosa y emotiva
- Poca influencia de sus impulsos naturales
- Inteligencia
- Debilidad física

Algunos elementos del cuerpo:

Otros elementos en los que podemos destacar su posible interpretación, los revisamos brevemente.

Las manos. La mano tiene forma de pala y es pequeña con respecto al cuerpo (debe medir poco menos que el rostro), este tipo de mano es la que se considera como la "mano bonita", una mano delicada y propia de las actividades sensibles.

El gesto que tiene Dido es muy neutral, como si saludáramos a alguien o quisiera saludar o sujetar algo. Con este gesto tan neutro pero a la vez más práctico que el que tenía Yasmin, Dido puede saludar o dar la idea de que quiere tomar algún objeto.

El pie. En el caso de Dido su pie es proporcional al cuerpo (sin considerar la cabeza) en parte porque el cuerpo está ligeramente modificado de un modelo para dibujo. Este pie está en posición plana, no está de puntillas ni usa tacones como otras muñecas. Dido tiene un pie firme y colocado en el suelo, usaría zapatos bajos o con poco tacón, pero no podrá mantenerse en pie como las muñecas *Bratz*.

Efectividad de Dido: legibilidad e implicación

A Dido la estudiamos como una estructura comunicativa, que transmite información como un signo y como contenedor de signos. Para ello retomaremos el modelo de Objeto-Mensaje que revisamos antes, en el que partimos de objeto fabricado con un fin (función) y que está sujeto a una interpretación personal (sentido) que determina su uso, preferencia y valoración del objeto.

La función que debería cumplir Dido es la de una muñeca que representa a una persona adulta, es decir, es un juguete que debe acompañar a niñas mayores de 6 años.

Como habíamos revisado antes un muñeco que representa a un personaje de la vida real ayuda a los niños a que proyecten en ellos sus inquietudes como adultos, como vehículo para expresar sus dudas sobre el mundo adulto y para recrear momentos de su vida que les son significativos.

Habíamos revisado que cuando los niños empiezan a fabricar historias y a jugar con su imaginación, el juego es orientado principalmente por su experiencia, y más por su contacto con las personas. Pero aún así no es descartable el hecho de que los juguetes orienten a los niños a elegir una actividad o una temática.

Dido puede utilizarse tanto para jugar solo o acompañado. Es decir, en el **juego simbólico** y en el **juego socialmente reglado**. El niño o niña está listo para fabricar sus propias aventuras e historias, incluso a compartirlas con otros niños de la misma edad, además ya asiste a la escuela y convive con otros niños de edad similar.

La talla y materiales le permiten a niños de más de 6 años utilizar este juguete, sin ser muy grande o muy pequeño, o inseguro.

Legibilidad. Como recordábamos, también un objeto debe evocar o recordarnos su uso. Dido tiene: un tamaño determinado, una apariencia infantil y colorida, además de contar con el antecedente de más de 40 años del uso de muñecas similares. Es decir no sólo las niñas la reconocerán como un juguete al verla, sino que también sus padres, si bien son diferentes al antecedente de Mattel (*Barbie*) y el de MGA (*Bratz*), sigue siendo bastante parecida.

Además se amoldan a las inquietudes de juego de niñas de su edad, el juego simbólico y el social. La niña puede jugar sola con su muñeca, también puede jugar con otras niñas que cuenten con otra muñeca (aquí se necesita que las medidas sean similares con las otras muñecas) aunque no sea de la misma línea. Usará ropa y tendrá cabello que pueda peinarse, para que pueda ser reconocida como una muñeca para jugar.

Sentido. Esta dimensión es mucho más compleja, en especial por que se trata de las interpretaciones subjetivas. Retomaremos el conjunto de interpretaciones sobre el cuerpo y el rostro de Dido; enumeramos las más reiterativas que encontramos:

- Seguridad
- Autocontrol
- Predilección por la actividad mental
- Actitud cariñosa y emotiva
- Poca influencia de sus impulsos naturales
- Inteligencia
- Debilidad física

No podemos cuantificar desde aquí qué tanto de lo que anticipamos en el diseño de Dido llegue realmente a los niños, tampoco sabemos que aceptación tendría. Pero aun así hemos decidido partir de una investigación teórica y del análisis de una muñeca exitosa, para poder proponer una muñeca que formalmente cumpla con su función, sin descuidar los posibles significados que pudiera tener.

El juego y el desarrollo de habilidades con Dido

Ampliando lo que hemos mencionado acerca de cómo juega una niña con una muñeca, retomamos las consideraciones que han tomado los pedagogos

recientemente acerca del juego como una parte importante para la formación de los pequeños.

La actividad lúdica es considerada ya en el contenido de los programas de estudio con los siguientes intereses:

- Desarrollo motor
- Desarrollo intelectual
- Desarrollo de afectivo–sexual
- Desarrollo social

Así que veamos cómo es que nuestra nueva muñeca puede ayudar a estos distintos puntos.

Desarrollo Motor. En este caso Dido bien puede ayudar en el desarrollo de la motricidad fina. Es decir la necesidad de manipular objetos pequeños, controlar su cuerpo para aplicar la fuerza necesaria a los instrumentos de escritura, esto hace que se practiquen estas capacidades motrices finas hasta dominarlas. Las dimensiones y el tipo de juego que incitan las muñecas les permitirán a las pequeñas desarrollar estas habilidades.

Desarrollo Intelectual. El empleo de la actividad lúdica incluye el manejo de información y la creatividad. El primer aspecto no es muy amplio en una muñeca, ya que ésta cuenta con poca información nueva para los pequeños. Pero el juego con muñecas desarrolla la creatividad, al motivar a los pequeños a construir mundos e historias donde, tanto solos como acompañados, pueden aportar ideas y ampliar el juego.

Desarrollo Afectivo—Sexual. También se trata de utilizar actividades y objetos que ayuden al niño a expresar sus miedos, angustias e inquietudes. Ahora bien la muñeca Dido puede facilitar todas estas actividades al peinarla y vestirla. Además si la extrapolamos y la convertimos en un juguete unisexo, puesto que hoy día los muñecos destinados a los niños tienen dimensiones similares.

Desarrollo Social. Como ya revisábamos el juego social comienza a volverse más predominante a esta edad. Dido puede convertirse en una adolescente o mujer, la variedad de tonos de piel, ropa y accesorios permiten personalizar a las muñecas, permitiéndole a las niñas que jueguen en grupo y practiquen sus habilidades sociales como: comunicarse, hablar, conversar, tomar decisiones, organizarse, resolver conflictos, etc.

Yasmin como formadora de roles

Una de las funciones de la educación (voluntaria o inconsciente) es la formación de roles sociales (status y rol), pero también revisamos que en el juego se integran valores sociales, se aprende por imitación (modelos); se desarrolla e integran el concepto de género.

