

## El muñeco a través del tiempo

El muñeco, como objeto, es universal y a la vez, un artefacto socialmente situado que porta la huella de su procedencia y de su identidad cultural. En su versión contemporánea y occidental, el muñeco es un juguete que representa figuras humanas, por lo general de bebés, niñas y niños.

Los usos que los diversos grupos humanos han dado a los muñecos, los materiales utilizados para su elaboración y las innumerables transformaciones de su forma y apariencia a través del tiempo, dan cuenta de su diversidad, persistencia y versatilidad. Por ser artefactos que reflejan la impronta de su tiempo, los muñecos, desde siempre, han sido portadores de estéticas asociadas a las desigualdades de género, raza, etnia y clase social, entre otras.

Figuras semejantes a muñecos encontradas en yacimientos arqueológicos de civilizaciones remotas, entre ellas la egipcia, o propias de culturas tradicionales actuales, como las del vudú antillano, no son en sí objetos lúdicos, sino elementos sagrados o mágicos de uso religioso o ritual. Algunos hallazgos antropológicos indican que las figuras femeninas que representan deidades han sido más frecuentes que las masculinas. Es recién en el período paleolítico, cuando distintos pueblos comenzaron a crear figuras masculinas. Las muñecas y muñecos no formaron parte del mundo infantil sino hasta miles de años después.

La muñeca moderna surge en varios países europeos hacia los siglos XVII y XVIII. Su principal función es el juego y posteriormente el coleccionismo. Se desprende de su significado ritual y religioso, aunque no necesariamente de su potencialidad como fetiche. Su fabricación, asociada a la producción y el consumo capitalistas, adquiere gran impulso en el siglo XIX, cuando disminuye o pierde su carácter artesanal y comienza a producirse a escala industrial como mercancía orientada al consumo. Este desarrollo es liderado, en permanente competencia, por Francia y Alemania a los que más tarde se suma Inglaterra.

Desde entonces, en los países más desarrollados, se extiende la expectativa media de vida como resultado de mejoras en la agricultura y el desarrollo de la medicina y la higiene. La educación se amplía y cambian las funciones de la familia. Aumenta la probabilidad que el niño sobreviva y crezca y surge la niñez en su versión moderna. Los niños dejan de ser



Exposición  
**"Una vida  
con muñecos"**

Participan Carlos Lista, Elizabeth Burba, Marcelo Nusenovich y Cristian Tula.

Del **5 de julio**  
al 25 de agosto

Sala de Exposiciones Ernesto Farina  
Universidad Provincial de Córdoba  
Avenida Pablo Ricchieri 1955,  
Ciudad de las Artes. Córdoba.

considerados como adultos pequeños o en potencia y aparece la infancia como período inicial de la vida sometido a la protección y el control de los mayores. En el mundo burgués las principales actividades de los niños serán el juego y el aprendizaje escolar. Esto es así, al menos, en las clases más acomodadas y se mantiene como ideal para la educación y el aprendizaje de los sectores menos pudientes.

En este contexto, el juego con muñecas ha sido uno de los objetos privilegiados en el proceso de socialización infantil de las niñas y una actividad reprobada o prohibida para los varones. En tal sentido, el juego con muñecos, pautado por los adultos, constituye un dispositivo fundamental para la construcción dicotómica del género y un instrumento eficiente de reproducción y aprendizaje de roles asignados a la mujer (como la maternidad, el cuidado de los hijos y las diversas tareas domésticas) y con ello de la identidad femenina tradicional.

En el siglo XX, EE.UU. ingresa en el mundo del juguete y mucho más recientemente, China. En 1959 aparece la muñeca Barbie y en 1961 su novio Ken Carson. Con aspecto de mujer veinteañera, Barbie es muy versátil en su apariencia y en los oficios que ejerce y constituye la muñeca más vendida y famosa del mundo, un auténtico fenómeno de publicidad y marketing.

Desde mediados del siglo pasado hasta el presente se alcanza una gran sofisticación en la producción de los muñecos, en particular por la utilización de nuevos materiales y el avance tecnológico. La madera, la cerámica, la cera y el celuloide ceden frente a los materiales plásticos y sintéticos. Muchos muñecos se sexualizan y adquieren genitalidad. Si bien en 1880 Thomas Alba Edison inventa la muñeca que habla, sus equivalentes contemporáneos adquieren mayor autonomía de movimientos y acciones, a lo cual la robótica suma posibilidades inimaginables hasta hace poco tiempo atrás.

