

AL MARGEN DEL FOLKLORE

LOS JUGUETES Y SUS RAÍCES PSICOLÓGICAS Y ESTÉTICAS

Aunque no demos al Folklore la temeraria amplitud de los que han hecho de él la ciencia del "anthropos" en su más lato sentido, ya lo mantengamos como rama de la Sociología, ya lo asimilemos a la Etnografía o hagamos predominar, como se acostumbra con error, sólo sus sectores literarios o musicales, siempre nos encontraremos ante un vastísimo dominio.

La ciencia tiene allí un amplio campo donde explayarse, y los que se inquietan por las inquietudes del espíritu hallan en el Folklore un nutrido caudal de tesoros. Una de las joyitas que lo constituyen, al parecer la más humilde, ha llamado nuestra atención. Trataremos de mostrar cómo, en su insignificancia aparente, pueden descubrirse auténticos quilates.

Así como mitos y leyendas, canciones y danzas, ceremonias y trajes, utensilios y comidas, aportan sus corrientes al amplio cauce de esta ciencia de la vida popular, así también, y por las mismas razones, los juegos y juguetes tienen un grande interés para el folklorista.

No obstante, vamos a ensayar una serie de reflexiones que se apartan del punto de vista desde el cual se ha estudiado tradicionalmente estos elementos folklóricos. La sugestión histórica de muchos juegos originados en prácticas antiquísimas, ha tentado a más de un estudioso. En efecto, es interesante ver cómo ciertas costumbres caballerescas medievales se han reducido a una simple parodia en mano de los niños, una vez que la atmósfera de idealismo y respeto que las envolvía fué disipándose, por soplos de incredulidad y de mofa.

Frutos naturales de forma esférica, que hicieron las de-

licias de los antepasados primitivos del hombre, inspiraron la fabricación de la pelota, uno de los juegos más arcaicos. Ya era tradicional y antiquísimo, cuando Nausícaa, la deliciosa heroína de Homero, se divertía con él en compañía de sus esclavas. ¹⁾

Por lo demás, maestros como Giuseppe Pitré y Raffaele Pettazzoni ²⁾, creen que el mundo de los juegos y juguetes representa, no sólo la supervivencia actual de armas antiguas o instrumentos religiosos, sino vislumbres de todo el cuadro de una sociedad bárbara y salvaje.

Los dados y huesecillos, quizá llegaron a conmover nuestra indiferencia despectiva si nos contaran su historia. Algunos no son sino restos materiales de remotos ritos mágicos, y saliendo de las manos sagradas de los augures, según su caprichoso agrupamiento, habrán señalado la suerte de un pueblo, o decidido más de una vez en las tribus, la guerra o la paz.

La escuela ritualista, atribuye este origen a muchos juguetes que tratados hoy por los infantes con la despreocupación que es sabido, añorarán sin duda la suerte de sus antepasados, muñecos o fantoches que encerraron un día el espíritu del dios.

Hasta las matracas, las insignificantes y sonoras matracas, tienen su abolengo glorioso. Ellas fueron el antecedente de las campanas, que tanta poesía han sugerido desde los simbólicos campanarios parroquiales. Aún hoy, la liturgia católica las mantiene para los oficios de Tinieblas, durante Viernes Santo.

El estudio documentado de estas transformaciones constituiría interesantes investigaciones folklóricas que reservamos para otra oportunidad. Ahora vamos a enfocar el asunto desde el ángulo psicológico y estético determinado por las inquietudes de nuestro tiempo.

1) HOMERO, *La Odisea*, VI, versos 85/110.

2) GIUSEPPE PITRÉ: *La casa, la vita e la famiglia del popolo siciliano*, pág. 415.

RAFFAELE PETTAZZONI: *I misteri*, pág. 3.

(Cfr. GIUSEPPE COCCHIARA: *Folklore*, págs. 60 y sigs.).

EL NIÑO Y SU MUNDO

El niño goza del envidiable privilegio de crear su mundo. Por obra y gracia de su fantasía joven y briosa, tiñe su ambiente del matiz que su gusto prefiere. Cuando el escenario en que se desarrolla su vida le es hostil o le parece incomprendible, huye de él, envolviéndose en sus propias creaciones. Allí estará a gusto; preparado el clima propicio, florecerán para él gozos y emociones.

