

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL

**“¿A qué jugamos con el patrimonio cultural de México?
Un análisis sobre el juguete artesanal”**

TRABAJO RECEPCIONAL
PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL

PRESENTA:
SANDRA CATALINA HERNÁNDEZ VERA

Director del trabajo recepcional
Dr. Javier Díaz Perucho

México, DF, 12 abril de 2013

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Sínodo: Javier Díaz Perucho, Ana Bertha Hernández Villarreal, Jorge Luis Rubio
Hernández, Laura Elena Román García, Yolanda Pineda López.

Correo: sanvera08@gmail.com

DR © 2013, México.

AGRADECIMIENTOS

A todos aquellos que me acompañaron en mi camino para obtener este gran logro, les agradezco infinitamente el apoyo que de distintas formas me dieron:

Agradezco a mi casa de estudios, la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (San Lorenzo Tezonco), por darme una oportunidad académica, por enseñarme que nada humano me debe ser ajeno. Y a cada uno de los profesores que enriquecieron mi camino.

Agradezco al Instituto de Ciencia y Tecnología del Distrito Federal por otorgarme la beca UACM-ICyTDF, 2011-2012. Asimismo agradezco a la UACM por el apoyo otorgado para la impresión y empastado del presente trabajo recepcional.

Los logros obtenidos y plasmados en este trabajo recepcional, no hubieran sido posibles sin la constancia y el trabajo en conjunto con Javier Díaz Perucho, mi director de tesis. Un gran ser humano, quien confió en mí siempre, y que nunca permitió que desertara. Quien supo guiarme, escucharme y dirigirme en todos los aspectos.
A ti, mi amigo, te tengo un gran afecto.

A mis padres por apoyarme en mi camino durante estos 26 años. Suelten un poco la cuerda, si no nos tropezamos cómo vamos a saber cómo levantarnos nosotros, sus hijos. No fue fácil el camino, pero hoy cumplo con este logro entregándoselo a ustedes.

A quienes el aire puede mover todo, menos su amistad. A ustedes mis hermanas, por vivir esta experiencia tan bella conmigo, por la alegría infinita que le dan a mi corazón, porque nunca me dejan caer, por la enseñanza, por apoyarme, por muchas cosas, la más importante; simplemente estar...

A ti, por estar conmigo impulsándome a concluir esta tesis, porque este logro fue hecho con tu ayuda. Por secar mis lágrimas, darle ese brillo a mis ojos, por no soltar mi mano, por motivarme e impulsarme siempre al éxito.

A cada uno de mis lectores les agradezco sus comentarios, las sugerencias y las correcciones que hicieron a este trabajo recepcional. Asimismo la enseñanza en cada una de sus clases.

Para:

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO. <i>PATRIMONIO CULTURAL TANGIBLE, INTANGIBLE EN SU DEFINICIÓN</i>	
1.1.- Conceptos a definir: Industria Cultural, Gestión Cultural, entre otros.....	21
1.2.- Patrimonio cultural tangible e intangible.....	26
1.2.1.- Patrimonio cultural; algunas definiciones.....	27
1.2.2.- El patrimonio según la UNESCO y organismos internacionales....	33
CAPÍTULO 2. <i>ARTESANÍA Y ARTE POPULAR</i>	
2.1.- Artesanías.....	40
2.1.1.- Artesanía, división arte (bellas artes) y formas de producción artesanal.....	40
2.2.- Artesanía y Arte popular.....	47
2.2.1.- Clasificación de arte popular.....	47
2.2.2.- Formas y técnicas de arte popular.....	51
2.2.2.1.- Textiles.....	51
2.2.2.2.- Alfarería.....	54
2.2.2.3.- Cestería y productos vegetales.....	56
2.2.2.4.- Metalistería.....	57

2.2.2.5.- Lacas.....	59
2.2.2.6.- Latonería y hojalatería.....	60
2.2.2.7.- Cartonería.....	61
2.2.2.7.1.- Del juguete y máscaras de cartón.....	63
2.2.2.7.2.- Piñatas.....	64
2.2.2.7.3.- Alebrijes.....	65
2.2.2.7.4.- Judas, mojangas y toritos.....	67

**CAPÍTULO 3. *EL JUGUETE ARTESANAL DEL SIGLO XIX
Y SU VISIÓN EN LA ACTUALIDAD***

3.1.- El juguete artesanal o popular.....	70
3.1.1.- El juguete prehispánico.....	70
3.1.2.- El juguete artesanal del siglo XIX.....	78
3.1.3.- ¿El juguete artesanal para jugar o para decorar?.....	80
3.1.4.- Juguete artesanal y juguete industrial; lo mediático.....	85
3.1.5.- Características del juguete: aplicación de encuesta.....	95
3.1.5.1.- Muñecas de trapo vs Barbies.....	100
3.1.6.- El valor del juguete artesanal en los museos y en los mercados públicos.....	106
3.1.6.1.- Museos.....	109
3.1.6.1.2.- Museo de Arte Popular (MAP).....	110
3.1.5.1.3.- Museo del Juguete Antiguo México (MUJAM)...	117

3.1.6.2.- Mercados.....	119
3.1.6.2.1.- Xochimilco.....	120
3.1.6.2.2.- Coyoacán. Mercado de artesanías.....	122
CONCLUSIONES.....	126
ANEXOS	
A. Encuestas a niños.....	132
B. Encuestas a padres.....	136
C. Iconografía.....	139
BIBLIOGRAFÍA.....	173

INTRODUCCIÓN

Seguramente muchos mexicanos recuerdan haber ganado en la feria una alcancía de barro en forma de puerquito, de fruta, de payaso, entre otras, con la que nos enseñaban a ahorrar para comprar un nuevo juguete o dulce, lo malo era que teníamos que romperla para sacar el dinero. Entrañables son también los caballitos de madera, cuyo inagotable balanceo conduce al viaje de la imaginación, lo mismo que aquellos que de caballo sólo tienen la cabeza, con cuerpo de vara o palo de escoba sobre los que algunos niños cabalgaron. Un juguete, que afortunadamente sigue vigente, es el papalote. Para éste hay que esperar el momento en que haya viento para poderlo volar y sostenerlo fuerte para que no escape.

Recordemos a los títeres y las marionetas, éstos provocan sentimientos especiales en niños y adultos. Los mundos creados por un titiritero dejan un recuerdo en quien los contempla. A su vez las máscaras de cartón o papel *Craft* con mucho engrudo, que ayudaban al niño a jugar a ser otros, a representar un papel en su obra teatral imaginaria. Se hacían de animales, payasos o calaveras. Igualmente recordemos el yoyo, el balero y las canicas. La emoción de sentir el giro de un trompo sobre la palma de la mano y hacer una cantidad de suertes, en las que si practicabas mucho, podías ganar en los torneos de tu calle.

De tal forma que todas aquellas características que hacen que el juguete artesanal sea tan entrañable y que sea capaz de producir imaginación a la vez que insertamos en ellos nuestros más grandes afectos y se convierten en un símbolo importante de nuestra infancia.

Es por ello que nos encontramos ante una discusión entre valorar o no valorar el juguete artesanal, en cuanto a objeto lleno de significados, y como patrimonio tangible de México, ante que:

El juguete industrial está sujeto a la moda, al cambio incesante. Sus premisas son otras: utilidad, homogeneidad en su fabricación y, sobre todo, novedad. Su vocación es la de desaparecer al ser sustituido por uno “mejor” lo más rápido posible. En el juguete popular se entretajan empeños colectivos y se encuentra contaminado de cotidianidad; el industrial es neutral y busca la uniformidad que le imponen las leyes de la mercadotecnia. Sin embargo, todo juguete se individualiza cuando depositamos en él una carga emotiva o simbólica fuerte. Un pequeño tren o una matatena guarda celosamente durante años, al ser rescatados del olvido, con su sola presencia, reviven el pasado o sintetizan nuestro paso por la infancia.¹

Por lo que la elección del tema de esta investigación tiene como finalidad, comprender cómo se encuentran los juguetes artesanales en la actualidad en México ante una industria del juguete que se reproduce en masa, con más mecanicidad, más robotizado, ante un juguete artesanal que no se usa específicamente para jugar, dependiendo, claro, del contexto social donde se encuentre o desde donde se haga el análisis porque seguramente hay municipios, poblados, comunidades etc., donde posiblemente estos sean su único recurso, pero no es el caso de esta investigación, dado que hago este análisis desde lo

¹ Marta Turok y Enrique Florescano. *El juguete mexicano*, Taurus, México, 2006, particularmente la iconografía.

Urbano; en el Distrito Federa, tanto en museos y mercados que más adelante mencionaré.

Es a partir del análisis de las condiciones de estos juguetes en el transcurso del tiempo; entre lo rural (las ciudades) en contraste con lo urbano (poblados); lo artesanal y lo industrial (en su reproducción). En que analizo desde elementos de la propia concepción de la cultura para conocer la importancia simbólica de estos; de su valor de uso en la actualidad, desde su fundamentación más cercana en la industria cultural y del patrimonio cultural, este último como elemento fundamental para el análisis desde una base teórica.

En cuanto a la metodología, el entretejido de ésta investigación de principio es documental y descriptiva, refiero a los diversos juguetes artesanales con los que podemos encontrar en algunos mercados y museos, no englobo a todos los juguetes artesanales porque sería un tema mucho más extenso de la investigación, sin embargo éstos juguetes tan entrañables ya no son utilizados como objetos para jugar en la actualidad debido a los incesantes cambios tecnológicos, de tal forma que el trabajo no es tan descriptivo, no al menos en su totalidad. Lo es en parte, en el capítulo 2, referente a las artesanías ya que describo las diferentes técnicas de artesanías en las que podemos encontrar algunos ejemplos de juguetes elaborados con esas técnicas y materiales. Durante toda la investigación de la tesis hago un análisis de las situaciones en las que encontramos a los juguetes artesanales en la actualidad, si bien en algunos momentos es documental, en otros es descriptiva, pero va entrelazada en todo el

desarrollo para descubrir cuál es el valor simbólico que algunos mexicanos le damos a los juguetes artesanales.

En el apartado 3, el más fuerte dentro de la investigación, hago un análisis en cuanto a las entrevistas para conocer si los juguetes artesanales son o no una opción para jugar, con esto responder a la pregunta de si estos juguetes están en vigencia (en cuanto a su uso) y cuál es el valor simbólico que le dan quienes jugaron, juegan y posiblemente pueda jugar con éstos, de esta forma mirarlos desde el aspecto del patrimonio cultural tangible y así quizá poder generar políticas culturales para su protección y fomento.

Para dar respuesta al objetivo general de éste trabajo recepcional con relación al método cualitativo y cuantitativo, en los apartados 3.1.4, 3.1.5 y 3.1.5.1 hago una serie de entrevistas a un grupo de niños y niñas mediante esos dos métodos. El hecho de utilizarlos está basado por los beneficios que estas ofrecen y contribuyen a este trabajo de investigación. Por una parte el método cuantitativo ayuda en la recolección de datos para responder a las preguntas con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones. También se fundamenta en un esquema deductivo lógico, concepción de dos realidades, una que involucra el entorno del investigador y la otra es lo que él cree para así acercarse a una realidad del ambiente, tomando como ejemplos de investigación encuestas para complementar la información. Por ello esta investigación cuenta con datos duros obtenidos por medio de encuestas y representados con gráficas y un breve análisis interpretativo de las mismas que involucra más al lector.

Me baso en el método cualitativo porque ayuda en la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación y puede o no probar hipótesis en su proceso de interpretación. Basado en un esquema inductivo, expansivo, sin contar con un análisis estadístico, sólo interpretativo, contextual y etnográfico. Éste método utiliza entrevistas abiertas, observación no estructurada, profundidad de datos, dispersión, fortuna interpretativa, detalles del entorno, experiencias y son más aplicados en las disciplinas humanísticas como la antropología entre otras, y en éste caso aplicado en los apartados mencionados.

A partir de este enfoque metodológico es como esta investigación se empezó a desarrollar, puesto que, partiendo de realizar cuestionarios abiertos, observación, contexto social, entre otras. De tal manera que se pudiera tener una interpretación coherente con lo que se investigó y un punto de vista objetivo.

Finalmente existe un tercer enfoque metodológico llamado modelo Multifuncional o mixto, el cual fusiona ambos enfoques, haciendo se puedan aplicar en un mismo trabajo, el modelo se utiliza en dos etapas que consiste en usar uno antes que el otro.

Este método es relevante ya que utilizo la encuesta (el método cuantitativo) para conocer los gustos de los niños en cuanto a qué características tienen los juguetes que eligen para jugar y cuáles son los medios por los que los conocen, mediante los datos que proporcionan las gráficas se puede obtener un análisis de cómo es la tecnología y los medios audiovisuales un factor primordial en términos de gestión y de cómo simbolizan los niños sus propios juguetes.

El método cualitativo lo implemento en la entrevista abierta para conocer cuáles son los roles (de juego) que hacen las niñas al darles Barbies y muñecas de trapo, nos permite saber a qué juegan con cada una de éstas muñecas y con cuál de estas jugarían más, nos da como resultado saber por qué las niñas en la actualidad ya no se interesarían tanto en jugar con una muñeca de trapo y así mismo cuál es el valor simbólico de éste grupo de niñas ante las muñecas con las que interactuaron en el juego.

Los resultados de los dos tipos de entrevistas nos acercan a saber qué es lo que da paso al desuso de éstos juguetes y cuál es el valor simbólico que los niños le dan a éstos juguetes, así como responder si son objetos con los que ya no se juegan sino que son adquiridos para ser utilizados como objetos decorativos, situación que también genera otro tipo de significados; de valor simbólico de quien los adquiere, pero que siguen en la misma situación de ser objetos con valor patrimonial cultural tangible.

Con respecto a la forma cualitativa, en entrevistas a padres de familia, lo utilizo para llegar a establecer cómo eligen los juguetes que les dan a sus hijos y que esto ayude para determinar las características que hacen que ese juguete sea el elegido para jugar y, en consecuencia de un panorama del por qué los juguetes artesanales son o no son una opción para jugar. En la cuantitativa implemento una encuesta cerrada a niños y niñas de clase media-baja que asisten a escuelas de gobierno, en la Delegación Iztapalapa de entre 6 y 12 años para conocer la tendencia en los gustos hacia juguetes y juegos, así como el significado que ellos

les dan (detallada en el capítulo 3.1.5). Por lo tanto, para la realización de esta investigación me baso en metodologías cualitativa, cuantitativa y documental.

El objetivo general de éste trabajo de investigación es:

- Comprender el valor simbólico y el valor de uso de los juguetes artesanales en la actualidad. De juguetes con los que posiblemente ya no se juegan, pero su simbolismo requiere mencionarlo con el término de Patrimonio Cultural Tangible.

Los objetivos particulares son:

- Indagar ¿qué es lo que da paso al desuso (si es que lo hay), de jugar con juguetes artesanales?
- Mostrar cuáles son esas características (como artesanías, como simbolismo) del juguete artesanal que lo hace ser patrimonio cultural tangible.
- Explorar el valor simbólico actual del juguete artesanal que encontramos en los siguientes museos: Museo de Arte Popular (MAP) Museo del Juguete Antiguo México (MUJAM) y en los mercados de Coyoacán y Xochimilco, ante la posible utilidad que le da la población que los consume.

Con base en las siguientes preguntas desarrollo parte importante de esta investigación, lo cual se refleja más en el desarrollo del capítulo 3, ¿cuál es el

valor simbólico del juguete artesanal en la actualidad? ¿Qué es lo que nos ha llevado a jugar menos con el juguete artesanal? ¿Por qué se cambia el jugar con los juguetes artesanales por los “modernos”? ¿Cuál ha sido su importancia en la cultura mexicana? ¿Cómo se mira el juguete artesanal detrás de un aparador en un museo y en un mercado? Si pretendiéramos aludir a las niñas jugar con muñecas de trapo o con muñecas similares a las Barbies ¿con cuáles jugarían y cuál sería su concepción al momento de elegir?

Explorar estas cuestiones como parte fundamental en la simbolización de la construcción de la cultura y su producción y, por lo tanto de la valoración en cuanto a objeto de elaboración artesanal. Aspecto que se abordará en comparación a los juguetes de producción “industrial”. No me referiré a estandarizar al juguete como malo, al menos no generalizando, pues éste no aporta el mismo significado cultural y artístico en comparación con el artesanal, ni mucho menos el valor de elaboración.

Parto de las características artísticas o artesanales (de los materiales, mencionados en el capítulo 2) y sociales de los juguetes, las cuales se pueden identificar para tomar relevancia como objetos con valor patrimonial: Carros de madera, muñecas de cartonería, de trapo, de porcelana, fonógrafos, casa de muñecas, trenes, los tranvías y aviones de lámina, luchadores en *ring*, con todo y capa, personajes de caricatura con paracaídas integrado, metralleta de madera, máquina de coser, títeres, resortera, caballito de madera, personas en miniatura talladas en madera. En día de muertos se encuentran otras alusiones a la fecha; calacas músicos tallados en madera, figuras de barro o plastilina, balancines en

forma de venado de hojalata o madera. También las figuras de animales en madera que, con ayuda de unas ruedas y un palo, avanzaban junto con el niño, figurillas columpiándose, gusanos de hojalata, sonajas de papel maché rellenas de semillas, rehiletes, soldados en barro, juegos de vajillas en barro, utensilios de cocina, burros de planchar con todo y plancha, aspiradoras, miniescobas, minicarreolas.² Entre muchos otros juguetes que existieron.

Para exponer estas ideas, desarrollo en el capítulo 1 (marco teórico), referente al concepto de Patrimonio Cultural, comúnmente referido sólo a bienes materiales con un significado o valor particular de tipo arqueológico, histórico o artístico, el cual se ha ampliado para referirse también a las lenguas, música, costumbres, expresiones de las culturas populares, tradiciones, prácticas artesanales, acervo intelectual y, recientemente acervos fílmico y fotográfico, entre otras manifestaciones de la cultura de un pueblo. Se habla así, del patrimonio cultural tangible e intangible de una nación.

Consecuentemente, los conceptos de protección y conservación del patrimonio cultural se han enriquecido de manera notable. La preservación del patrimonio cultural no presupone únicamente las disposiciones jurídicas y las tareas para proteger del deterioro físico y de la amenaza de agentes sociales y naturales a monumentos históricos, obras de arte, vestigios arqueológicos, testimonios y documentos, sino los conceptos y los medios para atender la conservación, mucho más compleja, de realidades lingüísticas, tradiciones musicales, técnicas artesanales, valores, modos de vida o visiones de la realidad.

² Marta Turok y Enrique Florescano. *Ibidem*, p. 22.

Por lo que corresponde específicamente a la tradición de la elaboración artesanal, tal y como se verá en el capítulo 2, el significado que se le otorga a lo largo del tiempo con relación a su función simbólica, que la distingue de la cultura popular mexicana y, sin ir más lejos, de lo cultural en relación al juguete industrial, pues es en ese sector en el que, como menciona Gilberto Giménez “la cultura no sólo está socialmente condicionada sino que constituye también un factor condicionante que influye profundamente sobre las dimensiones económica, política y demográfica de cada sociedad.”³

Nuestro país posee una tradición juguetera artesanal especialmente rica, con la aportación propia de las múltiples culturas locales y étnicas, que nos diferencian de otros países y que, a través de ellas nos identifica como mexicanos. Los juguetes artesanales deben ser entendidos como parte de nuestros símbolos culturales, de nuestro patrimonio cultural. Dicha tradición sufrió y sigue sufriendo actualmente el embate de una industria juguetera cuya fabricación gira en torno a la elaboración e importación de moldes de origen extranjero para fabricar juguetes. Sin embargo, hay que reconocer que la sobreproducción y los nuevos materiales propiciaron seguramente el abaratamiento de algunos juguetes, no obstante, dentro de una perspectiva global, la industria juguetera se ha caracterizado por el empobrecimiento estandarizado de los mismos y la tendencia a convertirlos en objetos de corta duración.

³ Gilberto Giménez Montiel. “La concepción simbólica de la cultura”. *Teoría y análisis de la cultura*. México, CONACULTA, 2001, p. 68.

Al artesano juguetero lo podemos encontrar trabajando junto con su familia, heredando así una tradición milenaria, la situación económica de quienes se dedican a la elaboración de este arte no es más que la batalla día a día para salir adelante y por conservar la artesanía, es decir, la tradición.

De forma que todas aquellas características hacen que el juguete artesanal sea tan entrañable, capaz de producir imaginación a la vez que insertamos en ellos nuestros más grandes afectos y se convierten en un símbolo importante de la infancia de muchos de nosotros. Sobre todo nos encontramos ante una discusión entre considerarlos como juguetes de valor Patrimonial, que en parte es el sentido en que desarrollo la presente investigación (para futuras investigaciones quizá se pueda retomar como declaratoria ante la UNESCO).

El patrimonio cultural de una nación no se restringe a los testimonios materiales del pasado, que dan cuenta de un rico proceso histórico de formación de valores, sino que comprende también las formas vivas en que esos valores encarnan en la actualidad. Por eso, aunque distintas en la naturaleza de su acción y en su complejidad, pero similares en sus propósitos, la preservación del patrimonio cultural de un pueblo como el gran acervo de obras, testimonios, valores y tradiciones que forman su cultura viva y actuante, y que habrá de ser enriquecido con la creatividad del presente para constituir, a su vez, el legado para las generaciones futuras.

En la actualidad, mencionar a los juguetes como “artesanales” seguramente hará referencia al proceso de elaboración, sin la utilización de moldes industriales para su fabricación como por ejemplo el juguete actual que

vemos en los centros comerciales; los “juguetes del Siglo XX”. Específicamente corresponde a la concepción simbólica de la cultura, donde lo simbólico, según Geertz (en Gilberto Giménez):

Lo simbólico es el mundo de las representaciones sociales materializadas en formas sensibles, también llamadas *formas simbólicas* y que puede ser cualquier cosa, todo puede servir como soporte simbólico de significados culturales, incluso los modos de comportamiento, las prácticas sociales, los usos y costumbres, el vestido, la alimentación, la vivienda, los objetos, artefactos acciones, acontecimientos, alguna cualidad o relación, etcétera.⁴

Una de las problemáticas que desarrollo en el capítulo 3, es cómo se entiende, se comprende y se mira el juguete artesanal en la actualidad, si ¿son juguetes para jugar o para decorar?, ¿dónde está lo mediático en el juego?, etc. Los juguetes son los instrumentos del juego, la encarnación de la fantasía, la manifestación tangible del poder lúdico del hombre. El juguete es un objeto que elaboran los adultos; el juego, en cambio, es considerado en muchas ocasiones como un proceso generado por el propio niño y constituye un lenguaje donde conjunta lo imaginario con la actividad creativa y la capacidad de invención, en el que “Arte y ciencia parecen encontrar sus raíces en el libre ejercicio del juego, a través del juguete el niño se relaciona estéticamente con el mundo de los objetos.”⁵

Otra de las problemáticas que desarrollo en este capítulo en el apartado “Características del juguete; aplicación de encuesta” y “muñecas de trapo vs

⁴ Clifort Geertz, *Apud* Gilberto Giménez Montiel. *Ibidem*, p. 68.

⁵ Raúl Gutierrez Aceves. *Arcoíris de sueños. Así juegan los niños mexicanos*. Nacional Financiera, México, 1995, p. 21.

Barbies”, es que las opciones de juguetes con que juegan las niñas en la actualidad, en específico de las muñecas, podemos observar que en su mayoría son las Barbies, poniendo en contraposición a las muñecas de trapo. La influencia que tienen las niñas al elegir con qué jugar lo podemos determinar con sólo observar en las tiendas departamentales o en los centros comerciales, que las únicas muñecas destinadas a ellas son las que tienen un estereotipo de mujer delgada y moderna, en la influencia de la profesión a la que podrían dedicarse de grandes, el color de piel, la vestimenta que está de moda, entre otros símbolos más, los cuales son totalmente contrarios a los que representa una muñeca elaborada por una artesana indígena. Todo esto como consecuencia de si buscáramos que en la actualidad, niñas en zonas urbanas, jugaran con cualquier tipo de muñecas de trapo, qué es lo que sucede cuando se ponen a interactuar a las niñas con estos dos tipos de muñecas.

Cuál es el valor del juguete artesanal en los museos y en los mercados (es parte de lo que desarrollo en el capítulo 3), cómo se miran los juguetes artesanales, que si bien no son los mismos que los que encontramos en los mercados en cuanto a acabados, se trata de carros de madera, muñecas de trapo etc., por lo tanto, cómo se conciben simbólicamente esos juguetes.

Como justificación, en el enfoque dinámico de la concepción simbólica del juguete artesanal conviene preguntarse ¿por qué es importante evitar que estos objetos se pierdan? Primero, porque los juguetes populares y como las demás artesanías de México, constituyen una expresión de nuestra cultura. Son parte de nuestra identidad como pueblo; son exponentes de la forma en que los mexicanos

ven el mundo que los rodea; son la expresión de su sentido artístico, de su ingenio y de su habilidad manual. Son una parte de la historia de nuestros pueblos y ciudades. Son un indicador de la forma en que los niños mexicanos se divierten y entretienen. Son el vínculo mediante el cual los mexicanos educan en cierta forma a sus hijos. Porque, finalmente, el juguete no sólo es la diversión y entretenimiento de los pequeños. Es también parte de su proceso de aprendizaje y una vía para afinar y despertar su imaginación.

CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO. PATRIMONIO CULTURAL TANGIBLE E INTANGIBLE EN SU DEFINICIÓN

1.1.- CONCEPTOS A DEFINIR: Industria cultural, gestión cultural, entre otros.

Para un mayor entendimiento de los conceptos que refiero en ésta investigación, es necesario que los mencione.

El concepto de patrimonio cultural y cultura se desarrollará en el apartado siguiente. A continuación mencionaré los demás conceptos.

Se le nombra *Industrias* a aquellas que se dedican a la mercantilización de la cultura y el arte, es decir, en el momento en que entran en un proceso de mercantilización se transforma en un sector de producción, tiene un valor de uso y sobre todo un valor de cambio. La UNESCO define Industria Cultural a:

Aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial.

Este enfoque pone el énfasis en los bienes, servicios y actividades de contenido cultural y/o artístico y/o patrimonial, cuyo origen es la creatividad humana, sea en el pasado o en el presente, así como en las funciones necesarias propias a cada sector de la cadena productiva que permite a dichos bienes, servicios y actividades llegar al público y al mercado. Por ello, esta definición no se limita a la producción de la creatividad humana y su reproducción industrial sino que incluye otras actividades relacionadas que contribuyen a la realización y la difusión de los productos culturales y creativos.⁶

⁶ S/A *Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/diversity->

Resulta inevitable pensar que los bienes o productos culturales no poseen un carácter mercantil, que son vistas y manejadas como simples mercancías.

Este concepto fue creado por Adorno y Horkheimer para explicar y expresar su inconformidad sobre cómo la producción de la cultura era simple mercancía así como el capitalismo transformaba los bienes culturales en simples objetos de consumo masivo. Un país al tener en su poder bienes de interés cultural, al contar con una riqueza patrimonial, se ve tentado a exponerlo para el goce, disfrute y conocimiento de su población, es así que la forma de intercambiar los bienes culturales se dan de manera económica, es decir se mercantiliza la cultura y el arte.

Por ese motivo, el de la mercantilización de la cultura y el arte, es inevitable pensar en la relación con la política, en cuanto a derecho y cultura. Se da una relación con la política en el hecho de que para la protección, conservación y difusión de los bienes culturales de cada país, existe una legislación de la cultura, la cual regula a nivel de leyes el servicio que el derecho cultural presta; valores de identidad, diversidad cultural, acceso de todos a la cultura. En otras palabras, la existencia de políticas culturales que proporcionan derechos importantes, por ejemplo: Los derechos de autor; La legislación del patrimonio cultural en la cual se protegen los bienes culturales materiales e inmateriales y todo lo demás propio de una identidad y memoria colectivas.

