

JUGUETES RABIOSOS Y DESOBEDIENTES

ANÁLISIS DE LA RELACIÓN ENTRE LA LÚDICA, EL DISEÑO Y LAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS DE PRINCIPIO DE SIGLO XX.

D.I. Mariana Sarachini
UBA. FADU. CEPRODIDE (Centro de Producción, diseño y desarrollo)
GADU (Género Arquitectura y Urbanismo)
marianasarachini@gmail.com

Cita: Mariana Sarachini JUGUETES RABIOSOS Y DESOBEDIENTES ANÁLISIS DE LA RELACIÓN ENTRE LA LÚDICA, EL DISEÑO Y LAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS DE PRINCIPIO DE SIGLO XX.. Lúdicamente, Vol. 11, N°23, Año 2023. Octubre 2022- Abril 2023, Buenos Aires (ISSN 2250-723x). Este texto fue recibido el 01 marzo 2022 y aceptado para su publicación el 01 de abril de 2022.

"Unos niños pueden transformar una silla en una diligencia, otros ordenarlos meticulosamente como si estuviesen en un museo; pero los hay que siguiendo una primera tendencia metafísica pretenden encontrar su alma y con este fin les dan vueltas, los golpean y rompen; pero

¿dónde está el alma? Ahí es donde empieza el estupor y la tristeza"

Charles Baudelaire

Resumen

El presente artículo busca realizar una pesquisa sobre la relación existente entre producción de discurso, comunicación formal y representación de las producciones artísticas y/o comerciales -en algunos casos- destinadas al mundo infantil por parte de distintos movimientos de vanguardias artísticas de principios de siglo XX.

Se busca indagar algunas de las ideas teóricas fundacionales que caracterizaron a estos movimientos históricos de vanguardia como su relación con la praxis vital, la ruptura de la mimesis, la autonomía del arte y la construcción de cambios de recepción en el espectador, interpretarlas y hacerlas dialogar con las producciones de juguetes y objetos lúdico pedagógicos que fueron llevados a cabo por aquellos artistas de vanguardia. Particularmente se explorarán y analizarán los movimientos Dadaísta de la mano Sophie Taeüber, del Futurismo italiano con Fortunato Depero y finalmente el funcionalismo de Bauhaus con Alma Siedhoff-Buscher.

El fin es hacer una indagación sobre algunas representaciones de juguetes y artefactos lúdicos producidos por los movimientos de vanguardias más representativos a fin de determinar la

existencia de correlatos tanto en formas como en discursos o posibles correspondencias del pasado con nuestra cultura lúdica presente.

Palabras clave: juguetes y artefactos lúdicos - vanguardias artísticas - manifiestos de vanguardia - juguetes de artistas y diseñadores - infancia y cultura

Abstract

This article aims to present a research about the relationship between discourse production, formal communication and the representation of artistic and/or commercial productions -in some cases- destined to children by different artistic avant-garde movements of the early 20th century. It aims to investigate some of the foundational theoretical ideas that characterized these avant-garde historical movements such as their relationship with vital praxis, the rupture of mimesis, the autonomy of art and the construction of changes in the reception stage, interpret them and make them dialogue with the production of toys and educational playful objects that were carried out by those avant-garde artists. In particular, the Dadaist movements led by Sophie Taeuber, Italian Futurism with Fortunato Depero and finally the Bauhaus functionalism with Alma Siedhoff-Buscher will be explored and analyzed. The objective is to investigate some representations of toys and ludic artifacts produced by the most representative avant-garde movements in order to determine the existence of correlates both in forms and in discourses or possible correspondences from the past with our present ludic culture.

Keywords: toys and recreational devices - artistic avant-garde - avant-garde manifestos - artists and designers' toys - childhood and culture

Introducción

El juego -como práctica inherente y vital de la infancia- y los juguetes poseen un incuestionable protagonismo en la formación de las personas y están vinculados a la historia de la humanidad como reflejo de las sociedades y de la cultura de cada época en particular. El mundo de los juguetes y más específicamente en su relación con el juego, el aprendizaje y la infancia, ha tenido relevancia en el ámbito de la educación formal de la pedagogía moderna desde Fröebel¹ en adelante, sin embargo no ha ocupado enorme atención como objeto de estudio dentro del campo del diseño industrial, tal vez por el sentido común que se les atribuye.