En el primer capítulo revisamos como los individuos aprenden por observación e imitación. El sujeto o modelo a seguir que puede ser una muñeca (un **modelo representativo**). Las actitudes y posturas que Dido puede incitar son parte de lo que

puede imitarse por parte de las pequeñas, pero también la forma de vestir, el maquillaje, el peinado. Además como un modelo a seguir es normal que se piense que todas las jóvenes son así, no sólo física sino también en los rasgos de personalidad, o en el comportamiento y gesto. Es decir este juguete se convierte en la **persona ideal**.

Dido todavía no cuenta con un sustento tan sólido como las muñecas industrializadas, apenas le hemos puesto nombre, mientras que Yasmin ya cuenta con varios años en venta, series de TV, DVD, video juegos, líneas de accesorios, incluso una película. No existe aún una "imagen" completa de Dido, sólo podemos tomar, después de un análisis exhaustivo, en comparación algunos de los aspectos que refleja Dido con respecto a Yasmin.

Tabla 4.1 Comparación de algunos aspectos en la personalidad de Dido con respecto a la muñeca Yasmin, resultado de análisis similares.

| Dido | Yasmin de la línea Bratz |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Seguridad • Autocontrol • Predilección por la actividad mental • Actitud cariñosa y emotiva • Poca influencia de sus impulsos naturales • Inteligencia • Debilidad física | <ul style="list-style-type: none"> • Debilidad • Emotividad • Impulsividad • Pasión • Poca iniciativa • Timidez • Inteligencia • Astucia • Sensualidad • Misterio |

Algunos de los aspectos de Yasmin pueden considerarse negativos, en especial si consideramos que las niñas quieran imitarla, porque una muñeca puede ser un modelo a seguir. Si bien Dido aún no cuenta con toda una historia y antecedentes tan amplios, con el simple hecho de crear un **modelo único**, no sería muy prometedor. Seguiría siendo el *modelo ideal* de persona que las niñas quieran imitar. Pero si tomamos el proceso para darle un sustento psicológico y un contenido cuidadosamente elegido, podemos crear mas adelante no sólo muñecas sino toda una serie de materiales comunicativos que apoyen una actividad lúdica saludable y a su vez ayuden a los pequeños a desarrollar sus capacidades.

El trabajo de Dido es sólo una muestra de los múltiples caminos que se abren tanto para el profesional de la comunicación visual, como para todo investigador que se preocupe por los contenidos y materiales que entren en contacto con los niños.

El Diseño de Dido y su proyección a futuro

El presente trabajo es un acopio grande de información y culminó con el diseño de un juguete. Convertimos a una muñeca en un soporte de comunicación visual, pero también vimos lo mucho que un medio apoya a otro. Es decir, al comparar a Yasmin de las muñecas *Bratz* con Dido, podemos ver que la *imagen* de nuestra muñeca necesita ser impulsada y que puede complementarse con otros soportes comunicativos.

Una muñeca necesita más que así misma para ser una muñeca completa. Primero le dimos un nombre, pero ahora también necesita **compañeros**. Necesita tener un **empaque** que la proteja y se la presente a las pequeñas deseosas de jugar. Necesita **material de promoción** que le permita ser acercada y presentada a las niñas y padres. Necesita muchos cambios de ropa y accesorios para que las pequeñas animen sus juegos y lleven a Dido a un mundo fantástico y puedan convertirla en una persona tan vivida como ustedes o yo.

Vemos como un soporte de comunicación necesita otros, algunos tan diferentes y distantes que de seguro necesitan de más personas para llevarlos a cabo.

Se abre el camino para Dido como una serie de muñecas, tanto amigas como amigos. La imagen de las muñecas, las personalidades que se darán, todo el mensaje visual de las ilustraciones y fotos. También los mensajes verbales que presentaran a las muñecas. Necesitamos material de promoción, para cada medio necesitaríamos distintos soportes de comunicación visual. Imagínense los empaques de cada muñeca y modelo, los stands de promoción, los pendones, carteles, exhibidores, etc. Ahora, también podemos pensar en su sitio *web* y todo el material audiovisual que se necesita. Ya no hablemos de spots de televisión o producciones para DVD o cine. Pero también podemos pensar en los juguetes dirigidos a otras edades y niños. ¿Qué nos dicen las *figuras de acción*? ¿A qué juega un niño con estas figuras? ¿Qué aprenden los pequeños de jugar a los carritos? ¿Si no estamos de acuerdo con lo que un juguete transmite a los niños por qué no proponer otros?

Así que el campo de los juguetes es tan inmenso como la necesidad de los pequeños por jugar, podemos diseñar materiales para niños o, ¿Por qué no? Materiales para que jueguen niños y niñas, hemos visto como el juego es parte del desarrollo de ser humano y muchas veces éste es orientado con fines dudosos.

Ahora bien, el juguete es un soporte en desuso, cada vez el campo de la actividad lúdica y el entretenimiento es dominado por los recursos tecnológicos. La TV y los videojuegos cada vez son más solicitados y llegan a niños cada vez más jóvenes. Es muy discutible el impacto de estos cambios. Lo que si sé es que mucho de lo aquí revisado puede aplicarse a la actividad *lúdica virtual*, comparte características y comparte a los usuarios de estos, los niños. No encuentro ninguna razón por la cual un diseñador y comunicador visual no se acerque al diseño de juguetes, incluso los videojuegos pueden ser considerados un soporte mas en el que se pueda trabajar e investigar.

Conclusiones

Para poder llegar a esta propuesta se utilizaron muchos recursos y se llevo a cabo una metodología de trabajo. Uno de los puntos más importantes y que permitieron acercarse a este soporte fue el exhaustivo análisis de una muñeca comercial, Yasmin. Este análisis nos permitió condensar ciertos aspectos de todo el abanico teórico abierto al principio, para realizar un proceso de diseño mucho más puntual. Pero también abrió un nuevo e inesperado hecho: el compromiso por crear un soporte de calidad y contenido para los pequeños que al jugar y divertirse, sin darse cuenta, aprendan.

No se puede descartar la documentación y la investigación como parte del proceso creativo, no solo para conocer las características del soporte, también para la generación de ideas y soluciones. El acumular información y el análisis de la misma es muy importante, permite que se exploren posibilidades y alcances que, posiblemente, no se habían considerado al principio del proyecto.

La propuesta de la nueva muñeca reunió todos los temas revisados, pero fue también objeto de una verificación teórica, un análisis similar al que se sometió a Yasmin. Se tomaron en consideración: el lenguaje verbal, el lenguaje corporal, el no verbal, así como el tipo de juego en el que se utilizará. Procurando que todo lo que se documentó pueda verse, aunque no explícitamente en la propuesta final.

También con el análisis de Dido, podemos proponerla como una muñeca completa y que bien podrá formar parte de una serie de juguetes, que además de ser formalmente funcionales, pueden tener un conjunto de contenidos más cuidados que otras muñecas.