En ese mundo nacido al conjuro de su ensueño, se entregará a su obra. La ilusión se refuerza a veces por el asentimiento benevolente de los mayores, que fomentan el carácter simbólico del espíritu infantil. Así, en un medio propicio, por él mismo creado, el niño realiza su creación. Su obra es un juego; los juguetes, los instrumentos, los materiales de su empresa.

Pero en esto hay una constante transmutación de valores. También esta vez Don Quijote es simbólico y representativo. Para él, la ilusa realidad que su fantasía imagina, tiene más verdad y vida que la chata realidad de los demás. Dulcinea, por obra de su amor, más valor que una hermosa señora o que una alta princesa. Los sufrimientos, decepciones y magulladuras de nada le aprovechan, porque la fuerza de su creación fantástica triunfa del mundo, del dolor y de la muerte.

El niño, en ese sentido, es también a su modo un pequeño Quijote. Los juguetes no son lo que representan, sino lo que él quiere hacer de ellos. Por eso el juguete puede llegar a ser todo: caballo, ejército, hijo pequeñito, taller o mansión; a la inversa, cualquier cosa puede ser convertida en juguete: el tintero del padre, el sombrero de la madre, los platos o el reloj. Y si no, recuérdese el caprichoso empeño con que el mimado chiquitín prefiere sobre todo, el más modesto y defectuoso de sus juguetes, empeñándose en elegir para cabalgadura el cabo de la escoba, mientras queda arrinconado el flamante y costoso caballo de hamaca.

De este germen de actividad nacen direcciones que llegan a conformar la esencia de la vida adulta. Por ejemplo, el trabajo y el arte.

DEL JUEGO AL TRABAJO

La indiferencia por el material de que los juguetes están hechos, cede pronto su lugar a la capacidad de selección: se lleva la palma todo aquello que, obediente a su inspiración y a sus manos, adquiere las formas perseguidas. Comienza a entusiasmarse con la evidencia de la construcción material de las cosas y goza la ingenua voluptuosidad de producir su "obra" y contemplarla luego victoriosamente. Busca entonces que los circunstantes se asocien a su contemplación y comprendan su esfuerzo.

Sin embargo, la torre de arena, la casa de cubos, el vestido para la muñeca, son pronto olvidados o destruidos. En realidad, el obrero carece de estímulo y de objeto. Pero un día llega, en que hay que hacer algo para alguien. Se incorpora la idea de utilidad. Se provee entonces de bríos inusitados, trabaja con empeño desconocido. Su actividad tiene un objeto que la dignifica. Eso mismo le impide abandonar la tarea en cualquier momento, dejarla trunca o destruirla indiferentemente.

Ya comienza a sentir el yugo de la noción de responsabilidad. El esfuerzo ha dejado de ser un fin y se ha convertido en un simple medio. Insensiblemente ha pasado del juego al trabajo.

EL JUEGO Y EL ARTE

No sólo los niños juegan. También los grandes necesitan encauzar en forma semejante el excedente de su actividad. En este gasto de energía superflua o sobrante han visto algunos filósofos, como Herbert Spencer³⁾, la explicación psicológica del juego.

Spencer sigue las huellas de Schiller, es cierto, pero toma del poeta alemán las palabras y no el contenido filosófico⁴⁾: como confiesa al comenzar el capítulo, apenas recuerda la teoría y ha olvidado el nombre del autor, según el cual nace el

³⁾ HERBERT SPENCER: *Principles of Psychology*, t. II.

⁴⁾ JOHAN CHRISTOPH FRIEDRICH VON SCHILLER: *La educación estética del hombre en una serie de cartas*, (especialmente, carta XXVII).

arte del juego. Pero la asociación de estos conceptos le atrae. Quiere darle rigor psicológico. Tanto el organismo físico como las facultades mentales, luego de un intervalo de reposo, después de haber saciado las más apremiantes necesidades, quedan prontas para la acción. Hay un excedente de energía que debe eliminarse. El juego es la válvula de escape. ¿Qué formas tomará ese juego? Las que más se aproximen, parodiándola, a la acción seria y verdadera. Las niñas juegan a ser mamás, los chicuelos a las profesiones o a los oficios apropiados. En muchos casos, se trata de obtener la victoria sobre un contrincante, anticipo de la eterna *struggle for life* que algunos consideran esencia y fin de nuestro vivir.