A partir de principios del siglo XX los artistas de las vanguardias históricas comienzan a mostrar una gran fascinación por el universo objetual y simbólico de la infancia y su inherente praxis vital. Por aquel entonces, el arte debía emanciparse del elitismo aurático al cual estaba sometido y sumergirse en la pulsión de la experimentación creativa y lúdica propia del universo infantil.

¹ Fierdrich röebel fue un arquitecto que a mediados del siglo XIX difundió su modelo de *Kindergarten* (Jardín de Infancia), enfatizó la importancia de la vida común en el desarrollo infantil y contribuyó a la renovación educacional de la pedagogía moderna considerando clave la función didáctica del "juego libre" como forma típica que tiene la vida en la infancia y por tanto el juguete. Elaboró para su *Kinderfarten* una serie de juguetes llamados *dones* que incluían pelotas, bloques de construcción, papeles coloreados para doblar y cortar, tabletas coloreadas para diseños. Las actividades en Kindergarten incluían cantar, bailar, jardinería, jugar y autodirigirse a través de estos dones que buscaban potenciar el desarrollo espontáneo del niño hacia actividades creativas, artísticas y arquitectónicas.



Un ejemplo claro nos es proporcionado en "Meditaciones sobre un caballo de juguete" en el cual Gombrich analiza los procesos psicológicos por los cuales un niño representa un caballo con un palo de escoba, y trazando un paralelo con el procesos creativo del artista, nos muestra como la sustitución del objeto no se consigue a través de la mimesis sino a través de la similitud funcional del referente. Este hecho evidencia de forma tácita, unas de las principales pulsiones manifiestas de los artistas de vanguardia, que el arte y el juego están estrechamente unidos.

Las vanguardias y el mundo infantil

A fines del siglo XIX comenzó a producirse una evolución en la apreciación de la infancia -y los derechos de la misma- en la sociedad. Los vanguardistas por entonces, que consideraban a la cultura occidental en franca decadencia, encontraron en el arte primitivo y el arte infantil no solo fuentes puras y originarias donde buscar nuevos elementos, estilos y símbolos para renovar el arte sino que, en este acercamiento subyace la intención de introducir los cambios en la sociedad desde sus raíces y así los niños llegarían a ser precursores de las nuevas ideas de cambio.

Los artistas de vanguardia querían desprenderse de los prejuicios y las normas de la sociedad para revestirse de espontaneidad, libertad e imaginación creadora. La visión infantil les abriría nuevos caminos de inédita expresión lúdica, candor y subjetivismo donde predominaba la imagen conceptual sobre lo visual, el esquematismo geométrico, el valor simbólico de los signos, la impronta gestual, la proporciones afectivas y la exageración de partes gestuales, la acción lúdica y plástica.

Los artistas de vanguardia se apropiaron de las ideas renovadoras de los movimientos pedagógicos -que habían empezado a aparecer a mediados del siglo XIX con Fiedrich Fröebel y continuaba a comienzos del siglo XX con María Montessori, entre otros- y comenzaron a inducir la apreciación del arte y la belleza en los niños creando objetos atractivos y funcionales a sus ideales de cambio. Por estos motivos, durante estos años el arte y la pedagogía comenzaron a transcurrir por caminos paralelos, padeciendo a menudo contradicciones semejantes aunque compartiendo frecuentemente el mismo destino.

El Futurismo italiano, que pasó en sus principios, de la colaboración con el régimen de Mussolini al desencuentro en el final de su movimiento, o los artistas de vanguardia rusos, asociados a la revolución bolchevique y luego en muchos casos acosados; o inclusive la Bauhaus, primero aplaudida y más tarde perseguida por régimen que le dio destino original y fin. Entre unos y otros, surgieron múltiples iniciativas destinadas a pensar en los niños en prospectiva a convertirse en los hombre y mujeres del siglo XX.