Dido es un diseño que solo nos muestra lo mucho que podemos aprender de estos recursos comunicativos y que el campo de los soportes de comunicación visual sigue en expansión. Como profesionales podemos acercarnos a ellos y estudiarlos como un primer paso para trabajar también dentro de ellos.

Una muñeca como Dido es parte de una nueva propuesta de materiales que consideran su forma y contenido, no solo podemos llevar lo aprendido a crear una serie de muñecas o juguetes. Así como el diseño de este soporte nos llevaba cada vez a investigar mas y mas, Dido por si misma nos lleva a continuar trabajando en ella, quizá algún día cuente con todo el sustento de las muñecas comerciales. Claro que de ser así, que sea cuidando tanto los aspectos formales del diseño y la comunicación, como los contenidos que lleve.

Una muñeca no parecía tener una función, pero ahora podemos ver cuantos usos le podemos dar (desde jugar hasta enseñar valores sociales) de igual forma el campo de la comunicación visual se sigue abriendo.

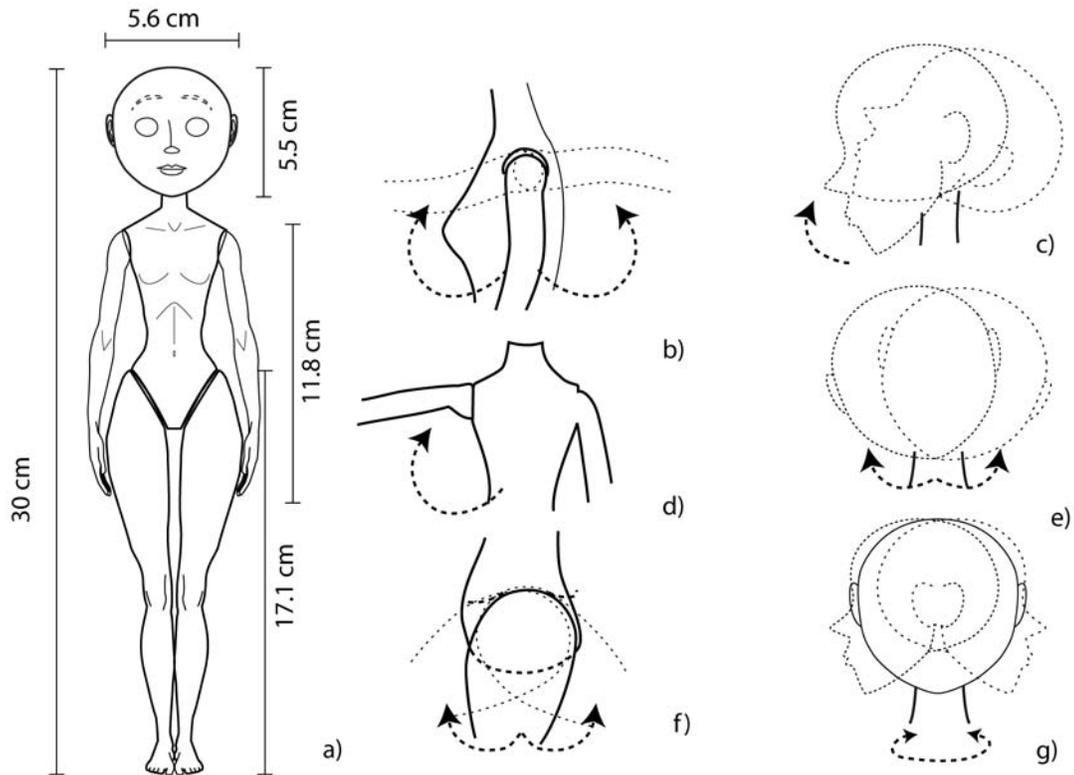
Podemos también apreciar, que este proyecto sigue dando mas material de trabajo: podemos trabajar en mas muñecas para completar una serie y no dejar a Dido como un modelo único; falta el nombre y frase publicitaria; todo el material visual complementario (empaques, promocionales, ilustraciones, etc.); ropa y accesorios

para la muñeca. Sin dejar de lado que todo el material que se integre a un juguete es sumamente importante y que puede, si se planea así, apoyar a los niños en el desarrollo de sus capacidades.

He aprendido mucho sobre los niños, el juego y las muñecas y mucho de lo que revisé a lo largo de este proyecto es aplicable en muchos otros soportes de comunicación visual. Por ejemplo ahora puedo dar un mejor cause a una serie de ilustraciones dirigidas a niños, puesto que al saber su edad se pueden conocer algunas características generales de ellos, así como su etapa de desarrollo y actividades preferidas.

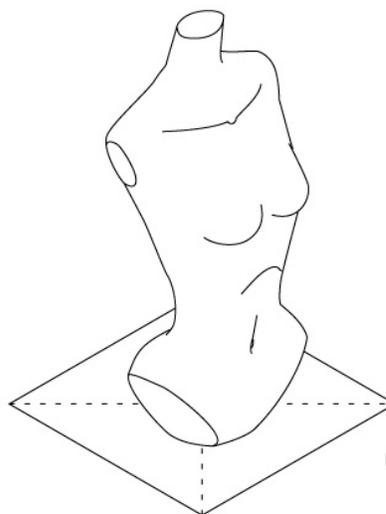
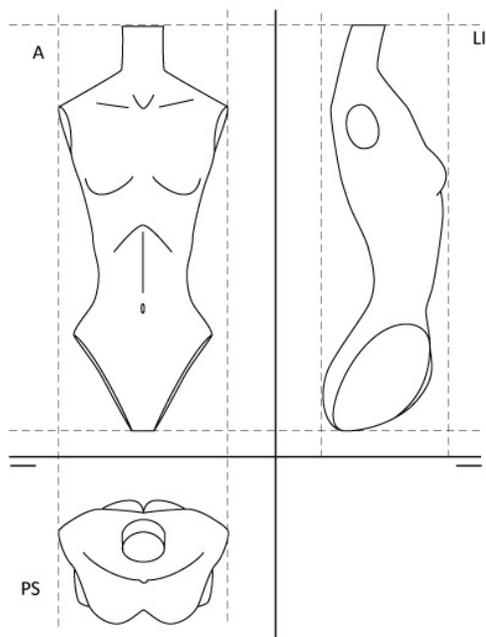
Anexos

Planos descriptivos y proyecciones de Dido



Descripción general de la muñeca: (a) medidas del cuerpo, (b, d, f) articulaciones básicas del cuerpo y (c, e, g) articulaciones del cuello.