Por otra parte, en razón de su mismo origen, el juego carece de otro fin inmediato y concreto que no sea el aprovechamiento de una energía sobrante y la ejercitación inconsciente e instintiva de facultades características.

Del mismo modo, en cuanto al sentimiento estético, sabemos desde Kant que “la satisfacción que determina el juicio de gusto, es totalmente desinteresada”.⁵⁾

No llega a afirmar Spencer que el arte derive psicológicamente del juego. Son procesos de naturaleza semejante, que nacen del alma, como dos hijos de una misma madre.

J U G U E T E S

En nuestro caso no nos interesan por igual todos los juegos, si bien todos pueden tener valor pedagógicamente considerados. Educadores famosos los estudiaron y aun propusieron las clasificaciones conocidas.

Tendremos ahora en cuenta sólo aquellos juegos que buscan el apoyo material que la imaginación reclama, como un trampolín, para sus saltos imprevistos y prodigiosos. Los juguetes son aquí el sustento del espíritu, el excitante de su actividad.

La naturaleza infantil, tan blanda y modelable, está siempre pronta a captar las influencias ambientes, a plasmar en sí, por su poder de imitación, las presiones de lo circun-

5) EMMANUEL KANT: *Crítica del juicio*, I, párrafo 29.

dante. Y los juguetes, complemento a veces tan esencial de la niñez, parecen compartir una característica semejante. Muchos de ellos, especialmente los de entretenimiento y pasatiempo, no hacen sino reflejar en pequeño los rasgos y las cosas que se distinguen en medio del conjunto. Lo más típico, lo más sobresaliente del mundo, tiene en los juguetes su representación minúscula y menguada.

En el abigarrado conjunto de cuanto nos rodea, se pueden destacar hechos, fenómenos, objetos íntimamente vinculados con modalidades connaturales del hombre, y también acontecimientos que por sí mismos constituyen etapas de su desarrollo físico y espiritual. Son por eso, invariables y eternos. Tales como ciertos juguetes que los materializan y representan. Tal vez por eso, los padres de hoy y de siempre los ponen en manos de sus hijos con la seguridad de conquistar su interés.

La maternidad, la guerra, el trabajo, han sido fuentes inspiradoras desde los orígenes de la humanidad, y lo seguirán siendo mientras el hombre exista.

Las muñecas, por ejemplo, permiten a las pequeñas sumirse en la dulce embriaguez de reproducir la relación existente entre su madre y ellas. Por milagro de su fantasía, gozan del desquite de imponer a su turno su autoridad sobre algo y disfrutan de la oportunidad de desbordar en caricias, canturreos y acunamientos, el caudal de ternura que comienza a manar de su corazón.

Primorosas y diminutas estatuillas descubiertas en excavaciones, pinturas de vasos y referencias escritas confirman que la muñeca es uno de los juguetes más universales y antiguos.

Soldaditos en fiera actitud guerrera, blandiendo armas tan remotas como el hombre, minúsculos caballos y carros de batalla, prueban hasta qué punto parece ser verdad la tesis de Karl Groos. El juego no sería otra cosa que una anticipada ejercitación de las actividades fundamentales, de las tendencias más irrefrenables y auténticas del temperamento humano.

Junto con las nobles herramientas del artesano, siempre se han fabricado otras “de juguete”, que se ponen confiadamente en mano de los niños. Ellos cumplen así su anhelo

de trabajar, practicando el oficio que ven ejercer a los mayores.

Estos juegos y juguetes son reconocibles en todos los pueblos y en todas las épocas por una esencial identidad de usos y de formas. Son universales y eternos, al parecer por la honda raigambre psicológica que los nutre.

Pero junto a ellos, hay otros muchos, variadísimos y cambiantes, que surgen y desaparecen en períodos determinados, por influencia de la moda o de acontecimientos locales o efímeros. Sin embargo, no están menos apoyados que aquéllos en la inquietud espiritual. El estímulo que los hace nacer es también psicológico, sólo que en este caso parte de la fantasía, de la curiosidad, del apego por lo exótico, de la arrolladora influencia de la moda.