Había una dedicación por parte de estos artistas al mundo infantil que puede comprobarse en muchas de sus obras así como también en la creación de marionetas, escenarios en miniatura, muebles, libros, juegos y muñecos de circo que estaban muy de moda en la época. Los resultados del esfuerzo por integrar arte y educación fueron numerosos. Muchas piezas lúdicas no tuvieron más pretensión que ser creados para el disfrute de familiares y amigos por ejemplo las marionetas expresionistas y dramáticas de Paul Klee o el caballito de madera de Pablo Picasso, confeccionado con una vieja mesa de tv para su nieto Bernard. Sin embargo, Sophie Taeuber y Fortunato Depero, Joaquín Torres-García, Marcel Duchamps, Alexander Calder y su circo en miniatura de alambre, Giacomo Balla, Luigi



Veronesi, El Lissitzky², Joan Miró, Ladislav Sutnar, Alma Siedhoff-Buscher fueron algunos de los que más representaron este vínculo y compromiso con la infancia en su intento de acercar el arte a la vida cotidiana y transformar la sociedad desde sus raíces.

Peter Bürger confirma lo mencionado anteriormente: "los vanguardistas no se oponen al esteticismo creando obras de gran relevancia social, sino mediante el principio de la superación del arte en la praxis vital" (Bürger, 1997. p 106)

DADA en las marionetas de Sophie Taeüber

El dadaísmo nació de la rebelión de los jóvenes en contra de los valores, tradiciones y costumbres de sociedad moderna que la creían llena de rancios y vetustos convencionalismos vacíos de contenido. Se mantuvieron en el ámbito de una violenta negación intelectual incurriendo contra los falsos mitos de la razón positivista, hasta las últimas consecuencias, con una actitud de furiosa protesta. Afirma De Micheli: "el irracionalismo psicológico y metafísico del que brota el expresionismo, en el dadaísmo se convierte en eje metódico de un nihilismo sin parangón" (Micheli, 1999, p134). Los dadaístas no rechazaban solamente un determinado procedimiento artístico, sino el arte de su época en su totalidad, la institución del arte tal y como se había formado, de hecho no reconocían ninguna teoría. Fueron contestatarios e insurgentes al status academicista de fines mercantilistas. Ellos pretendían mirar el mundo con ojos nuevos, reconsiderar desde una autocrítica visceral y tajante las nociones que se les habían impuesto. "No quiero ni quisiera saber si antes de mí hubo otros hombres" era el lema *Decartesiano* de sus publicaciones. Su voluntad de destrucción radical de cánones de belleza, lógica y pensamiento moderno -incluso en contra de sus contemporáneos artistas de vanguardia- los lleva a la búsqueda desenfrenada de libertad del individuo, a la espontaneidad y casual, la anarquía del caos y la imperfección. Los Dada persiguen el *gesto* más que la obra y encuentran en el *escándalo* y la *provocación* su instrumento para expresarse en un intento exasperado de soldar la fractura entre arte y vida. El carácter destructivo de los niños,

Lo accidental, lo imprevisible lo que provoca sorpresa y exaltación, lo espontáneo, imperfecto y caótico es lo que toma el dadaísmo de su acercamiento al mundo de la infancia. El azar y el juego estaban presentes en el dadaísmo desde la elección misma de su nombre: DADA y su acción plástica se convirtió en una actividad lúdica liberadora de toda atadura y del sometimiento a toda norma preestablecida. Sobre esta línea también se articula el surrealismo para quienes la cosa más seria que se podía hacer era jugar como forma metódica e instrumento de profundización cognitiva y creativa para poder pasar al inconsciente y escapar de la lógica de las normas establecidas de la moral y la razón.

Las imágenes a continuación (figura 1 y 2) exponen el singular y caprichoso elenco de la obra *El Rey ciervo*³ donde se pueden observar la serie de marionetas diseñadas y confeccionadas por la artista dada Sophie Taeüber a partir de formas geométricas básicas

² El Lissitzky publicó en 1922 un libro educativo para niños *Historia de dos cuadrados* donde se animaba a los niños a construir -o reconstruir- a través de formas geométricas el libro donde el texto, con un amplio enfoque y diseño tipográfico, se encontraba integrado a la imagen.