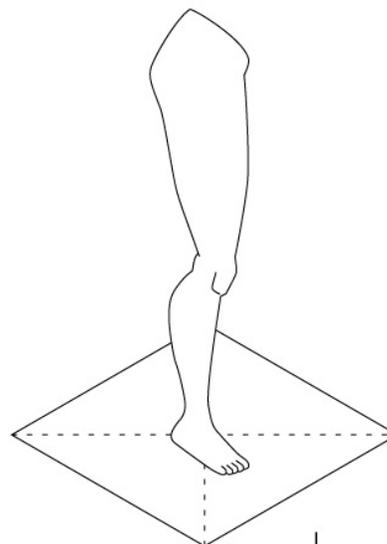
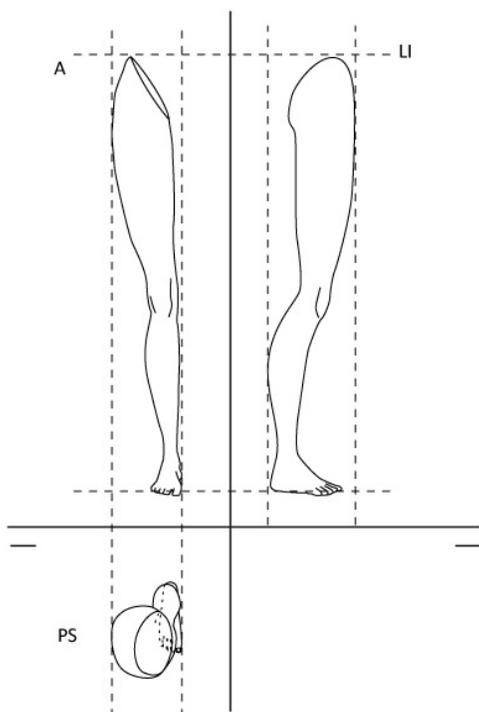
Planos descriptivos y proyección del Torso



A. Alzado
PS. Planta superior
LI. Lateral izquierda

I. Proyección Isométrica

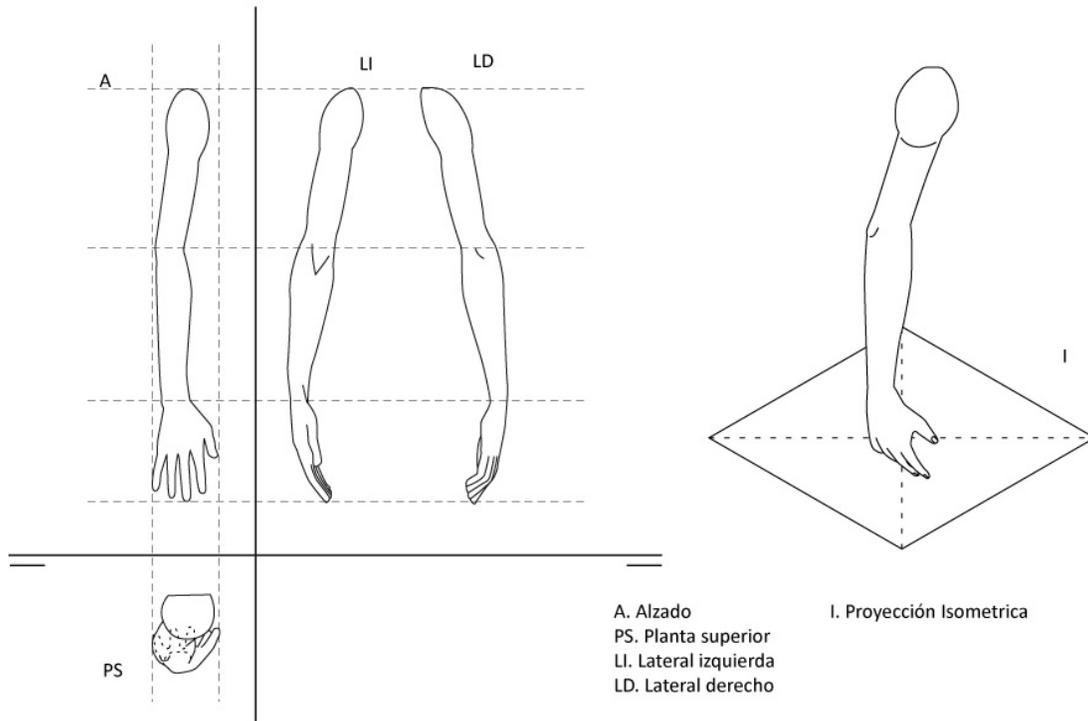
Planos descriptivos y proyección de una pierna



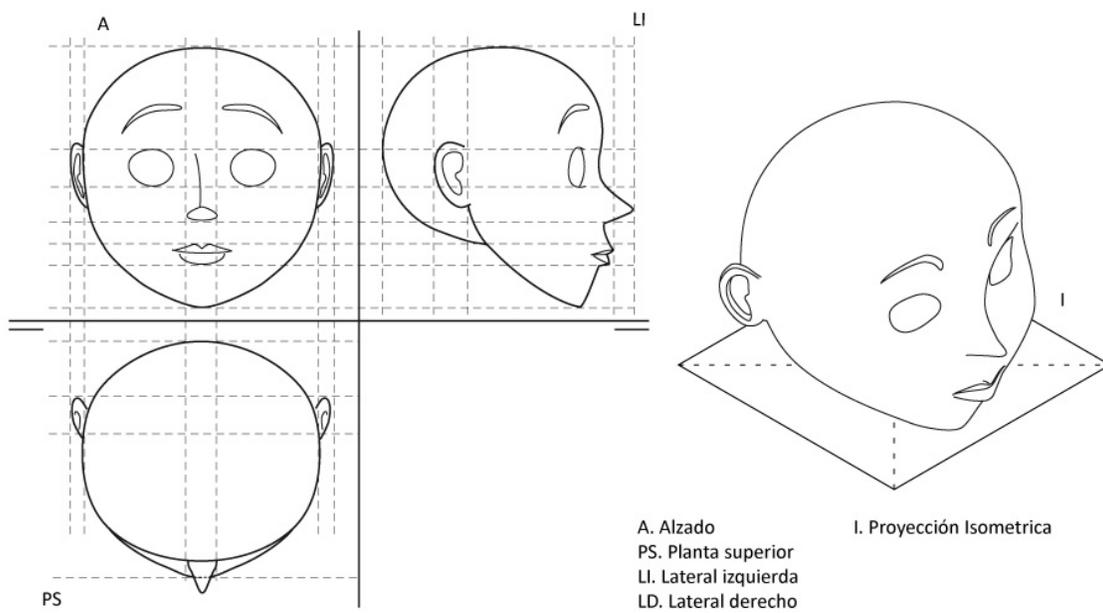
A. Alzado
PS. Planta superior
LI. Lateral izquierda