### **Entre lo lúdico y lo inquietante**

Max Von Boehn, historiador de la moda, adjudica el carácter sagrado que se suele asignar a los muñecos, a la actitud observable en los niños de creerlos vivos, de animarlos y personificarlos.

Se puede conjeturar que la creación de objetos con apariencia humana tiene raíz en la aspiración arcaica de los seres humanos de dar vida a objetos inanimados y de este modo ejercer el poder, que ellos mismos atribuyen a las deidades.

Si por un lado, los muñecos generan empatía y son asociados a lo lúdico y al tiempo de juego, muchas de estas réplicas antropomórficas -desde los autómatas del siglo XVIII, hasta los robots y animaciones en 3D contemporáneos- pueden despertar emociones de rechazo,

miedo o repulsión y ubicar al observador en el incómodo territorio de lo inquietante, como lo expresa Masahiro Mori, de lo ominoso y siniestro aunque familiar, para usar palabras de Sigmund Freud.

Aunque con el tiempo, en la cultura occidental, los muñecos se desacralizan y se transforman en objetos lúdicos, conservaron, de manera latente, significados mágicos y la posibilidad de ser utilizados como fetiches, esto es como objetos a los que se atribuyen poderes y a los que se rinde culto y adora, muchas veces en secreto.

En estos profundos rasgos psicológicos quizá resida la supervivencia del muñeco como objeto cultural a través del tiempo, así como el afecto y apego que niños y adultos manifiestan hacia sus propios muñecos y la atracción que estos ejercen como objetos de colección o acumulación.

Sin embargo, las reacciones de niños y adultos ante los muñecos suelen combinar distintos grados de ambivalencia y dualidad, de fascinación y rechazo. ¿Por qué esto es así?, ¿por qué algunos muñecos nos atemorizan e inquietan mientras que otros nos atraen y despiertan en nosotros emociones de comodidad y deleite?

Masahiro Mori investigó sobre las respuestas emocionales de los humanos a entidades no humanas, incluyendo robots, y concluyó que cuando las réplicas antropomórficas se acercan en exceso a la apariencia y el comportamiento de un ser humano, es decir cuando se vuelven muy “reales”, la empatía hacia ese objeto tiende a disminuir hasta un punto en el que la respuesta se vuelve de rechazo y repugnancia. A esta reacción repulsiva de una entidad totalmente humana hacia un androide “casi humano” la denomina “valle inquietante”, un pico descendente en las emociones hacia la negatividad, en el cual la empatía inicial desaparece. Esta reacción ante el objeto creado se basa en profundos mecanismos psicológicos que tendrían que ver con la sensación de fragilidad de nuestra vida y el temor a la inevitabilidad de la propia muerte.

El muñeco androide (o su versión femenina la genoide), como entidad que se asemeja al humano en apariencia, comportamiento, capacidad intelectual y aún iniciativa, tiene diversos significados culturales. En occidente, probablemente como consecuencia del proceso de cristianización, el significado de estas entidades es ambiguo. El cine y la literatura los representa como creaciones de inventores sabios, como criaturas que suelen adquirir rasgos y comportamientos monstruosos y perversos y rebelarse contra su creador. Esta reacción opera como castigo a la soberbia o arrogancia humana que desafía los límites a la acción establecidos por la divinidad (*hubris*). Dejan como moraleja que los seres humanos no deben atribuirse el poder de los dioses. Distinto es el significado que los robots

y otros muñecos androides tienen en otras culturas, como la japonesa, que incentiva su creación y se muestra mucho más abierta a su aceptación.

En el complejo universo de interacción que los humanos mantenemos con los muñecos y otros artefactos similares se entrecruzan la empatía con el rechazo, la alegría con la inquietud, la identificación con la alienación, la ternura con el miedo, la ingenuidad con la perversión y el juego con la angustia existencial. Una delgada línea separa las emociones opuestas que nos despiertan nuestras propias creaciones, que con frecuencia se combinan de múltiples maneras.

En el singular mundo que habitan los muñecos y en la aparente simplicidad de los juegos infantiles conviven las risas próximas de los niños con el silencio distante y la misteriosa opacidad de la existencia humana.

Carlos Lista

Córdoba, 10 de junio de 2017