En relación con los juguetes artesanales, coincide con la idea de Walter Benjamín⁷, él decía que con las industrias culturales el arte no muere, él creía en una modificación en la conciencia de las masas (la sociedad), lo cual quiere decir que el espectador tiene la posibilidad de contemplar y apropiarse la obra de arte que está viendo, esa manera de percepción es colectiva y que la forma en que ésta se da no es por tener previo una conciencia especializada en técnicas o historia del arte, sino que la experiencia inmediata que obtenía el espectador se generaban de otra manera; la sentimental.

También a lo largo de este trabajo recepcional hago referencia al —valor de culto y valor de exhibición—, de los juguetes artesanales, basándome en la idea de Walter Benjamin, en la que el valor de culto, correspondiente a una obra de arte (en este caso a los juguetes artesanales), hace referencia a su “valor ritual”. El valor ritual refiere al contexto de la obra artística y a un valor en cuanto a su función, aquí no interesa que exista una relación con el espectador. El valor de exhibición permite un acercamiento con la sociedad, al momento de reproducirse rompe con el valor ritual que permitía su admiración sólo para personas específicas. Dice Walter Benjamín que la intención en la producción de una obra de arte es la interacción entre la naturaleza y la humanidad donde la función del arte es que permita esa interacción.⁸

⁷ Walter Benjamín *Apud* Jesús Martín Barbero. “Industria cultural: capitalismo y legitimación”. *De los medios a las mediaciones. Comunicación cultura y hegemonía*. Gustavo Gilly, Barcelona, 1987.

⁸ Walter Benjamín. “Valor de culto y valor de exhibición”. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial Ítaca, México, 2003, pp. 52-57.

El valor de exhibición se ejemplifica en cuanto a las perspectivas de recepción que se otorgan, en los mensajes y los formatos que las expresiones artísticas; cinematografía, fotografía, producción artesanal etc., exhiben. A las cuestiones simbólicas que se pueden generar a partir de la forma en que es exhibida por su autor un objeto de arte y permite además generar una crítica.⁹

Por otro lado, las políticas culturales son el campo de acción del gestor, y donde puede identificar las problemáticas en el campo cultural, y más actual, la identificación de las políticas culturales públicas. Si bien en este trabajo recepcional no me referiré en general a las políticas culturales, dentro de las conclusiones las menciono ya que es importante generar medidas para la protección de los juguetes artesanales. Las políticas culturales se han convertido en un área de intervención en la cual se define, redefine y en general se trabaja como medio de análisis, de implementación, de promoción y estudio entre otros, sobre las transformaciones y redefiniciones de “cultura y poder”. La definición de “políticas culturales” corresponde entonces a las diferentes perspectivas de quien se da a la tarea de definirlo, de situarlo dentro de un contexto social-cultural-político y que desde luego corresponde a una definición institucional. Las definiciones que en el texto menciona la autora tienen en común nombrarlas como área de intervención cultural donde los agentes culturales buscan para satisfacer y promover las necesidades culturales de la población en relación a sus prácticas culturales.

⁹ Ibidem. p. 52.

Para insertar esta investigación dentro de la Gestión Cultural es necesario definir que la gestión cultural es el conjunto de acciones que potencializan, viabilizan, despiertan y complejizan los procesos culturales insertados en lo particular y lo universal. Es además un trabajo organizado donde intervienen el gestor cultural y el público o la sociedad. Se comprende a partir de la animación, la mediación, la promoción, la administración y el liderazgo. La gestión es un término relativamente nuevo que implica establecer objetivos, definir estrategias y políticas y vigilar su relación con miras a producir resultados en un proceso.¹⁰

Cabe resaltar que dentro de los modelos de gestión, del que se sirve el gestor cultural para articular los fines estratégicos de las políticas culturales, dentro de las formas de intervención en la cultura socialmente organizada, está el para qué de la acción cultural. La finalidad depende de qué público es al que se va a acercar, cuál es la visión de cultura que se retoma. A la vez, entender a qué nos referimos con capital cultural y capital simbólico:

El capital cultural está formado por el capital escolar, medido en años acumulados de estudio, sumado al conocimiento habilidades y destrezas adquiridas en la vida y/o heredadas de la familia...es todo lo que tiene significación, valor y precio en el mercado de bienes culturales. El capital cultural puede estar: incorporado, convirtiéndose en hábitus; objetivado, bajo la forma de bienes culturales: cuadros, libros, instrumentos, etc.

[...] capital simbólico refiere a las formas que adoptan los distintos tipos de capital cuando son reconocidos como legítimos.... No tiene existencia real sino un valor afectivo que se basa en el reconocimiento en consenso social sobre el valor del valor. Así la sociedad otorga un poder a ese valor.¹¹

¹⁰ Margarita Maass Moreno. "El gestor cultural como agente social". *Gestión cultural, comunicación y desarrollo*. CONACULTA, México, 2006. pp. 31-65.

¹¹ *Ibíd*em, p. 34.

De tal forma que el tema de los juguetes artesanales se inserta en la gestión cultural en el sentido de generar ese valor simbólico de los juguetes, aquellos con los que poco a poco se ha ido dejando su valor de uso (jugar) para ser objetos de decoración. Si bien no se ha dejado este sentido del todo, por lo menos en la metrópoli; Distrito Federal, vemos juguetes exhibidos en los museos y de venta al público en tiendas de museos y en mercados, de tal forma que le damos un valor de exhibición diferente, en este sentido, es importante señalar el valor simbólico de éstos para generar medidas que los protejan, promuevan y difundan como objetos de patrimonio cultural tangible, y quizá implementar estrategias entorno a las políticas culturales para su protección.

1.2.- Patrimonio Cultural Tangible e Intangible

Para comenzar con el desarrollo del presente trabajo recepcional e insertarlo dentro de un marco teórico que ayude a fortalecer el problema de mi investigación, es necesario que recurra a mencionar y definir conceptos como Patrimonio Cultural, Cultura, Identidad, Industrias Culturales, Políticas Culturales, Gestión Cultural para lo cual referiré autores como: Llúll Peñalba, Gilberto Giménez y Josep Ballart.

1.2.1.- Patrimonio Cultural; algunas definiciones

En principio abordaré a los juguetes artesanales como objetos de valor patrimonial, por sus características meramente artesanales y valor simbólico de uso (tema que se abordará en el capítulo 2) y al ser objetos con los cuales algunos

de nosotros utilizamos en algún momento de nuestras vidas para jugar con ellos, insertamos en estos sentimientos puros y en momentos nostálgicos al mirar algún capítulo de nuestras vidas y encontrarnos con algún balero, carrito de madera o muñeca de trapo. De esta forma y al formar parte de nuestra cultura popular, los juguetes artesanales habrá que mirarlos como objetos de patrimonio cultural tangible, para lo cual a continuación menciono su definición.

El patrimonio es el legado de todo aquello con valor universal (propio de cada cultura) que recibimos del pasado, vivimos en el presente y que transmitimos a las generaciones futuras. Ese legado pertenece a todos los pueblos del mundo, independientemente del territorio en que se encuentre.

Gilberto Giménez hace una diferenciación entre qué es patrimonio nacional real y compartido, en esta parte hace referencia a que no sólo se trata de un patrimonio generalizado, sino que cada región, cada grupo indígena, tiene una simbolización diferente de lo que es el patrimonio, "...el llamado patrimonio cultural no es toda la cultura de un grupo o de un país, sino sólo de una selección valorizada de la misma que funge como simbolizador privilegiado de sus valores más entrañables y emblemáticos. No debe confundirse el todo con la parte que lo simboliza metonímicamente."¹²

¹² Gilberto Giménez. "Cultura, patrimonio y política cultural". *Estudio sobre la cultura y las identidades sociales*, México, CONACULTA/ITESO, No. 18, 2007, p. 222.

Llull Peñalba¹³ dice que el concepto de patrimonio cultural debe entenderse dentro de un marco conceptual entre los cuales se inserta la noción de “patrimonio”, en dicho concepto se deben incorporar: antropología cultural (en el estudio de las expresiones culturales producidas por el individuo en sociedad), derecho (en la legislación que propicie a la protección de los bienes culturales), historia del arte (en el estudio de los bienes culturales desde una perspectiva estética) y educación (en la difusión de los bienes culturales en cuanto a su significado y valor propios de una civilización que hacen posible la identidad).

Por lo tanto:

El concepto de patrimonio cultural, debe analizarse desde una perspectiva amplia e interdisciplinar, que tenga en cuenta los diversos puntos de vista que ofrecen cada una de las ciencias que se han dedicado a este asunto... dicho concepto debe entenderse también de acuerdo al momento social, la sociedad cambia con el paso del tiempo y con ello las manifestaciones de la producción humana.¹⁴

Dentro del concepto de patrimonio se define qué es tangible e intangible y bienes culturales. Los bienes culturales muebles son: los monumentos arquitectónicos, artísticos o históricos, zonas y sitios arqueológicos, son los que no estén dentro de un espacio sino que construyan un espacio. Los bienes culturales inmuebles son todos aquellos que importen por su valor físico individual, es decir, obras de arte, manuscritos, libros y otros objetos de interés artístico histórico o arqueológico, colecciones científicas, colecciones importantes de libros o archivos.

¹³ Josué Llull Peñalba. “Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural”. En *Arte, individuo y sociedad*, Vol. 17, 2005, Disponible en internet: http://www.arteindividuoysociedad.es/articles/N17/Josue_LLull.pdf (Consultado en abril 2011.)

¹⁴ *Ibíd.*

Lo tangible es todo lo que se puede tocar, de lo que se tiene memoria viva, por el contrario, lo intangible es todo lo que no se puede tocar, como un ritual prehispánico, una lengua, una música etc. Para Gilberto Giménez la categorización de lo tangible y lo intangible del patrimonio tiene que ver con una institucionalización, propiamente con la consagración de la UNESCO, como una forma de catalogar los bienes muebles e inmuebles, “...esta distinción no tiene pretensiones teóricas, sino sólo una función descriptiva en los documentos de dicha organización internacional”.¹⁵

Ante la noción de referirse a los juguetes artesanales como “patrimonio”, y continuar con esos objetos “vivos” no solamente en la mente, o en los recuerdos de quienes jugaron con alguno de ellos, sino de toda la valorización que comprende el que sean mirados como Patrimonio Cultural Tangible. En ese sentido de construcción, Lourdes Arizpe escribe “...cerrar los ojos a la realidad expuesta conduce simplemente al empobrecimiento de nuestros esfuerzos a favor de ese patrimonio”¹⁶. Por lo tanto, debe haber un criterio de la diversidad cultural para la construcción del patrimonio, de un multiculturalismo.

En el apartado Diversidad cultural y creatividad de la *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural*, en el Artículo 7 – “El patrimonio cultural, fuente de la creatividad”, menciona:

Toda creación tiene sus orígenes en las tradiciones culturales, pero se desarrolla plenamente en contacto con otras culturas. Ésta es la razón por la cual el patrimonio, en todas sus formas, debe ser preservado, realzado y transmitido a las generaciones futuras

¹⁵ Gilberto Giménez. “Cultura, patrimonio y política cultural”, *op. cit.*, p. 221.

¹⁶ Lourdes Arizpe. *Los retos culturales de México*. UNAM/Porrúa, México, 2004, p. 366.

como testimonio de la experiencia y de las aspiraciones humanas, a fin de nutrir la creatividad en toda su diversidad e inspirar un verdadero diálogo entre las culturas.¹⁷

El patrimonio cultural es entonces más que una forma de catalogación, su significado se comprende entonces como un significante; en sus significados y símbolos de identidad quizá. En lo que comprende fundamentalmente al sentido de esta investigación y lo que le da fuerza a lo que me referiré del valor simbólico de los juguetes artesanales, de cuál es ese valor que ahora tienen esos juguetes, con los que posiblemente ya no se juegue tanto, pero que sus características los hace ser referidos como patrimonio, es decir, ¿por qué debe ser entendido el juguete artesanal como patrimonio cultural intangible? Dentro de las definiciones institucionales que hay, cabe hacer un análisis que defina dentro de toda la concepción simbólica de las personas; de la sociedad, como menciona Josep Ballart "...hay también un contexto de atribución de valor determinado por el tipo de conocimiento tradicional y fundamentalmente por el imaginario colectivo, asociado a tradiciones".¹⁸

El concepto de cultura, debe ser entendido dentro de su importancia en la construcción de significados de patrimonio, pero lo importante es referirnos lo que significa la cultura, pero no tanto en términos de definición sino como portadora de significados que permiten una construcción en todos los ámbitos y por ende las

¹⁷ *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural* 2001. Disponible en: http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.htm l. (Consultado en febrero de 2010.)

¹⁸ Josep Ballart. *El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso*. Ariel, Barcelona, 1997, p. 64.

problemáticas a las que se enfrenta. Gilberto Giménez dice que la cultura está marcada por la historicidad, es decir, se encuentra sujeta a cambios a través de tiempo. La transformación cultural se manifiesta en forma de movimientos o desplazamientos de los significados y el factor explicativo de la dinámica sociocultural es la teoría marxiana de la contradicción y el conflicto.¹⁹ Lourdes Arizpe señala que la cultura puede entenderse como la capacidad de ser consciente de somos conscientes de nuestro entorno, de nuestro contexto y de nuestra habilidad para simbolizar aquello que es propio de la cultura.²⁰

Para tal situación, la comprensión y estudio de la cultura se instala en un sentido amplio como el que la cultura está en todos lados, la cultura te ve, te oye, te siente, la produces, se produce y reproduce para y a la sociedad o las sociedades. Lourdes Arizpe define así cultura:

La cultura es el fluir continuo de significados que la gente imagina, funde e intercambia. Con ellos construimos el patrimonio cultural y vivimos en su memoria, creamos lazos con la familia, la comunidad, los grupos lingüísticos y el Estado-nación, y nos identificamos como parte de la humanidad. Estos significados nos permiten, asimismo, tener conciencia de nosotros mismos.²¹

Los conceptos mencionados en este capítulo, derivan de una importancia en la sociedad en cuanto a lo que nos apropiamos y llenamos de simbolismos y le damos un sentido referente a patrimonio sin nombrarlo así de manera consciente, a veces lo nombramos así sin saber qué significa —patrimonio—, de tal forma que

¹⁹ Gilberto Giménez, *op. cit.*, p. 94.

²⁰ Lourdes Arizpe. “La cultura es interactividad”. *Culturas en movimiento. Interactividad cultural y procesos globales*. Porrúa, México, 2006, p. 38.

²¹ *Ibidem*, p. 39.

se deben comprender éstos conceptos desde un sentido de la identidad, ya sea propia o colectiva. Para dar referencia al concepto de identidad, retomaré la Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural.

En el apartado “Identidad, Diversidad y Pluralismo”. El Artículo 1 *La diversidad cultural, patrimonio común de la humanidad* señala en este aspecto que:

La cultura adquiere formas diversas a través del tiempo y del espacio. Esta diversidad se manifiesta en la originalidad y la pluralidad de las identidades que caracterizan a los grupos y las sociedades que componen la humanidad. Fuente de intercambios, de innovación y de creatividad, la diversidad cultural es tan necesaria para el género humano como la diversidad biológica para los organismos vivos. En este sentido, constituye el patrimonio común de la humanidad y debe ser reconocida y consolidada en beneficio de las generaciones presentes y futuras.²²

1.2.2.- El patrimonio según la UNESCO y Organismos Internacionales

“...prestar una atención particular a las nuevas amenazas globales que pueden afectar al patrimonio natural y cultural y velar por que la conservación de los sitios y de los monumentos contribuya a la cohesión social”.
Mandato de la UNESCO

Entendiendo así la noción de patrimonio, compete ahora adentrarlo en un aspecto de definición institucionalizada, puesto que los juguetes artesanales deben ser comprendidos también en aspectos que le incluyan en la noción, significación y declaración por parte de la UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization/Organización para la Educación, la Ciencia y

²² *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural*. Disponible en: http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html (Consultado en febrero 2010.)

la Cultura de las Naciones Unidas), pero también cómo es entendido en algunos organismos internacionales.

Este organismo forma parte de las Naciones Unidas (ONU), creado en 1946 para promover la paz mundial a través de la cultura, la comunicación, la educación, las ciencias naturales y las ciencias sociales. México es miembro de la UNESCO desde 1946 y participa de forma activa en todos los ámbitos de acción, tales como la educación, las ciencias naturales, las ciencias sociales y humanas, la cultura e información.

La UNESCO está integrada por una asamblea general, compuesta por representantes de sus 188 estados miembros.

México y la República Dominicana fueron los primeros países latinoamericanos que formaron parte de la UNESCO integrándose en el año de 1946. “El 11 de diciembre de 1987 México quedaría inscrito legalmente en la lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO.”²³

La necesidad de la institucionalización, es decir, en la que el estado se incluye en los Estados miembros de la UNESCO, es con el fin de pertenecer a un círculo a nivel mundial y los beneficios tanto económicos y políticos que pudiera darle el ser reconocido por su riqueza cultural, y es que, como menciona García Canclini “...defender la identidad y la diversidad cultural o el uso democrático de patrimonios intangibles, es algo con poco sentido y eficacia si lo que se dice y se

²³ Disponible en <http://www.unesco.org/new/es/unesco/worldwide/unesco-regions/latin-america-and-the-caribbean/mexico/> (Consultado en mayo 2011.)

hace queda enmarcado en el territorio de cada nación, y se limita a los campos de las Bellas Artes y las culturas tradicionales de carácter local”²⁴.

En torno a esta institucionalización del patrimonio, la participación de la sociedad, tiene como principal actividad disfrutar el patrimonio, respetar las restricciones en torno a su conservación y preservación, pero también está difundir y promover ese significado y valor del patrimonio, la participación de las autoridades competentes (y en parte de la sociedad), su principal actividad es velar por la protección del patrimonio, hacer que se conozcan los derechos, pero sobre todo legislar por la protección y conservación del patrimonio cultural, acción que desde luego está un tanto lejos de ser realidad.

La UNESCO también promueve la identificación y preservación del Patrimonio a través de un acuerdo internacional denominado *La convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural*. Este convenio define los criterios y las clases de sitios que pueden ser inscritos en la lista del patrimonio mundial, los sitios son incluidos en las listas basadas en sus cualidades totales como: la representación de una obra maestra, el aporte de un testimonio cultural único, ser ejemplo arquitectónico sobresaliente o expresar una autenticidad cultural o histórica, entre otras. Sin embargo, como menciona Lourdes Arizpe “...la ampliación de la gestión de los organismos locales de cultura debe ser uno de los empeños más importantes de competencias y obligaciones.”²⁵

²⁴ Néstor García Canclini. “Por qué legislar sobre industrias culturales”, en *Nueva Sociedad*, sept.-oct., 2001, Núm. 175.

²⁵ Lourdes Arizpe, *op. cit.*, p. 366.

En la Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural, define como Patrimonio Cultural a:

- Los monumentos: obras arquitectónicas, de escultura o de pinturas monumentales, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia.
- Los conjuntos: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia.
- Los lugares: obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza así como las zonas, incluidos los lugares arqueológicos que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico.²⁶

La preservación y protección del patrimonio cultural no trata únicamente de implementar disposiciones jurídicas y generar tareas para proteger del deterioro físico y de la amenaza de agentes sociales y naturales a monumentos históricos, de obras de arte, de vestigios arqueológicos, de testimonios y documentos sino es mucho más compleja y amplia en cuanto a la realidad lingüística, las tradiciones, la gastronomía, las tradiciones orales, las técnicas artesanales, los modos de vida o visiones de la realidad.

Además de todo esto en cuanto a la protección, preservación y promoción del patrimonio cultural por parte de la UNESCO, es la inclusión del patrimonio en las políticas culturales, pues en los Principios de Patrimonio Cultural en el

²⁶ *Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural*, México 1972. Disponible en: http://www.unesco.org/culture/natlaws/media/pdf/dominicanrepublic/repdom_convencion_proteccion_patrimonio_mundial_spaorof.pdf (Consultado octubre del 2011.)

documento Mondiacult-1982, se menciona que "...las creaciones anónimas, surgidas del alma popular y el conjunto de valores que dan un sentido a la vida. Las obras materiales y no materiales que expresan la creatividad de ese pueblo: la lengua, los ritos, las creencias, los lugares y monumentos históricos, la literatura, las obras de arte".²⁷

Las medidas de acción, por consiguiente, en un sentido renovado de la definición tradicional de patrimonio, el cual hoy tiene que ser entendido como "[...] todos los elementos naturales y culturales, tangibles e intangibles, que son heredados o creados recientemente. Mediante estos elementos, grupos sociales reconocen su identidad y se someten a pasarla a las generaciones futuras de una manera mejor y enriquecida".²⁸

Tiene que ver esto desde la perspectiva de una sociedad culturalmente organizada, de una herencia de tradiciones, pero que desde el aspecto simbólico, y desde el tema de los juguetes artesanales, cuyo valor ya no es del todo como objetos para jugar porque con ellos se juega cada vez menos. Entendiendo su valor desde la concepción simbólica de la cultura, de las formas en que las personas insertan en esos juguetes, y de acuerdo a su propio constructo generan un valor, que quizá ya no es el juguete con el que probablemente puedan jugar sus hijos sino que quizá sea un objeto de uso decorativo, que signifique otra cosa

²⁷ *Conferencia Mundial sobre Las Políticas Culturales*. Disponible en: <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00309> (Consultado en marzo del 2010.)

²⁸ *Declaración de la Conferencia Intergubernamental sobre Políticas Culturales para el Desarrollo*. Estocolmo 1998. Disponible en: http://www.culturalrights.net/descargas/drets_culturals419.pdf (Consultado en marzo del 2010.)

distinta. Desde el aspecto de las políticas culturales, deberían implementarse a la salvaguardia y protección por parte del estado y no sólo de agentes culturales como son los museos privados (ver capítulo 3.1.6). Cito a continuación:

En México se requieren políticas públicas culturales en donde la artesanía se articule a procesos comunitarios de educación no formal a través de la animación sociocultural y no solamente se le piense desde el factor económico; es igual de urgente superar la artesanía de aeropuerto que la comprensión de la artesanía como un valor cultural comunitario.²⁹

De acuerdo con los documentos internacionales, en la Declaración de la Conferencia Intergubernamental sobre Políticas Culturales para el desarrollo (Estocolmo 1998), se recomienda la importancia de “renovar y fortalecer el compromiso de los Estados Miembros de aplicar los convenios y recomendaciones de la UNESCO referentes a la conservación del patrimonio tangible e intangible, a la protección de la cultura tradicional y popular, a la condición del artista y otros temas conexos”.³⁰

De tal forma que, las definiciones y los análisis que podemos encontrar en relación al patrimonio cultural tangible en documentos, no hacen mención más que a elementos con valor desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia y no así a las características artesanales como la de los juguetes de este tema de investigación, por tal motivo pareciera que no se tendría por qué

²⁹ Raciél D. Martínez Gómez *Apud* Gina Sotelo. *Requiere México de políticas culturales para artesanía*. Disponible en: <http://www.alcalorpolitico.com/informacion/requiere-mexico-de-politicas-culturales-para-artesania-16035.html#.UNzvq-RdOAg> (Consultado en octubre de 2012.)

³⁰ *Declaración de la Conferencia Intergubernamental sobre Políticas Culturales para el Desarrollo*. Estocolmo, 1998. Disponible en: http://www.culturalrights.net/descargas/drets_culturals419.pdf. (Consultado en junio de 2010.)

implementar medidas para la salvaguardia de los juguetes artesanales, y lo que corresponde en este trabajo, es ver esas características que hacen que dichos juguetes sean tan entrañables, y en los que insertamos valores simbólicos. ¿Qué es lo que se puede hacer para tomarlos como patrimonio?, lo que los mexicanos podríamos tener en consideración es mirar de otra forma la visión institucional de lo que es protegido como patrimonio y qué es lo que se hace cuando estos se protegen, algunos los miramos detrás de una vitrina, son los mismos juguetes, pero hechos para estar en un museo, nuestra concepción cambia por el mero hecho de verlos ahí. La noción del patrimonio debe ser mirada entonces desde el constructo de la sociedad, no de una forma institucionalizada, de esa forma los juguetes artesanales serán vistos como parte del patrimonio cultural que hay que proteger y difundir.

CAPÍTULO 2. ARTESANÍA Y ARTE POPULAR

2.1 Artesanías

El presente capítulo tiene como finalidad describir la situación actual del juguete artesanal, propio de la cultura popular mexicana, a partir de una serie de reflexiones con respecto a los juguetes y a su elaboración artesanal.

Para poder referirme en éste capítulo al juguete como un objeto de elaboración artesanal es pertinente que parta de lo que *Artesanía* significa y de la clasificación de las *Bellas Artes*, las *Artes liberales* así como las *Artes mecánicas*.

2.1.1.- Artesanía, división arte (bellas artes) y formas de producción artesanal

En tanto que la historia cuenta sobre los antecedentes de objetos artesanales, me baso en la idea de Marta Turok quien hace mención que desde la evolución del hombre, desde que el homo *Erectus* comienza con la fabricación de herramientas para cubrir sus necesidades dentro de su vida nómada tomando materiales de la naturaleza, los cuales a medida que va evolucionando toma elementos para transformarlos en función a la habilidad, destreza e inteligencia para la fabricación de instrumentos de caza y de vida cotidiana. Partiendo de esta idea es que la evolución y fabricación de herramientas cubre sus necesidades y se desarrolla así el comercio y el inicio de las artesanías como objetos utilitarios.

En los antecedentes de las artesanías, se interrelacionan aspectos sociales propios de la cultura, de las expresiones y grupos culturales; de cómo la humanidad se relaciona cotidianamente con la naturaleza y la cultura. En esta conformación de la cultura, el hombre se organiza de tantas maneras como tareas emprende: cazar, sembrar, cosechar, pastorear, recolectar, pescar, preparar alimentos, fabricar muebles, utensilios, ropa, casas, etc. Generando así una producción colectiva en la cual se relacionan aspectos como los que enuncia Marta Turok en su libro *Cómo acercarse a las artesanías: La Relación Hombre-Naturaleza* como cúmulo progresivo de conocimientos; la Organización de la familia y la sociedad, los Satisfactores Primarios: alimentación, refugio, abrigo; lo simbólico: el arte, la religión, el mito, la cosmovisión.³¹

Es de esta forma en la que la evolución del hombre hay noción del inicio de las artesanías. Pero el propósito de este capítulo es ir descubriendo los verdaderos significados tanto del artesano como del que consume esa artesanía, principalmente los juguetes artesanales, con qué finalidad el artesano produce sus objetos y cómo se desenvuelven los objetos en el mercado artesanal. Marta Turok dice que "...lejos de desaparecer la actividad artesanal, ésta se adapta a las condiciones que le impone el mercado actual"³². En este sentido, las artesanías son producidas, en su mayoría, para la satisfacción de los gustos de un público anónimo que tiene interés en guardar un recuerdo de cosas típicas o curiosas. Sin

³¹ Marta Turok. "Contra viento y marea". *Cómo acercarse a las artesanías*. Plaza y Valdés Editores, México, 1996, p. 17.

³² *Ibíd*em, p. 19.

embargo, el desenvolvimiento de la producción artesanal tiene continuidad y experimenta cambios y adecuaciones de acuerdo con la sociedad que la produce.