I. Proyección Isométrica

Planos descriptivos y proyección de un brazo

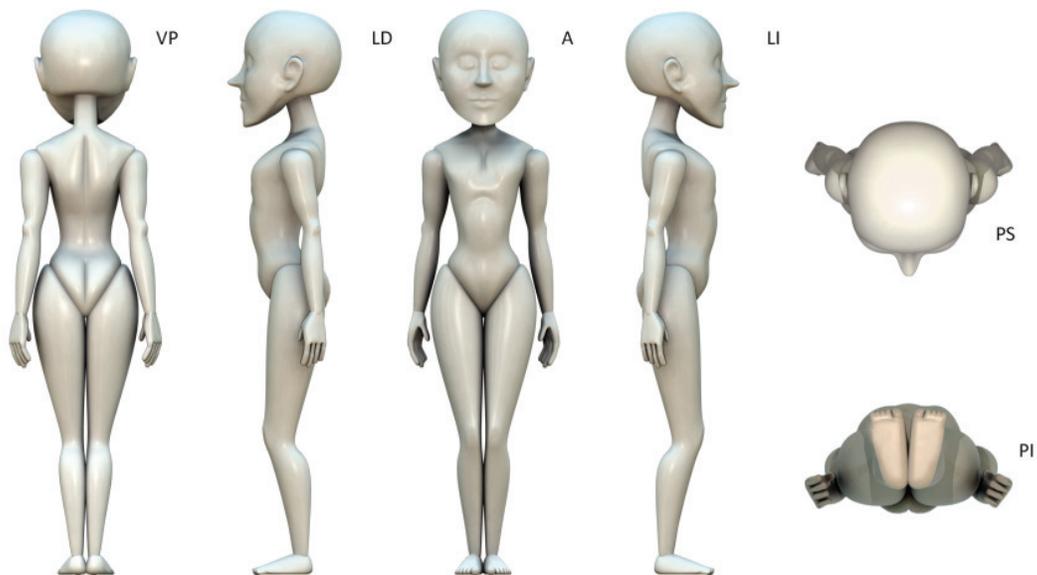


Planos descriptivos y proyección de la cabeza



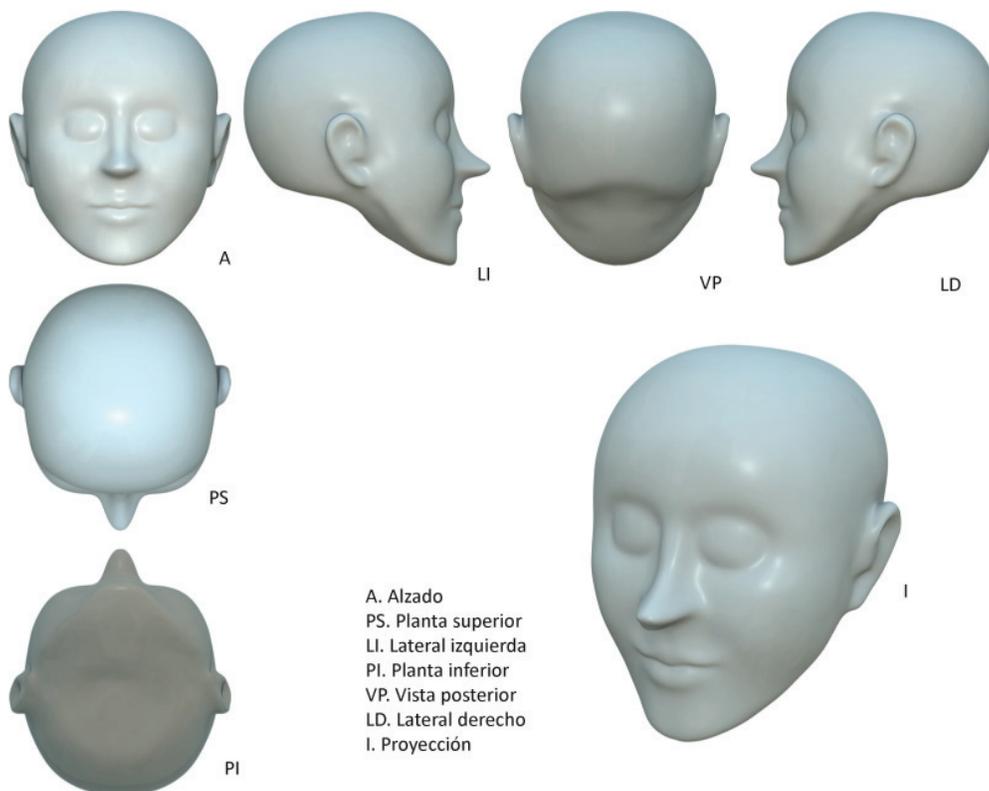
Planos descriptivos y proyecciones del prototipo

Planos descriptivos y proyecciones cuerpo completo

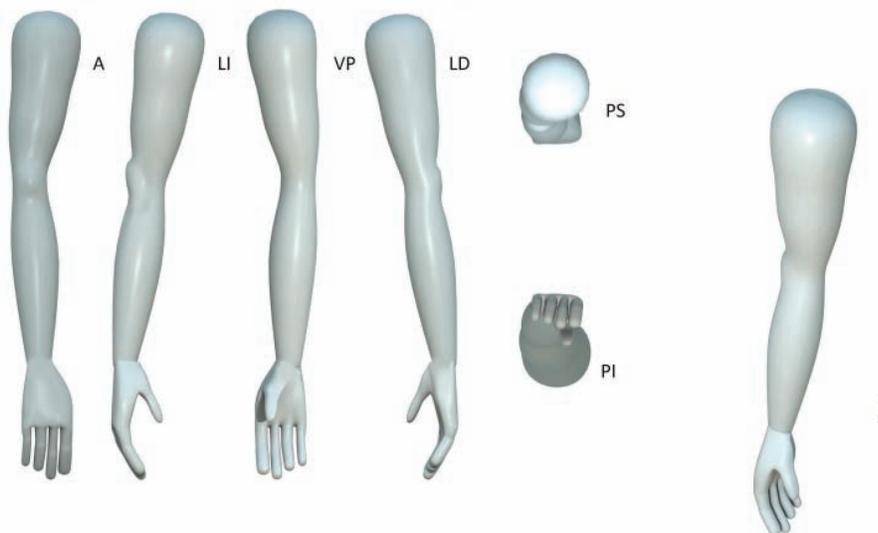


A. Alzado
 PS. Planta superior
 LI. Lateral izquierda
 PI. Planta inferior
 VP. Vista posterior
 LD. Lateral derecho
 P. Perspectivas