Animales de remotos países, gnomos y figuras con los atributos de personajes que animan los cuentos y las fábulas, objetos e indumentarias de actualidad, todo contribuye a aumentar el caudal de esa constante corriente con la que enlazamos nuestra vida y el mundo circunscripto del niño. Ya en la antigüedad abundaban los juguetes de esta índole, y en excavaciones de Oriente se ha encontrado, por ejemplo, un pequeño cocodrilo, que por medio de un simple mecanismo abría las mandíbulas y agitaba la cola. En la colección egipcia del Museo Británico se admira un elefante dotado de movimiento, conducido por su guía.

¿No resultarían novedosos hoy?

La condición de extraño o atrayente del objeto imitado o reproducido por el juguete, claro que debe referirse al niño y a su limitada posibilidad de conocimientos. Por eso, cuando muy pequeños, las figuras de animales o cosas familiares pueden resultarles deslumbrantes y nuevas.

Los escaparates de una juguetería actual, fascinan y en cierto modo entristecen. Hoy, como en todos los tiempos, los juguetes son la reproducción en pequeño de lo más característico de una civilización. Trenes, molinos, buques, automóviles, aviones, son el alarde casi diabólico de la supremacía técnica de nuestros días. Los fabricantes saben muy bien hasta qué punto los chicuelos buscan de reproducir en sus entretenimientos las situaciones y cosas que polarizan la conversación de sus padres. Pero además de estas mues-

tras instructivas y apasionantes, ocupan lugar preferente lo que cada día más parece ser el símbolo y estigma de nuestra era: cañones, fusiles, tanques, ametralladoras, terribles incitaciones al odio, al exterminio y a la muerte.

Jamás tuvieron los juguetes tan triste y paradójico destino.

Por fortuna también ciertos aspectos de lo hogareño, sin duda por el encanto que les infunde su propia nobleza y sencillez, perduran a través de los primeros años nimbados por una clara atmósfera de atracción y de amor.

LOS JUGUETES Y LA LITERATURA

Los núcleos de sugestión mencionados, ya permanentes (maternidad, guerra, trabajo) ya efímeros (moda, sucesos contemporáneos), pueden parecer a los ojos de todos naturales o lógicos. ¿Pero se admitirá fácilmente que la literatura, el teatro y otras manifestaciones semejantes puedan ser también fuentes inspiradoras de juguetes? Se ha dicho y probado con insistencia que el teatro ejerce sobre el pueblo profunda y extendida influencia. No es extraño entonces que haya proporcionado materiales muy adecuadamente destinados al entretenimiento infantil.

Por otra parte, la íntima trabazón de las manifestaciones folklóricas hace que, para este caso por ejemplo, los protagonistas de muchas fábulas y cuentos fantásticos, universalmente conocidos, se hayan convertido en otras tantas figuras y muñecos.

Así como géneros literarios de recia vitalidad popular, como los romances, por ejemplo, han recreado la imaginación de millones de hombres, desde la Edad Media hasta hoy, así los juguetes que representan diablillos, hadas o gnomos, también creaciones del pueblo, han suscitado el entusiasmo y excitado la fantasía de infinidad de niños por siglos y siglos en toda la superficie de la tierra.

Pocos períodos históricos hay tan interesantes y fecundos, en éste y en tantos aspectos, como el Renacimiento italiano.

Las obras dramáticas de los autores cultos, como era forzoso en la época, trataban de revivir los asuntos y las formas

greco-romanas. Junto a ellas, comenzó a cobrar vida la modalidad popular de la *commedia dell'arte*.

En estas representaciones los actores trashumantes carecían de textos y parlamentos. Sobre el cañamazo de un argumento más o menos típico, los artistas improvisaban en el escenario sus diálogos, intercalaban frases oportunas y festivas, hacían alusiones a temas contemporáneos fácilmente captables por el público y en el momento propicio, también daban tono lírico o patético a la escena con el recitado de trozos sabidos de memoria y utilizados siempre que el caso se presentaba.

Tales fábulas cómicas, estereotipadas y convencionales, exigieron también, por consecuencia, personajes de psicología y actitudes definidas, reconocibles a primera vista por sus vestimentas particulares.