La formación de grupos generalmente va en una pirámide iniciando con la familia extensa, como si fuera un árbol genealógico, con tareas compartidas e inclusive heredadas, donde participan todos los integrantes de la familia, comparten tareas domésticas y los oficios. “La cultura es un tejido de relaciones, y que las artesanías abren una ventana para comprender y visualizar la conexión integral entre los elementos naturales, sociales y simbólicos del grupo social en cuestión”³³.

El artesano no pierde su conocimiento o su habilidad; la expresa o la guarda en la medida que encuentra las condiciones adecuadas de producción: si el producto es para el mercado nacional interno y se trata de hacer muchos, pues se produce más o menos bien; se trata de un encargo especial o el producto se destina al extranjero. La producción artesanal para el autoconsumo o de poca comercialización se adaptan a otras condiciones, ya sea por lo que poseen los propios productores o por el apoyo que reciben de instituciones y asociaciones civiles, preocupadas por el rescate y desarrollo artesanal. En estas circunstancias el artesano desarrolla los conocimientos y técnicas heredadas de generación en generación y experimenta a partir de su creatividad e interés, adaptándose a las condiciones y necesidades de la sociedad de donde el artesano se nutre y convive. Refiero a Marta Turok quien escribe que “...la artesanía como parte de la cultura y del conocimiento del hombre, no se extingue, sino se enriquece o cambia

³³ Ibídem, p. 19.

de acuerdo con las necesidades, condiciones y características del pueblo que las produce y del momento histórico que vive.”³⁴

Arte lo traducimos como: el conjunto de valores estéticos, de expresiones sensoriales, de habilidades, de características estilísticas, de composición, representación de lo Bello, entre muchas otras. Anteriormente, para referirse a arte la palabra correcta era *Techné* la cual “incluía muchas cosas que hoy en día denominaríamos —oficio—. *Techné ars* abarcaba cosas tan diversas como la carpintería y la poesía. La fabricación de zapatos y la medicina, la escultura y la hípica”.³⁵ Antes de que hubiera una distinción sobre las Bellas Artes y la categorización de las artesanías, ya se mencionaba la palabra Arte y ésta generalizaba tanto las interpretaciones de la naturaleza, de lo bello, como de las producciones; imaginativas, manuales de la vida y de objetos utilitarios en la vida cotidiana y laboral.

La antigua concepción artesanal de los griegos sirvió como antecedente para nombrar a las artes menores como artesanías, en las cuales:

[...] la imaginación y la innovación eran apreciadas como parte del oficio cuando se trataba de producir algo con un propósito determinado, pero no tenían ese sentido enfático que tiene en tiempos modernos. Había gran admiración por los logros del naturalismo griego en pintura y escultura de los S. IV y V a.C. Pero la mayor parte de los pintores y escultores eran vistos como trabajadores manuales.”³⁶

³⁴ *Ibidem*, p. 30.

³⁵ Larry Shiner. “Los griegos no tenían una palabra para arte”. *La invención del arte*, Paidós, México, 2004, pp. 45-66.

³⁶ *Ibidem*, p. 51.

Con el paso del tiempo y de la necesidad de crear un término que englobara las *artes elegantes*, para distinguirlo de las demás que no podían ser referidas a éste núcleo de acuerdo con ciertos criterios y principios, surge a finales del S. XVII el concepto *Beaux-arts*, “artes educadas o bellas artes”. Cuyo principio o requisito para formar parte, como mencioné anteriormente, era que fuesen capaces de distinguir las artes educadas; las que podían imitar “bellamente” la naturaleza de las artes liberales; las que solamente se creaban y empleaban por la necesidad de los oficios. De otra forma, que las “bellas artes” incluían los principios de genio e imaginación y placer vs utilidad para así poder distinguir de las artes que se producían para instruir y deleitar a las propias de oficios y necesidades de la vida cotidiana.³⁷

Surge a partir de esa necesidad de distinguir los “tipos de arte” de manera escrita, teórica y relevante, en el S. XVIII, Charles Batteux sostenía que hay tres clases de arte “...las que simplemente administran nuestras necesidades (las artes mecánicas) aquellas cuyo propósito es dar placer (las *Beaux arts* por excelencia) y las que combinan utilidad y placer (la elocuencia y la arquitectura).”³⁸

A partir de lo que acabo de mencionar con respecto a la distinción, resulta entonces menos práctica y sobre todo elitista, una jerarquización de lo que puede ser o no ser arte, tanto así como la definición de cultura, pues para quién y con qué juicios de valor estéticos un objeto, un tipo de música, una vestimenta, un edificio, una decoración de interiores, una pintura y demás, puede ser llamado

³⁷ *Ibíd*em, p. 127.

³⁸ *Ibíd*em, p. 128.

artístico. La producción artística antiguamente era puramente del ser humano, ahora un elefante puede pintar sujetando un pincel con su trompa lo que su cerebro percate de su entorno o simplemente un garabato y el resultado es una obra de arte, claro para algunos lo será y para otros no.

Actualmente hacemos esa diferenciación entre qué es lo artístico y qué es lo artesanal, haciendo hincapié en que lo primero es lo “estilístico”, lo que realiza un artista profesional de manera conceptual y metodológica para producir y reproducir “arte”. Lo artesanal lo referimos a aquello que se produce por la gente indígena, la gente del pueblo, a los artesanos, aquellos que por oficio o por herencia familiar o de su comunidad sigue elaborándola y a la que además algunos llegamos a, como coloquialmente se dice, regatear. También nos viene a la mente aquél que elabora canastitas, lámparas de cartón, vasijas de barro, rebozos, vestidos tejidos a mano, entre otros “objetos útiles para la vida cotidiana”. Sin más es lo que sucede actualmente y que no obstante de que en el S. XX se oponían a un doble criterio de juicio para obras de arte y objetos útiles, y se propuso desechar la concepción elitista de las bellas artes, seguimos denominándolas artesanías, como objetos y técnicas artesanales de, de herencia de los pueblos indígenas.

Partiendo de las siguientes preguntas desarrollaré el presente escrito ¿qué nos ha llevado a dejar los juguetes artesanales en el olvido? ¿A cambiar los juguetes tradicionales por los “modernos”? ¿Cuál ha sido su importancia dentro de la cultura? Comprendiendo estas cuestiones como parte fundamental en la simbolización de la construcción de la cultura y su producción y, por lo tanto de la

valoración en cuanto a objeto de elaboración artesanal, concepto que se abordará en comparación a los juguetes de producción industrial (industrial en un sentido que no es artesanal). No me referiré a estandarizar al juguete de la actualidad —el moderno— como juguetes que no aportan una construcción y apropiación simbólica, porque el contexto es totalmente diferente al del S.XIX, no generalizo los elementos que intervienen en la elección de con qué juguetes se prefiere jugar en la actualidad, al menos, los —modernos—, los juguetes actuales no aportan el mismo significado cultural y artístico en comparación con el artesanal, ni mucho menos el valor de elaboración, el cual es el principal punto dentro de ésta investigación.

Me apoyo en autores como Gilberto Giménez y Larry Shiner para identificar las características de las artesanías y ubicarlas en un contexto histórico que ayude a abordar la conceptualización de la elaboración de los juguetes en forma artesanal. Así como a entender la concepción simbólica de la cultura que hacen de los juguetes un símbolo artístico y cultural característico del México de antaño y si está o no en el olvido, rescatando así su valor en la cultura mexicana.

De lo que se comenzaba a conocer como artesanías:

Entre las primeras que surgirían están la alfarería y los textiles de fibras blandas, destacando el papel de la mujer como productora e innovadora. El procesamiento y mezcla de barros, la construcción y alijamiento de vasijas con variadas técnicas e instrumentos...la torsión de fibras y tejido en bastidores y telas...confección de prendas...El descubrimiento de metales y talla de piedra, madera, hueso... Fabricación de objetos rituales y ceremoniales.³⁹

³⁹ Marta Turok, *op. cit.*, p. 32.

Nuestra artesanía es un mensaje auténtico de tradiciones populares, que se refleja en estos sencillos objetos hechos por el pueblo a veces simplemente para satisfacer una necesidad inmediata pero siempre con una consciente y clara intención artística, utilizando para ello todos los materiales que se tienen a la mano: el barro, la madera, los productos vegetales, etc., con los que no sólo se producen objetos artesanales en formas y diseños tradicionales, sino también una enorme cantidad de objetos de reciente diseño inspirados en las necesidades y expresiones de la vida moderna.

La intención artística de la artesanía se refleja entonces en el valor del objeto por sí mismo, aun cuando las artesanías reflejan una influencia extranjera hay un significado indígena que se refleja en los colores; el terminado.

2.2.- Artesanía y Arte popular

No es la finalidad de esta investigación entrar en la discusión de la diferenciación de artesanía y arte popular, pero sí es exponer las características que hacen que las artesanías y el arte popular sean consideradas así. Si bien las artesanías se caracterizan por ser producidas en serie, el arte popular es lo que representa al pueblo, que retoma símbolos íconos y los representa en la pintura, el dibujo, los juguetes, etc.

2.2.1- Clasificación de arte popular

Los objetos manufacturados a mano o con sencillos procedimientos técnicos, en los que la inspiración y la mano del hombre ocupan un lugar

preponderante, reciben el nombre de artesanías populares, y representan a la vez que un satisfactor de múltiples necesidades sociales, una fuente de vida para sus productores, “[...] la cultura popular fue un elemento simbólico que permitió a los intelectuales tomar conciencia y mostrar aquellos elementos hechos por el pueblo”.⁴⁰

Pero, según autores como Carlos Espejel, mencionan que no todo lo que se produce de esta manera son precisamente artesanías, ni todas pueden considerarse como objetos de arte popular dado que algunas han rebasado la categoría de artesanías populares para convertirse en objetos artísticos de alto precio, para uso decorativo, tales como los arboles de la vida, los candelabros de barro, las piezas de cobre martillado o los alebrijes y calaveras de cartón de la ciudad de México.

Sin embargo no hacen ninguna referencia a qué características tendrían éstos para no ser nombrados arte popular o artesanías. Personalmente difiero porque un alebrije, una carro de madera, un huipil, una cazuela de barro, entre otros, que se encuentran detrás de una vitrina de algún museo, no por el hecho de que sus características; colores, textura, acabados, sean diferentes a cualquier otro que vemos en un mercado significa que no son artesanías, no por el hecho de que estén en un museo o que su uso sea contemplativo o decorativo y no utilitario, no deja de ser un objeto artesanal.

⁴⁰ Gabriel Medrano de Luna. *La expresión cultural de una cosa: El juguete popular*, en *Nueva Antropología*, Vol. XXII, Núm. 70, enero-junio 2009, p. 120. UNAM. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15911921006> (Consultado el 11 de enero del 2012.)

Las diferencias entre arte popular tangible e intangible es que lo tangible refiere a lo que se guarda en físico, los objetos que se tienen memoria física como las máscaras, los juguetes, los Huipiles, la fabricación de textiles en telar de cintura entre otros. Por el contrario, el arte popular intangible es todo aquello que no se tiene memoria física, como las técnicas, desde una danza prehispánica, los actos del circo, los alimentos de elaboración indígena, la música, por mencionar algunos.

Las obras clasificadas como manifestaciones de arte popular proceden, en la mayoría de las ocasiones, de una producción de tipo artesanal, pero no de una producción en masa. El primer factor que en ellas se encuentra, es la presencia directa de la mano del hombre, el palpitar de su sensibilidad, en la línea del dibujo, en el gusto por el color o en el modelado de la arcilla. Entre los artesanos se encuentran seres humanos dotados de una gran capacidad para el ejercicio de la creación de formas artísticas, lo cual lo diferencia en la producción en serie. Esta parece ser razón suficiente para ver en esas obras algo más que el contraste utilitario que poseen, bien cuando están destinadas al servicio directo del ser humano o cuando tienen otras finalidades. Pero lo interesante del arte popular y de las artesanías, son los materiales que se ocupan desde tiempos atrás y que en la actualidad sólo han tenido modificaciones y variaciones de materiales para adaptarse a lo que hoy en día se encuentra, tales como los propios de la naturaleza; fibras, arcillas, colorantes, metales, materia prima natural que no del todo ha sido fabricada por el ser humano, sino que la transforma, adapta y utiliza para generar sus objetos de arte.

En México, el gran conjunto de productos de arte popular tiene dos raíces: las artesanías del México antiguo y las de origen europeo. Pero el artesano no es un artífice meramente mimético ni un mero repetidor mecánico de formas y decoraciones. Al agregar a un objeto usual un elemento de belleza o de expresión artística, acepta todos los signos formales o decorativos que le parecen apropiados para expresarse y objetivar el medio al que pertenecen. Por eso emplea elementos de otra procedencia, elaborándolos bajo formas o decoraciones⁴¹.

Pero más que caracterizar por su significado, el arte popular y las artesanías se caracterizan por su apariencia, por lo “bello”, de la apreciación de las personas que consumen dicha artesanía o de quienes sólo las contemplan. No es el propósito de este capítulo hacer una mención de las artesanías desde la historia del arte, ni profundizarlas desde las categorías estéticas, pero en el momento de percibir un objeto de fabricación artesanal y determinarla como —artesanía—, para ello, de manera inconsciente en la mayoría de las veces, hay un proceso de elección. Bergson señala que una decisión no es ni tangible ni es visible: es un proceso creador, un movimiento del espíritu que empieza por esbozarse y que poco a poco, matizadamente, se precisa y adquiere sentido.⁴² Bergson se refiere a una libertad de decisión, en la cual somos libres en nuestro propio proceso creador, pero esta libertad está constantemente frenada no porque no seamos libres sino porque muchas veces, nos negamos a ser libres por miedo a aceptar la responsabilidad de la libertad.

⁴¹ Carlos Espejel. *Las artesanías tradicionales en México*. SEPSETENTAS, México, 1972, p. 93.

⁴² Bergson Apud Joaquín Xirau. *Perspectivas del siglo XX. Introducción a la historia de la filosofía*. UNAM. México, 2003, p. 414.

2.2.2.- Formas y técnicas de arte popular

En el arte popular y también de las artesanías, se encuentran las técnicas, aquellas que se distinguen por los materiales con que son elaboradas las artesanías, pero que en esta investigación es importante mencionarlas porque los juguetes artesanales son elaborados por los elementos como cartón o fibras naturales, entre otros.

Entrar en una discusión de las diferencias entre artesanía y arte popular no es lo que en esta investigación compete, sino señalar que los juguetes artesanales tienen la terminación de artesanal por las técnicas con que son elaboradas y que cada uno de los juguetes, como los que menciono en la introducción y que a manera de iconografía inserto al final de esta investigación, son hechos con esas técnicas, con esos materiales. Por ejemplo, las muñecas de trapo con la técnica de los textiles, los carritos hechos de latón, miniescobas hechas con productos vegetales, etc.

2.2.2.1.- Textiles

El tejido o arte textil mazahua, de Chiapas o de Oaxaca entre otros, son prendas que más que servir para vestir a los seres humanos, también visten a los muñecos y muñecas artesanales. Si las personas indígenas elaboran sus muñecas artesanales, la vestimenta que a estas les confeccionan son por lógica prendas que conocen y con las que conviven cotidianamente.

Según Margarita de Orellana, el arte textil consiste en entrelazar perpendicularmente dos grupos de hilos formando una tela. Se considera que esta

técnica y el desarrollo de estas herramientas para perfeccionar la técnica, ha sido uno de los grandes pasos en la cultura del hombre y se asocia generalmente a la vida antes de la aparición de la agricultura y consecuentemente a la vida sedentaria de los pueblos⁴³.

Es por ello que se dice que el arte de tejer nació durante los periodos nómadas del hombre, cuando sus actividades primarias eran la caza, la pesca y la recolección de frutos de igual forma los canastos, las redes y otros objetos con fibras vegetales considerados como los antecedentes de la técnica textil.

De estas técnicas de tejido se desprenden dos de las ramas artesanales que aún permanecen: los textiles y la cestería. Los textiles son los tejidos obtenidos de cualquier fibra de origen vegetal como el lino y el algodón, o de origen animal como la lana, la alpaca y la seda. La cestería se compone por los tejidos de fibras duras, medianamente rígidas y de hojas muy flexibles, de esta forma las fibras suaves requieren de telares a diferencia del tejido de fibras vegetales en el que se depende básicamente del trabajo manual.⁴⁴

Hay otro tipo de referencias que nos permiten entender la realidad de los textiles en la actualidad, tales como: los códices, las figurillas de arcilla con indumentaria, las esculturas en piedra, los bajorrelieves y pinturas murales, entre otros, que muestran de diferente manera, la importancia de los textiles en la vida cotidiana.

⁴³ Margarita de Orellana. "Voces entretejidas. Testimonios del arte textil", en *Artes de México*, Núm. 19, 1993, p. 44.

⁴⁴ *Ibíd.*, p. 45.

Actualmente la riqueza y vitalidad de los tejidos mexicanos deriva de la fusión de esas influencias, mismas que se reflejan en la cultura material de muchos grupos. Por otro lado el entorno natural les sigue proporcionando las materias primas para conservar su estilo de producción artesanal. La producción textil se centra en la creación de prendas de vestir aunque existen otros productos de carácter ornamental, pero siempre con una base indígena que representa la identidad cultural de México.

En los textiles se encuentra una de las más importantes manifestaciones populares y se agrega el hecho de la identidad del ser humano con su entorno inmediato, representan una parte de su cultura material que los distingue y que les da sentido de pertenencia a su grupo social, el particular y el propio, en cuanto a su condición general de lo mexicano. Pero el conjunto de textiles artesanales de México no se concentra exclusivamente en la indumentaria sino que se desarrolla vigorosamente en otros objetos, tejidos, bordados, deshilados, anudados, etc., que sirven para diversos usos domésticos ornamentales e inclusive ceremoniales. Y en el tema de los juguetes artesanales son las muñecas de trapo las que se insertan en esta técnica. Muñecas elaboradas con coloridos vestidos, moños a imagen de la mujer indígena en la que sus tejidos asemejan a los de Oaxaca quizá, o a los de Chiapas, o a los Mazahuas. (Ver Iconografía: 2, 35, 53)

El atuendo femenino ha experimentado cambios, algunos ejemplos de esta supervivencia son los “enredos” -lienzos enrollados alrededor del cuerpo de la mujer-, así como las fajas con las que se los amarran a la cintura. Los huipiles – especie de túnicas utilizadas de diversas maneras- que se elaboran con lienzos

unidos verticalmente. El rebozo o chal, prenda utilizada en diversas comunidades, tanto indígenas como mestizas, si bien no es de origen prehispánico, evolucionó notablemente durante el periodo colonial.

Por el contrario la indumentaria masculina se caracteriza por la falta de bolsillos en el pantalón indígena, se sustituyó con el uso del morral y, en las regiones frías se preserva hasta la fecha el uso del sarape de lana llamado gabán, que tiene una abertura en medio por donde se pasa la cabeza.

Durante el siglo XIX en pleno proceso de industrialización textil, las máquinas de vapor sustituían todos los pasos del proceso, desde la despepitadora hasta el tejido. Y aunque la industria textil mexicana siempre permaneció a la zaga de la industria europea, se pudieron desarrollar grandes zonas algodonerías. A partir de entonces la manta, una tela de algodón de color natural, ha mantenido una estrecha relación con la indumentaria de muchos grupos indígenas.⁴⁵

Para el siglo XX la aparición de la máquina de coser volvió a modificar la producción de indumentaria en algunas regiones del país, como entre las mujeres mayas de Yucatán y las zapotecas de Tehuantepec, Oaxaca, en donde no sólo se usa como recurso de unión de lienzos sino para decoración a base de bordado.

2.2.2.2.- Alfarería

Esta técnica es tan ancestral que aun así todavía es muy importante la producción del barro en México y lo que se hace en los distintos centros alfareros se distribuye ampliamente utilizando los mercados y aún es interesante observar

⁴⁵ *Ibíd.*, p. 48.

la demanda de los objetos de barro, algunos de estos objetos por la riqueza de su colorido, por su forma tradicional, por su acabado, constituyen piezas únicas de auténtico arte popular.

Basándome en Carlos Espejel,⁴⁶ concuerdo con la idea de que es un tipo de cerámica que en la actualidad ya no sólo es un objeto utilitario sino que es un objeto decorativo lo cual conlleva a que los materiales, las formas y los acabados no sean los mismos. Con respecto a los juguetes artesanales encontramos figurillas de barro, miniaturas o animales que representan para quien juega con éste, un elemento fundamental y que por el material con que es elaborado entra en esta técnica artesanal.

Los ceramistas mexicanos aplican diversas técnicas para la manufactura de sus objetos. La técnica más difundida es, desde luego, el modelado a mano, en la que el artesano emplea patrones de barro cocido o de yeso, para producir en serie diversas figuras.

La distinta calidad del barro de cada región determina, asimismo, la forma en que se emplea este material. En algunos centros alfareros se trabaja el barro natural, mientras que en otros se mezclan distintos barros o se les agrega arena para dar mayor cohesión al barro.

La cocción de las piezas se efectúa generalmente en hornos de cielo abierto, construcciones de ladrillo o adobe abiertas en la parte superior y de forma circular, y uno o más orificios o atizadores en la base, por donde se introduce el combustible, que puede ser leña o petróleo.

⁴⁶ Carlos Espejel, *op. cit.*, p. 57.

2.2.2.3.- Cestería y productos vegetales

En casi todo el territorio nacional es posible encontrar objetos hechos con fibras tejidas o torcidas, que se usaban desde tiempos anteriores a la conquista española.

Mimbres, cañas, carrizos, henequén y otras plantas constituyen la materia prima del arte de la cestería, más antiguo que la cerámica. La vegetación, gracias a una diversidad de técnicas, colores y formas geométricas... simbólicas, se transforma en las manos de los artesanos en empaques para el transporte de la seda, cunas de niños, petacas de viajeros, sombreros, canastas, capotes y parasoles, entre muchos otros objetos.⁴⁷

Para explicar la presencia y abundancia de esta artesanía, con que se elaboran además algunos juguetes artesanales como los carritos sonajas, figurillas, muñecos de palma (ver la iconografía: 26,36,40,41,43,47,56), es preciso señalar que la cestería requiere de inversiones mínimas y en ocasiones de ninguna, pues quienes se dedican a esta actividad utilizan las uñas, los dientes y piedras, eventualmente auxiliados de herramientas tan sencillas como navajas para seccionar la materia prima, que en su gran mayoría son raíces, tallos y hojas.

Al paso del tiempo la manufactura de la cestería se ha hecho más complicada y sus formas se han diversificado.

En otro aspecto, la cestería es fundamentalmente un objeto para guardar cosas, es también almacén, un lugar de dormir, una pared, un baño, un contenedor de líquidos, un instrumento para cocinar algunos alimentos, objeto de decoración, canastas, cestos de fibras naturales y en lo que corresponde también

⁴⁷ Ana Paulina Gámez, "Naturaleza y geometría", en *Artes de México*, Núm. 37, 1997, p. 11.

a los juguetes artesanales; baleros, sonajas, colgantes, utensilios de cocina en miniatura, carros, muñecos, entre otros elaborados con tejidos con fibras vegetales, varas, mimbre o carrizo.

Aun cuando no se tiene fecha precisa en la historia que determine el origen de la cestería, tanto Carlos Espejel como Ana Paulina Gámez⁴⁸, coinciden en señalar que esta actividad floreció prácticamente a la par del desarrollo de cada sociedad, donde sus integrantes tuvieron la necesidad de trasladar y almacenar diversos productos y especialmente alimentos.

Los inventos del hombre siempre han obedecido a necesidades tan reales, que le han significado la solución de problemas universales. Por ello es que, se asegura, desde tiempos inmemoriales cada grupo humano ha practicado una variedad específica de cestería, que tiene como base las materias primas que le da su entorno ecológico, y el conocimiento de las propiedades de cada una de ellas, por lo que la cestería se sigue consumiendo en todas las sociedades del mundo. Las diversas técnicas de tejido de las fibras vegetales son una aportación al desarrollo de los textiles, especialmente por el concepto de entrecruzamiento de hilos que corresponden a la trama y la urdimbre.

2.2.2.4.- Metalistería

Esta técnica es más referida a la joyería, pero algunos juguetes son elaborados con esta técnica, por ejemplo los que hacen referencia a las espadas, principalmente los carritos elaborados con este material, y que los nombramos

⁴⁸ Ibídem, p. 26.

artesanales por el material y la técnica con que son elaborados. (Ver la iconografía: 44)

El orfebre mesoamericano conocía las dos formas de trabajar los metales: la fundición y el labrado, y había desarrollado para entonces la técnica de joyería conocida como “cera perdida”, en el que también se abordan las diversas técnicas actuales de la denominada platería, pero que incluye además objetos de oro y, en cierto modo, el cobre por sus relaciones naturales con los metales mencionados.

El hierro fue un elemento decisivo de la Conquista. Como ejemplo de las primeras forjas ya durante la Colonia, se pueden citar tijeras, cuchillos, instrumentos de labranza, clavos y armas, pero luego la herrería creció en importancia formando parte de la arquitectura de templos, castillos y casas. Rejas, puertas y barandales con figuras de hojas, ángeles, querubines, espirales y otros arabescos, decoraron presbiterios, celosías, puertas, balcones y cancelas. Se produjeron faroles de hierro y vidrio y, como complemento de roperos y arcones, se forjaron chapetones, aldabas, chapas, candados, bisagras y llaves que tenían formas como: leones, águilas de dos cabezas, serpientes, ángeles y dragones entre otras.

Aunque durante los primeros años del Virreinato los artesanos herreros eran españoles y portugueses, los indígenas aprendieron el oficio para que pudieran fabricar armas en talleres especiales para ello. El cobre comenzó a tener importancia para la elaboración de enseres domésticos, recipientes y pailas para la elaboración de melazas, azúcar, dulces, tintorerías y para cocción de carnes; para elaborar alambiques y así procesar el alcohol; pero sobre todo en la

refinación de la plata para armas e instrumentos en los que se sustituía al hierro cuando éste todavía era escaso en ciertas regiones de la Nueva España.

El latón tuvo múltiples aplicaciones sobre todo asociadas a diversos objetos de uso doméstico, completando en color amarillo metálico muchos productos de hojalata, que es el material procesado del hierro con más aplicaciones: lámparas, faroles, espejos, bandejas, moldes para preparar pan y galletas, recipientes para guardar alimentos, etc., pero sirvió también al artista popular para desarrollar diversas manifestaciones escultóricas.

2.2.2.5.- Lacas

El colorido de los juguetes artesanales cobran vida por la combinación y el contraste de las tonalidades de la gama de colores, por como son iluminadas las caras y los ojos de las muñecas, la vestimenta del muñeco que sube el palo encerado, de los alebrijes, de las máscaras, de los roperos en miniatura, de los baúles en forma de alcancía, y entre muchos otros juguetes que requieren ser pintados para cobrar vida, por así decirlo. En este sentido, tales juguetes pintados con esta técnica hacen que sean llamados artesanales. (Ver la iconografía: 34, 39, 45, 46, 55.)

La laca tiene una tradición que arranca desde la época prehispánica. Antes de la llegada de los españoles, en México y en casi todo Mesoamérica se pintaban la madera, las jícaras y otros materiales, con fines utilitarios; esas son las lacas: “La palabra “laca” viene del persa “Lak”. La palabra castellana “zumaque”

de donde deriva “maque”, es de origen árabe: “sumac”... alude al color de la fruta del árbol que produce la resina para el maque...barniz duro y brillante.”⁴⁹

Se producen en Pátzcuaro y Uruapan, Michoacán: en Chiapa de Corzo, principalmente. Los materiales empleados para estas lacas de tipo comercial son el yeso, las tierras y los colores de origen industrial que se aplican a mano utilizando como fijador, cuando se hace un buen trabajo, una cera llamada “aje” encontrada en los árboles de Michoacán y Chiapas.

