

El papel de la muñeca en la construcción de la feminidad en las infancias

Chiara Gulisano

Letras Modernas, Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba
Córdoba, Argentina
gchiara@mi.unc.edu.ar
<https://orcid.org/0009-0009-0545-9922>

Resumen

En muchas ocasiones la literatura infantil y el cine se utilizan como dispositivos de control de las infancias. En este ensayo planteo que también las muñecas, normalmente dirigidas a las infancias femeninas, pueden llegar a ser otro dispositivo para moldear la feminidad en su performatividad. El trabajo gira en torno al análisis de cuatro películas y dos cuentos clásicos infantiles a partir de algunos aportes de Michel Foucault y su noción de dispositivo, los estudios de la corporalidad de André Le Breton, la teoría sobre infancia femenina de Mara Lesbegueris y la idea de sujeción social de Maurizio Lazzarato.

Palabras clave: infancia, feminidad, muñecas, dispositivo

The role of the doll in the construction of femininity in childhood

Abstract

On many occasions, children's literature and cinema are used as dispositives for children. In this essay I propose that dolls, normally aimed at female childhoods, can also become another device to shape femininity in its performativity. The work revolves around the analysis of four films and two classic children's stories, using Michel Foucault's contributions of dispositive, David Le Breton's studies of corporality, Mara Lesbegueris' theory of female childhood and Maurizio Lazzarato's idea of social subjection.

Keywords: childhood, femininity, dolls, dispositive

Introducción

Es innegable el papel que cumple la socialización en el desarrollo del ser humano, en especial, en un estado maleable como el de la infancia, etapa en la que el cuerpo está dotado de una gran plasticidad. Según David Le Breton (2006), la presencia de un "otro" es primordial para desplegar nuestra relación con el mundo. A partir de la presencia de la alteridad proponemos un orden significativo para el mundo y ampliamos lo percibido y lo no percibido. En las páginas que siguen me propongo ensayar una serie de reflexiones sobre la construcción genérica del niñx (en especial la niña) a partir de lo lúdico, aspecto que en realidad es menos inocente de lo que parece.

Consideraremos a la muñeca como un dispositivo que condiciona el desarrollo de la niña —en tanto participa del género femenino en su performatividad, como explica la teoría de Judith Butler— a partir de la teoría foucaultiana de dispositivo y sus implicancias para pensar una biopolítica. A ello sumaremos algunas reflexiones de David Le Breton sobre la corporalidad y el análisis que realiza Mara Lesbegueris sobre las niñas y el juego. Todas estas líneas, podría sugerirse, convergen en las teorizaciones sobre la sujeción social propuestas por Maurizio Lazzarato.

El objetivo será problematizar a la muñeca en tanto portadora de significado y para esto analizaremos los efectos que ciertas expresiones culturales como la muñeca *Barbie*, un cuento clásico sobre una niña y su muñeca, las películas de *Toy Story* y dos versiones de *Pinocho* pueden producir en la configuración de cierta noción de feminidad durante el desarrollo de la infancia.

La muñeca, dispositivo de control

Una parte constitutiva del juego infantil es la presencia del muñeco/a como uno de los juguetes privilegiados. Un muñeco es una figura que “imita” la corporalidad de una persona. Por la manera en que este objeto se vincula con nuestros deseos, intereses y expectativas, pareciera que tiene la capacidad de albergar un ‘alter ego’. Este vínculo que la niña¹ construye con el muñeco la lleva a ser más fácilmente manipulable a través de este. Muchos cuentos infantiles incluyen esta forma de vincularse. Un ejemplo de ello es el cuento tradicional brasileño *La muñeca de Yací* que cuenta la historia de una niña que se mimetiza tanto con su muñeca que deja de lado sus labores familiares y domésticas para jugar y cuidarla, ocasionando el enojo de su madre. Así, la niña debe esconder a su muñeca de maíz cerca del río para evitar que sus padres se deshagan de ella. Finalmente, donde había sido enterrada la muñeca, crece una gran planta de maíz que le permitiría tener más de una amiga.