³ *Re Cervo*, un cuento de hadas de Carlo Gozzi publicado en 1762 sobre la búsqueda de la esposa del rey Deramo. La obra fue adaptada para la exposición *Werkbünd* (1918) por los autores René Morax y Werner Wolff resultando una parodia del psicoanálisis de Sigmund Freud.

como cilindros, conos y esperas que distinguen, en contraste con las figuras basadas en gran medida en proporciones humanas, por la forma en que el cuerpo y la ropa forman un conjunto unificado. Pueden verse en la totalidad de las formas confeccionadas -inclusive las que conservan forma atropomórfica- cómo se manifiesta la ruptura de la mimesis en su conjunto, cómo en las expresiones de esos rostros subyace la impronta del *gesto* dadísta expuesta en su manifiesto: "nosotros (...) preparamos el gran espectáculo del desastre, el incendio, la descomposición (...) destruyo los cajones del cerebro y de la organización social: desmoralizar por doquier y restablecer la rueda fecunda de un circo universal en las potencias reales y en la fantasía individual (...) odio la crasa objetividad y la armonía." (De Micheli, 1999, p.136)



Figura 1: Marionetas diseñados por Sophie Taeüber para la obra El Rey Ciervo de Carlo Gozzi

Fuente: <https://www.eguide.ch/en/> relevamiento propio de la página del Museum für gestaltum Zurich



Figura 2 (superior): Fotografía de la escenografía y personajes de la obra *El Rey Ciervo*
(inferiores): detalle de dos de los personajes de la obra diseñados por Sophie Taeuber

Fuente: <https://www.eguide.ch/en/> relevamiento propio de la página del Museum für gestaltum Zurich

Claramente, los rostros de esas marionetas *gritan* con sus formas y colores, contra el control de la moral y de la lógica que les ha impuesto la impasibilidad de la burguesía. Estas representaciones revelan el deseo dadaísta de la abolición de la arqueología, los profetas, las jerarquías y *rugen su expresión de libertad, como aullido y encuentro de todos los*

contrarios, de todo motivo grotesco y toda incoherencia. El manifiesto dadaísta completo puede leerse en esos personajes.



Figura 3: Ilustración croquis realizado por Sophie Taeüber-Arp para la obra homónima.
Fuente: relevamiento propio tomadas de la página del Museum für gestaltum Zurich

El juguete educativo, vigorizante y beligerante del futurismo

Los artistas futuristas se acercaron al arte con un espíritu dinámico que tradujera, en expresiones plásticas, la energía virulenta de la lucha y el movimiento de la máquina. Se opusieron al academicismo ensombrecido del pasado y a la estética tradicional del buen gusto burgués y pretendían plasmar, en sus obras -con polémica violencia- el ritmo del progreso, la energía y velocidad de la industrialización y la conquista bélica del futuro. El arte futurista se caracterizó por la ruptura de la mimesis también desde el dinamismo plástico, la búsqueda de simultaneidad de la visión y de la perspectiva para dominar fragmentaciones de volúmenes, luces y sonidos con el fin de representar el movimiento automático y reconstruir un mundo que se aparte del arte tradicional. Buscaban destruir los valores "lo obtusidad de la cultura y el arte oficiales" (De Micheli, 1999, p196) y surgen como una antítesis violenta para elaborar, como aspiración a la modernidad, un nuevo lenguaje una obra de arte total que uniera vida y arte.

Comprendiendo las contradicciones políticas y sociales en las que surgió, se considera al futurismo como un torbellino de ideas y sentimientos diversos, en el que la voluntad de renovación no era ni puramente plástica ni puramente reaccionaria, sin embargo los futuristas son, de todos los artistas de vanguardia, quienes mejor asumen al juguete de forma consciente, profunda y extensiva. No lo concebían bajo la forma intuitiva, anárquica y provocativa que interpelaban los dadaístas, por poner un ejemplo, sino que aquí el juguete se convierte en núcleo y motor de sus teorías y prácticas artísticas. El manifiesto *Riconstruzione Futurista dell'Universo* (figura 4) marca el punto de partida - como primera expresión pública de interés - por parte de las vanguardias en el mundo infantil donde