2.2.2.6.- Latonería y hojalatería

La técnica de la hojalatería es más sencilla que la de otras artesanías en metales, como la forja de hierro, el cobre martillado o la orfebrería y joyería. Su herramienta se conforma básicamente por: cizallas para cortar la lámina, tijeras, cinceles y puntos para repujar, engargoladoras y cautines, en algunos casos eléctricos, soldadura, ácido y fundentes.

Si bien los modelos de los faroles, lámparas candiles y candeleros tienen una influencia marcadamente española, la hojalata se combina con otros metales laminados como el latón y el cobre que se trabajan prácticamente de la misma manera.

Algunas de las principales aplicaciones de la hojalatería en motivos religiosos son: cruces, ángeles, nacimientos, nichos para santos, árboles de Navidad y adornos para éstos; pero también se elaboran otros objetos ornamentales y juguetes artesanales como: lámparas en forma de estrella hechas

⁴⁹ Teresa Castelló Iturbide, “Maque o Laca”, en *Artes de México*, Núm. 153, 1972, p. 33.

con hojalata y vidrio, marcos para espejos y cuadros, faroles, linternas, candelabros, cajas, alhajeros, charolas, sonajas, molinillos, cometas, estrellas, flores, animales en un solo plano como gallos, búhos, pájaros y máscaras decorativas.

Sobresalen también los espejos redondos que simulan soles, los ramilletes de flores así como diversas aves de bulto, entre las que destacan los gallos de pelea, que se hacen de hojalata recortada y policromada. Y finalmente las figuras de soldaditos y bandas musicales y militares que se elaboran en la ciudad de Oaxaca con hojalata pintada con anilinas. Estos juguetes de 20 centímetros de altura, aproximadamente, representan una de las más bellas manifestaciones del arte de la hojalata en bulto, con hojas roladas, recortadas e ingeniosamente ensambladas y unidas con estaño. (Ver la iconografía: 21, 38.)

2.2.2.7.- Cartonería

La cartonería es la técnica con la que se elaboran la mayoría de los juguetes artesanales, los vemos en los mercados, figurillas, caballos, muñecas de cartón entre muchos otros, se utilizan también como representaciones de algún platillo o bebida en las ofrendas y con material que además se elaboran catrinas y calacas. (Ver la iconografía: 20, 37, 48, 49, 50, 51, 52.)

Los usos del papel entre los pueblos de Mesoamérica fueron dos: uno, para elaborar libros en forma de biombo, que conocemos como “códices”, en los que se registraba el quehacer cotidiano de los pueblos de la región: relatos de historias, de asuntos religiosos, registros del tiempo y correcciones al calendario

que se usaba, informes sobre sus orígenes, las hazañas de sus dioses, sus fiestas, adornos para las ofrendas, y para la magia y la brujería, cuyo uso está vigente hasta la actualidad. El otro uso que se dio al papel fue como vestido, en lugar de las pieles de animales, aunque después fue sustituido por los tejidos de *ixtle* y algodón. Los mayas se vestían con túnicas hechas de *huun* (papel fabricado de la corteza de las higueras) mientras que los aztecas lo destinaban para adornar a los dioses y a los sacerdotes.

Posteriormente el papel indígena fue disminuyendo tanto por la persecución de la magia y la brujería durante el Virreinato -ya que el papel era considerado como medio especial para estas prácticas-, como por la presencia del papel importado que llegaba del oriente, por la Nao de China, en donde se transportaban dos tipos de papel, el de arroz, utilizado desde entonces para envolver el tabaco y el que hoy conocemos como “papel de china”, que se utilizaba para envoltura y empaque. El cartón apareció en la Nueva España, con ello se inició su uso para las encuadernaciones de los libros de tipo europeo que, hasta ese momento, se hacían con piel de animales o con pergamino.

Con el “papel de china” se elabora el famoso “papel picado” en diferentes lugares del país, para diversos usos, festivos y ceremoniales, que adornan las calles y ofrendas mexicanas.

El papel indígena hecho de la pulpa de la mora y de una especie de higuera silvestre, conserva su nombre original de amate. Se elabora en una tabla de madera en la que se extiende una capa de fibras que son golpeadas con una piedra para fusionarlas. Entre los nahuas de Chicontepec se usan otates de maíz

quemados al fuego en lugar de las piedras. Las tablas con las fibras húmedas se ponen a secar al sol y una vez secas se desprenden fácilmente.

Aunque algunas tradiciones artesanales de cartón han ido desapareciendo poco a poco, el cartonero cubre todavía un ciclo de producción ligado a las festividades religiosas del año, como contaba Don Pedro Linares, Premio Nacional de Ciencias y Artes 1990:

En enero para los Santos Reyes hacían caballitos con ruedas para el Sábado de Gloria en la Semana Santa los judas en mayo pericos y payasitos de cartón pintado y para el mes de junio, el día de San Juan, llevaban caballitos, payasos y muñecos 'encuartados' (con movimientos de pies y manos) en septiembre cascos de cartón para las fiestas patrias, 'los caballitos, cornetas, águilas y el cura Hidalgo' para las celebraciones de los difuntos se hacían en cartón las calaveras recortadas que bailaban tirando de un hilo. Los padrecitos de tijera y ataúd que se nombraban las 'tumbitas' terminaban el año con los nacimientos y las 'cuernudas', piñatas de picos, o en forma de rábanos que se hacían antes.⁵⁰

2.2.2.7.1.- Del juguete y máscaras de cartón

Dentro de la investigación encontré información que refería a Celaya como uno de los principales lugares donde manufacturan diversos juguetes de cartón, trabajo que se comienzan en enero y febrero para las fiestas del Carnaval. Con papel de desperdicio, engrudo y pinturas, surge de las manos de los humildes artífices un mundo maravilloso de máscaras: payasos, diablos, chivos, brujas, ancianos, sultanes, monos y rostros de mujeres con mucha lentejuela y diamantina. Utilizan moldes de barro, de yeso o de madera de distintas formas, tamaños, expresiones y rasgos; algunas máscaras se decoran con otros

⁵⁰ Carlos Espejel, *op. cit.*, p. 86.

materiales (bigotes y cejas de algodón) para acentuar su realismo o exaltar su fantasía. También elaboran juguetes para las fiestas patrias: cascos y espadas; para los días de muertos, jocosas máscaras de calavera; y durante todo el año, muñecas de vistosa indumentaria y las famosas muñecas de piernas y brazos articulados que llevan en el pecho pintado el nombre de una niña para personalizar un regalo. (Ver la iconografía: 22, 52)

Entre los *coras* se usan máscaras de papel aglutinado para la celebración de la Semana Santa; las portan los “fariseos” quienes las producen sobre moldes de barro, las pintan con colores que cambian cada día según la tradición, y las adornan con fibras vegetales y cuernos de venado, para terminar siendo arrojadas al río durante el Sábado de Gloria, donde se desintegran como símbolo de purificación.

2.2.2.7.2.- Piñatas

Las piñatas también son consideradas como juguetes artesanales, por las figuras que representan, por el papel china manualmente cortado, porque además de ser objetos para romperse en épocas navideñas o cumpleaños, hay piñatas en miniatura que su función no es para romper sino simplemente para jugar con estas.

En las fiestas navideñas se elaboran las tradicionales piñatas las cuales son

[...] usadas como fin de fiesta en las nueve posadas que se celebran del 16 y concluidas el 24 de diciembre, que se basan en la búsqueda de alojamiento por San José y la Virgen en vísperas del nacimiento de Jesús. La piñata tuvo su origen en Italia con la denominada *pignata*, ánfora llena de frutas que se colgaban de un palo y que se quebraba durante las fiestas de la vendimia, anteriores al cristianismo; en España se rompía el domingo siguiente al miércoles de ceniza, mismo que se denominaba domingo de piñata⁵¹.

La festividad se trasladó a México en donde adquirió el matiz navideño y la forma actual, una olla de barro cubierta con una figura de papel y cartón, que contiene frutas de la temporada. La piñata pende de una reata y es balanceada para que los concurrentes pasen, uno por uno, con los ojos vendados para quebrarla. Al ser rota salen de su interior, además de las frutas, dulces, confeti y regalos que son la alegría de los niños. Las piñatas son esculturas efímeras espectaculares por sus formas y el colorido de los papeles con que se forran: el de china y el metálico. Sus formas más tradicionales son las de estrella o de siete picos, que simbolizan los siete pecados capitales, pero también las hay con formas de barcos, payasos, animales, etc.

2.2.2.7.3.- Alebrijes

Los alebrijes son figuras de cartón monstruosas y fantásticas, casi surrealistas, que mezclan formas imaginarias y animales mitológicos con algunos elementos de la realidad: dragones con pico de gallo, calaveras aladas, serpientes con cabezas de diablos, y muchas figuras más que surgieron de la creación del artista popular Pedro Linares quien aseguraba:

⁵¹ *Ibíd*em, p. 92.

Los Alebrijes fueron inventados por ciertas revelaciones que yo tenía; ya sea de muertes, ya sea de pingos, de diablos; cosas pues, macabras, por así decir. Estas cosas me hicieron pensar en hacer figuras como las que hacemos ahora. Hay figuras feas, muy horrorosas, pero a la misma vez ¡son muy bellas!⁵²

Aunque esta versión se encuentra muy difundida, y es de reconocimiento generalizado, existe otra digna de mencionar. Desde hace más de treinta años, José Gómez Rosas, pintor oriundo de Orizaba, Veracruz, aseguraba que la creación del término alebrije se lo impuso él a las gigantescas figuras de carrizo y cartón que diseñaba, a manera de mojígangas, para la tradicional mascarada de la Academia de San Carlos de la ciudad de México, cuya última edición se celebró en el año de 1967. Según su versión él hacía los moldes que entregaba a la familia Linares para su ejecución. La diferencia en los motivos y los diseños con la actual concepción de los alebrijes, es que aquellas gigantescas figuras tenían formas relacionadas con la fiesta y el erotismo, por ejemplo violines y guitarras con cuerpos de mujer desnuda. Simultáneamente don Pedro Linares había iniciado sus experimentos con las figuras endemoniadas y monstruosas, que con el mismo nombre, diferían de la concepción original del pintor.

Como quiera que haya sido, la creación de los alebrijes no surgió como un acto fortuito, sino como el resultado de una larga meditación creativa aunada a la práctica magistral de la cartonería. Se creó toda una tendencia seguida por muchos artistas populares y no populares, mexicanos y extranjeros. Se trabajan no sólo en la ciudad de México sino en Celaya, ciudad cartonera de abolengo; en

⁵² *Ibíd*em, p. 93.

Espíritu Santo, Oaxaca, población indígena mixe, se tiene su propia versión pero elaborados de madera, fortaleciendo así la tradición de incluir en el arte mexicano, sensaciones que nos recuerda la fuerza macabra de la escultura prehispánica de la Coatlicue. Los alebrijes han rebasado su contexto original, convirtiéndose en un concepto generalizado en México para muchas y diferenciadas manifestaciones de la vida cotidiana.

2.2.2.7.4.- Judas, mojigangas y toritos

Una de las tradiciones más acentuadas en los pueblos de México durante los días de Semana Santa, es la quema de Judas: muñecos de cartón que con frecuencia rebasan el tamaño natural, para convertirse en esculturas gigantescas que alcanzan hasta los 3 ó 4 metros de altura. Tienen una estructura de carrizo, son policromados y dotados de cohetes en todo el cuerpo, para tronarlos como símbolo de la furia del pueblo contra el traidor de Jesús hace más de dos mil años.

Las formas clásicas de los judas son de diablos, personajes populares como charros, payasos, catrines, algunos artistas populares como Cantinflas, y políticos en turno que son repudiados por sus actos de mal gobierno o corrupción. Los judas más famosos por su tamaño y calidad son los que se elaboran en el Distrito Federal y en Celaya, Guanajuato.

Citando al Dr. Atl, impulsor del arte popular en México:

Los niños el Sábado de Gloria, cuelgan un alambre o una soga que atraviesa el patio de su casa, y en ella están estas figuras que simbolizan al que, según la leyenda, traicionó a Jesús. Las criaturas esperan desde muy temprano las 10 de la mañana... (para prender) todos los judas y la alegría de grandes y pequeños es inmensa... algunos

comerciantes... compran un enorme judas, lo cuelgan en medio de la calle, lo llenan de chucherías y le prenden fuego... hay machucados, contusos, injurias, palos y una aglomeración de gente enorme para recoger lo que el judas en sus convulsiones arroja en la calle.⁵³

Se trata de enormes muñecos de forma esférica que, como los judas, tienen un alma de carrizo forrada con papel aglutinado que les da consistencia y que se policroman con vivos colores. Las formas son caricaturescas, de grandes cabezas y cuerpos enanos para representar al diablo, al ángel, a la mujer o al hombre.

Otra tradición en las fiestas populares que asocia a la cartonería con la pirotecnia, es la de los toritos, escultura de cartón con la forma de este animal rematada en lo alto por una estructura de carrizo en forma de torre a la que se le aplican cohetes y variantes pirotécnicas que le dan su espectacularidad; el torito es cargado por una persona que con enérgicos movimientos trata de arrollar a todos los que gustan de intervenir en el juego cuando los cohetes son encendidos. Es una de las manifestaciones efímeras del arte popular más divertida de cuantas se hacen en el país, y una de las representaciones en miniatura elaborada a manera de juguete artesanal (ver Iconografía: 35).

Se encuentra también el papel picado, una variante de este trabajo la constituyen los estandartes, hojas sueltas, manteles, individuales, banderitas y tarjetas con fondo de papel de estaño con motivos primaverales y patrióticos para

⁵³ *Ibíd.*, p. 88.

las fiestas; con temas alusivos a la muerte para las ofrendas y los días de difuntos; y con diseños navideños para las celebraciones de fin de año.

Con motivo de la celebración de los días de muertos, se montan ofrendas en casi todo el país, con respecto de los juguetes artesanales en miniatura, se elaboran féretros con una calaverita que se levanta al jalar un hilo, ofrendas de cartón en miniatura, pequeñas tumbas, máscaras de calavera, calaveras y cráneos de diferentes formas y tamaños; las calaveras de cartón plano en forma de marioneta o accionadas por un sencillo mecanismo de madera que las hace tocar la guitarra o cabalgar en su corcel.

En la ciudad de México la familia de Pedro Linares conserva la tradición de producir calaveras de cartón policromado, esculturas de diversos tamaños, aunque normalmente alcanzan hasta 75 centímetros, con los más diversos temas: el Quijote de la Mancha, las calaveras pregoneras, la tamalera, la vendedora de chichicuilotes, el camotero, el torero y muchos personajes populares más. Otra de las creaciones de la familia son los denominados cráneos de azúcar, cabezas de cartón de hasta 50 centímetros, profundamente decoradas con flores, pájaros y otras ornamentaciones.

CAPÍTULO 3. EL JUGUETE ARTESANAL DEL SIGLO XIX Y SU VISIÓN EN LA ACTUALIDAD

3.1.- El juguete artesanal o popular

Como bien se han mencionado en el capítulo anterior las características de los juguetes artesanales para ser considerados así, y las características del arte popular, entonces es pertinente considerar que no todos los juguetes que comúnmente son nombrados como juguetes populares pueden considerarse como artesanales, no son los mismos, no están hechos del mismo material y corresponden a una cultura popular, a lo propio del pueblo como los personajes, la vida cotidiana. Por poner ejemplos del juguete popular, están los luchadores de plástico (ver la iconografía 33), personajes de la televisión (ver la iconografía 14), de la música, carritos de carreras o miniaturas de algún automóvil modelo clásico (ver la iconografía; 24, 31, 32).

3.1.1- El juguete prehispánico

Si hablamos del juguete artesanal, es pertinente, para dar un mayor conocimiento de estos juguetes, mencionar los primeros juguetes que surgen en México; los juguetes prehispánicos.

No mucho se sabe sobre la existencia de estos juguetes, sobre evidencias de los primeros juguetes que hizo el ser humano y la finalidad con que éstos se

hacían, sin embargo podemos afirmar que pudo ser la misma que con los juguetes artesanales, desde luego se insertan en un contexto totalmente diferente, pero la función era la misma; el juego. El juego producido por los niños, pero también por los adultos como es el caso de la pelota. Dichos juguetes no tenían una función mitológica ni en su simbología ni en su figura, eran elaborados por los artesanos con materiales orgánicos como arcilla, barro, fibras naturales y lo que los mesoamericanos plasmaban era a la gente común y corriente, a las clases bajas por su puesto, con sus características de vestimenta, adornos y tocado.

Sobre esto, Francisco Javier Hernández publicó el libro *El juguete popular en México*, en 1950, un ensayo monográfico donde hace un análisis "...del contexto ritual donde se encontraron figuras de animales con ruedas, silbatos pequeños y esféricos, y llegó a la conclusión de que la estructura de las sociedades de la época era tan rígida que habrían prohibido el juguete y el juego."⁵⁴ Desde luego que la función del juguete puede variar dependiendo de las culturas y del momento histórico al que pertenecieron y al que quienes jugaron con estos le dedicaron y les tuvieron un valor específico.

La anterior cita de Hernández, fue rebatida por el arqueólogo Eduardo Matos Moctezuma en 1993, quien afirma:

Si bien es cierto que no existen datos arqueológicos que señalen con absoluta claridad la presencia de juguetes y que muchos a los que se les atribuye este carácter fueron encontrados en contextos ceremoniales, también es cierto que los niños se distraen en algún momento "jugando" con algo que esté a su alcance, sea éste un objeto ex profeso o no para tal fin. Menciono esto porque hemos encontrado evidencias en las fuentes

⁵⁴ Marta Turok. "El juguete mexicano en el siglo XX". *El juguete mexicano*. México, Taurus, 2006, p. 94.

escritas que, aunque muy escuetas, señalan la utilización de determinados elementos para jugar.⁵⁵

Pero la variedad de formas y sentidos que hay en relación a los juguetes prehispánicos, incluido si fueron elaborados explícitamente para jugar o no (aunque no sea tema de esta investigación), son los que dan cuenta de que en realidad existieron juguetes en las culturas mesoamericanas, pues datos específicos que muestren evidencia de la existencia de estos, sólo fue hallada en vestigios arqueológicos, en las zonas arqueológicas, fueron hallados objetos con características propias de jugar con ellos, y que se asume que fueron utilizados por los niños indígenas.

Al mirar estos objetos, podemos darnos cuenta de su utilidad prehispánica. Las fotografías que se encuentran en la siguiente página, muestra a tres muñecas elaboradas en barro, todas ellas con las mismas características físicas, pero lo que sobresale y las diferencia de otros objetos es que son muñecas movibles. Se puede apreciar en la fotografía que las extremidades están unidas al cuerpo con una especie de clavos, lo cual hace que las piernas y los brazos se muevan.

⁵⁵ Eduardo Matos Moctezuma. "Juguete en el México antiguo". *Juegos y juguetes*. Fundación Cultural CREMI, México, 1993, p. 19.



Ilustración 1. Muñecas móviles. Fotografía tomada en el museo Diego Rivera "Anahuacalli". Foto: San Vera.

En la siguiente fotografía, tomada en el mismo museo, Diego Rivera "Anahuacalli", podemos ver una serie de figurillas elaboradas con el mismo material, barro, que no podían haber sido utilizados como objetos de ofrenda ni ceremoniales, sino pudieran ser como objetos para el juego, para que los niños jugaran con ellos.



Figurillas, fotografía tomada en el museo Diego Rivera “Anahuacalli”.
Foto: San Vera.

Por último, en la Revista-libro Artes de México, en un volumen dedicado a la historia del juguete mexicano cuyo título lleva ese mismo nombre, hace una serie de reflexiones que giran en torno a saber con relación a los diferentes objetos que han sido encontrados y que tienen las características de ser juguetes, además de hacer un estudio monográfico en relación a diversos ensayos que se han escrito con respecto a las evidencias en las culturas mesoamericanas, y en el cual se acepta de alguna manera que “la necesidad universal del niño y del adulto de jugar habría la posibilidad de la existencia de juegos y juguetes prehispánicos, como los juegos de pelota y el *patoli*.”⁵⁶

En este apartado retomo a Francisco Javier Hernández quien hace un primer estudio el cual afirma que existieron los juguetes precolombinos. Su primer

⁵⁶ Francisco Javier Hernández. “El juguete mexicano”. En *Artes de México*, año XVI, 1969, Núm. 125, p. 8.

teoría la induce en el preámbulo del mural de Diego Rivera el cual reproduce una imagen, la cual "...muestra la figura de un pequeño perro con ruedas, halado por una niña azteca mediante un cordel cuyo extremo se ata al collarín del animal, supuesto juguete de la muchacha, que por cierto, lleva también a la espalda un bebé, que tal vez pueda ser su hermanito."⁵⁷

Es en este sentido que las características de lo que se entiende de la cultura prehispánica en especial de los objetos para jugar, no es más que la interpretación de lo que se ve en pinturas, murales y en piezas prehispánicas que se han encontrado. Lo que se puede leer de los juguetes es una interpretación dado que no hay en físico estudios o investigaciones que den cuenta de la existencia de estos juguetes como tales. Hernández dice, en *Artes de México*, que el sentido de estos objetos no es para jugar, dado que no lo utilizaban niños, pero retomando lo que el juego significa: no necesariamente el jugar es una acción exclusiva de los niños, desprende de ella emociones y su principal herramienta es la imaginación, entonces, estos juguetes tal vez pudieron ser utilizados tanto por niños como por adultos.

Sin embargo, Francisco Javier Hernández en ese mismo apartado, afirma que las figuras arqueológicas de arcilla cocida como: perros, coyotes, armadillos, sonajas, pájaros y otros objetos silbadores con embocadura, no fueron hechas con el deliberado y exclusivo propósito de que sirvieran para juguetes. Y pone de ejemplo la figura del —perro con ruedas—, el cual queda en la teoría de que pueda ser un juguete prehispánico (pieza encontrada en "Tres Zapotes", región de los

⁵⁷ *Ibidem*, p. 8.

Tuxtlas, Ver.): "...con ello Rivera trató de incluir como documento gráfico —dentro de la concepción totalizadora documental de esa creación—, la presencia de un juguete de la época prehispánica, basándose en la evidencia aparentemente irrefutable del testimonio arqueológico que, en efecto, parece presentar un objeto móvil, para uso o entretenimiento de los niños⁵⁸.

La afirmación de Javier Hernández es que los niños existieron en el mundo precolombino o prehispánico, precisamente para hacer, entre otras cosas, lo que todos los niños han hecho siempre; jugar, a tal efecto, "Nada hay que se refiera en los códices o en las crónicas antiguas,...a los juguetes que hubieran podido usar para su recreo, los niños de la época prehispánica."⁵⁹

En relación a las muñecas de barro articuladas (imagen 1), con aspecto prehispánico, a pesar de que las formas articuladas pudieran darnos referencia de que por dichas características fueron elaboradas para su uso como juguetes, dado que son móviles, no obstante de ello las formas de tales muñecas no afirman que fueron utilizadas exclusivamente por niños, pudieran haber sido utilizados como objetos ceremoniales.

En este apartado, pretendí introducir a la pelota (utilizada en el juego de pelota) como elemento fundamental, sin embargo, tiene una connotación diferente, como ritual y ceremonial. Fue utilizado con fines mítico-religiosos en el "Tlactil" o "Tlaxtlí", y la expresión en particular no tiene un sentido liberador o recreativo sino más bien espiritual para quienes lo jugaban, pero lo inserto porque también se

⁵⁸ Ibídem, p. 8.

⁵⁹ Ibídem, p. 9.

habla del uso de la pelota, la cual tampoco parece que tenga ningún elemento que caracterice tal juego como un acto meramente infantil, pero si creemos que el juego sólo es una acción empleada por y para los niños, estaremos equivocados dado que esa acción —jugar— no sólo se emplea como factor de simbolismos, sino que refiere tanto a niños como adultos.

“En el mural prehispánico de Tepantitla, Teotihuacán, identificado por Alfonso Caso como el —Tlalocan o paraíso de Tláloc—, se observa, entre multitud de animadas figuritas antropomorfas, a individuos que juegan a la pelota; pero obviamente no se trata de niños”⁶⁰. Observando el mural y revisando lo que algunos autores dicen al respecto, podemos concluir en que es admisible la existencia de pequeños objetos que pudieran identificarse como juguetes infantiles prehispánicos, aún sin serlo; es decir, sin que hubieran sido hechos ex profeso para los niños y para que ellos jueguen con éstos.

Pudiera ser que aquellos niños alguna vez hayan tomado entre sus manos objetos como silbadores o sonajas o cualquier otro ejemplo de los que se suponen juguetes, Puede ser posible que así fuera, pero lo más seguro es que en este caso, la aspiración legítima de los niños para jugar o divertirse se haya visto contrariada drásticamente, reprimida, ya que el niño de esa época en México, se adentró desde muy temprana edad a un mundo mágico, intensamente saturado de religiosidad y simbolismo; de concepciones que eran dentro de ese ámbito, la explicación del mecanismo del binomio “vida-muerte”; luz y sombra; día y noche,

⁶⁰ *Ibidem*, p. 8.

de explicaciones en función a deidades mesoamericanas, a labores domésticas o en la agricultura.

3.1.2.- El juguete artesanal del siglo XIX

Los juguetes desde sus inicios, antes de la conquista, fueron una parte primordial para definir la etapa de la vida que se estaba viviendo. Actualmente, estos funcionan como objetos de un capitalismo desmedido, ya que los juguetes son cada vez más prácticos, con millones de artilugios y una gran variedad de posiciones para poder establecerlo en algún lugar determinado; sin embargo ¿qué ha pasado con las piezas elaboradas a mano con materiales orgánicos como la arcilla, barro, madera o fibras naturales con las que se jugaban?

Al paso del tiempo con las diversas tecnologías y los miles de inventos que avanzan cada segundo con más fuerza en el mundo moderno, nos podemos olvidar del juguete que nos hacía reír con la simplicidad de verlo bailar al compás de nuestras manos; fuimos olvidando, quizá, una de las piezas y parte de los símbolos culturales que caracterizaba nuestro país por el cambio incesante de una cultura que cambió y evolucionó del juguete que dejó de ser artesanal. Me refiero a que comenzaron a existir juguetes con materiales menos duraderos, y el desplazamiento de los juguetes artesanales se vio con la introducción de otros con características diferentes en el mercado, ante tal situación los juguetes artesanales comenzaron a adquirir forma de personajes populares:

¿Cuántas veces no se han visto en los juguetes artesanales, como títeres, sólo por dar un ejemplo, los rostros conocidos de Walt-Disney? Esto no es más que una respuesta desesperada que se ha dado ante el declive que se ha dado en la venta de estos maravillosos productos.⁶¹

Actualmente, al artesano juguetero lo podemos encontrar trabajando junto con su familia, heredando así una tradición milenaria. La situación económica de los que se dedican a la elaboración de éste arte no es más que la batalla día a día para salir adelante y por conservar la artesanía, aunque sea en torno a un molde extranjero

Al escuchar juguete, nos evoca a ser niños o imaginar qué tanto nos divertíamos y todo lo que realmente podíamos crear con el hecho de tenerlos en nuestras manos, por ende, se han analizado los juguetes artesanales desde diferentes tipos de enfoques como: psicológico, social, etc. Sin embargo en este trabajo, lo planteo como parte de nuestra cultura simbólica, y de cómo es que estos juguetes que poco a poco fueron desplazados de su función para jugar, no pueden quedarse en el olvido y habrá que mencionarlos como juguetes artesanales propios de nuestro patrimonio cultural.