Si bien el objeto es externo al cuerpo infantil, se introduce en el imaginario de las niñas y contribuye a moldear sus cosmovisiones. Pensemos en la noción de dispositivo que propone Michel Foucault. Según la lectura de Giorgio Agamben (2007, s/p), dispositivo en términos foucaultianos remite a un “conjunto heterogéneo” compuesto por lo discursivo y no discursivo, es “la red que se tiende entre estos elementos” y, por tanto, “resulta del cruzamiento de relaciones de poder y de saber”. La subjetividad se plantea, entonces, como una de las posibles líneas que cruzan a los dispositivos. Al respecto, señala Maurizio Lazzarato:

El sistema capitalista, mediante la sujeción social, produce y distribuye roles y funciones, nos equipa con una subjetividad y nos asigna una individuación específica (identidad, sexo, profesión, nacionalidad, etcétera). La sujeción, por una parte, nos individua, nos constituye en sujeto siguiendo las exigencias del poder y, por otra parte, une a cada individuo a una identidad “propia y sabida” (2007, s/p).

De esta forma, podemos ver que la muñeca deviene un dispositivo de sujeción social al que se le cargan atributos que coinciden con un orden social instituido. Genera una identidad en posesión de un cuerpo y se asocia a diferentes procesos culturales. Tenemos muñecos propios de cada cultura e incluso se los relaciona con rituales o *performances* religiosas, como las del vudú o aquellas en las que participan las imágenes de vírgenes. Existen muñecos de todas las calidades y precios, accesibles a todas las clases sociales, de materiales y usos de los más variados. Así, se configura como un dispositivo cultural que se corresponde con las prácticas propias de cada grupo social. Quienes se encargan de la elaboración de este producto —en general hombres— no lo dejan pasar: es una herramienta muy útil para el control programático de las infancias. Siguiendo a Mara Lesbegueris, “no hay cuerpos previos a su inscripción cultural” (2014: 20).

¹ Utilizaremos el femenino como generalización porque es el centro de esta hipótesis, pero también se incluye el masculino, aunque en menor grado.

Figura 1. Muñeca cultural



Nota: Muñecas japonesas expuestas en el Festival Hinamatsuri en el Museo Nacional de Costa Rica, marzo 2013

Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Japanese_dolls._Hinamatsuri._National_Museum_Costa_Rica_2013.JPG

En este sentido, el género se desarrolla de forma performativa desde la perspectiva de Judith Butler (1990). Expresa sentidos inventados y representados mediante símbolos corpóreos. Para “pertenecer” al género, debemos seguir cierto “modo de hacer” que no se corresponde con una “naturaleza” del género, sino con una reproducción de la *performance* de género. Esta performatividad del género ayuda a reproducir las relaciones de subordinación y mantener un orden social que ha sido instituido mucho tiempo atrás. En la cultura occidental, principalmente, la idea de la feminidad como constructo porta algunos modos de hacer que se corresponden con la tranquilidad, el respeto, la humildad, la debilidad y la obediencia. Lo femenino se da desde lo prescriptivo en tanto hay “leyes” que deben seguirse —definidas previamente como parte de la *performance*— y que configuran un sistema de oposiciones binarias respecto de la masculinidad, esta última relacionada con la fuerza, el liderazgo, la autonomía y la autosolvencia. Lesbeguiris mantiene una actitud crítica ante la expresión de la corporalidad femenina como algo “biológicamente débil o inestable” e insiste en que el cuerpo infantil es el lugar donde deberían darse las posibilidades para que toda persona se desarrolle en igualdad de condiciones.