incluso los artistas describían cómo debía ser el juguete futurista. La producción de juguetes debía tener un fin educativo, estaban convencidos que el arte y el juego podrían transformar la realidad social por lo tanto incurrieron en llevar esa premisa desde la educación en la infancia. Con los juguetes futuristas los niños debían acostumbrarse a reír abiertamente, a la máxima elasticidad, a desarrollar la imaginación sin límites, a poner en marcha y agilizar la sensibilidad y al valor físico, a la lucha y a la guerra.



**RICOSTRUZIONE FUTURISTA
DELL'UNIVERSO**

Leggete **LA BALZA**
GIORNALE FUTURISTA
MESSINA

Col Manifesto tecnico della Pittura futurista e colla prefazione al Catalogo dell'Esposizione futurista di Parigi (firmati Boccioni, Carrà, Russolo, Balla, Severini), col Manifesto della Scultura futurista (firmato Boccioni), col Manifesto La Pittura dei suoni rumori e odori (firmato Carrà), col volume *Pittura e scultura futuriste*, di Boccioni, e col volume *Guerrapittura*, di Carrà, il futurismo pittorico si è svolto, in 6 anni, quale superamento e solidificazione dell'impressionismo, dinamismo plastico e plasmazione dell'atmosfera, compenetrazione di piani e stati d'animo. La valutazione lirica dell'universo, mediante le Parole in libertà di Marinetti, e l'Arte dei Rumori di Russolo, si fondono col dinamismo plastico per dare l'espressione dinamica, simultanea, plastica, rumoristica della vibrazione universale.

Noi futuristi, Balla e Depero, vogliamo realizzare questa fusione totale per ricostruire l'universo rallegrandolo, cioè ricreandolo integralmente. Daremo scheletro e carne all'invisibile, all'impalpabile, all'imponderabile, all'impercettibile. Troveremo degli equivalenti astratti di tutte le forme e di tutti gli elementi dell'universo, poi li combineremo insieme, secondo i capricci della nostra ispirazione, per formare dei complessi plastici che metteremo in moto.

Balla cominciò col studiare la velocità delle automobili, ne scoprì le leggi e le linee-forze essenziali. Dopo più di 20 quadri sulla medesima ricerca, comprese che il piano unico della tela non permetteva di dare in profondità il volume dinamico della velocità. Balla sentì la necessità di costruire con fili di ferro, piani di cartone, stoffe e carte veline, ecc., il primo complesso plastico dinamico.

1. Astratto. — 2. Dinamico. Moto relativo (cinematografo) + moto assoluto. — **3. Trasparentissimo.** Per la velocità e per la volatilità del complesso plastico, che deve apparire e scomparire, leggerissimo e impalpabile. — **4. Coloratissimo e Luminosissimo** (mediante lampade interne). — **5. Autonomo**, cioè somigliante solo a sé stesso. — **6. Trasformabile. — 7. Drammatico. — 8. Volatile. — 9. Odroso. — 10. Rumoreggiante.** Rumorismo plastico simultaneo coll'espressione plastica. — **11. Scoppiante**, apparizione e scomparsa simultanee a scoppi.

Il parolibero Marinetti, al quale noi mostrammo i nostri primi complessi plastici ci disse con entusiasmo: «L'arte, prima di noi, fu ricordo, rievocazione angosciosa di un Oggetto perduto (felicità, amore, paesaggio) perciò nostalgia, statica, dolore, lontananza. Col Futurismo invece, l'arte «diventa arte-azione, cioè volontà, ottimismo, aggressione, possesso, penetrazione, gioia, realtà bruta tale nell'arte (Es.: onomatopée. — Es.: intonarumori = motori), splendore geometrico delle forze, proiezione in avanti. Dunque l'arte diventa Presenza, nuovo Oggetto, nuova realtà creata cogli elementi astratti dell'universo. Le mani dell'artista passatista soffrivano per l'Oggetto perduto; le nostre mani spasimavano per un nuovo Oggetto da creare. Ecco perchè il nuovo Oggetto (complesso plastico) appare miracolosamente fra le vostre.»