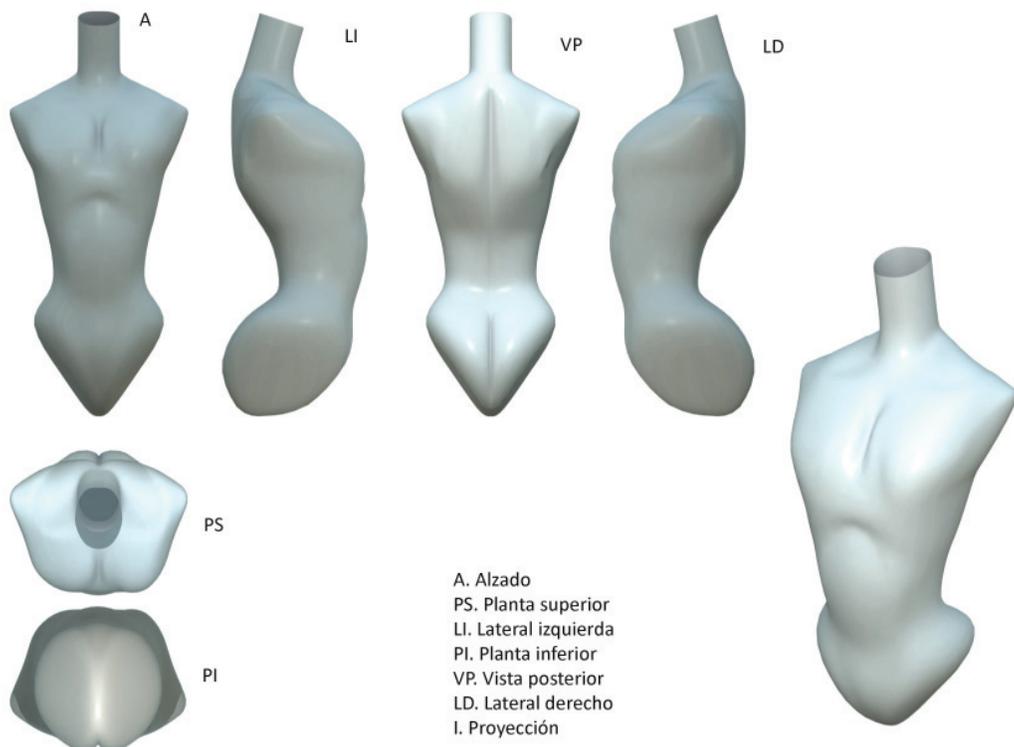
Planos descriptivos y proyección de la Cabeza



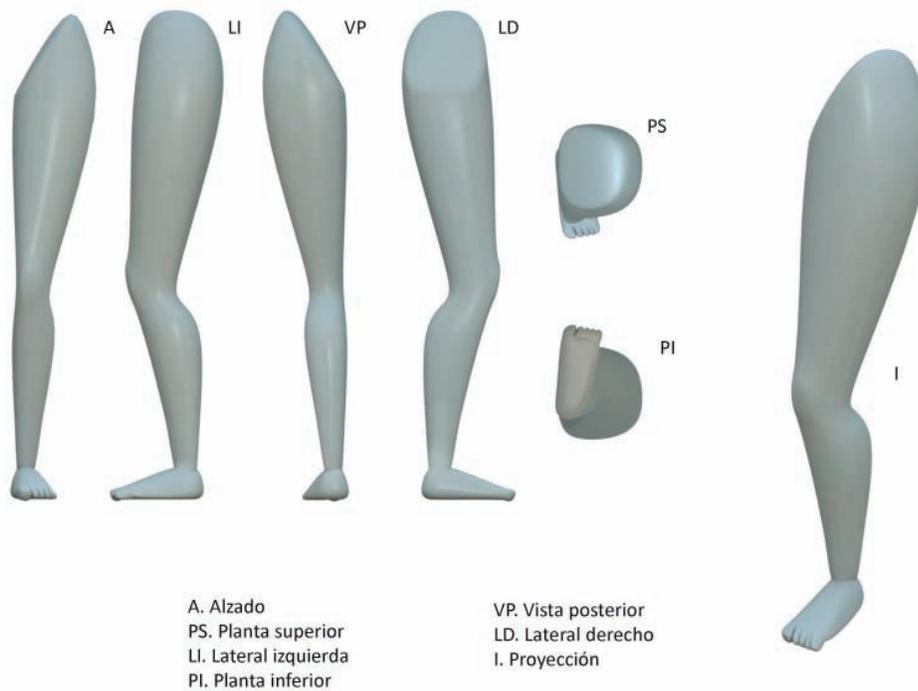
Planos descriptivos y proyección de un brazo