Las niñas pertenecen a una doble alteridad, primero en tanto mujeres y segundo en tanto infantes. Como consecuencia de estas relaciones sociales de asimetría, las niñas y mujeres se ven impedidas del ejercicio del poder efectivo. Pierre Bourdieu, citado por la autora, explica que “los cuerpos son afectados genéricamente por una significación social marcando una verdadera topografía sexual del cuerpo” (Bourdieu, citado por Lesbeguiris, 2014, p. 36). Gestos considerados propios de las mujeres como cruzarse de piernas, bajar la mirada, hablar en voz baja y dar pasos cortos connotan dependencia, seducción, gracia, delicadeza, suavidad y afectividad, todas características atribuidas a la feminidad. Por su parte, a los niños varones se los acostumbra al ruido, al ejercicio de la fuerza, a participar en las luchas, a estar erguidos, como una manera de eliminar todo rastro de sensibilidad que se asocia a la debilidad —o sea, la feminidad—. No hay cuerpo sin género, como tampoco hay cuerpo sin subjetividad. Pero ¿qué autonomía se puede tener unx niñx si la subjetividad queda instituida por el género?

La muñeca *Barbie*

Como vimos anteriormente, las muñecas son parte de las infancias desde hace mucho tiempo. Si bien la idea social del juego se flexibilizó en los últimos años, permitiendo juegos “masculinos” a las niñas y juegos “femeninos” a los niños, este cambio es gradual y desigual. Históricamente, el juego fue mediado por el adulto en un intento de constituir la cosmovisión y el comportamiento de los niños. Podemos ver, por ejemplo, en la versión de *Pinocho* de Guillermo del Toro una resignificación del títere. En la versión de Disney el muñeco es utilizado para el circo, pero esta vez toma el lugar de un soldado. Así, pasa del objetivo del entretenimiento al de la guerra. Al estar situado en la Italia de Mussolini es sumamente interesante observar cómo la corporalidad del niño —ya sea muñeco o “niño real”— se resignifica en su dimensión utilitaria según la época, siempre dependiendo del orden social que corresponda.

En esta línea, un producto relativamente actual es la muñeca Barbie. Este juguete revolucionó el mercado de los muñecos y generó controversia con respecto a la simbolización que se puede llegar a atribuir a las infancias. Con un público predominantemente femenino, Barbie intentó desplazar el propósito maternal con que estaban asociadas las niñas, repletas de juguetes relacionados a la vida doméstica y a la maternidad. El eslogan de la marca era “Sé lo que quieras ser” y Barbie representaba a la adolescente sin presencia de sus padres que podía ejercer de astronauta, doctora, profesora, veterinaria, cocinera, etc., sin limitarse a lo propiamente femenino. A la vez que se dejaba de lado la asimilación reduccionista de mujer-maternidad, se pasaba a otra idea de mujer, independiente, pero asociada a la delgadez extrema. Por supuesto, las críticas fueron inmediatas: claramente el estándar físico que establece Barbie es irreal e inalcanzable. Según un artículo de 1997 publicado en la revista *¡Hola!* y citado por Lesbeguiris (s/f), Barbie tiene 12 cm de cuello, 96 de busto, 46 de cintura y 86 de cadera. Mide 1,70 m y pesa 55 kg. De esta forma, la idea transmitida no es tanto lo que se puede hacer —la profesión que la niña quiera ejercer—, sino aquello que no se puede tener —delgadez extrema y curvas, una combinación poco probable—.

Figura 2. *Barbie*



Nota: La muñeca más famosa del mundo.

Fuente: <https://www.muyminteresante.com/curiosidades/61207.html>

La reciente película *Barbie* (2023), dirigida más a un público ahora adulto que tuvo una infancia de juego con ese producto que a la niñez actual, intenta reivindicar a la marca recordando el propósito original. En la creación de *Barbieland* se muestran barbies de todos tamaños, formas y colores y la protagonista es llamada “Barbie estereotípica”, como una manera de confirmar la limitación corporal de la muñeca. La historia gira en torno a esta Barbie y a su intento por recuperar un estado perfecto y hegemónico, aunque esta termina aprendiendo a valorar la vida de imperfecciones e incomodidad que implica ser parte de la especie humana y a reconocer el régimen patriarcal que rige en muchas de sus sociedades, muy diferente al de *Barbieland*. Barbie no es un personaje exclusivo de esta película o de las muñecas reales. La empresa produjo películas que tratan diversas aventuras vividas por la muñeca, incluidas adaptaciones de otras historias clásicas —como *A Christmas Carol*, de Charles Dickens, *El cascanueces* o *Rapunzel*— y también historias originales que incluyen hadas, princesas, sirenas y todo tipo de personajes femeninos fuertes y resilientes.