La costruzione materiale del complesso plastico

MEZZI NECESSARI: Fili metallici, di cotone, lana, seta, d'ogni spessore, colorati. Vetri colorati, carteveline, celluloidi, reti metalliche, trasparenti d'ogni genere, coloratissimi. tessuti,

Figura 4: Manifiesto Reconstrucción futurista del universo /
Fuente: <http://www.arengario.it/opera/ricostruzione-futurista-delluniverso-4724/>
relevamiento propio tomado de páginas de internet

Fortunato Depero se incorporó en el movimiento futurista en 1915 y junto a Giacomo Balli formularon los estatutos del manifiesto dedicados a la infancia dedicando parte de su vida a vincular la pedagogía de la educación y la creación de material didáctico/lúdico. Depero encontró múltiples posibilidades en el mundo infantil y diseñó, construyó y comercializó un sinnúmero de juguetes. Una de sus obras más destacadas fue su aporte en el diseño integral de un espectáculo para niños *I Balli Plastici* -un cuento de hadas con marionetas mecánicas con movimientos autómatas y sonidos y escenografías móviles- y se encargó del diseño integral tanto de las marionetas, como de la escenografías y posters publicitario. (figura 5)





Figura 5: Boceto en grafito y visión artística de diseño de personajes y escenografías. Poster publicitario

Fuente: <https://depero.it/en/> relevamiento propio tomado de página oficial

Los personajes (figura 6) eran realizados de distintos tamaños y estaban construidos con distintas formas geométricas y colores vivos que se movían de forma mecánica en conjunto con la escenografía que se exhibía repleta de perspectivas múltiples y planos superpuestos *creando un espectacular y explosivo dinamismo futurista*. La máquina y el mundo tecnológico se acercaban así al mundo infantil a través de estos autómatas de brillantes colores. El teatro de marionetas de vanguardia supone una ruptura de la mimesis ya que recrea una forma nueva de representación del teatro real donde la forma mecánica y los rasgos de desproporción asimétrica de sus estridentes personajes crean un universo totalmente nuevo repleto de movimientos autómatas. El teatro de marionetas, además, contribuye a reconstruir un cambio de recepción por parte de los pequeños espectadores.

Al observar algunos de los juguetes diseñados por Depero se puede dar cuenta cómo sus ideales de protesta quedan expuestos -del manifiesto a la práctica- plasmados en estos objetos que derrochan simbolismo y crítica política y social aseverando lo que Bürguer planteaba: "la propuesta de la vanguardia cuya meta es devolver el arte a la praxis vital, descubre la conexión entre autonomía y carencia de función social" (Bürguer. 1997, p.62)



Figura 6: En la imagen superior puede verse una escena de la obra y detalles de escenografía. Ya en la imagen inferior puede verse la totalidad y dimensiones diferentes de las de los personajes diseñados.

Fuente: <https://depero.it/en/> relevamiento propio tomado de página oficial



Figura 7: Rinocerontes 1923



Figura 7: Muñecos del obrero, el cura, el artista 1923/26



Figura 8: Muñecos del obreros martilladores , Papagallo 1916-17 y el caballero emplumado 1923

Fuente: <https://depero.it/en/> relevamiento propio tomado de página oficial

Juguetes con Alma - funcionalismo y romanticismo de Bauhaus -

Bauhaus fue fundada por el arquitecto Walter Gropius en Alemania en 1919 -aunque sus manifiestos comenzaran a escribirse desde 1914- con la idea de crear una escuela superior de diseño donde se unieran artes y artesanía. En Bauhaus la pedagogía y metodología de