Podría partir también de la idea de preservar la expresión de dichos artesanos y de los diferentes pueblos mediante prácticas que difundan el uso de los juguetes artesanales como objetos cuyo valor utilitario tuvo auge en el S. XIX y que ahora ese valor se adentra en otro; como objeto artesanal de uso decorativo.

⁶¹ Tania Ricaño Rocha. *Creación del libro infantil ¿A qué jugamos? Propuesta para difusión del juguete artesanal*. Tesis presentada en la Universidad Nacional Autónoma de México para obtener el grado de Licenciada en Diseño y Comunicación Visual, UNAM, México, 2008, p. 8.

Sin embargo las nuevas tecnologías van acabando con todo lo tradicional, ya que los niños contemporáneos nacieron bajo una realidad totalmente tecnológica y dejaron a los juguetes artesanales como de madera o de trapo, por otras de una tecnología que avanza a pasos insospechados "...el juguete de madera que cada día se ve más relegado de su uso, pues en la actualidad los niños prefieren las computadoras o los juguetes electrónicos, siendo estos parte de su realidad actual y dejando atrás los baleros, trompos y yoyos de madera"⁶².

Se ha ido perdiendo el uso de algunos juguetes artesanales para jugar, por poner un ejemplo, el de tener un trompo entre las manos, el poder aventarlo las veces que sea necesario y no tener miedo de alguna fractura o quizá comprar algún artilugio para que sea más sofisticado o con diferentes capacidades para hacer algo extranormal. Ante tal efecto cito:

El juguete [...] tiene valores tan especiales que es de suma importancia el conservarlos y difundirlos, pues gracias a este tipo de objetos podemos lograr sentirnos orgullosos de poseer una raíz o cultura que cuenta con las más variadas manifestaciones artísticas que nos permiten ser reconocidos de manera universal.⁶³

3.1.3.- ¿El juguete artesanal para jugar o para decorar?

Si bien los juguetes, la mayoría pensamos que son para uso exclusivo del jugar, corresponde ahora preguntarnos si ¿son exclusivos de ese uso o para decorar o contemplar? Ante la idea de que los juguetes, artesanales o no, fungen

⁶² *Ibidem.*

⁶³ Elizabeth Vázquez. *El juguete tradicional mexicano, propuestas gráficas que permitan difundir y conservar la imagen*. Tesis presentada en la Universidad Nacional Autónoma de México para obtener el grado de Licenciada en Comunicación Gráfica, UNAM, México, 2001, p. 9.

desde un principio como elementos que van de la mano con el juego, se espera que despierten la imaginación de quien con él juega y de quien emplea en él sus más íntimas anécdotas, deseos e incluso vocaciones aspiracionales al ser el juguete el que pueda despertar algún oficio o profesión.

De esta forma, corresponde ahora el análisis de los juguetes artesanales para conocer cómo se resignifica a los juguetes artesanales en la actualidad como objetos simbólicos dentro de un contexto cultural en el que es cada vez mayor la industrialización de los juguetes. A manera hipotética agregaría que existe entonces un desplazamiento de los juguetes artesanales; un niño prefiere jugar con un carro a control remoto que con un camión hecho de madera.

Parto en que el juguete artesanal, desde el análisis de las industrias culturales, contrapone el valor simbólico de los juguetes artesanales y su propia fabricación; ante una producción en serie que desplaza el uso de estos juguetes artesanales —jugar no, coleccionar sí—. Replanteándolos así del contexto de su propio sistema de significados; el juguete artesanal como artesanía, y/o como símbolo de identidad (para el artesano o para quien lo adquiere):

A través del juguete [...] podemos evidenciar cómo los artesanos construyen una tradición cultural que conlleva una identidad local; es decir el conjunto de elementos comunes que diferencia e identifica tanto al artesano como al grupo social... la identidad es la (auto y hetero) percepción colectiva de un nosotros relativamente homogéneo y estabilizado en el tiempo (in-group), por oposición a los otros (out-group), en función de reconocimiento de caracteres, marcas y rasgos compartidos (que funcionan también como signos o emblemas), así como de una memoria colectiva común.⁶⁴

⁶⁴ Gilberto Giménez *Apud* Gabriel Medrano de Luna. “La expresión cultural de una cosa: El juguete popular”. En *Nueva Antropología*, Vol. XXII, Núm. 70, UNAM, México, 2009. Disponible en internet. (Consultado octubre 2011.)

El contexto del valor simbólico o de uso de los juguetes artesanales corresponde también al lugar donde es exhibido, el que yo ejemplifico es en mercados y museos. Juguetes que son fabricados de manera artesanal y el significado que le da el lugar donde puede ser adquirido o contemplado es diferente, adquirir los juguetes en mercados o plazas da un sentido por lo tanto diferente ya que en un sentido el valor de cambio para quien lo vende es difundir y quizá pasar a otras generaciones, la artesanía que a él le puede conferir un valor significativo de herencia y/o tradición familiar. De otra forma que el valor de uso para quien adquiere los juguetes artesanales será contemplarlos como un objeto con el cual seguramente habrá jugado en su infancia o que seguramente tendrá alguno de éstos en su casa. Refiere también al uso de los juguetes como objetos de producción artesanal, pero que en su diseño corresponden a otro tipo, a los juguetes populares.

Tal es el caso el que me encontré al recorrer por algunos mercados de la Ciudad de México y en el municipio de Villa del Carbón en el Estado de México, en este último lugar me encontré con un señor que vendía baleros de madera, juegos de destreza, caballitos, luchadores, y carritos todos elaborados con madera, pero lo que llamó mi atención de tal lugar es que ahora dichos juguetes al verse amenazados ante una industria de personajes de la televisión o de la pantalla grande, los artesanos recurren a tomar esos diseños para llamar la atención de los niños y por consiguiente los consuman como un acto de adaptarse al mercado. Un ejemplo claro de esto son los carros o camiones de madera con personajes de Disney o PIXAR. Es el recurso al que los artesanos se ven amenazados ante la

industrialización y el mercado de los juguetes en masa. Es evidente que los niños preferirán jugar con un carro de su personaje de película o televisión favorito a un carro que en su diseño representa a camiones de carga, autobuses, etc., de los años 80's o 90's, por tal motivo los artesanos se ven influidos a adoptar estos diseños, pues es obvio que un niño con tan sólo ver un carro de su personaje favorito, del material que sea, pedirá a sus padres que se lo compren y por tanto jugará con él.

Son los juguetes artesanales que se adaptan conforme al contexto sociocultural que se encuentren, cito a Gabriel Medrano de Luna quien afirma que "...su riqueza radica en el lenguaje transmitido, en tanto refleja el escenario sociocultural como una tradición e identidad"⁶⁵. No es otro sentido que el de los signos y símbolos que dan el sentido del juguete artesanal en la actualidad ante el embate de los juguetes de reproducción en masa. "El juguete, su existencia nos permite apreciar la importancia de ese objeto como símbolo, al ser parte de la tradición cultural de quienes lo manufacturan".

Anteriormente había mencionado la manera tradicional en la que los artesanos se reúnen para la fabricación de los juguetes, se reúnen en familia en talleres, conformando una identidad local donde interviene el ritual de elaboración en familia en talleres que fungen como tal, pero que no están diseñados como talleres industriales, algunos cuentan con tornos, pero no dejan de ser talleres artesanales.

⁶⁵ Gabriel Medrano de Luna. *Ibidem.* Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15911921006>

Néstor García Canclini⁶⁶ menciona que hay artesanías que declinan en el comercio, artesanías que buscan otros mercados para ser comercializados, para permanecer vigentes ante una industrialización y copia de mercados no legales en las que se fabrican copias de dichos productos. De igual forma Canclini menciona que las Artesanías se hacen para ser usadas y vender, para elaborar lo propio y seducir a extraños. Los artesanos no imitan, no reproducen moldes de juguetes, toman lo que tienen en su entorno: situaciones sociales, personajes de la vida cotidiana, es decir, elaboran muñecas a imagen y semejanza indígena, elaboran juguetes de acuerdo a su entorno como utensilios de cocina, herramientas, muebles en miniatura, etc., para reproducirlos.

¿Qué sucede entonces cuando nos encontramos con juguetes que copian moldes meramente populares? hay un sincretismo, y ¿será quizá que esos juguetes artesanales al recurrir a esas características de fabricación se conviertan en populares? Ya antes hice mención del arte popular, dentro de los juguetes populares que no son los mismos que los artesanales dado el material de fabricación como plástico principalmente y cuyos personajes son meramente populares, es aquí donde yo inserto, apoyándome en Néstor García Canclini en su libro *Culturas Populares en el Capitalismo*, donde menciona que:

[...] la artesanía implica especificidad, lo contrario a la producción en serie o industrial y en donde además hace una diferenciación de lo que cultura popular y tradicional “¿por qué hablar de culturas populares? Preferimos esta designación a otras empleadas por la antropología, la sociología y el folclore —cultura oral, tradicional o subalterna— que suponen cierta posibilidad de reducir lo popular a un rasgo esencial [...] *Lo tradicional*

⁶⁶ Néstor García Canclini. “Capítulo 2”, *Culturas populares en el capitalismo*, op. cit., p. 97.

para dar cuenta de un aspecto o un tipo de cultura popular que se constituye por oposición a la *modernidad*".⁶⁷

Dentro de esto también nos encontramos ante un esquema al que nos corresponda mencionar la circunstancia particular que da el acercarse ante la problemática antes planteada, el hecho de saber si es o no el resultado de que estos juguetes recurran a la adopción de personajes propios de la cultura popular para su permanencia en el mercado y por consiguiente que sean objetos para ser jugados por los niños.

Dentro de esta idea de que los juguetes artesanales son o no objetos con los cuales los niños prefieren jugar, Marta Turok señala que:

[...] se adapta a las condiciones que le impone el mercado actual y a las necesidades que el artesano tiene y que pretende satisfacer con la comercialización de sus productos. En este sentido, las artesanías son producidas, en su mayoría para la satisfacción de los gustos de un público anónimo que tiene interés en guardar un recuerdo de cosas tan típicas o curiosas".⁶⁸

En el que seguramente cada uno de los seres humanos, guardamos e insertamos nuestros sentimientos más profundos en los objetos menos pensados para tal acción.

3.1.4.- Juguete artesanal y juguete industrial; lo mediático

No sólo se trata de analizar los juguetes artesanales desde un aspecto de las industrias culturales, ni de un aspecto simbólico, sino de la situación en la que

⁶⁷ *Ibíd.*, p. 98.

⁶⁸ Marta Turok *Apud* Gabriel Medrano de Luna, *op. cit.*, p. 127.

se ubica el juguete artesanal, la cual ya he mencionado en el apartado anterior, dado que los niños ya buscan otros elementos, características e incluso estereotipos de los juegos con que juegan ahora. Lo importante es el medio en el cual lo niños eligen sus juguetes; la televisión como una importante influencia. Para lo cual desarrollo una serie de 20 encuestas realizadas a niños de 6 a 12 años.

Elegí realizar solamente 20 encuestas porque considero que un número en magnitud no representa tanto una diferencia, los porcentajes suben si subes la cantidad de encuestados, y por lo tanto considero que ese es un número suficiente de encuestas. La edad, 6 a 12 años, considero que es una edad suficiente en la que los niños ya escogen con qué juguetes jugar, y en la que simbolizan de manera más consiente. Se realizó la muestra en escuelas de gobierno, en la delegación Iztapalapa de la colonia San Lorenzo Tezonco y sector popular, a niñas y niños de nivel socioeconómico medio-bajo, con el fin de conocer sus gustos de los juguetes con los que juegan y cuáles son las características que les atraen de éstos.

Si bien a lo largo de esta investigación he trabajado el supuesto de que los juguetes artesanales ya no son exclusivamente para jugar sino para ser contemplados con todo el significado que representan. Los juguetes artesanales a través de los cuales el niño despertaba su imaginación de una forma más lúdica: Jugar representa para el niño una actividad de vital importancia. Sus habilidades intelectuales y aún ciertas conductas sociales son estimuladas y moldeadas por el juego. El juego es en gran medida para el niño, lo que el trabajo es para el adulto:

su principal ocupación, la actividad a la que dedica la mayor parte de su tiempo, la fuente más importante de satisfacciones y frustraciones y el centro de sus oportunidades de desarrollo. En relación:

El juguete no es más que el instrumento que emplea el niño para realizar sus juegos y puede ser tan simple como una caja, a la que la imaginación del niño convierte en un auto o en una casa, o tan complejo como el más sofisticado de los trenes eléctricos. El juguete tiene una gran importancia, pero no debe sobrestimarse, pues su valor se incrementará en la medida en que le permita al niño una participación activa en el juego, estimule su imaginación, le despierte inquietudes, le entretenga y le facilite el desarrollo de sus capacidades psicomotrices.⁶⁹

De tal forma que, a medida que un niño va creciendo, se amplía su visión del mundo, muchas veces determinada por la interacción con su ambiente físico y social, y otras por su relación con medios como la televisión, dado que es a través de este medio que las han conocido y por otro, es debido a su influencia que las recuerdan e manera más eficaz.

Si bien todos somos influidos por la televisión, los niños son un público sumamente importante en el ámbito de la mercadotecnia; todo tipo de juguetes, alimento o vestido son mostrados por la televisión con el fin de que sus elecciones estén orientadas al consumo de diferentes productos. Corresponde también ver de qué manera la televisión como industria del “entretenimiento”, dentro de su valor de cambio y de uso, en qué medida es portadora de significados y cómo se correlaciona con el sector publicitario, de consumo, de dominación, lo que conlleva a consumir todo lo que vemos frente a nuestra pantalla.

⁶⁹ S/A. “El juguete visto por los consumidores”, *¿A qué estamos jugando? Del juguete tradicional al juguete tecnológico*. Museo de Arte Moderno, México, 1985, p. 30.

Al denominarse —del entretenimiento— se alude a la diversión, una diversión que mediatiza en el sujeto consumidor sus formas de pensar y de conducta, es decir, se crean nuevos formatos para cada tipo de consumidor, se vende una idea de lo que se usa, de lo que se piensa, de lo que se escucha; de los gustos no individuales sino colectivos que sustituyen desde luego la crítica por otras más comerciables; las emociones. Se trata de una diversión sobre ideas que modelan las formas de actuar y de pensar, divertirse sin fin dejando lejos la posibilidad de generar una crítica y consumir satisfaciendo a nuestras emociones, es una infantilización de la cultura que remite sin lugar a dudas al juego, lo que trae inherentemente la cultura de masas “[...] el juego no sólo cumple un papel de alivio, sino que llega a ser un elemento constitutivo de una cultura que simula confundir el trabajo con el ocio, el arte con la sensación”.⁷⁰

Podría decir que la televisión no se tiene por necesidad, aunque se convirtió en un objeto básico en los hogares, el cual poco a poco se ha estandarizado en una forma de vivir, de socializar y de relacionarse con el mundo. La mayoría de la población cree que todo o mucho de lo que pasa o se dice en ella es verídico, por el simple hecho de que quienes emiten tal o cual juicio son “personalidades de renombre”, y tal como sucede con los niños, los juguetes que para ellos eligen.

⁷⁰ Juan Pablo Palladino. “La infantilización de la cultura, entrevista a Vicente Verdú, escritor y periodista”, en *Revista Teína*. Disponible en: <http://www.revistateina.com/teina/web/teina5/dos6.htm>. (Consultado noviembre 2008.)

Pero ¿por qué hablo de la televisión en este trabajo de investigación? Porque es uno de los medios por los cuales los niños conocen los juguetes, y si bien los juguetes artesanales no son publicitados en la televisión, pongo como hipótesis que si a los niños se les pone a escoger con qué juguete jugar, por ejemplo, con un carro de autocontrol o con un carro de madera, seguramente escogerán el primero porque es el que conocen, saben cómo jugar con él y seguramente porque les será más “moderno” por sus características, se verá así el desplazamiento del juguete artesanal. En este supuesto, la televisión influye en un consumo y de proyecciones propagandísticas en lo que consumen los niños.

La televisión determina en buena medida la selección y preferencia de juguetes pues, por un lado, es a través de este medio por el que las han conocido y, por otro, es debido a esta influencia que los recuerdan de manera más eficaz.

Si bien todos somos influidos por la televisión, los niños son un público sumamente importante en el ámbito de la mercadotecnia; todo tipo de juguetes, alimentos o vestimenta son mostrados por televisión con el fin de que sus elecciones estén orientadas al consumo de diferentes productos.

Podemos afirmar que la mayoría de los niños consumen los juguetes por el simple hecho de ver y escuchar una marca por un medio masivo de comunicación para tener un sentido de pertenencia, sin saber en realidad cuál es la función de cada objeto. De igual manera que las niñas, y esto preguntando a niñas cercanas al lugar donde vivo, regularmente no piden sus juguetes por marcas, sino por señas particulares o como los ven en el supermercado, o porque

lo tienen sus amigas, sin tener una influencia directa de la televisión. Así mismo, unos cuantos niños piden a sus padres juguetes de acción.

La publicidad de los juguetes es demasiado subjetiva, por ejemplo, el muñeco Max Stell, en este muestran primero la historia de un hombre, apuesto, vigoroso, fornido, el cual tiene que derrotar al mal, causando y creando en el niño la necesidad de tener un muñeco tan poderoso en sus manos y así él se sentirá protegido; lo que "...puede llegar a causar una cierta agresividad en el comportamiento del niño y fantasear"⁷¹. De manera contraria, ¿qué sucedería en un comercial que incluyera luchadores hechos con cartonería o de madera?, ¿Cuál sería el escenario para incluir un juguete artesanal en un comercial y que pueda además influir en los gustos de los niños para ser objetos de juego en pleno S.XXI? ¿Debería contener y corresponder a características aspiracionales y físicas? tal vez funcionaría, tal vez no.

Las horas que los niños dedican a ver televisión varía si tomamos en cuenta que los programas; series, caricaturas, novelas infantiles etc. tienen una duración de una hora y que la barra comienza en unos canales de televisión abierta desde las siete de la mañana y termina a las diez de la noche, podemos entonces suponer que mínimo ven cuatro horas diarias (ver anexo B, tabla 12). Muchas de las razones que lo determinan pueden ser la falta de atención de los padres al tener que salir a trabajar o de implementarles actividades adecuadas

⁷¹ Sarah Corona. *Televisión y juego infantil un encuentro cercano*. México, UAM-X (Colección ensayos), 1989, p. 35.

“[...] los niños encuentran satisfacción a sus necesidades reales a través de la fantasía que les proporciona la televisión”.⁷²

Esta inserción es la que permite en cierta medida que nosotros seamos cada vez más propensos a la estandarización. Desde luego a una estandarización de la cultura, y generando una regresión en un sentido de ir dejando a un lado el uso de nuestra razón, de generar criterio ante lo que se nos refleja, digamos en términos conceptuales, una infantilización de la cultura que desde luego alude al juego por medio de la comunicación.

Los comerciales de juguetes están llenos de símbolos culturales fantasiosos, de situaciones de poder, de violencia, etc., esto incrementa la preferencia del tipo de juguetes que seleccionan debido al lenguaje que maneja la publicidad. En los comerciales de Barbie o de cualquier muñeca parecida, muestran todos los accesorios que las niñas pueden encontrar al adquirir el producto y lo hacen de forma “humanizada”, para tener así más acercamiento con su público consumidor.

Viendo el canal 5 de Televisa en la barra de series para niños y adolescentes, durante el programa I carly, me encontré con un comercial que tenía esas características y las propias muñecas dicen: “Vamos a nadar con mis amigos en mi auto-alberca y bailaremos en mi pista luminosa”. Eso es lo que implica que los niños vean en los comerciales características realmente fantasiosas, al ser una generación que no se estimula fácilmente. Formulando la misma pregunta en párrafos anteriores ¿Qué características debería tener un comercial que alentara a

⁷² *Ibidem*, p. 32.

las niñas a jugar con una muñeca de trapo? Si bien las niñas eligen sus muñecas por ser mecanizadas, por su semejanza con un bebé, ¿cómo hacer para que la ternura y fantasía de una muñeca que no incluye voz ni movimiento mecanizado pueda así ser elegida como un objeto para jugar?

Al instalarse la televisión como medio publicitario da como consecuencia que los niños adopten patrones de diversos comerciales, ya que entre más luminosidad, música y dinamismo tenga la publicidad, más atención tendrá del niño y al gustarle lo pedirá para tenerlo en casa y no sólo verlo cada vez que salga en la televisión. Es por ello que al estar tantas horas frente al televisor, tomen referencia de los juguetes que desean, aunado a la moda, lo económico y preferencias de cada niño.

El 90% de las niñas encuestadas dijeron la marca y los juguetes de su preferencia (ver anexo A, tabla 1), de la misma forma los niños contestaron el 60% lo cual dio como resultado que estos niños consumieran los juguetes por el simple hecho de ver y escuchar una marca por un medio masivo de comunicación para tener un sentido de pertenencia, sin saber en realidad cuál es la función de cada objeto.

El 10% de las niñas que no dijeron una marca específica sólo se basaron en una muñeca (ver anexo A, tabla 1), de tal forma les pregunté que por qué no sabían de una marca en especial y su respuesta fue que regularmente no piden sus juguetes por marcas sino por señas particulares o como los ven en el supermercado, sin tener una influencia directa de la televisión.

Los datos en las encuesta indican que, en promedio los niños ven diariamente de 5 a 6 horas de televisión (ver anexo B, tabla 12). Muchas de las razones que lo determinan son: falta de atención por parte de los padres o porque los niños encuentran satisfacción a sus necesidades reales a través de la fantasía que les proporciona la televisión.

Esto lo podemos entender como “dominación” en los medios visuales, en la televisión dicho propiamente, relevante desde el sector de la comunicación ante la cultura. Afirmando lo anterior cito “El sector de la comunicación y la cultura [...] tiene una clara finalidad: disponer de una gran cantidad de contenidos de todo tipo para poder integrarlos en los canales de difusión y comercialización, quien controle los contenidos, mantendrá una posición estratégica de futuro”.⁷³

Los comerciales son estrategias de publicidad muy bien definidas hacia los diferentes tipos de públicos a los que quieren llegar, la mayoría de las imágenes en nuestras mentes las hemos obtenido por vía de estos medios, aún hasta el punto de que a menudo no creemos hasta que lo vemos anunciado en algún medio masivo. Podríamos utilizar entonces, si ese fuera el principal propósito de esta tesis, como estrategia la creación de una serie de comerciales que no insertaran a los juguetes artesanales en la modernización de los juguetes sino que conservaran sus características principales, quizá incluyera lo más

⁷³ Soledad Ruano. “Las Industrias Culturales, el Negocio de la Era Digital”, en *Revista Razón y Palabra*. Disponible en: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n56/s> (Consultado noviembre 2008.)

esencial o recurriríamos a reproducir comerciales que en el auge de los juguetes artesanales circulaban por la televisión.

La televisión definitivamente es uno de los medios por el cual podemos saber lo que pasa al otro lado del mundo, es un escape a la diversión, pero sobre todo es un medio en el que la transformación y estandarización de la cultura en diversas formas simbólicas se encuentra, en consecuencia, propenso a cambios, giros incontrolables de significados en los que los patrones de lo que se consume se encuentran. De las encuestas, el promedio de horas en las cuales los niños dedican a jugar con sus juguetes es de 1 a 2 horas diarias (ver anexo B, tabla 19), lo cual implica que dedican más tiempo a ver la televisión que jugar dado que por lo receptivo y predecible de los programas y por los modelos sociales que proponen, los niños ven en la televisión una oportunidad de situar socialmente su comportamiento y es finalmente que los medios masivos de comunicación sirven de distractor o meramente como entretenimiento.

La mayoría de la sociedad prefiere ver la tele en lugar de leer un libro, de escuchar música o simplemente realizar actividades en beneficio personal, de producción creativa y a su vez consumimos todo lo que se anuncia en ella.

Los niños tienden a hacer todo lo que ven dentro de casa. El tener tiempo suficiente para ver la televisión y sacar sus propias percepciones del mundo, los hace decidir sobre sus preferencias, las proyectan en la selección de sus juguetes, de la ropa, de la música, de reproductores de mp3, en las marcas, en todo lo que consumen a través de la televisión

La característica principal de los servicios que otorga la Industria Cultural es el valor de uso y el valor de cambio, es decir se caracterizan por tener doble valor; el simbólico y el económico. El valor simbólico es aquél en el que las sociedades crean e insertan nuevos significados, en donde no son sólo mercancías sino objetos de valor emocional, sentimental, de creatividad, entre otros.

3.1.5.- Características del juguete: aplicación de encuesta

Para la realización de este apartado me enfoqué en la elaboración de entrevistas abiertas a niñas de 7 y 9 años para así obtener datos específicos que me ayuden a resolver la función o el valor del jugar con dos tipos de muñecas; Barbies y de trapo. Será pertinente que me base en los conceptos de globalización, ideología, dominación y capital simbólico para analizar el motivo por el cual las niñas prefieren jugar con Barbies que con una muñeca de trapo, lo cual se convierte en un acto cultural simbólico propio de la globalización.

Para desarrollar la problemática de una manera más profunda, la metodología a seguir será la entrevista abierta a 6 niñas de entre 7 a 9 años de un nivel socio económico medio, la entrevista abierta es el método que se utilizará para llevar a cabo el estudio cultural propio de la problemática planteada.

La entrevista abierta tiene un espacio de cobertura fundamentado en el comportamiento ideal del individuo concreto, en su relación con el objeto de investigación, circunscribiendo un espacio...Las preguntas adecuadas son aquellas que se refieren a los comportamientos, pasados, presentes o futuros... Se sitúa en un campo intermedio

en el que encuentra su pleno rendimiento metodológico: en que el hecho de hablar con los interlocutores de lo que hacen y lo que son (lo que creen ser y hacer).⁷⁴

Las preguntas fueron las siguientes:

1. ¿Cómo es que eligen sus muñecas?
2. ¿Qué aspectos de éstas son las que más les llaman su atención o lo que más les gusta de ellas?
3. ¿por qué medio eligen qué muñecas pedirles a sus papás, televisión o tienda comercial?
4. Saber si conocen o no a las muñecas de trapo, y como una especie de comparación de los dos tipos de muñecas, ¿cuál de éstas elegirían para jugar?

A través de las respuestas arrojadas podremos saber por qué éste grupo de niñas prefieren o eligen jugar con las Barbies y no con las muñecas de trapo, por medio de la observación de dicho juego, averiguar a qué jugarían con una muñeca artesanal, siendo que su mensaje de éstas es diferente al de una Barbie.

El concepto de globalización lo utilizaré para determinar si es que la elección de las niñas para jugar con Barbies es en buena parte por el bombardeo de productos internacionales con características que culturalmente son un tanto distintas, me refiero a la apariencia y el mensaje de estas muñecas.

Citando a Néstor García Canclini, “[...] el mundo globalizado es también un espacio organizado por estructuras transnacionales de poder y comunicación,

⁷⁴ Jorge E. Aceves Lozano, *op. cit.*, p. 119.

por industrias culturales y acuerdos económicos, jurídicos, todavía precarios, aunque cognoscibles y susceptibles de recibir intervenciones políticas en varios sentidos.”⁷⁵

El concepto de globalización tiene origen en el capitalismo. Desde la antigüedad las sociedades han sentido la necesidad de expandir sus culturas y ampliar sus territorios. A lo largo de toda la historia se ha producido una interrelación entre sociedades y culturas, y este proceso se ha desarrollado espectacularmente con la expansión del capitalismo y el comercio mundial.⁷⁶

Al referirme a que la elección de un tipo de muñecas como las Barbies se convierte en un acto cultural, cabe mencionar que la cultura puede definirse como “el conjunto de actitudes, valores y hábitos comúnmente aceptados y compartidos que los individuos aprenden en relación con su vida social, y que se manifiestan en las formas de su vida material”.⁷⁷ Por lo tanto, la cultura existe en la medida en que los hombres comparten sentimientos, acciones y pensamientos que han adquirido a través de la participación en un mismo grupo humano.