Parece ya abandonada la teoría, que defendieron Stoppato y De Amicis⁶⁾, según la cual esos personajes habrían sido engendrados, a través de casi veinte siglos, por la tradición latina de las atelanas. Maccus perdió la paternidad de Polichinela.

Circunstancias propicias hicieron nacer en el seiscientos, figuras semejantes a las que poblaron los primitivos escenarios latinos. Se cree hoy que las primeras no son frutos tardíos de las segundas. La misma comedia clásica humanista, asimiló ya el elemento popular, en los trajes como en los sentimientos, en la forma y en el espíritu.

El caso particular de Arlequín, por ejemplo, es aleccionante. Nació, según lo demuestra Sanesi⁷⁾ de la superposición de dos corrientes folklóricas de leyendas. La primera, relativa a Hernequin, conde de Boulogne, cuya vida guerrera e inquieta fué deformada por la tradición. La segunda, referente a la *mesnie furieuse*, diabólica cabalgata que se decía pasaba galopando entre las nubes en medio de tormentas y tempestades.⁸⁾

6) L. STOPPATO: *La commedia popolare italiana*.

V. DE AMICIS: *La commedia popolare latina e la commedia dell'arte*. (Cfr. SANESI, pág. 435 y sigs.)

7) IRENEO SANESI: *La commedia*, pág. 434 y sigs.

8) Cfr. *Folklore y costumbres de España*, dirig. FRANCISCO CARRERAS y CANDI: *Mitología ibérica*, por CONSTANTINO CABAL, pág. 199 y sigs.

El pueblo asoció ambos datos y se dijo que la *mesnie furieuse* estaba formada de *hermequins*, es decir, de verdaderos demonios. No faltaron actores que, disfrazados de diablos, remedaran en el escenario las hazañas atribuídas a los que se llamó más tarde *harlequins* por corrupción fonética.

Finalmente, un actor italiano, Alberto Ganassa lo consagró definitivamente en las tablas y lo llamó, italianizando el nombre, *Arlecchino*.

Por su parte Pantaleón, el viejo libidinoso y avaro, que viste su toga doctoral y su traje guarnecido de botones, recibe su nombre del mote adjudicado a los venecianos por la frecuente invocación a San Pantaleone, su patrono.

Polichinela, a su turno, el indiscreto charlatán, el cínico y fatuo amante, deriva su apelativo de Pablo Pinela, su creador.

Se explica la aparición de estos personajes, sus nombres y caracteres, por causas contemporáneas a su auge. Sus predecesores latinos, si bien pueden estudiarse como antecedente erudito, no han conservado, a través de toda la Edad Media, fuerza vital suficiente como para engendrar de pronto tan fornidos retoños. Las representaciones de la *commedia dell'arte* los popularizaron y se hicieron tan famosos que nos resultan familiares aun en nuestros días. ¿Quién no reconoce a Pierrot y a Colombina, tanto en su indumentaria como en su carácter?

Si recordáramos el éxito primero de ese teatro, veríamos surgir del seno de nuestra evocación el bullente interés popular estallando en torno del escenario improvisado, y desgranándose luego en las mil pintorescas chispas de la conversación propia de los mercados, tabernas y corros callejeros. Los pilluelos vivirían encandilados por tantos destellos de gracia, de movimiento y de color. Alguien, para halagarlos y robustecer su bolsa a costa de su capricho, habrá fabricado pequeñas reproducciones de esos héroes de las tablas que se alzaban con el "cetro de la monarquía cómica".

Entonces, como siempre, los juguetes serían la antena que capta las vibraciones del alma colectiva. Los variados muñequitos que con indumentaria de Arlequines y Pierrots salieron a correr el mundo en manos de los niños, prueban la

acogida cordial y la resonancia afectiva que tuvo en el pueblo la *commedia dell'arte*. De no ser así, los hombres no hubieran pensado en hacer de sus personajes juguetes para sus hijos.

EL CINEMATÓGRAFO, FUENTE INSPIRADORA

El rasgo relevante de la civilización occidental de hoy, por lo que se puede comprobar y presentir desde el modesto mirador personal, es la actividad, el ansia frenética de realizar lo máximo en tiempo mínimo. Este deslizamiento veloz por la superficie de la vida, engendra lógicamente futilidad de pensamiento y el falso concepto de que carece de valor lo que no se manifiesta como material resultado de un esfuerzo que a la par conquiste un *record*.