enseñanza propone una nueva visión que retoma la práctica de las artes tradicionales y de las técnicas artesanales tradicionales para generar -en sus primeros años- una dupla pedagógica compuesta por un maestro de la forma (artista) y un maestro artesano (tallerista técnico de oficio) en igual jerarquía de enseñanza. En los primeros años desde su fundación la inserción a la escuela se daba por medio de curso preliminar a cargo de Johannes Itten, un artista romántico de espíritu, que busca hacer liberar a los estudiantes de los preconceptos académicos sobre el arte, autonomía del arte, ejercitando una metodología lúdica y experimental para desarrollar sus personalidades creativas. El arte y el juego estaban vinculados en la práctica de enseñanza en Bauhaus que fijó su mirada al mundo infantil destinando varios de sus proyectos con compromiso social a los niños. En 1919 Itten organizó un trabajo colectivo para vender juguetes navideños y poder mitigar el hambre ocasionado por la guerra, consolidando, con hechos como éste, los ideales subyacentes de la función social del diseño. Autonomía del arte incidía en la praxis vital en el seno de la Bauhaus, la idea de compromiso social latía y urgía la necesidad de construir una nueva realidad para la todos.

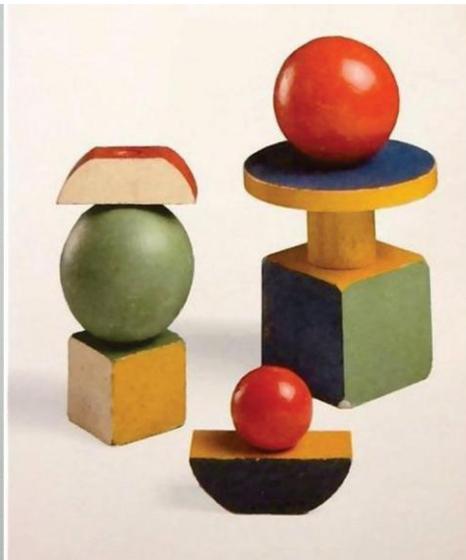


Figura 9: muñequitas tejidas **Figura 10:** juego de construcción

Fuente: <https://www.eguide.ch/en/> relevamiento propio de la página del Museum für gestaltum Zurich

La estudiante Alma Buscher-Siedhoff demostró compromiso y dedicación en el diseño de todo tipo de objetos destinados al mundo infantil; un teatro de títeres totalmente tallado en madera, libros para colorear a partir de líneas, puntos superficies, letras, números y círculos de colores para proporcionar un mundo de elementos reconocibles para que los niños aprendan a leer. Alma diseño, de manera experimental, a mediados de los años 20, unas muñequitas de fibras trenzadas, con cabezas y extremidades de maderas pintada. Estas muñequitas casi expresionista sentaba precedente en cuanto a ruptura de la mimesis en relación al estado del arte de las tradicionales muñecas decimonónicas de porcelana. En 1923 siendo estudiante de segundo curso diseñó un juego de construcción constituido por esferas y piezas de metal y madera (Figura 10) con los que podía atornillar y encastrar a voluntad incluso utilizar otros elementos o partes de objetos domésticos o encontrados para poder armar con total libertad. Y el mismo año diseñó un prototipo de habitación

infantil (Figura 11) completamente funcional, para la casa modelo de Horn, con motivo de la exposición de la Bauhaus de ese año. Alma creó un paisaje lúdico multifuncional con módulos que permitían combinaciones de lo más diversas. Cada módulo de contenedores desplegaba escenarios y posibilidades de juegos que dejaban libre la fantasía del niño a usarlos como juguete.



Figura 11: Boceto y prototipo de habitación infantil

F

uente: <https://www.eguide.ch/en/> relevamiento propio de la página del Museum für gestaltum Zurich

En 1924 diseñó un juego de construcción para niños, con la figura prefigurada de un barco para armar (Figura 11), pero en realidad, era una suerte de rompecabezas de piezas de distintas formas de madera -cubo, cilindros, paralelepípedos, prismas triangulares- pintados de colores primarios más blanco y verde. Tenían la particularidad que se podían superponer y componer figuras y escenarios de los más diversos de juego para estimular tanto la fantasía e imaginación de niños como la comprensión del universo formal, sus proporciones, pesos por superficie mediante el uso inverso de la pieza base de bote y así construir un balancín. Venían en una caja de cartón con las instrucciones de armado y un sistema de guardado que funcionaba como puzzle para promover el deseo de orden.