La construcción social del cuerpo

Dejando de lado la representación “feminista” —con algunas fallas— de *Barbie*, podemos volver a la proyección de la fantasía infantil sobre la muñeca. La empatía que demuestra la niña con el juguete está directamente relacionada con un rol social de afectividad y cuidado, que es reflejo de la conducta del adulto hacia la niñez femenina y que se desarrolla incluso en el ámbito del juego. Así, la niña no solo deposita su sentir en la muñeca atribuyéndole las mismas ideas, sino que también la toma como objeto de protección, como en el caso de los bebés de juguete con los que jugamos durante nuestra infancia. Lo “no dicho” —principalmente a partir de los estudios del psicoanálisis (Sigmund Freud, *El inconsciente*, 1976)—, vinculado al mecanismo de represión/olvido del aparato psíquico que resguarda ciertas experiencias en el inconsciente evitando su manifestación en el nivel de la conciencia, se traspa a esta “alteridad” y permite atribuirle la condición de viviente al muñeco.

Las películas de *Toy Story* y los cuentos que personifican a los juguetes como seres con vida —como *El soldadito de plomo*, a quien se le atribuye el amor por la bailarina, entre otros—, dan cuenta de esta sensación compartida de que el muñeco vive. En estas obras, la proyección de lo psicológico (emociones, capacidad de habla, autonomía de movimiento) hacia el muñeco llega a un punto cúlmine y este llega a tener vida. Otro caso es Pinocho, quien tiene la oportunidad de convertirse en un “niño de verdad” porque Geppetto pide a una estrella ver realizado su deseo de tener un hijo. Finalmente, y alejándonos de la niñez, las figuras de cera —construidas para que sea difícil discernir si es una persona real o una estatua— y las muñecas que se usan como objetos para el placer sexual —sin duda, con el objetivo de reemplazar la presencia humana— son un claro ejemplo del uso de los muñecos para ocupar espacios y roles humanos.

Las muñecas, como se sugirió, funcionan como dispositivo de control de las infancias, especialmente las infancias femeninas. Por un lado, establecen estándares estéticos irreales y clausuran la diversidad posible de cuerpos en aquellos que son representados, ya que, en la mayor parte de los casos, las muñecas son blancas y delgadas, sin presencia de marcas corporales “diversas”. No nos encontramos con muñecas que tienen vitiligo, con un brazo menos o en silla de ruedas, por ejemplo. Y aunque la primera *Barbie* salió a la venta en 1959, no se creó un modelo de piel oscura hasta 1980. Incluso dejando de lado

los aspectos fisionómicos y a pesar de los intentos de la marca *Barbie* por mostrar la diversidad, no existe una muñeca “plomera” o “mecánica”. El vínculo sentimental que la niña establece con la muñeca la lleva a intentar asemejarse a ella y, por consiguiente, a seguir el accionar performativo del género que representa la hiperfemenina muñeca.

De la misma forma en que el cuerpo es difícilmente definible, por su existencia y devenir en tanto construcción simbólica, también se torna complejo establecer parámetros que nos distingan como humanxs del resto de los no humanxs. Una posible reflexión sobre este problema la brinda David Le Breton (2009) cuando explica la importancia del otro y de la vida en sociedad para desarrollar nuestras capacidades humanas. Un niñx criadx con animales, por ejemplo, adquirirá con el tiempo características físicas similares a las de la especie que forma el centro de su sociabilidad. Dentro de la esfera social humana encontramos diferentes concepciones del cuerpo. En Occidente, luego de un proceso cultural de individualización que comienza en el Renacimiento, el cuerpo fue poco a poco construyéndose como una posesión. Por su parte, en algunas culturas orientales y amerindias el cuerpo forma parte del entramado natural y no se separa de los no-humanos en términos ontológicos.