La acción ha pasado a ocupar el primer rango en la tabla de valores del hombre medio, con desmedro de la reflexión reposada y del sentimiento lírico; tal como la velocidad fantástica de la lancha mecánica, excluye por eso mismo el buceo investigador y la contemplación emocionada.

Hasta el arte parece haber perdido en buena medida su condición de actividad desinteresada que Kant consideraba como esencial. Tal género de vida en la mayoría de los pobladores de grandes ciudades, que constituyen también la mayoría total, no da lugar a la lectura hecha con ahinco y con pausa. Se busca algo que elimine la descripción puramente literaria, que reduzca los procesos psicológicos a pocos rasgos escuetos, que libere hasta del esfuerzo de festonear el relato con adornos de imaginación.

El cinematógrafo colmó estos anhelos y cumplió con creces ese ideal. El público de nuestros días, ebrio de acción, valora la afinidad que hay entre su temperamento y esa manifestación artística que sabe interpretar. Con sus prodigiosos recursos técnicos, el cine siempre supera, mediante su propia interpretación, la más fabulosa fantasía de cualquier lector.

Una vida subyugante, un acontecimiento o período histórico, se esquematiza en pocas imágenes no siempre verídicas y leales; pero esto basta como fuente de información, para el precario caudal intelectual del hombre medio. Y por eso

se siente a sus anchas en su butaca. Sea esto dicho, desde luego, no para mengua del cinematógrafo, síntesis de arte y orgullo de la técnica moderna. Se trata, no de lo reproducido en la pantalla, sino de la actitud espiritual de quienes asisten al espectáculo.

Ese mismo ritmo acelerado y fatigoso de la vida presente, incita a exprimir hasta su último jugo al fruto escaso de unas horas libres. Distraerse, deja de ser un lujo, para convertirse en una necesidad, casi biológica. Sobre todo distracción sin problemas intelectuales a su zaga, ni escozores prolongados en la sensibilidad. Una película favorece esa evasión del ambiente que cerca y ahoga. Es como un opio inofensivo y digno que nos lleva por mundos supuestos, nos libra de las garras asfixiantes de lo diario, vulgar y obligatorio.

Las producciones cinematográficas que llegan al más alto grado de adecuación con ese objeto; aquellas donde se logra una estilización de los caracteres mencionados, vale decir: predominio de la acción, clima amable y festivo, excelencia artística, brevedad propicia para intercalar en cualquier momento del día esa inyección de serenidad y optimismo, son los “dibujos animados”.

Vivimos en la era de las sinfonías tontas, asistimos al siglo del Ratón Mickey.

Guardando la relación, nos parece que este tiempo, en que el arte de Walt Disney es recién nacido, podría parangonarse, desde el punto de vista de nuestro tema, con aquellos días que conocieron la modesta infancia de la *comedia dell'arte*. La adhesión y la simpatía populares, por motivos sociales y psicológicos muy diversos, pero con seguro intinto, han acogido ambas tentativas. Frívolas y posiblemente pasajeras, son índice de la época y enderezadas a colmar una inquietud colectiva.

Por tales razones, los dibujos animados de hoy como la farsa improvisada del Renacimiento, han sido rico venero de juguetes infantiles. En ambos, pero con mayor perfección en los primeros, alienta un factor decisivo de popularidad y simpatía. El mismo factor que decide su aptitud para sugerir juegos, muñecos y fantoches: su fuerza cómica.

Lo cómico de sus gestos y situaciones, es más fácilmente perceptible que la comicidad encerrada en los caracteres que

un autor describa. En este caso, se requiere más fineza espiritual para captarla, más cultura para interpretar las alusiones y las ironías.

Otra nueva razón que explica el reinado del cine, sucesor de la novela, así como ésta, por otros motivos (algunos semejantes), reemplazó a la venerable epopeya.

Pues bien; los dibujos animados son por esencia y en alto grado, cómicos. Ni los pequeños ni los mayores, pueden permanecer impassibles ante una escena animada por el Pato Donald, el Ratón Mickey, el Perro Pluto, Spagueti y tantos otros astros.

Esa es la razón fundamental de que sean utilizados como modelos de juguetes. Por lo tanto, vale la pena detenerse en la averiguación simple y rápida de por qué provocan nuestra risa.