Figura 11: Juego de construcción Barco

Fuente: <https://www.eguide.ch/en/> relevamiento propio de la página del Museum für gestaltum Zurich

Conclusiones

La propuesta de idear y crear otros mundos posibles -o un nuevo mundo- es una potencialidad constitutiva propia y común a todo el arte de vanguardia. La educación moderna en Occidente, que se desplegaba entre la creación y el acercamiento a la infancia, ha de encontrar en el juego y en el carácter destructivo de los niños, una fuente inagotable de estímulo, una pulsión rupturista y creativa muy afín a sus ideales de rebeldía. Los juguetes producidos por las vanguardias artísticas se podrían considerar como la manifestación de un proyecto pedagógico y político que apuntaba, por un lado, a realzar las virtudes creativas infantiles, como su inherente instinto de insatisfacción, movilizados por un pleno deseo transformador de concepción antiburguesa, insubordinado y desobediente a la industria cultural. Buscaban en la romper la escisión entre el arte y la vida cotidiana.

Sin embargo, la destrucción que el esteticismo y la institución del arte les propinaba se contraponía a todo aquello que los ponía en cuestión y subyacía en su anhelo más profundo que era destruir la autonomía del arte y ser *expresión de masas* al vincularlo a la praxis vital. Únicamente en los movimientos históricos de vanguardia se hizo disponible como medio, la totalidad del medio artístico, para interpelar, provocar, impactar, shockear al espectador y criticar a la sociedad de manera tajante y visceral. Pero tal politización -incluso las confrontaciones que se dieron entre destrucciones- con los propios rasgos *infantiles* de cada movimiento, es lo que marcó la tensión constante de andar y desandar, construir y destruir el mundo establecido y es precisamente en esa tensión que se puede situar a la producción de juguetes realizados por las potencialidades infantiles de los artistas de vanguardia.

La vanguardia convierte la mediación artística en agente crítico de la realidad, no discutiendo sus fundamentos con argumentos que el arte limita a expresar o a transmitir, sino construyendo otra realidad, irreductible a la existencia y, a la vez, impensable al margen de ella (Piñón en Bürger 1997:10)

Bibliografía

Antoñanzas Mejía, F (2005) *Artistas y juguetes*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes. Departamento de dibujo 1

Barthes, R (1999 [1957]) *Mitologías. En juguetes [35]*. Madrid. Siglo XXI editores

Baudelaire C (s/f), La moral del juguete, en <http://hbral.blogspot.com.ar/2011/09>

Benjamin, W (1989) *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires.

Bürger, P. (1997), *Teoría de la vanguardia*, Península/Biblos, Barcelona

De Micheli, M (1999) "Contradicciones del futurismo", "Negación Dadaísta" "Sueño y realidad del surrealismo" En las vanguardias artísticas del siglo XX. Madrid: Alianza Ed.

Gombrich, E: *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la teoría del arte*.

Hervas y Heras, J (2019). La Bauhaus dentro de su contexto histórico, pág 16 a 29; y de lo bidimensional al espacio total. Tres mujeres arquitectas, pag 278 a 297. En Las mujeres de la Bauhaus: de lo bidimensional al espacio total. Buenos Aires: Diseño.

Jubert, R (2006) Italian Futurism explodes onto the scene (El futurismo italiano entra en escena). En: Typography and Graphic Design. París: Flammarion. Págs. 158 a 162

Lodder, Ch (1988) Hacia una base teórica: la función de lo formal y lo utilitario. Págs. 75 a 85, 94 a 98 y 100 a 104. En el constructivismo ruso. Madrid: Alianza

Pelegrielli, D (2011), Diccionario de juguetes argentinos, Infancia, industrias y educación 1880-1965. El juguete ilustrado editor, Buenos Aires

Siebenbrodt, M: (2000) Bauhaus Weimar. Designs for the future. Ostfildern-Ruit (Alemania) Atthe Cantz Verlag

Wingler, Hans (1995) Origen e historia de la Bauhaus, En Bauhaus 1919-1933. Weimar-Dessau-Berlin. Barcelona. CG. Págs 7 a 21