Planos descriptivos y proyección del torso



Planos descriptivos y proyección de una pierna



Pruebas y propuestas de imagen para Dido

Propuesta de imagen para *Dido*



Propuesta de logo y nombre para la línea de muñecas. *Chicas Más*



Propuesta de logo y frase publicitaria para Dido. *Con Dido llega más lejos*

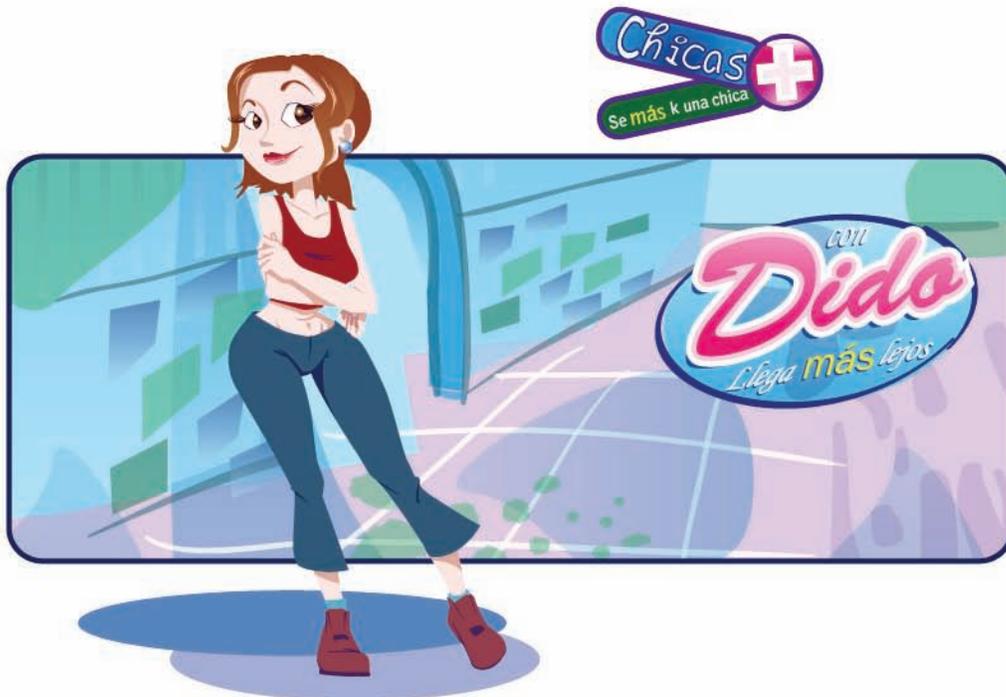


Ilustración de Dido. Con su ambiente, logo y nombre

Propuesta de imagen para *Dido*



Ilustración de Dido. Con su ambiente, logo y nombre

Propuesta de la apariencia de *Dido*



Simulación hecha en un software tridimensional

Propuesta de la apariencia de *Dido*

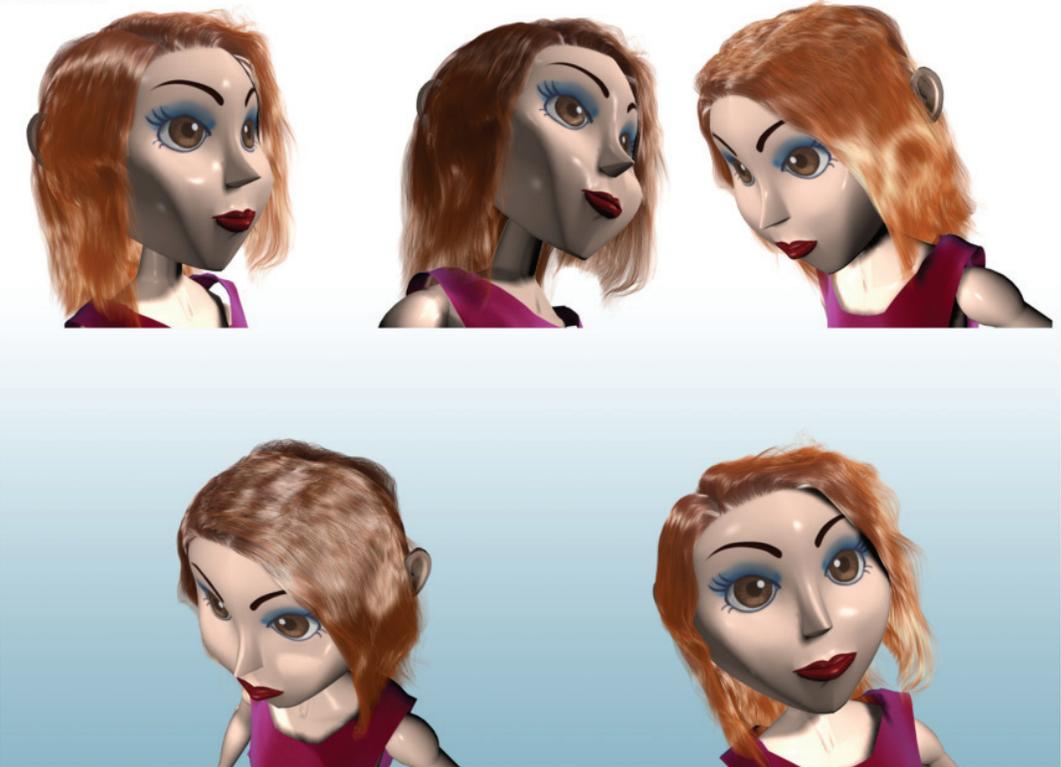


Simulación hecha en un software tridimensional

Pruebas



Pruebas



Propuesta de caja



Prueba de Dido dentro de su caja



Prueba de Dido dentro de su caja



Prueba de Dido dentro de su caja



Bibliografía

- BORRÀS, Lluïsa Maria, *El mundo del los juguetes*, POLIGRAFA, UK, 1969.
- COSTA, Joan, *Enciclopedia del diseño. Diseño Industrial I*, CIAC, España, 1992.
- CUBERO Cruzado, Isabel, Aspectos teóricos del juego y su importancia para la psicología educativa, UNAM, México, 1987.
- DAVIS, Flora, *La comunicación no verbal*, Alianza, España, 1973 (Edición en México 1986).
- DE BORGA i Sole, Maria, *Las ludotecas, instituciones de juego*, Instituto Tecnológico del Juguete, Valencia, 2000.
- DÍAZ Vega, José Luis, *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*, Trillas, México, 1997.
- ELKONIN, D.B., *Psicología del juego*, Pablo del Río Editor, España, 1980.
- FABRY, Glenn. *Anatomy for Fantasy Artists*. Quarto Publishing. London 2005.
- GRANDA, Aspra, Alfonso, *Fisiognomía*, Limusa, México, 1990.
- HART, Christopher. *Drawing cutting edge comics*. Watson-Guption Publications. New York 2001.
- HILDEGARD, Hetzer, *El juego y los juguetes*, Kapeluzs, Argentina, 1978.
- JAULIN, Robert, *Juego y juguetes. Etnotecnología del juego*, 1ª ed., Siglo XXI, 1981.
- KNAPP, Mark L., *La comunicación no verbal. Cuerpo y entorno*, Paidós, México, 1997.
- LAZOTTI Fontana, Lucia, *Comunicación visual y escuela*, Gustavo Gili, España, 1983.
- LINAZA, Josetxu; Maldonado, Antonio, *Los juguetes y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*, Anthropos Promat, Barcelona, 1987.
- LOOMIS, Andrew. *Drawing the head and hands*. The vinking press. NY. 1963.
- LUCCHESI, Bruno, *Modeling the figure in clay*, Watson-Guption Publications, New York, 1996.
- MORAGAS Spa, Miquel de, *Sociología de la comunicación de masas*, Gustavo Gili, España, 1985.
- MORENO Murcia, Juan Antonio, *Aprendizaje a través del juego*, Aljibe, España, 2002.
- MOTOS, Tomás, *Iniciación a la expresión corporal*, Humanitas, Barcelona, 1983.
- ORTEGA, Rosario, *Jugar y aprender*, Díada, España, 1999.
- PARRAMÓN, José M, *Como dibujar la figura humana*, Parramón Ediciones, S.A. Barcelona, 1990.
- PARCEVAL, José Ma, *Nacionalismo, xenofobia y racismo en la comunicación. Una perspectiva histórica*, Paidós, España, 1995.
- PEARSON, Judy C.; Turner, Lynn H., y Todd-Mancillas W, *Comunicación y género*, Paidós, España, 1993.
- PEASE, Allan, *El lenguaje del cuerpo*, Ed. AMAT, Barcelona, 2004.
- PIAGET, Jean, *La formación del símbolo en el niño*, 1ª ed., en francés 1959, 1ª ed., en español 1961, 10ª reimpresión, Fondo de Cultura Económica, México, 1987.
- READER, Pablo H. *Geometría de la forma*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco (UAM). México. 1992
- REBOREDO, Aida, *Jugar es un acto político*, Centro de Estudios Económicos y Sociales del Tercer Mundo [CEESTM], Nueva Imagen, México, 1985.