BERGSON Y WALT DISNEY

Los protagonistas de las *sinfonías tontas*, ya sean representantes de todas las especies de la fauna, ya y con mayor razón, hombres y mujeres más o menos caricaturescos, tienen actitudes, gestos, comportamiento esencialmente humanos. Primera condición para ser cómicos. De esto se podría decir, remedando a Terencio, que nada de lo que es humano es extraño a la risa. Y es más: el hombre sólo ríe del hombre o de lo que se asemeja a él.

El alarde artístico de los dibujantes, consiste precisamente en hacer que las siluetas y expresiones al parecer más inadaptables (toros, cerdos, ratas) adquieran rasgos antropomórficos, además de cierto aire muy de personas. Es curioso observar cómo el mono, por ejemplo, que ya por naturaleza tendría logrado ese propósito, no ha sido elegido para figurar en primer plano en el elenco. Su mismo éxito tradicional en circos y zoológicos lo habría desmonetizado y dejaría, por otra parte, muy exiguo campo a la habilidad del artista, autor de los dibujos.

El punto de partida psicológico, debe ser siempre una especie de intelectualización de nuestro yo, que lo haga insensible a cualquier reclamo sentimental. La emoción mata la risa. Nos divierten las travesuras de unos ositos en el Polo; pero

cuando el cazador mata al retoño, y la osa se desespera, a pesar de sus muecas grotescas sentimos congoja en el corazón.

En cambio los golpazos succulentos, las peripecias habituales, nos regocijan precisamente en la medida en que nos dejan insensibles.

Con sólo remedar nuestra vida, los fantoches cinescos no nos moverían a risa. Es que uno ve sustituida la flexibilidad, la fluencia constante del espíritu por una cierta rigidez mecánica, que hace pensar en la acción de un resorte oculto. Los saltos, los golpes, el mismo andar anguloso y cortado, al tiempo que imitan nuestras actitudes, las mecanizan grotescamente.

Esta impresión de lo mecánico incrustado en seres que aparentan contextura humana, es la fuente secreta de nuestro reír.

El mismo proceso se advierte hasta en los personajes más insospechados: ya se trate de la llamita de una vela que tiembla como un niño; ya de una luna menguante que se arropa con mantos de nubes, como viejo friolento y temblón; ya de olas transformadas en manos para jugar con barquichuelos. Hasta la misma Naturaleza adapta su majestad a detalles de nuestra civilización, por ejemplo, cuando la Luna desconecta sus hilos eléctricos y los entrega al Sol, su diurno sustituto. Otro recurso de efecto seguro es hacer concentrar nuestra atención en una tarea seria o en el aspecto moral de un protagonista, e interrumpirla de pronto con un incidente prosaicamente físico. El Pato sermonea a sus ayudantes, y de pronto se sienta en un cactus; o el tenor interrumpe su "aria" con estornudo irreprimible.

A veces la persona (o lo que a ella se asemeja), da en su totalidad la impresión de una cosa: así el Ratón que rebota y rueda desde lo alto de un techo, como pelota de goma, o el perro que vuela por los aires como un cohete.

No sólo en los gestos y actitudes, sino hasta en los hechos y acontecimientos, se produce este doble proceso: humanización inicial, mecanización inmediata.

Pero tratándose de las situaciones cómicas, ya se apela a otros procedimientos, por ejemplo, la repetición, que evoca el salto obstinado del muñeco de resorte al que se encierra en su caja. Así ocurre en un film animado por el Ratón Mickey, en que éste debe limpiar el descomunal reloj de una torre,

compuesto por figuras que salen sucesivamente a golpear la campana. El desconocimiento del mecanismo hace que una y otra vez, con leves variantes, Mickey y Pluto reciban el golpe en lugar de la campana.

El mecanismo interno de los teatros de títeres, se aplica con generosidad. Se trata siempre de que alguien sea movido, con prescindencia de su voluntad, como por acción de hilos imperativos que manos escondidas manejaran.

Por último, la sucesión *in crescendo* de situaciones cada vez más complicadas, que nacen de un insignificante hecho inicial, es la veta explotada en más de una película, después de haber proporcionado material a tanta comedia famosa.