El término “cultura popular”, Williams y Hoggart lo trata desde la situación en que existe la alta cultura y la proveniente de las clases media y baja a las cuales referían como cultura popular, donde la cultura dominante imponía su ideología en las que no tenía mayor criterio y sólo se producían en masa; la

⁷⁵ Néstor García Canclini. “El teatro de las identidades. América y Europa: seducción, suspicacia, confusión”. En *Etcétera. Política y Cultura en Línea*, 1999. Disponible en: <http://www.etcetera.com.mx/1999/358/ngc358.html>. (Consultado diciembre 2011.)

⁷⁶ Mónica Szurmuk, Irwin Mckee. “Globalización”, “Ideología”. *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*. Siglo XXI Editores, México, 2009, p. 119.

⁷⁷ *Ibidem*, “Cultura”, p. 119.

cultura popular. Este término se ha llegado a confundir, pues como menciona Gilberto Giménez:

[...] no existe una cultura popular con contenido siquiera parcialmente propio y autónomo. Sólo existen culturas dominadas que se definen por la percepción de su distancia, su vacío y sus carencias con respecto a la cultura legítima, y que implican por eso mismo un reconocimiento implícito de dicha cultura. Las culturas dominadas son culturas de la privación y de la necesidad, que se definen negativamente por referencia a la cultura de la abundancia y del lujo que es propia de las clases dominantes.⁷⁸

Se confunden aspectos que de alguna manera han sido impuestos a las clases populares de tal forma que se ha llegado a mencionar como la “cultura de masas”.

Por lo tanto, el término de cultura popular trata a su vez de conceptos derivados de él, pero con un estudio y significados que de éste se subdivide, como son las clases subalternas. “La cultura popular, por lo tanto, es la cultura de las clases subalternas y se define por su solidaridad con ellas, y no por el valor de su contenido, por sus cualidades estéticas o por su grado de coherencia”.⁷⁹

Es pertinente describir a qué tipo de Barbies me refiero, y a qué tipo de muñecas de trapo, si bien ya he explicado sobre la diferenciación del juguete artesanal cuyas características van desde los materiales con que son hechos, y la diferencia de los juguetes populares en cuanto a sus características físicas y sus materiales. Si bien en el apartado 3.1.1 hablé sobre las muñecas de barro movibles, podemos saber la existencia de figuras elaboradas con algún elemento

⁷⁸ Gilberto Giménez. *La cultura popular: problemática y líneas de investigación*, op. cit., p. 75.

⁷⁹ *Ibídem*, p. 81.

de la naturaleza, hechos quizá para jugar o como símbolos religiosos. Poco a poco los artesanos que elaboraban estas muñecas, fueron adoptando nuevos materiales y técnicas a la vez que se adaptaban al cambio y al surgimiento de muñecas de origen extranjero:

A principios del S. XX se desarrollaron en los Estados Unidos bebés en serie, y tras ellos, todas las muñecas típicas de ese país: las de trapo, plástico, de vinilo, etc., se comenzaron a fabricar en cantidades industriales. Entre 1925 y 1945, la industria norteamericana de muñecas desarrolla modelos que abren y cierran y abren los ojos, rodeados de largas pestañas; bocas abiertas que muestran pequeños dientes; dedos con uñas, etc., un avance continuo hasta llegar a las muñecas de plástico y de goma actuales, que toman agua y mojan sus pañales.⁸⁰

En cuanto a las Barbies, estas aparecieron como el reflejo de la mujer “moderna” en donde los rasgos de estas muñecas adquirían formas de los cuerpos de las modelos. Los tipos de Barbies son: Barbie cabello a la moda, Barbie Fairytopia, hadas mágicas y sirenas, Barbie mascotas, Barbie colección de princesas Disney, Barbie rock en tu estilo, Barbie magia de Pegaso, Barbie veterinaria, Barbie reino en miniatura, Barbie y Kelly, Barbie California girl, Barbie moda 60’s, 70’s, 80’s, 90’s y actual, Barbie Internacional (vestimenta típica), Barbie novia, Barbie profesiones, Barbies de colección, Barbie deportista, Barbie cambio de look, entre otras.

Esto a manera de contexto descriptivo de las características de las Barbies, diferentes a las características de las muñecas de trapo, en el siguiente

⁸⁰ Natalia Verónica Mariño. *Barbie: la imposición de sus valores en nuestra cultura y su reflejo en las publicidades televisivas*. Universidad Abierta Interamericana, licenciatura en publicidad, 2007, p. 54. Disponible en: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC072143.pdf> (Consultado diciembre 2012.)

apartado se hace un análisis mucho más detallado al respecto y de cómo son estas características que hacen que las niñas prefieran jugar con dichas Barbies.

3.1.5.1.- Muñecas de trapo vs Barbies

A continuación haré un análisis de la situación en la que se encuentra uno de los juguetes artesanales propios de nuestra cultura popular, como es el caso de las muñecas de trapo (por sólo mencionar un ejemplo) ante su desplazamiento por las muñecas más novedosas; las Barbies, comprendiendo éste objeto de estudio como una situación propiamente ideológica impuesta de alguna manera por la cultura dominante, es necesario comprender un poco de su historia y de su inserción simbólica en el jugar infantil.

Por lo que corresponde específicamente a la tradición de la elaboración artesanal y del jugar del juguete, es el significado que ha venido dando a lo largo del tiempo en relación a su función simbólica lo que le distingue de la cultura popular mexicana y, sin ir más lejos, de lo cultural en relación al juguete industrial, pues es en ese sector en el que, como menciona Gilberto Giménez "...la cultura no sólo está socialmente condicionada sino que constituye también un factor condicionante que influye profundamente sobre las dimensiones económica, política y demográfica de cada sociedad".⁸¹ Por lo tanto, quienes condicionan qué juguetes son los que se eligen para jugar, es la propia sociedad, los juguetes artesanales son desplazados y su uso ya no es, en gran parte, jugar con ellos sino tenerlos como objetos contemplativos.

⁸¹ Gilberto Giménez. "Teoría y análisis de la cultura", *op. cit.*, p. 68.

La influencia que tienen las niñas al elegir con qué jugar (punto que se desarrollará a continuación) lo podemos determinar con sólo observar en las tiendas departamentales o en los centros comerciales, que las únicas muñecas destinadas a ellas son las que tienen un estereotipo de mujer delgada y moderna, en la influencia de la profesión a la que podrían dedicarse de grandes, el color de piel, la vestimenta que está de moda, entre otros símbolos más, los cuales son totalmente contrarios a los que representa una muñeca elaborada por una indígena. Los mensajes que la mercadotecnia utiliza para vender su producto están orientados en “¿Cómo convencer a una madre de comprar a su hija una muñeca femenina, sonriente, pero voluptuosa? Sería una persona: una modelo soltera, virtuosa, elegante y femenina que guiaría a las niñas y adolescentes a no echar a perder sus vidas casándose y convirtiéndose en ama de casa con hijos”.⁸²

La muñeca de trapo, por el contrario, está fabricada según las facciones de quien la elabora, de la artesana indígena. Una artesana confecciona la muñeca según sus proporciones del cuerpo, nunca veremos a una muñeca de trapo con tacones de aguja ni con figura de extrema delgadez por que las mismas indígenas no se conciben así, ellas plasman en la muñeca su propio reflejo, una muñeca de trapo chiapaneca será vestida con el traje y los colores típicos de la región, con encajes, joyería, peinado a trenzas con grandes moños de colores, de todo lo derivado de su cultura que le hacen ser un objeto simbólico de la cultura popular.

⁸² Amalia Rivera. *Barbie: de prostituta de caricatura a mujer modelo moderna y consumista*. Disponible en: http://www.jornada.unam.mx/2004/05/03/informacion/69_barbie.htm (Consultado el 20 de noviembre de 2011.)

Las Barbies son un producto derivado de la cultura estadounidense “[...] hizo su debut en 1959, en la feria de juguetes de Nueva York, al... precio de U\$S 3,00. Al principio, los compradores no creyeron demasiado en el éxito de esta muñeca moderna de 29cm., porque en ese entonces sólo existían muñecas bebés”.⁸³ Fue gracias a la globalización fue introduciéndose y haciéndose poco a poco popular en nuestro país, pues su construcción como un juguete en el cual las niñas pueden ver reflejadas sus aspiraciones profesionales cuando sean adultas, o simplemente los deseos físicos en relación al color de piel, de cabello, en delgadez son los que desplazan de una manera a las muñecas de trapo, pues sus características son totalmente diferentes y es aquí donde inserto la problemática:

Si por un lado la vida de Barbie de alguna manera rompió un estereotipo: el de las niñas que entrenaban sus predefinidos roles maternos mediante el juego con muñecas-bebés o rorros, por otro lado el cambio de juego con una muñeca-mujer de las características de Barbie interactuando en el mundo adulto reforzó otros roles y estereotipos tradicionales femeninos y hasta clasistas y raciales; además, la idea de un contexto color de rosa y lleno de posibilidades de consumo para las mujeres. Y no sólo eso: hay consenso entre especialistas en cuanto a que Barbie fomenta la anorexia o la bulimia, porque, según explica Gilda Gómez Pérez Mitre, estas enfermedades tienen un origen sociocultural que influye en la población a través de los medios de comunicación, particularmente aquellos que difunden imágenes corporales delgadas, bellas, ya sean naturales o artificiales, que se asocian con el amor, el éxito, con todo lo mejor que hay en la vida.⁸⁴

Son exactamente eso, un producto estereotipado de lo que para la cultura norteamericana (y que ya es para la ideología de nuestro país) debe ser la mujer, en la cual ideológicamente se mezcla con el juego para proyectar la idea en las niñas, de manera más temprana por la cultura dominante. “El gran logro de la

⁸³ Natalia Verónica Mariño. *Ibidem*, p. 23.

⁸⁴ Amalia Rivera, *op. cit.*, s/p.

Barbie, además de sus multimillonarias ganancias, ha sido la capacidad de la cultura dominante para absorber algunos logros femeninos reinstalando siempre sus tradicionales ideas de lo que son y deben ser las mujeres”.⁸⁵

Sobre todo nos encontramos ante una discusión entre valorar o no valorar las muñecas de trapo en contraposición de las Barbies, pues:

[...] el juguete industrial está sujeto a la moda, al cambio incesante. Sus premisas son otras: utilidad, homogeneidad en su fabricación y, sobre todo, novedad. Su vocación es la de desaparecer al ser sustituido por uno “mejor” lo más rápido posible. En el juguete popular se entretajan empeños colectivos y se encuentra contaminado de cotidianeidad; el industrial es neutral y busca la uniformidad que le imponen las leyes de la mercadotecnia. Sin embargo, todo juguete se individualiza cuando depositamos en él una carga emotiva o simbólica fuerte. Un pequeño tren o una matatena guardada celosamente durante años, al ser rescatados del olvido, con su sola presencia, reviven el pasado o sintetizan nuestro paso por la infancia.⁸⁶

En párrafos anteriores desarrollé de manera general, la problemática de la manifestación cultural que elegí, los juguetes, y específicamente las Barbies y las muñecas de trapo desde un análisis crítico y referido a los aspectos propios de la dominación ideológica. Para continuar con lo dicho anteriormente, ahora es necesario que pase a la aplicación del análisis de estudio desde la metodología ya planteada, la entrevista abierta.

En base a esta metodología, elegida así porque es a través de las preguntas abiertas y la observación que puedo identificar y mirar la forma en que las niñas interactúan con las Barbies y con las muñecas de trapo, fue que me di a la tarea de preguntar a un pequeño grupo de niñas de entre siete y nueve años de

⁸⁵ Ibídem, s/p.

⁸⁶ Raúl Gutierrez Aceves, *op. cit.*, p. 13.

nivel socio-económico medio-bajo, que viven en la Delegación Iztapalapa (Col. Sector Popular) y Coyoacán (Col. Santo Domingo) con el propósito de investigar sobre qué muñecas son las que prefieren para jugar, si las Barbies o las muñecas de trapo, con la finalidad de saber en qué aspectos ideológicos y simbólicos se encuentra el rechazo para jugar con una muñeca de trapo. Por medio de una entrevista enfocada a resolver la problemática planteada.

Una de las preguntas fue si jugaban con las Barbies, ellas respondieron que sí y que aproximadamente tenían entre 7 y 10 muñecas y que algunas de ellas tenían la vestimenta original, pero que generalmente la ropa y los accesorios los usaban en todas sus Barbies por igual.

Al preguntarles ¿por qué medio eligen qué muñecas pedirles a sus papás, televisión o tienda comercial? Ellas respondieron que las vieron en la tele y que generalmente les gustan los comerciales que pasan cuando ven su programa de televisión favorito, aunque algunas de las veces las eligen porque las ven en las tiendas comerciales y la que más les gusta es porque tienen accesorios para hacer más divertido jugar. Una de ellas respondió que la muñeca que va a pedir en navidad es la —Barbie veterinaria— porque le gustan los animales y de grande es lo que quiere ser, otra respondió que simplemente la elige porque le gusta la forma en que está vestida y que además tenga el cabello largo para poderlas peinar.

Otra de las preguntas fue ¿Qué aspectos de éstas son las que más les llaman su atención o lo que más les gusta de ellas? En mayoría respondieron que lo que más les gusta de sus Barbies, o de alguna en especial es que sienten que

se parecen a ellas, en que son divertidas y traen ropa y accesorios además que pueden jugar con las profesiones o las temáticas de cada una de las Barbies, entre otras cosas que es la muñeca que no tiene su amiga y que tiene el corte de cabello que le gustaría tener y que su mamá no les deja tener.

En relación a si conocen o no las muñecas de trapo, y como una especie de comparación de los dos tipos de muñecas saber ¿cuál de éstas elegirían para jugar? Respondieron que sí las conocían, que las habían visto en el mercado, una dijo que en Coyoacán y que definitivamente no sabían que éstas muñecas también servían para jugar pues pensaban que solamente eran para adorno o para regalárselas a sus abuelitas. Al tratar de que interactuaran con las muñecas de trapo, las niñas se mostraron un tanto tímidas, pues la concepción simbólica que tuvieron en ese momento no les inspiraba otra cosa que jugar a que fuera la niñera, o la que vendía verdura en el mercado, a diferencia de lo que les inspiran sus Barbies.

Todo esto como resultado de observar, y de la pregunta y respuesta, me permitió saber a qué jugarían con una muñeca artesanal; de trapo, siendo que su mensaje es diferente al de una Barbie. Las niñas se mostraron un tanto indiferentes con las muñecas de trapo, si les gustaron, pero preferían jugar con las Barbies, porque su concepción simbólica de los dos tipos de muñecas les fue totalmente diferente. Una les remitía a las características físicas y aspiracionales y otra, como diría Bonfíl Batalla, a nuestro indio desindianizado, a aquél que reniega de su pasado, de sus tradiciones y de sus rasgos característicos, que en el caso

de las muñecas de trapo, a la vestimenta; una camisa de manta y una falda con colores vistosos.

En este respecto, desde pequeñas, las niñas descubren la realidad que le rodea, guiada por la experiencia de su familia, de su escuela, de sus amigos y compañeros, de los libros que lee, de los programas televisivos que mira y de las formas culturales a las que está expuesta. En el mismo proceso adquiere diversas aptitudes y formas de comportamiento que la convierten en un miembro más de la sociedad, pero que varían considerablemente de acuerdo con la sociedad de que se trate. De tal forma que el elegir algo que en su construcción simbólica o ideológica o como objeto les es más familiar a algo con lo que no saben a qué jugar, deriva de la dominación en la que todos nos encontramos inmersos desde diferentes ámbitos como lo es la televisión o los estereotipos meramente consumistas.

3.1.6.- El valor del juguete artesanal en los museos y en los mercados públicos

Cabe resaltar en este apartado el análisis del valor de exhibición que hay en los museos con respecto de los juguetes artesanales, que los encontramos expuestos detrás de una vitrina, y de venta, los encontramos en anaqueles para venta al público. Como primer parte, es el significado de esos juguetes artesanales que encontramos en las salas de museos tituladas “Arte popular”. Es el sentido entonces de estos juguetes como objetos que forman parte de una exposición y cuya utilidad es meramente contemplativa, el sentido es *—con esos juguetes*

jugaban mis papás—, por mencionar alguna frase popular. Luego nos encontramos con esos mismos juguetes; carritos de madera, baleros, trompos, caballitos de madera, soldaditos de plomo, carruseles de madera y hojalata, sonajas en mimbre y huaje, muebles en miniatura, muñecas de trapo y de cartón, luchadores de mimbre, cartón y madera, juguetes de feria en madera, en palma y hojalata, trenes y camiones de madera y barro, trastes en miniatura de barro y palma, papalotes, entre muchos otros.

Son estos juguetes artesanales a la venta, que dado los precios un tanto caros, se presenta la siguiente interrogante: ¿son juguetes para jugar con ellos o como objetos decorativos? En este mismo sentido es el valor de exhibición de esos mismos juguetes artesanales, pero que encontramos en los mercados, ante un puesto que quizá quien los vende sea el propio artesano que los elabora, y con costos bajos accesibles. No es lo mismo regalar un camión de madera de \$150.00 comprado en un mercado a uno de \$700.00 comprado en una tienda de museo con características similares.

Cada contexto determina la forma en que las artesanías van a ser miradas, los códigos de desciframiento. Aquellos que rigen su producción campesina y su lugar en el mercado, junto a verduras y frutas, son muy distintos de los códigos visuales y semánticos que guían la percepción de las artesanías en el museo, o la decoración doméstica urbana, donde se autonomiza el sentido estético de las formas.⁸⁷

Néstor García Canclini hace mención a las artesanías o “souvenirs” que la gente va adquiriendo en alguna visita a un pueblo, o en una de sus vacaciones.

⁸⁷ Néstor García Canclini. “Hacia una política popular en el uso del espacio urbano”. *Culturas populares en el capitalismo*. Grijalbo, México, 2007, p. 177.

Todos estos objetos que la gente acumula en sus casas toma un sentido como de —minimuseo; lugar de conservación y exhibición—, estos objetos están en un mueble, en un anaquel, en un librero, en la cocina, pero se hace más alarde a objetos de los que se viajan; artesanías adquiridas en mercados. También hace una clasificación dentro de las artesanías del tipo de —consumo artesanal.

El *práctico*, dentro de la vida cotidiana (vajilla, ropa); el *ceremonial*, ligado a actividades religiosas o festivas (máscaras, alfarería con escenas sacras); el *suntuario*, que sirve de distinción social a sectores con alto poder adquisitivo, (joyería, muebles labrados); y el *estético o decorativo*, destinado a adornar, especialmente las viviendas (amates, móviles). La tienda urbana presenta las artesanías de tal modo que reduce estos cuatro usos a una combinación de los dos últimos.⁸⁸

Por lo tanto, en éste capítulo se retoman a las artesanías como la categoría en la que se insertan los juguetes, de por qué en ésta investigación los menciono como artesanales y no como —mexicanos— o —populares— (diferenciación que se verá más adelante). Es así que los menciono como juguetes artesanales, los cuales en la actualidad ya no cumplen en su totalidad una función de ser objetos con los que juegan tanto niños como adultos, ahora éstos cumplen con una función decorativa, debido al tipo de consumo de quienes los adquieren ya sea en tiendas de artesanías, tiendas de museos o en mercados (o tianguis).

⁸⁸ *Ibidem*, pp. 168-169.

3.1.6.1.- Museos

*Los museos son distintos de la vida, su tarea no es copiar lo real,
sino reconstruir sus relaciones.
Néstor García Canclini⁸⁹*

Hablar de los museos corresponde a indagar sobre qué coleccionan, qué exhiben, qué protegen, si ¿conservan?, o ¿difunden? Y cuáles son las relaciones que hay entre las piezas que en estos recintos se encuentran con respecto de la sociedad, la gente que asiste a dicho lugar.

La relación que hago sobre los museos y los juguetes artesanales va en el sentido de qué museos son los que tienen a estos juguetes dentro de sus salas de exhibición o colecciones y, de esta forma saber si hay una diferencia entre los museos y los mercados con respecto de cómo los pueden concebir las personas que ven a un juguete que en apariencia física es igual al que ven en los mercados.

Si la intención de este trabajo recepcional es mencionar a los juguetes artesanales como patrimonio cultural, entonces ¿qué museos son los que protegen a los juguetes?, y cómo interactúa la gente, cómo los simbolizan o se apropian de éstos. Retomando uno de los objetivos particulares:

- explorar el valor simbólico actual del juguete artesanal que encontramos en los siguientes museos: Museo de Arte Popular (MAP) Museo del Juguete Antiguo México (MUJAM) y en los

⁸⁹ Ibídem, p. 39.

mercados de Coyoacán y Xochimilco, ante la posible utilidad que le da la población que los consume.

3.1.6.1.2.- Museo de Arte Popular (MAP)

El museo de Arte Popular abierto al público desde marzo del 2006, ubicado a unas cuadras de la Alameda Central en el Distrito Federal, *busca revalorar su riqueza y el trabajo de cerca de ocho millones de personas involucradas en los procesos artesanales, para el conocimiento y disfrute de las actuales y futuras generaciones.* Su objetivo general es impulsar y promover mediante actividades y exposiciones el arte que artesanos y artistas elaboran en cuanto al arte popular.⁹⁰

Este museo comprende la definición de Arte Popular en la cual “traslada a varios siglos de historia, de creaciones en donde la tradición, las costumbres, el mestizaje y la inagotable diversidad de culturas han dado un pulso extraordinario a la producción artística de nuestro pueblo. Es hablar de un fenómeno insólito y poco común en otras latitudes”.⁹¹

El museo justifica la inclusión de objetos propios del arte popular como objetos dignos de exposición dado sus características de materiales, colores y

⁹⁰ Museo de Arte Popular (MAP). Sección Inicio. Disponible en: <http://www.map.df.gob.mx/index.php/Informacion-General/semblanza.php> (Consultado el 11 de enero 2012.)

⁹¹ Semblanza. Disponible en: <http://www.map.df.gob.mx/index.php/Informacion-General/semblanza.php> (Consultado el 11 de enero 2012.)

texturas, figuras y formas. Del arte utilitario objetos que presumen en su manufactura un lugar privilegiado y contemplativo.

Es la vida cotidiana que se transforma en pieza de colección; las manos milagrosas que convierten necesidades y miedos en espíritu, obras de arte popular surgidas de la biodiversidad que conforma su hábitat natural...Las exposiciones del MAP ofrecen un panorama de la creatividad, imaginación, sensibilidad estética y oficio magistral de los artesanos, cuyas obras reflejan, como ninguna otra expresión artística, los distintos elementos que han intervenido en la formación de nuestra cultura. Todo ello, a través de un selecto conjunto de piezas de gran riqueza y calidad, provenientes de las valiosas colecciones que diversas instituciones y particulares pusieron generosamente a disposición del Museo.⁹²

Lo que importa en este apartado, es resaltar el valor de exhibición. En dos salas del museo encontramos juguetes artesanales, que en su posición detrás de una vitrina, evoca el mensaje meramente contemplativo, de valorar la funcionalidad del objeto, pero lo descontextualiza. Dado que el museo también saca a las artesanías de su contexto natural destacando su valor estético sin ponerles precio, simplemente las muestra. Es preciso señalar que:

[...] al ingresar en estos salones neutros, aparentemente fuera de la historia, cada objeto artesanal es desprendido de sus referencias semánticas y pragmáticas, su sentido se configura por las relaciones que su forma establece con la de otros objetos en la sintaxis interna del museo. Los cristales que los protegen, los solemnes pedestales sobre los que se exhiben, exaltan aún más su condición aislada de objetos para ser contemplados.⁹³

⁹² Semblanza. *Ibidem*.

⁹³ Néstor García Canclini. "Del mercado a la boutique: cuando las artesanías emigran", *op. cit.*, p. 171.



Ilustración 3. Camiones de barro y carrizo. MAP (Sala de exhibición).
Foto: San Vera.

Por motivos que aún no comprendo, y que seguramente tiene que ver con derechos de autor y políticas del museo, en la tienda del Museo de Arte Popular (MAP) no dejan tomar fotografías, pregunté a la persona que me prohibió hacerlo, pero no respondió guardó silencio y se fue, aun así me atreví a capturar unas cuantas de manera oculta.

En esta tienda, se encuentran a la venta camiones similares a los de la Ilustración 11, y están alrededor de los \$700.00 MN, yo me pregunto ¿camiones como éstos con ese precio, será que su finalidad sea ser utilizado como objeto para jugar o para decorar? No podríamos siquiera arriesgarnos a regalarle a un niño o a un adulto un juguete que pareciera frágil, por sus materiales naturales con que fue hecho por la cantidad, el precio en el que es vendido, y es que si algo nos

cuesta caro lo más que hacemos es sólo contemplarlo; tenerlo como objeto decorativo. Por supuesto que no son los mismos camiones de juguete que se encuentran a la venta en mercados y plazas, los acabados son diferentes, la calidad de los materiales como las lacas o el barniz no son las mismas, pero en esencia, en figura representan lo mismo: camiones, carruseles, muñecas, caballitos de madera etc.



Ilustración 4. Rueda de la fortuna. MAP 2012 (Sala de exhibición).

Foto: San Vera.



Ilustración 5. *Soldados de plomo*. MAP 2012 (Sala de exhibición).
Foto: San Vera.

Son algunos de los juguetes artesanales similares a los que hay en las salas de exhibición los que pude fotografiar en la tienda MAP y que oscilan desde los \$40.00 pesos hasta los \$8,000.00 pesos y cuya interrogante es si estos juguetes son comprados propiamente para ser jugados.

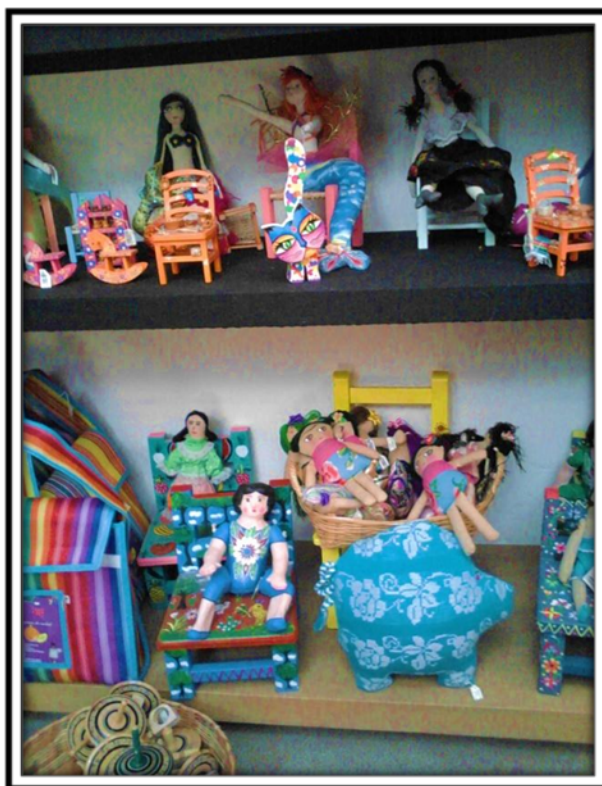


Ilustración 6. *Muñecas*. MAP 2012 (tienda).
Foto: San Vera.