- RODRÍGUEZ Diéguez, José Luis, *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Gustavo Gili, España, 1978.
- RODRÍGUEZ Estrada, Mauro; Ketchum, Martha, *Creatividad en los juegos y juguetes*, Pax, México, 1995.
- WEST, R. y Turner, L, *Comunicación: Teoría, Análisis y Aplicación*, Mc. Graw Hill, México, 2005.
- WILHELM Schneider, D Sappert, *Manual Práctico de Dibujo Técnico*, Editorial Reverté, Barcelona, 2008.
- El libro de nuestros hijos*, Vol. 3, trad., José López Pérez, Unión Tipográfica Editorial Hispano Americana [UTEHA], México, 1963.

Bibliografía complementaria

- ARNHEIM, Rudolf, *Pensamiento Visual*, Paidós, España, 1986.
- BAUDRILLARD, Jean, *El sistema de los objetos*, Siglo XXI, España, 1981.
- BRAZELTON, T. Berry; Greenspan, Staley I, *Las necesidades básicas de la infancia. Lo que el niño precisa para vivir, crecer y aprender*, Gra Ó, España, 2005.
- BRUNO, Munari, *¿Cómo nacen los objetos?*, Gustavo Gili, España, 1981.
- CASTAÑEDA, Amézquita; Moreno Ramos, Manuel T., *La Odisea Liberadora de los juegos de Rol*, Coneicc, México, 2001.
- CASTAÑEDA Yañez, Margarita, *Los medios de comunicación y la tecnología educativa*, Trillas, México, 1984.
- COLLIN, G., *Compendio de sicología infantil*, 3ª ed., 7ª reimp., Kameluzs, Argentina, 1974.
- COSTA, J; Moles, A, *Enciclopedia del diseño. Imagen Didáctica*, CEAC, España, 1991.
- FABRIS, Gemani, *Fundamentos del proyecto gráfico*, Don Bosco, 1973.
- FINGERMAN, Gregorio, *El juego y sus proyecciones sociales*, El ateneo, Argentina, 1970.
- FREUD, Anna, *El psicoanálisis y la crianza de los niños*, Paidós, España, 1985.
- Fundamentos de la educación*, EUDEBA/ UNESCO, Argentina, 1981.
- GARIBAY K., Ángel Ma., *Mitología Griega. Dioses y héroes*, Porrúa, México, 2002.
- GUIRAUD, Pierre, *El lenguaje del cuerpo*, Fondo de Cultura Económica (FCE), México, 1986.
- HERNÁNDEZ, Francisco Javier, *El juguete popular en México*, Ediciones Mexicanas, México, 1950.
- KEPES, Gyorgy, *El lenguaje de la visión*, Infinito, Argentina, 1976.
- LURCAR, Liliane, *El espacio y el niño*, Fondo de Cultura Económica, México, 1986.
- MAIER, Henry W., *Tres teorías sobre el desarrollo del niño*, Amorortu Editores, Argentina.
- MALDAVSKY, *Teoría de las representaciones*, Nueva Visión, Argentina, 1977.
- MOLES, A; Baudrillard, J; Boudon, P; Va Lier, H; Wahl, E; Morin, V., *Los Objetos*, Tiempo Contemporáneo, Argentina, 1969.
- MOLES, Abraham, *Teoría de los Objetos*, Gustavo Gili, España, 1975.
- MONTESORI, Maria, *El niño: el secreto de la infancia*, Diana, México, 1986.
- MORENO, Inés, *El juego y los juegos*, GE Lumen, Argentina, 2005.
- MUNARI, Bruno, *Diseño y Comunicación Visual*, Gustavo Gili, España, 1980.
- NEGRIN, Rostan, Chel; Fornari Meoni, Tulio, *Semiótica del producto*, UAM, México, 1992.

- O'BRIEN, Richard, *The story of american toys. From the puritans to the presents*, Atabras, US, 1990.
- PEIRCE, Charles S. *La ciencia de la semiótica. Nueva visión*. Buenos Aires 1974.
- PULASHI, Mary Anna, S, *El desarrollo de la mente infante, según Piaget*, 2ª ed., Paidós, España, 1997.
- RICCI BIT, Pio E; Cortesi, Santa, *Comportamiento no verbal y comunicación*, Gustavo Gili, España, 1977.
- ROBERT, Julian, *Juego y juguetes. Etnotecnología del juego*, Siglo XXI, 1981.
- RODRÍGUEZ Diéguez, José Luis, *El Cómic y su utilización didáctica*, Gustavo Gili, España, 1988.
- ROZENTAL, Alicia, *El Juego, historia de chicos*, Ediciones Novedades Educativas, Argentina, 2005.
- RÜSSEL, Arnulf, *El juego de los niños*, Ed. Herder, España, 1985.
- SÁNCHEZ Santa Ana, María Eugenia, *Muñecas Mestizas: Catálogo de las colecciones Etnográficas del Museo Nacional de Antropología*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México, 1992.
- TEER, Leonore, *El juego por qué los adultos necesitan jugar*, Paidós, España, 2000.
- VILCHIES, Lorenzo, *La lectura de la imagen*, Paidós, España, 1997.
- WALTERS, Richard H., *Aprendizaje Social y desarrollo de la personalidad*, Alianza, México, 1982.
- ZAPATA, Oscar A, *Juego y aprendiza escolar*, Ed. Pax, México, 1989.

Patentes

MGA Entertainment, Inc. *Mannequin Head and Torso*. Inventor (es) Garcia, Paula. *et. al.* Solicitada 2005-julio-14. United States. Patente de diseño. US D550, 288 S. 2007-septiembre.

Fuentes de Internet

- Diccionario de la Lengua Española*, Vigésima segunda edición, en http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=comunicar diciembre 2008.
- Diccionario de la Lengua Española* - Vigésima segunda edición. http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=educar diciembre 2008.
- Diccionario de la Lengua Española* - Vigésima segunda edición. http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=objeto diciembre 2008.
- MARTÍNEZ, Luís, *La retórica de la imagen*, 2007 en <http://www.yporqueno.com/semiologica1/retorica.html> [consultado 13 mayo 2008]
- PUIG, Francesc Marce, "Objeto, Diseño e Investigación Comunicativa" en ELISAVA, *Escola Superior de Disseny*, Barcelona, artículo en línea: <http://tdd.elisava.net/coleccion/la->

[cultura-arquitectonica-el-discurs-del-disseny-el-disseny-i-la-seva-historia/marce-es](#)

[fecha de consulta 16 febrero 2009].

Archivos referidos a “Awards” con fechas desde 2001 en

http://www.mgae.com/press_releases/press_releases.asp

MGA Entertainment announced today that it remains the fastest growing consumer entertainment company in the world (1/7/2004)

http://www.mgae.com/press_releases/press_releases.asp

MGA Entertainment, Inc.

<http://www.bratz.com/index.php?section=product&category=core&season=sp09>

[consultado 21 de mayo 2007].

Sitio de las *Bratz* <http://www.bratz.com>; http://www.bratz_pack.com