Estas concepciones se adquieren a través de la vida social. Según el autor, el cuerpo tiene la potencialidad de devenir cualquier cosa, siempre y cuando reciba el estímulo adecuado para acceder a ello. Por esto es tan importante el acceso a juguetes inclusivos que reflejen la diversidad social sin condicionar a la niña a los estereotipos limitantes de género. Al respecto, señala Le Breton: “El hombre no existe sin la educación que modela su relación con el mundo y los otros, su acceso al lenguaje, y da forma simultáneamente a las puestas en juego más íntimas de su cuerpo” (2009, p. 34). Al convertir la muñeca en alteridad desde edades tempranas y desarrollar un vínculo afectivo con esta, el simbolismo que ella despliega —por ejemplo, la *performance* femenina— se “pega” a la niña.

Conclusiones

Para concluir con este análisis es pertinente que nos animemos a reflexionar sobre las implicaciones que traen todo tipo de muñecas (juguetes o no) y los símbolos y significaciones que acarrear —en especial para la mente de los niños que son vulnerables a la manipulación, pero tienen derecho a construir su mundo sin ser condicionados con ideas patriarcales y superficiales—. En el intento de crear una realidad variada, las niñas van ocupando otros espacios de juego que escapan de la performatividad femenina y se acercan a lo competitivo o activo. El propósito no es prohibir el uso de las muñecas que reproducen el accionar femenino estereotipado, sino permitir la elección y la expresión de género que la niña desee con base en la diversidad de modelos a la hora de jugar.

Referencias bibliográficas

Andersen, Hans Christian (2002). *El soldadito de plomo*. Editorial Sol 90

Freud, Sigmund. (1976). “El inconsciente”. En *Obras completas*, volumen XIV, pp. 159-196. Amorrortu Editores

- Le Breton, David. (2006). Lo inaprehensible del cuerpo. En Paula Mahler (Trad.), *Antropología del cuerpo y la modernidad* (pp. 13-27). Nueva Visión
- (2006). En las fuentes de una representación moderna del cuerpo: el hombre anatómico. En Paula Mahler (Trad.), *Antropología del cuerpo y la modernidad* (pp. 29-61). Nueva Visión
- (2009). Cuerpo y simbólica social. En Horacio Pons (Trad.). *Las pasiones ordinarias. Antropología de las emociones* (pp. 15-33). Nueva Visión
- Lesbegueris, Mara. (2014). Las niñas y sus cuerpos en un orden implicado. *¡Niñas jugando! Ni tan quietas ni tan activas* (pp. 19-406). Biblos
- (2014). El jugar contemporáneo y los nuevos conflictos de género. *¡Niñas jugando! Ni tan quietas ni tan activas* (pp. 125-158). Biblos
- Mainé, Margarita (2009). *La muñeca de Yací*. Editorial Atlántida S.A.

Fuentes

- Agamben, Giorgio (2007). "Qué es un dispositivo". En Robert J. Fuentes Rionda (Trad.). *Revista Sociológica (Méx.)*, 26 (73), pp. 249-264. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732011000200010#notas
- Del Toro, Guillermo (Productorx y directorx) y Gustafson, M. (Directorx). (2022). *Pinocho* [Película]. Netflix
- Gerwig, Greta (Directorx) (2023). *Barbie* [Película]. Warner Bros Pictures
- Lasseter, John (Directorx) (1995). *Toy Story* [Película]. Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures
- Lazzarato, Maurizio (2007). La máquina (Epílogo a un libro). <http://transform.eipcp.net/transversal/1106/raunig/es>
- Luske, Hamilton (Directorx) y Sharpsteen, Ben (Directorx) (1940). *Pinocho* [Película]. Walt Disney Productions