Hay muñecas de trapo que van desde precios como los \$150.00 pesos, las más baratas, y las más caras van desde los \$500.00 pesos. Están exhibidos como si fueran jugueteros, las sonajas están en canastos de mimbre sobre petate.

Y no es más que la circunstancia de que a algún niño le despierte el interés por jugar con tales objetos, por los colores, por la forma en que están puestos, por la caja con que están empaquetados y a los padres, quizá represente el hecho de que sean vendidos en un museo y no en un mercado.



Ilustración 7. Caballito de madera (tienda) MAP 2012. Foto: San Vera.



Ilustración 8. Sonajas, guitarras. MAP (tienda). Foto: San Vera.

3.1.6.1.3.- Museo del Juguete Antiguo México (MUJAM)

Todos los juguetes se hicieron pensados en darles alegría a los niños.

Roberto Shimizu.

El Museo del Juguete Antiguo México, propiedad del arquitecto mexicano de origen japonés Roberto Shimizu, tiene como misión y objetivo general la conservación y rescate de la cultura popular de México en el cual su fundador comparte años de coleccionismo y un acervo de más de 1 millón de piezas, dentro de los cuales se encuentran objetos personales de íconos que marcaron la cultura popular y las vidas de todos los mexicanos.

Este museo recaba colecciones de juguetes y los ubica en una sola categoría bajo el título —juguetes mexicanos—, ésta sección, digámosla así, comprende desde los juguetes artesanales hasta el juguete popular, así como juguetes que forman parte de colecciones de algunas empresas de comunicaciones.

Este museo va con la premisa de que todo mundo tiene colección de algo, seguramente de los juguetes que conocemos y de los que tenemos los recuerdos más puros de nuestra niñez, por ejemplo. En los 80's comienza el boom de los juguetes de origen japonés y chino, es entonces el desplazamiento de los juguetes elaborados con materiales naturales por los hechos de un material mucho más barato; el plástico.

La Industria Nacional Juguetera se encuentra hoy día desaparecida (digamos de los juguetes que se producían en el S. XIX), con colecciones que son objetos emocionales, es el mensaje de este pequeño museo ubicado en la Colonia

Doctores donde algunos de los juguetes expuestos toman vida, es el juego con ellos mismos, revivir el coleccionismo, mostrar esos juguetes y exponer también el valor emocional o simbólico de dichos juguetes.

El director de este museo, Roberto Shimizu, en una entrevista en su página de internet⁹⁴ dice que la gente necesita tener un “ojo”, de algo que la demás gente no tiene para poder coleccionar, afirma que se dio cuenta de que guardaba juguetes y cuando se dio cuenta la colección se hizo de una cantidad inmensa de piezas, se dio cuenta de que había coleccionado una gran parte de la historia de México, de que tenía una gran responsabilidad, de que había que conservarla y transmitirla a las nuevas generaciones y la otra muy importante que era compartirla.

Dice que veía en los juguetes de la calle momentos de alegría y asegura que puede ser la inseguridad que había en la calle lo que propiciaba tener la seguridad de guardar esos recuerdos; los de jugar con los juguetes de esa época. Afirma que en los 80's fue el boom de los juguetes provenientes de China, Taiwán y Hong Kong, con esto la industria mexicana tuvo una vida corta de 25 o 30 años y prácticamente desaparece. De ahí la importancia de la colección del MUJAM. Colección de una época donde hubo una producción nacional, no sólo es una historia de la producción juguetera sino también de la economía de México. Reanimar el coleccionismo en México es uno de los objetivos del MUJAM a través de eventos y festivales como *Colecart* y *Colecfest* y así trascender y plasmar

⁹⁴ *A Mexican Toy Story. Museo del Juguete Antiguo México.* Fuente: YouTube. Disponible en: <http://museodeljuguete.mx/el-museo/> (Consultado en febrero del 2012.)

huella tanto en libros de arte, por ejemplo. El mensaje de este lugar es volverle enseñar a los mexicanos de la potencialidad de lo que son capaces y volver a ser ese gran país.⁹⁵

Los juguetes que podemos encontrar en este museo son en su mayoría juguetes populares y no artesanales, de este tipo de juguetes hay muy pocos, de tal forma que en lo que respecta a la protección del juguete artesanal, el MUJAM no fue de mucha ayuda en mi investigación, sin embargo el que exista un museo dedicado a mostrar a las generaciones los juguetes con los que jugaban en épocas pasadas es de mucha relevancia y en cierta forma, en este museo es enriquecedora la visita, en cuanto a juguetes populares y muy pocos los artesanales.

Cada juguete ahí expuesto está exhibido en vitrinas, aparadores, jugueteros y otros escenarios tal y como si cobraran vida, como si estuvieran listos para tomarlos y jugar con ellos, algunos están en otro contexto por ejemplo luchadores de plástico dentro de un carro para hacer palomitas, personajes populares de México junto a personajes de China. (Ver la Iconografía, para imágenes de juguetes que en este museo se exhiben).

3.1.6.2.- Mercados

El lugar donde compramos nuestros juguetes depende de cuál es el gasto que estamos dispuestos a hacer, si vamos a comprar un juguete del que no estamos seguros si funcionará correctamente y del cual requeriremos una garantía

⁹⁵ *Ibíd.*

(respaldo a nuestro dinero), el lugar donde lo compraremos será seguramente un centro comercial, u otro lugar donde nos aseguren que si no funciona como debe, nos lo cambiarán por otro. Pero hay otros que no tienen tanta tecnología, por así decirlo, y que no requerimos de ninguna garantía de cambio, pues podemos ir directamente al puesto donde lo adquirimos y que se acomode a nuestro presupuesto, me refiero a los mercados o tianguis.

Para poder hacer la comparación de los juguetes artesanales que se exhiben en los mercados, es necesario contextualizarlos, pues, al comprar los juguetes artesanales, éstos no tienen el mismo significado dado que, como mencioné en el apartado 3.1.6.1, no son los mismos juguetes sus características físicas y los materiales con que son hechos no son iguales, pero en un sentido más importante, si vemos alguno de estos juguetes detrás de una vitrina en algún museo ¿de qué forma lo percibimos? Quizá como simples juguetes con los que antes se jugaba, o como los juguetes que tiene algún familiar en un rincón de su casa como decoración, quizá esto evoque, pero también pueda evocarnos a adquirirlos para jugar con ellos.

3.1.6.2.1.- Xochimilco

Los mercados en la actualidad, fungen una característica que es encontrar los productos directamente del productor; en tanto que alimentos, y algunos otros productos. De esta forma se compran mucho más baratos que en los supermercados, más naturales, y la compra toma un valor de cambio diferente que si lo hubiéramos adquirido en otro lugar.

Es en la casa indígena donde se produce y se consumen las artesanías, pero entre estos se encuentra el mercado. Es muy difícil ver mercados propiamente de cada región y que sean exclusivamente de tales productos artesanales y que además sean atendidos por los propios productores.

Los mercados pueden conservar la estructura del antiguo mercado rural, donde las artesanías son expuestas sobre petates en el piso, junto a alimentos con el fin de satisfacer necesidades de la comunidad local.

Pero en estos mercados, como el de Xochimilco, encontramos historia, desde el punto de vista antropológico, el juego y los juguetes son tan antiguos como el hombre mismo, son viejos acompañantes de la humanidad. En el juguete tradicional mexicano existen dos influencias: el prehispánico o autóctono y el hispano.

Lo más importante del juego son la fantasía y la imaginación de quien lo crea y quien lo utiliza, que de un modo libre hacen de nuestros juguetes tradicionales, promotores de nuestras costumbres y tradiciones, estos juguetes nunca han perdido su popularidad y se han adaptado a las costumbres de cada región. Están diversificados en todo el país, se identifican con la población, elaborados generalmente por artesanos con materiales naturales (barro, madera, palma, popote, etc.)

Tienen una producción cíclica identificada con las festividades y celebraciones anuales y para su distribución se aplican mecanismos tradicionales de mercadeo local, en ferias y en zonas comerciales populares sólo durante ciertas temporadas.

Es importante destacar que el juguete tradicional mexicano no fomenta la violencia y en su mayoría no está relacionado con la guerra.

En las tiendas se cuida la presentación de las artesanías, se las propone para ser vistas como en el museo, sin embargo estas las arreglan de tal forma que incitan a quien las ve a comprarlas. En el museo encontramos herencia cultural, la historia, pero están detrás de una vitrina, el mercado permite la contemplación de una forma más cercana, que en el caso de los juguetes, es en los mercados donde la apropiación se da de una forma más cercana.



Ilustración 9. Juguetes, mercado de Xochimilco (2012). Foto: San Vera.

3.1.6.2.2.- Coyoacán; Mercado de artesanías

En lo que corresponde a los mercados como Coyoacán, es este mercado el punto de reunión de los llamados hippies, de algún *rastafari*, de familias que

pasean a sus perros, de gente con decoración rústica en sus casas, de gente en busca de un objeto hecho artesanalmente, que quizá sólo van a sentarse en alguna banca del parque a comer un helado, a comer en alguno de los restaurantes, a buscar algún disco de música de viento, prehispánico, que visita alguna de las librerías, que va a misa a la iglesia de, que van a comer un elote o un algodón o algún otro antojito mexicano, de cosas que hacen característico a Coyoacán. Antes la instalación de los vendedores era de forma “irregular” en toda la plaza junto a los jardines, tras la reubicación de los vendedores desde el 2009, y hasta la actualidad ya no vemos a los vendedores en toda la explanada como se encontraban antes pues debido a la rehabilitación del suelo, los vendedores de artesanías y entre otros objetos característicos de este lugar, fueron instalados al “Mercado de Artesanías” en la calle de Francisco Sosa, y con los servicios adecuados, con un horario y con vigilancia, digamos que de manera más o menos ordenada uno puede darse una vuelta por este mercado y encontrar todo tipo de artesanías como: juguetes artesanales, ropa, alebrijes, cerámica, sombreros, tatuajes, joyería, vidrio soplado, manteles, madera, metales, textiles, etc.

En lo particular y a diferencia de los juguetes mexicanos que encontramos en el mercado de Xochimilco que con tan sólo verlos detalladamente nos daremos cuenta de que no hay mucha diferencia de unos a otros, de que son casi idénticos, pero lo que los diferencia es el valor de cambio, es decir, a la plusvalía de un lugar donde la gente que asiste no es la misma en estos dos mercados. Los precios de los juguetes pueden ser un poco más elevados por la zona en la que se encuentra este mercado, pero la esencia, los materiales y los colores de los juguetes son

exactamente los mismos. Si tratamos de responder ¿Por qué son un poco más caros los juguetes en Coyoacán? Pues por todo ese “plus” y porque quienes van a comprar no compran necesariamente para jugar con ellos, sino para tenerlos como objetos de decoración en la mayoría de los casos. No obstante de ello sucede lo mismo en el mercado de Xochimilco, donde quizá en fechas patrias (septiembre) la gente compre en grandes cantidades estos juguetes para regalarlos en las fiestas patrias, ya sea a sus familiares, a sus clientes, etc.

¿Qué sucede entonces o qué problemática podemos plantear de un mercado a otro? No hay mucha diferencia, insisto en que los mercados sólo tiene de diferente la zona en la que se encuentran, en relación a los vendedores, pues es el mismo tipo de personas. Como se ha venido diciendo, es el sentido que descontextualiza por ser adquiridos los juguetes en una tienda de artesanía como de museos por ejemplo, o en los mercados. La finalidad es casi la misma, se compran para uso decorativo o para regalar, y en menor medida para jugar con ellos.



Ilustración 10. Muñecas de trapo, mercado de Coyoacán. 2012.

Foto: Ed RodRo.

CONCLUSIONES

Sin duda el juguete artesanal ha sido expresión de la cultura popular, desde los juguetes más sencillos hasta las formas más complicadas de juguetes hechos con madera, que muestran alegóricamente su mágica construcción, su geometría, tamaño, color y textura. Existen entre éstos, algunos más burdos o más simples que otros y vemos como una gran parte conservan su sentido orgánico. De alguna forma, la creatividad artesanal está ligada a una experimentación intuitiva, análoga a las manifestaciones de carácter primitivo y a la libertad o frescura con la que se manifiestan los niños. La diversidad de manufacturas, motivos, formas, colores y materiales se desarrolla a través de distintas necesidades culturales y personales, como resultado de una visión particular y definida.

En pleno siglo XXI no podemos limitar los juguetes artesanales sólo al campo del entretenimiento pues, además de esta función primordial, los artesanos han tendido con su producción puentes entre el niño y la religión; juguetes navideños, otro entre el niño y la educación; con símbolos patrios, o los que alientan a una profesión.

Los juguetes artesanales han sido desplazados por otros como las Barbies, donde las niñas ya no se ven tan familiarizadas como para jugar con ellas, éstas muñecas las refiero meramente como un ejemplo, ya que a un grupo

de niñas que se les puso a escoger jugar con Barbies o con muñecas de trapo, los resultados fueron muy diferentes en tanto a qué mundo crearon para jugar con cada una de éstas muñecas. En primera, los personajes que en la creación de las niñas generaron para éstas no son los mismos que con las Barbies por la apariencia física, y por lo que en su aspecto simbolicen. La causa principal del desplazamiento es que los juguetes que existen en la actualidad aparentan ser más vistosos y ser más útiles para el uso del tiempo libre de los niños, y en parte también al constante cambio de la tecnología en juguetes robotizados y también de los videojuegos. No podemos negar que en cierta forma algunos de ellos sí tengan más impacto y que puedan superar incluso a los juguetes artesanales, pero qué se está jugando, mediante qué circunstancias, no obstante el desplazamiento de los juguetes artesanales es evidente.

En lo expuesto en esta investigación, retomo mi objetivo general:

Comprender el valor simbólico y el valor de uso de los juguetes artesanales en la actualidad. De juguetes con los que posiblemente ya no se juegan, pero su simbolismo requiere agruparlo con el término de Patrimonio Cultural Tangible.

No debemos dejar que los juguetes artesanales desaparezcan, pues son parte de nuestra identidad nacional, son parte de nuestras tradiciones, pues son fabricados por manos mexicanas, y son portadores de la diversidad cultural y artística que se manifiesta a través de los juguetes artesanales.

El ideal sería no sólo que los agentes culturales implementen medidas para la salvaguardia y protección de los juguetes artesanales en el entendido de

su valor simbólico en la cultura, ya que son objetos propios del arte popular/artesanal, que en la actualidad conforman un legado que debe ser salvaguardado mediante estrategias encaminadas no sólo a difundir, sino a promover y proteger, ya que los juguetes artesanales tienen todas las características para ser catalogados con la insignia “Patrimonio Cultural Tangible”, por el valor simbólico que en éstos insertamos, por el valor de uso que, en menor medida, se sigue dando en la actualidad y para tener un sentido de pertenencia dentro de lo mexicano, propio de nuestra diversidad cultural.

Pese a esto, no hay documentos internacionales, propios de la UNESCO, que mencionen en específico a los objetos culturales del arte popular (es ésta área en la que estarían referidos según lo investigado en dicha página): los juguetes artesanales. Las definiciones que podemos encontrar en relación al Patrimonio Cultural Tangible en documentos de la UNESCO, no hacen mención más que a elementos con valor desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia, y no así a las características de la cultura popular, de las definiciones de patrimonio que la sociedad adopta, apropia y modifica en base a lo que a ésta le signifique. Hay varias definiciones institucionales con respecto de qué es patrimonio cultural y cuáles son las características de lo que puede ser considerado de esa forma, sin embargo es la sociedad la que crea sus propias definiciones a partir de la cotidianeidad, de las cosas que simboliza, de la cultura, de lo que ve en una la sociedad culturalmente organizada.

Es indispensable comprender a los juguetes dentro las industrias culturales como un instrumento por el cual se transmite la cultura a partir de la

mercantilización y que además consta de dos valores, el económico y el simbólico, siendo éste el que le proporciona su sentido cultural. Por lo tanto, las industrias culturales deben hacer referencia de un crecimiento económico, pero lo más importante es que tenga un carácter integral, sobre todo al simbólico, en el cual hay que insertar a los juguetes artesanales como patrimonio cultural tangible y tomar medidas que encausen a promover el significado y valor simbólico de éstos, que no sea solamente como objetos decorativos sino retomarlos como objetos utilitarios.

Los niños tienden a hacer todo lo que ven en su entorno social o familiar, el tener tiempo suficiente para ver la televisión y sacar sus propias percepciones del mundo, los hace decidir sobre sus preferencias y una de las formas por donde lo pueden transmitir es en la selección de sus juguetes, de sus objetos personales “de consumo”, a pesar de cuan cuantiosos sean. Regularmente donde los ven es a través de la televisión, pues, por un lado, es a través de este medio que los han conocido y, por otro, es debido a su influencia que los recuerdan de manera más eficaz. Es preciso saber entonces que los medios por los que se promuevan y difundan estos juguetes, ya sea en museos, mercados o la televisión, son muy importantes puesto que será un potente motor de desarrollo en las sociedades contemporáneas multiculturales.

Dado que la televisión determina, en buena medida, la selección y preferencia de marcas por medio y con ayuda, desde luego, de su potencialidad propagandística, que hace una esquematización y estandarización de la cultura de lo que se debe y no consumir, de la generación de necesidades fantasiosas que

harán al ser humano más afectivo a sus objetos, proporcionando a éstos un valor de uso y un valor de cambio.

De esta forma, dentro de la manifestación cultural de este tema de investigación, los juguetes artesanales, se puede entender a los fabricantes de las muñecas de trapo y de los mismos juguetes populares, en la forma de socialización y no en mayor medida de su elaboración técnica (pues sería tema de arte popular) sino simbólica, como cultura popular, ya que quienes se dedican a la fabricación artesanal de los juguetes son indígenas, o generaciones descendientes de los indígenas, quienes desde pequeños aprendieron el oficio y fueron transmitiéndolo de generación en generación, por las causas que fueran; por gusto en fabricarlos o por necesidad económica, cuya situación como artesanos en la actualidad es vista por algunos como vendedores y no como portadores de símbolos, quienes de cierta forma han sido desplazados por juguetes más “modernos” con características diferentes a los artesanales, que por construcciones ideológicas son desplazados por los niños al no interesarse en ellos para realizar sus juegos.

Por lo tanto, debe analizarse y criticarse la definición tradicional de patrimonio, la cual hoy tiene que ser entendida como todos los elementos naturales y culturales, tangibles e intangibles, que son heredados o creados recientemente. Mediante estos elementos, los grupos sociales reconocen su identidad y se someten a pasarla a las generaciones futuras de una manera mejor y enriquecida.

Lo que dejo para futuras investigaciones es elaborar una declaratoria de los juguetes artesanales como patrimonio cultural ante la UNESCO, tomando en cuenta una renovación de la definición de patrimonio cultural tangible para que éstos puedan incluirse dentro de esta categoría para generar así políticas culturales que puedan protegerlos y difundirlos, además de proteger estos juguetes de origen mexicano cuyas características artesanales son propias de nuestra diversidad cultural.

ANEXO A.- Preguntas a niñas:

Tabla 1

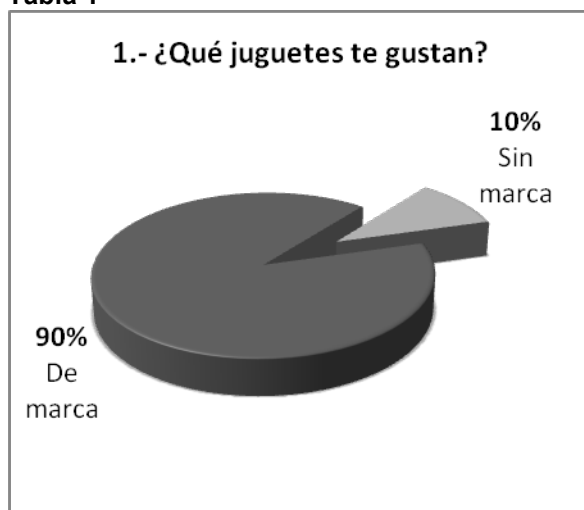
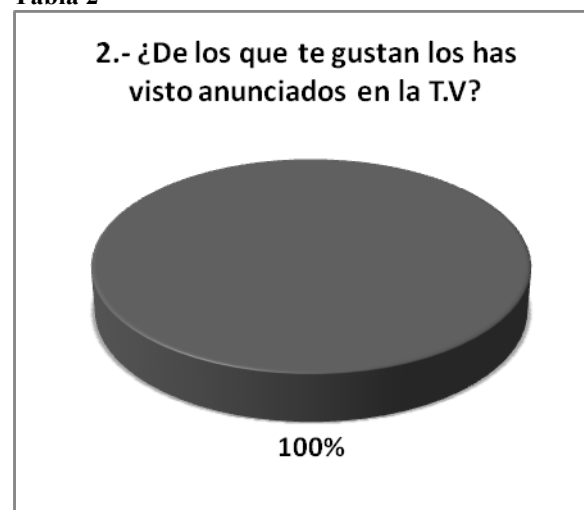


Tabla 2



En estas preguntas podemos darnos cuenta que los niños elijen sus juguetes en base a los que pasan en la televisión. Un comportamiento de asimilación y reconocimiento de los juguetes “conocidos”.

Tabla 3

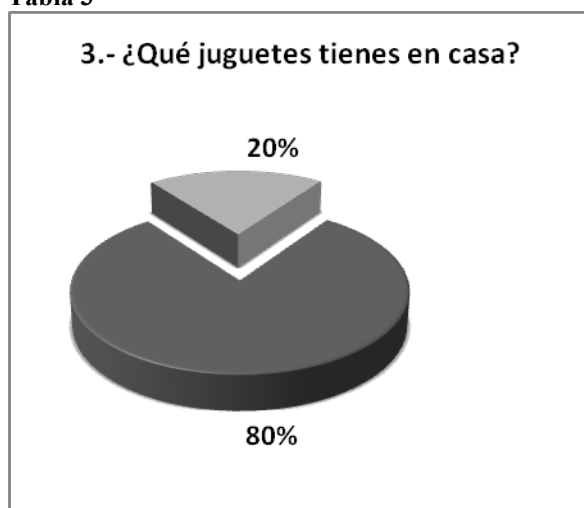
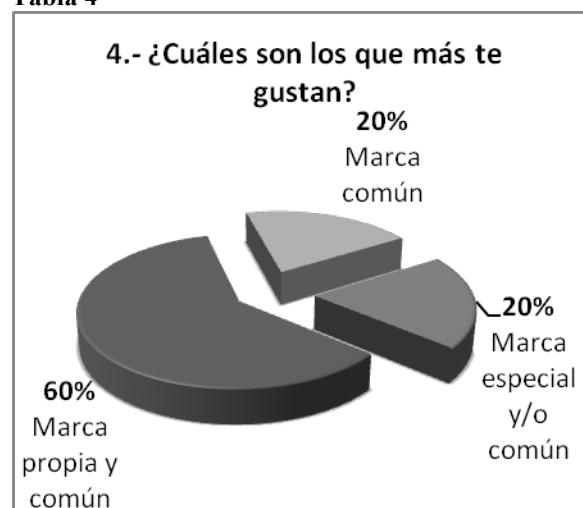


Tabla 4



Se puede ver reflejado en estas gráficas 3 y 4 que las niñas optan por tener

muñecas de marca como Barbies, Monster High y que sus gustos, aún los tengan en casa o no, los reflejan en los juguetes más conocidos, los que se venden en las tiendas departamentales; los de marca.

Tabla 5

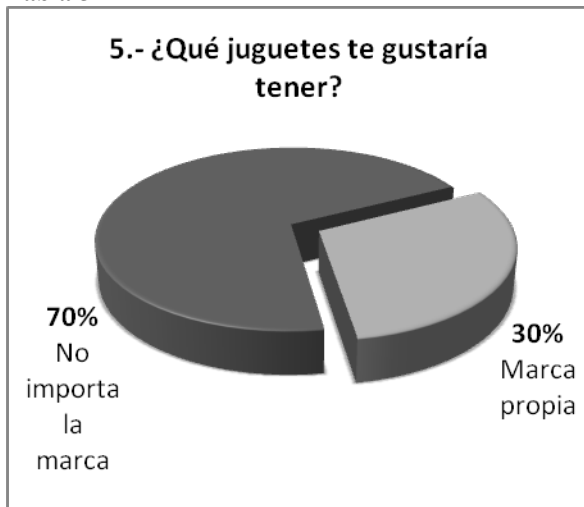
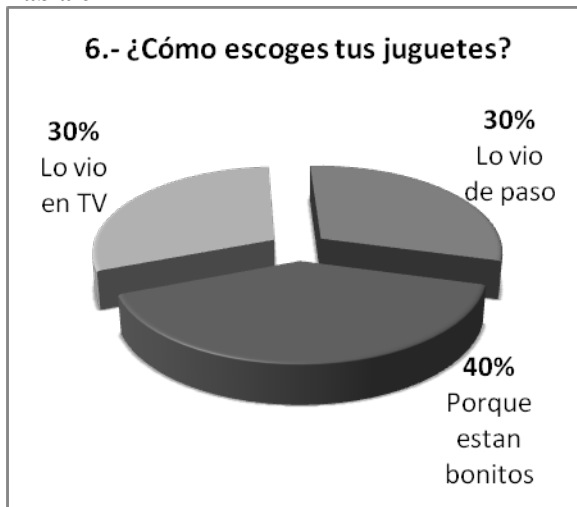


Tabla 6

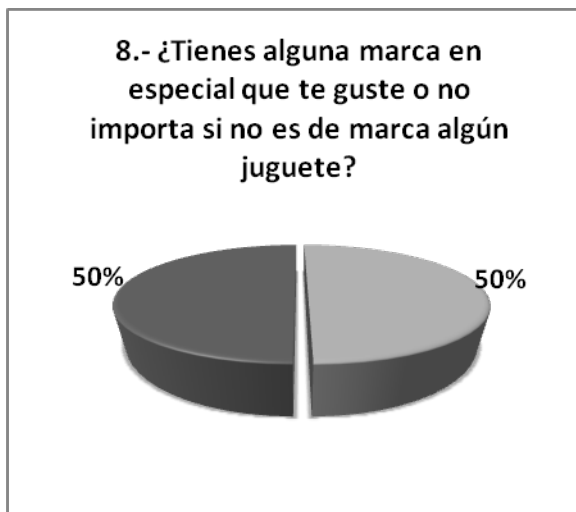


Aun cuando los niños son bombardeados en la televisión por los juguetes de las empresas más importantes del país, los juguetes que les gustaría tener y el cómo los elige se basan en que éstos llamen su atención por sus funciones, movimientos y colores, porque estén bonitos, es decir que el juguete realmente le llame su atención.

Tabla 7



Tabla 8



En la tabla 7 y 8, los resultados de los juguetes que los niños obtienen no son dados a ellos porque así lo pidan, y a la mitad no les importa si sus juguetes son o no de marca, lo que importa es el objeto para jugar.