Si agrupamos bajo rótulos generales los secretos resortes de las situaciones reideras, se podrían enumerar, además de la repetición, ya mencionada, la inversión y la interferencia. ¡Cuántas veces, toda una trama urdida para burlarse de alguien, se invierte y tiende sus redes al propio inventor!

Los casos de interferencia de series, que vienen desde la aparición de los “graciosos”, “bobos”, “fools” y criados de la escena europea, se producen cuando una situación desarrollada entre los personajes principales, se reproduce, como por reflejo, en los secundarios.

Los patitos, cachorros, polluelos y pichones, tienden a cumplir, dentro de su órbita, las memorables hazañas y heroicos hechos de sus inquietos progenitores.

Cualquiera sea la forma o la modalidad, siempre retornamos al punto de partida: mecanización de los gestos, movimientos y sucesos, previamente impregnados de humanidad.

Tal interpretación de lo cómico en los dibujos animados, sigue de cerca, como se habrá advertido, la sutil y profunda teoría de Henri Bergson ⁹⁾. De haber existido con la vitalidad actual cuando se gestaba *Le rire*, hubieran constituido una fuente inagotable de ejemplos y aplicaciones de la idea nuclear. De cualquier modo, hoy, a la inversa, prueban con su propio éxito y su adecuación casi perfecta al pensamiento inspirador de aquel ensayo, la honda y fecunda verdad de la tesis bergsoniana.

Las mismas explicaciones recién esquematizadas, que po-

9) HENRI BERGSON: *Le rire*, especialmente cap. I.

drían parecer una larga digresión, son perfectamente aplicables a nuestro tema. Ellas nos dicen por qué los Patos, Ratonnes, Chanchitos y sus congéneres han irrumpido victoriosamente en las jugueterías contemporáneas, y nos orientan también sobre cuál puede ser la razón medular de lo gracioso que nos resultan otros muñecos contruídos según idénticos principios.

R E S U M E N

Si nos detenemos por acaso ante los juguetes como alguna vez junto a flores insignificantes del campo; si los examinamos con interés y nos encariñamos con ellos al punto de averiguar cuáles son las fuentes que los hacen nacer, haremos sin duda, descubrimientos sorprendentes.

No sólo comprobaremos que ellos integran en primer plano la tabla de valores del niño, y que en el seno de sus cuerpos de madera y de trapo se hallan las semillas de las más nobles actividades del futuro hombre. Son frutos del juego, el trabajo y el arte.

En ciertos juguetes distinguimos remotas vislumbres de costumbres históricas o de prácticas mágicas que han perdido su contenido ritual.

Sabremos que otros son expresión de hondas y eternas modalidades del espíritu y que por eso siempre han existido muñecas, soldaditos y herramientas minúsculas; junto a ellas, a la inversa, abundan los de índole ocasional y pasajera, que los mayores hacen llegar al mundo infantil, inspirándose en cosas, personajes o hechos que impregnan la atención de una sociedad determinada. Por la misma razón, aunque opongamos nuestra incredulidad en el primer momento, deberemos aceptar que el teatro, la novela y las leyendas, cuando han tenido verdadera resonancia popular, han inspirado muchos juguetes por siglos y siglos. Así han saltado graciosamente desde el tablado de la farsa los típicos muñecos que engendró la retozona inquietud del Renacimiento.

Tal como en nuestros días, cuando la sensibilidad contemporánea se siente interpretada en la pantalla, vemos triunfar los juguetes que fomentan la ilusión de poder asir entre las manos la realidad fugitiva y obsesionante de los héroes cinescos.

Un examen algo más sutil nos llevará a la conclusión de que el éxito de unos y otros reside en el arte con que saben poner en juego los más íntimos resortes de nuestra risa. Su fuerza cómica es el secreto de su vitalidad. Por eso todo niño los adora, por eso se fabrican juguetes vaciados en esos moldes.

Las mismas historietas ilustradas que se han hecho un huequito hasta en las serias columnas de los más sesudos periódicos, no son sino una adaptación casera, cotidiana y dosificada de las figuras cinematográficas.

Y por fin, siempre tendremos oportunidad de refirmar lo dicho: los juguetes, en su aparente insignificancia pueden encerrar, sutilizada, la esencia espiritual de la civilización que los hace nacer.

Augusto Raúl CORTÁZAR