Tabla 9

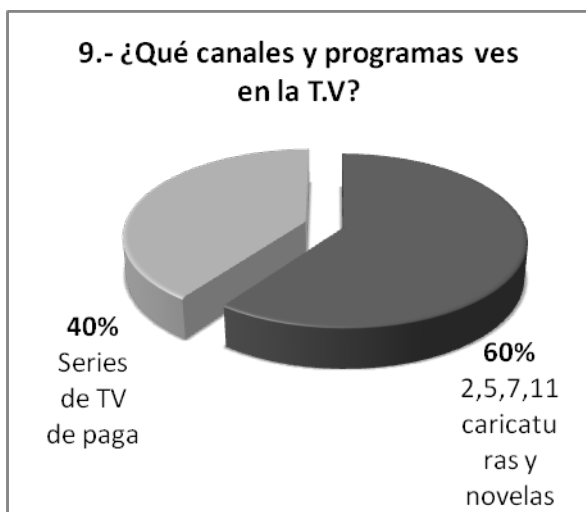
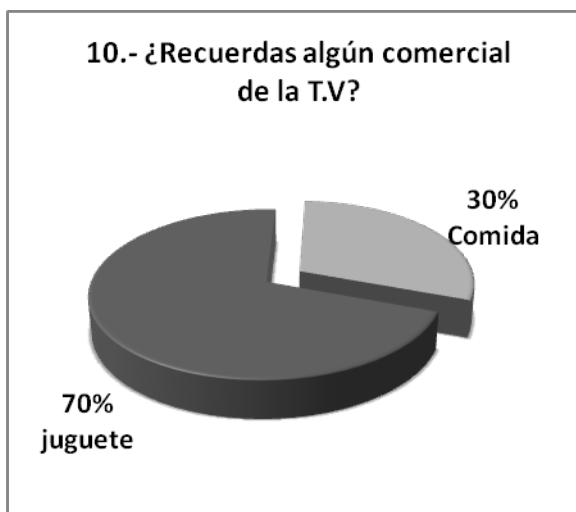


Tabla 10



En estas graficas (tabla 9 y 10) podemos observar que los niños ven en la televisión la mayoría de los juguetes que llaman su atención. Se podría decir que este es el medio por el cual los conocen.



A las niñas les gustan los comerciales de muñecas porque son más reales, más parecidos a un bebé de verdad, despierta el desarrollo del juego a la mamá; a la casita.

ANEXO B.- Preguntas a padres

Tabla 12

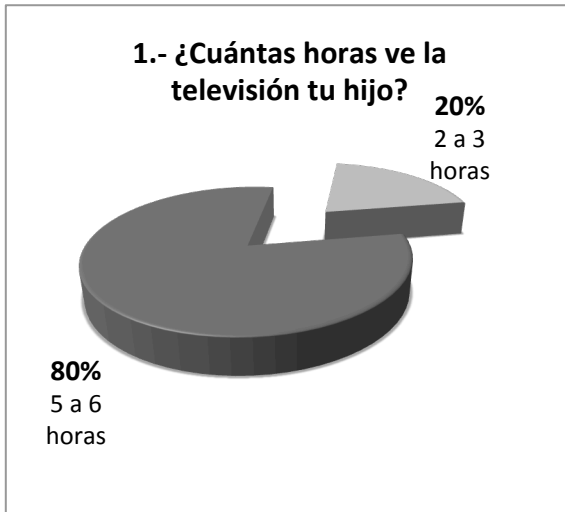


Tabla 13



En estas preguntas, los papás, dadas sus ocupaciones en el día, dejan que sus hijos vean la televisión por más de 5 horas al día. Siendo regresando de la escuela el horario habitual para ver la televisión.

Tabla 14

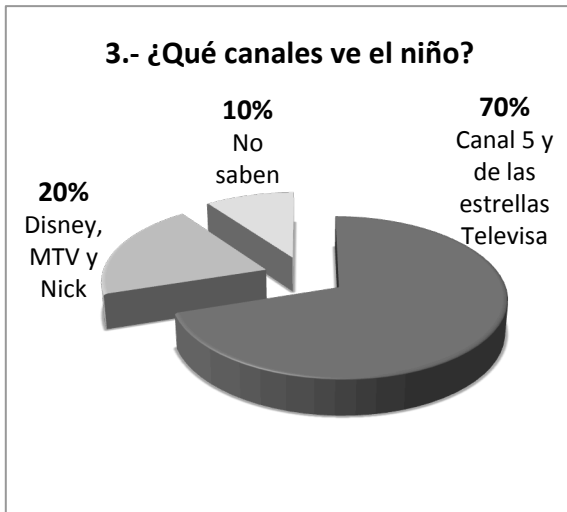
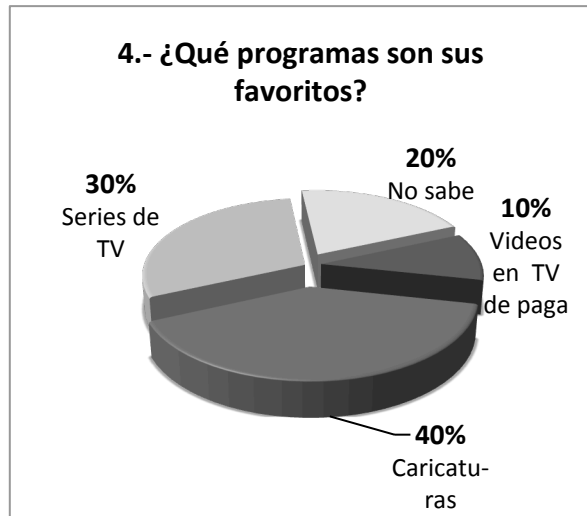


Tabla 15



La mayoría de los niños ve caricaturas por televisión abierta, series y telenovelas.

Tabla 16

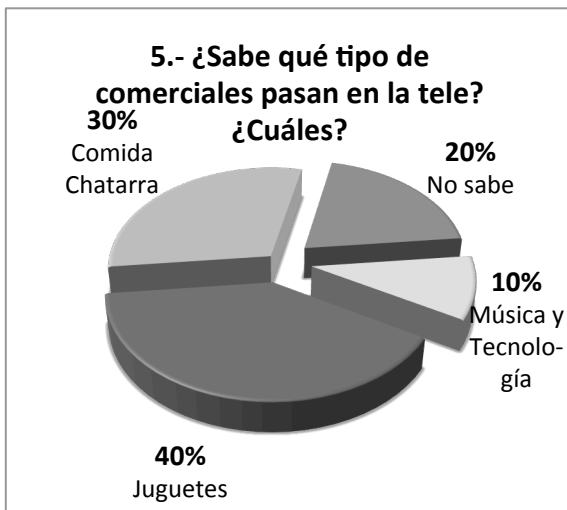
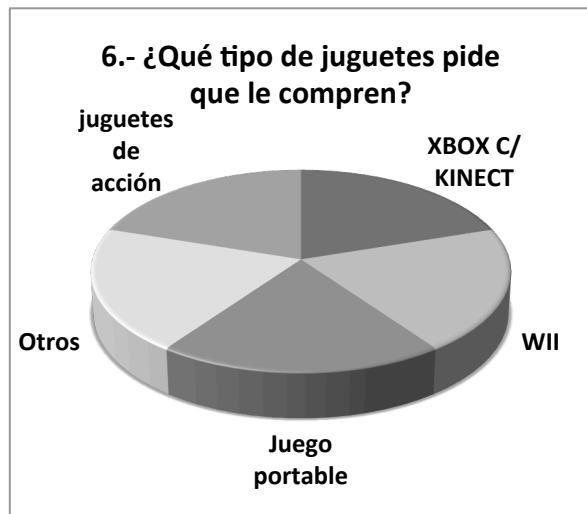


Tabla 17



Los papás saben que en la televisión los comerciales que más pasan son de juguetes, lo que más llegan a comprar son consolas de videojuegos, para no romper los esquemas de lo nuevo en el mercado

Tabla 18

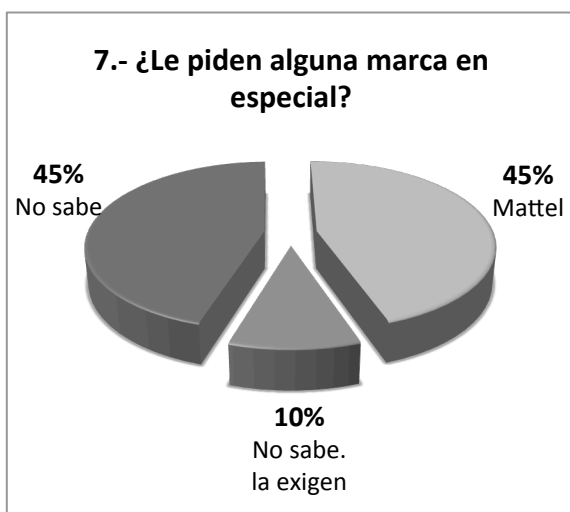
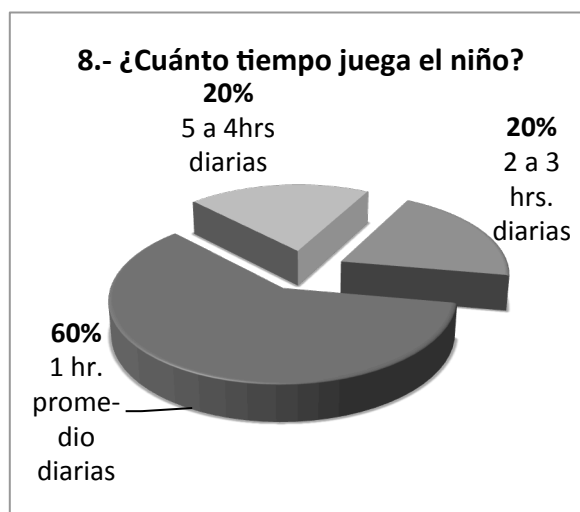


Tabla 19



La mayoría de los niños piden a sus padres marcas de juguetes en especial, ya lo vieron y ya saben exactamente lo que quieren, lo que llena sus expectativas como objetos para jugar. Un 20% juegan de 5 a 4 horas diarias, algunos tendrán una actividad deportiva o artística por las tardes. Claro, esto no sucede así en vacaciones.

Anexo C. Iconografía.

Museo Juguete Antiguo México (MUJAM)

A continuación inserto algunas imágenes que capturé en fotografía de los juguetes que en este museo podemos encontrar:



Ilustración 10. Soldados de plomo. MUJAM 2012.

Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 11. Carrito de cuerda. MUJAM 2012.
Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 12. Kit para confeccionar. MUJAM 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 13. Muñeca de trapo. MUJAM 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 14. Cantinflas MUJAM 2012.
Foto: Ed RodRo.



Ilustración 15. Títere. MUJAM 2012.
Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 16. Carrito de madera. MUJAM 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 17. Muñeca de trapo *Mi Alegría*. MUJAM 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 18. Luchadores de madera. MUJAM 2012.
Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 19. Baleros y trompos. MUJAM 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 20. Teatro Guiñol. MUJAM 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.

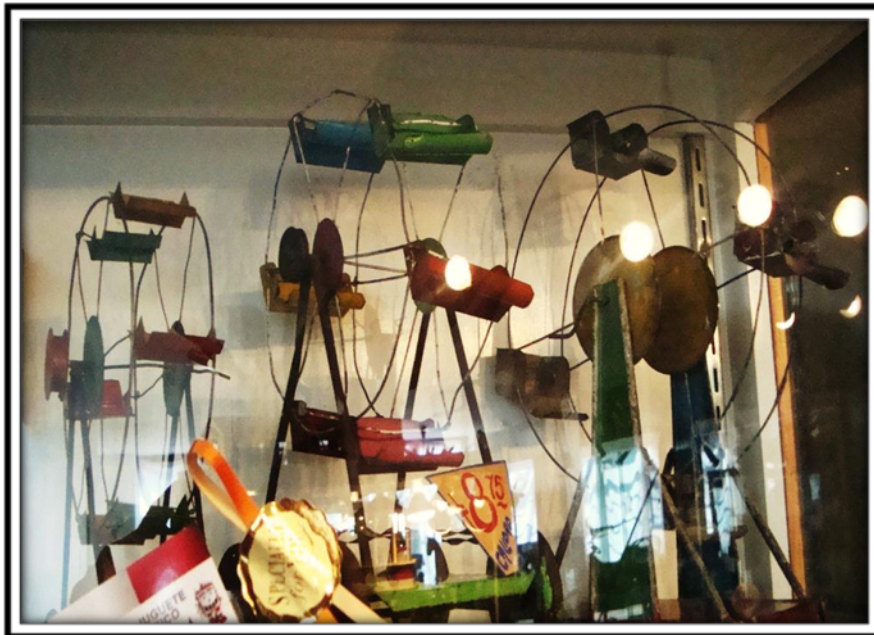


Ilustración 21. Rueda de la fortuna. MUJAM 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 22. Máscaras de cartón. MUJAM 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 23. Mini estufas de juguete. MUJAM 2012.

Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 24. Colección de carros. MUJAM 2012.
Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 25. Muñeca extranjera y ropero. MUJAM 2012.
Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 26. Figurillas miniatura. MUJAM 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 27. Ferretería en miniatura. MUJAM 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 28. Camión de madera. MUJAM 2012. Foto: Ed RodRo.



Ilustración 29. Carrusel de latón. MUJAM 2012.

Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 30. Pirinolas. MUJAM 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 31. Autobús eléctrico a escala. MUJAM 2012.

Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 32. Autobús eléctrico a escala. MUJAM 2012.
Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 33. Luchadores. MUJAM 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.

A continuación inserto algunos juguetes artesanales que capturé en fotografía, exhibidos en el Museo de Arte Popular (MAP):



Ilustración 34. *Palo encebado*. MAP 2012.

Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 35. *Torito*. MAP. 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 36. Muñecas de palma. MAP 2012.
Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 37. Circo. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 38. Caballos de madera y latón. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 39. Carrusel. MAP 2012.
Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 40. Tráiler y carro pipa. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 41. Muñeco de palma. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 42. Guitarras y violines en miniatura. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 43. Juguete de palma. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 44. Carrusel. MAP 2012.
Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 45. Rueda de la fortuna en miniatura. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.

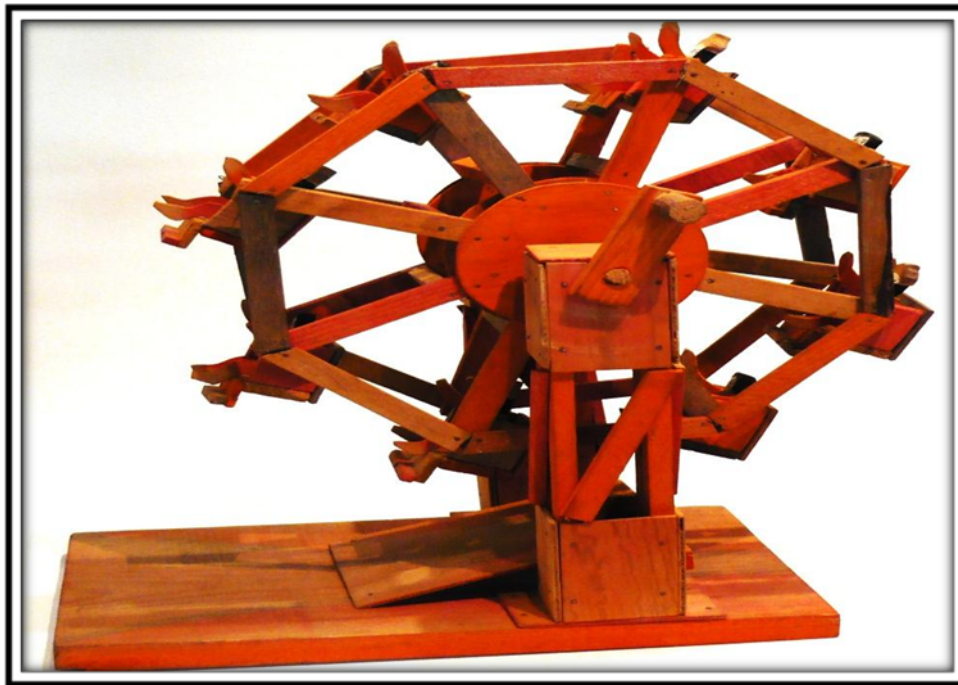


Ilustración 46. Rueda de la fortuna en madera. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.

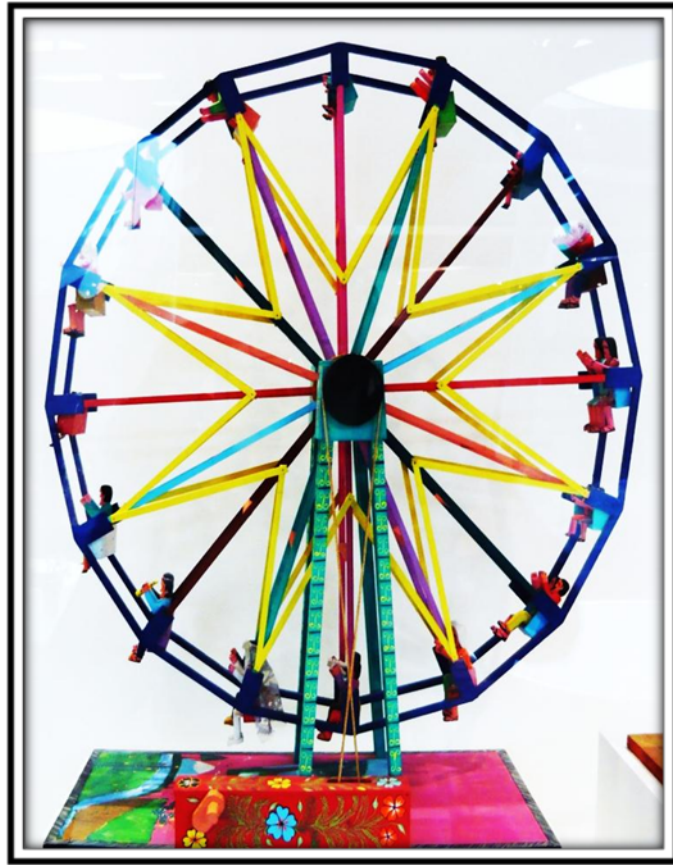


Ilustración 47. Rueda de la fortuna. MAP 2012.
Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 48. Carrusel de palma. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 49. Plaza de toros. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 50. Figurillas de cartón día de muertos. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 51. Figurillas de cartón día de muertos. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 52. *Feria Oaxaqueña*. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 53. Muñeca de cartón. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 54. Juego de recámara. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 55. Juego de sala. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 56. *Gallitos*. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 57. Carro bastón. MAP 2012.

Foto: SHV y ERS.

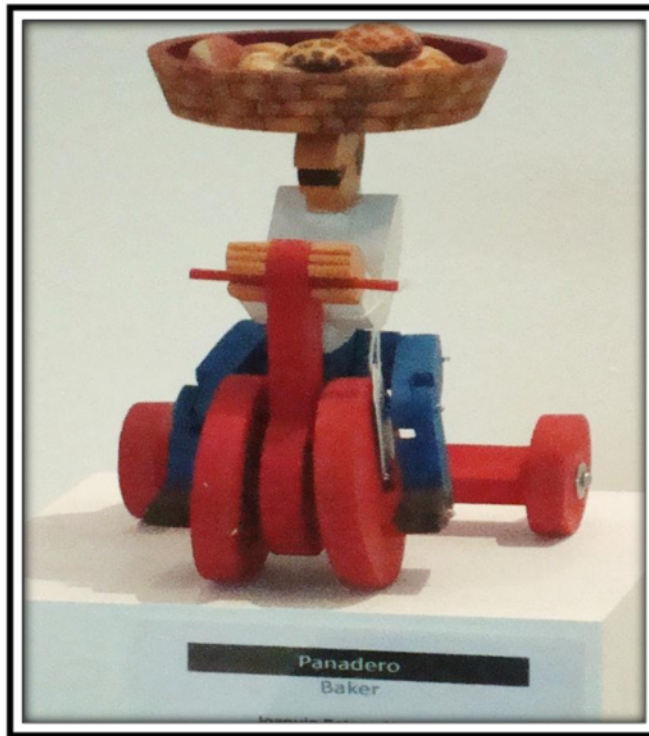


Ilustración 58. Panadero, juguete de madera. MAP 2012.
Foto: San Vera-Ed RodRo.



Ilustración 59. Caballo. MAP 2012. Foto: San Vera-Ed RodRo.

BIBLIOGRAFÍA

Aceves Lozano, Jorge E. *Metodología cualitativa, antología, compilación y comentarios*. UACM, México, 2007.

Arizpe, Lourdes. *Culturas en movimiento. Interactividad cultural y procesos globales*. Porrúa, México, 2006.

Arizpe, Lourdes. *Los retos culturales de México*, UNAM/Porrúa, México, 2004.

Ballart, Josep. *El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso*. Ariel, Barcelona, 1997, pp. 23.

Barbero, Jesús Martín. *De los medios a las mediaciones. Comunicación cultura y hegemonía*, Gustavo Gilli, Barcelona, 1987.

Castelló Iturbe, Teresa. "Maque o laca". En *Artes de México*, núm. 153, año 1972, México, pp. 33-84.

Corona, Sarah. *Televisión y juego infantil, un encuentro cercano*. México, UAM-X (Colección ensayos), 1989, pp. 35-40.

Espejel, Carlos. *Las artesanías tradicionales en México*. SEPSETENTAS. México, 1972.

Florescano, Enrique. *El patrimonio nacional de México II*. México, Fondo de Cultura Económica, 1997. pp. 111-126, 199-204.

Gómez, Ana Paulina. "Naturaleza y geometría". En *Artes de México*. Núm. 37, año 1999, México, pp. 11-31.

García Canclini, Néstor. *Culturas populares en el capitalismo*. México, Grijalbo, 2007, pp. 113-130, 155-182, 213-226.

Giménez Montiel, Gilberto. *Teoría y análisis de la cultura*. México, CONACULTA, 2001.

Giménez, Gilberto. *Estudio sobre la cultura y las identidades sociales*, México, CONACULTA/ITESO, núm. 18, 2007, pp. 222

Gutierrez Aceves, Raúl. *Arcoíris de sueños. Así juegan los niños mexicanos*. Nacional financiera, México 1995, pp. 13-23.

Hernández, Francisco Javier. "El juguete mexicano". En *Artes de México*, núm. 125, año XVI, 1969.

Jiménez, Lucina. *Políticas culturales en transición, retos y escenarios de la Gestión Cultural en México*, CONACULTA, México, 2006.

Lechuga, Ruth. En *México en el Tiempo*. México, Editorial Jilguero/ México Desconocido/INAH, año 2, núm. 14, agosto-septiembre, 1996, pp. 58-65.

Llull Peñalba, Josué. "Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural". En *Arte, Individuo y Sociedad*, 2005, Vol. 17. Disponible en internet: http://www.arteindividuoysociedad.es/articles/N17/Josue_LLull.pdf

Maass, Margarita. *Gestión Cultural, comunicación y desarrollo*. CONACULTA, México, 2006. pp. 31-65

Mariscal Orozco, José Luis. *Políticas culturales*. Una revisión desde la gestión cultural. Pág. 23.

Matos Moctezuma, Eduardo. "Juguete en el México Antiguo". *En Juegos y juguetes*. Fundación Cultural CREMI, 1993, p. 19

México Desconocido. Arte Popular Mexicano. (Edición especial), México, 2003.

Orellana, Margarita de. "Voces entretejidas, testimonios del Arte textil. En *Artes de México*, núm. 19, año 1993, México, pp. 43-50.

Reyes Palma, Francisco; Pacheco, Cristina; Espejel, Carlos; Castro Leal, Marcia; Sarignana, A.; Rebolledo, Aída; González Margarita. *¿A qué estamos jugando? Del juguete tradicional al juguete tecnológico*. Las voces del juego y el juguete. México, Museo de Arte Moderno, Instituto Nacional del Consumidor, 1985. pp. 13-23.

Shiner, Larry. "Techné, ars", "El arte dividido", *La invención del arte*. Barcelona, Paidós, 2004.

Turok, Marta y Enrique Florescano (coordinadores). *El juguete mexicano*. México, Taurus, 2006.

Turok, Marta. *Cómo acercarse a las artesanías*. Plaza y Valdés editores. México, 1988.

Walter, Benjamin. *La obra de arte en la época de su reproducción técnica*, México, Editorial Itaca, 2003.

Xirau, Joaquín. *Perspectivas del siglo XX. Introducción a la historia de la filosofía*. UNAM. México, 2003.

DOCUMENTOS WEB

Briceño Alcaraz, Gloria E. "El juego de los niños en transición". *Estudio sobre las culturas contemporáneas*, diciembre, año/vol. VII, número 014, Universidad de Colima, México, pp. 71-87. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15911921006>

Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural. 2001. Disponible en: http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Declaración de México sobre las políticas culturales. Conferencia mundial sobre las políticas culturales. México, 1982. Disponible en: http://portal.unesco.org/culture/es/files/12762/11295424031mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf

Declaración de la Conferencia intergubernamental sobre políticas culturales para el desarrollo. Estocolmo 1998. Disponible en: http://www.culturalrights.net/descargas/drets_culturals419.pdf

García Canclini, Néstor. "El teatro de las identidades. América y Europa: seducción, suspicacia, confusión". En *Revista Etcétera. Política y cultura en línea*, 1999. Disponible en: <http://www.etcetera.com.mx/1999/358/ngc358.html>.

Mariño, Natalia Verónica. *Barbie: la imposición de sus valores en nuestra cultura y su reflejo en las publicidades televisivas*. Universidad Abierta Interamericana, licenciatura en Publicidad, 2007. Disponible en internet:

<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC072143.pdf> (consultado en diciembre de 2012)

Medrano de Luna, Gabriel. "La expresión cultural de una cosa: El juguete popular". *Revista Nueva Antropología*, Vol. XXII, Núm. 70, enero-junio, 2009, pp.115-142, UNAM. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15911921006>

Museo de Arte Popular. Disponible en: <http://www.map.df.gob.mx/>

Palladino, Juan Pablo. "La infantilización de la cultura, entrevista a Vicente Verdú, escritor y periodista", en *Revista Teína*, en línea: <http://www.revistateina.com/teina/web/teina5/dos6.htm>. (Consultado noviembre 2008)

Rivera, Amalia. *Barbie: de prostituta de caricatura a mujer modelo moderna y consumista*. Disponible en: http://www.jornada.unam.mx/2004/05/03/informacion/69_barbie.htm (Consultado el 20 de noviembre de 2011)

Ruano, Soledad. "Las Industrias Culturales, el Negocio de la Era Digital", en *Revista Razón y Palabra*, en línea, <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n56/s> (Consultado noviembre 2008)

S/A Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas. Disponible en [:http://www.unesco.org/new/es/culture/themes](http://www.unesco.org/new/es/culture/themes)

/cultural-diversity/diversity-of-cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-que-se-entiende-por-industrias-culturales-y-creativas/

Sotelo, Gina. "Requiere México de políticas culturales para artesanía"
Disponible en: <http://www.alcalorpolitico.com/informacion/requiere-mexico-de-politicas-culturales-para-artesania-16035.html#.UNzvq-RdOAg> (consultado en marzo del 2010)

Szurmuk, Mónica. Mckee, Irwin. "Globalización", "Ideología". *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*. Siglo XXI Editores, México, 2009, p. 119.

Video: *A Mexican Toy Story*- Museo del Juguete Antiguo México. fuente: YouTube. Disponible en: <http://museodeljuguete.mx/el-museo/>

TESIS EN TESIUNAM:

Ricaño Rocha, Tania. *Creación del libro infantil ¿A qué jugamos? Propuesta para difusión del juguete artesanal*. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México, 2008.

Vázquez Camarena, Elizabeth. *El juguete tradicional mexicano, propuestas gráficas que permitan difundir y conservar su imagen*. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México 2001. Disponibles en http://132.248.67.65:8991/F/-/?func=find-b-0&local_base=TES01



“¿A qué jugamos con el patrimonio cultural de México?

Un análisis sobre el juguete artesanal”.

Esta tesis de Sandra Catalina Hernández Vera, fue presentada como trabajo de titulación para obtener el grado de licenciada en

Arte y Patrimonio Cultural

en el plantel San Lorenzo Tezonco de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, el 12 de abril de 2013, al punto de las 11 hrs.

Tiraje de doce ejemplares.

Ciudad de México