



**Roberto Adrián García Madrid**

ORCID: [0000-0001-7575-1085](https://orcid.org/0000-0001-7575-1085)

**Blanca Estela López Pérez**

## **Coleccionismo y contemplación estética del juguete**

Páginas 223-233

En:

Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana / Nicolás A. Amoroso Boelcke, Olivia Fragoso Susunaga y Alejandra Olvera Rabadán, coordinadores. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, 2021. 375 páginas.

ISBN 978-607-28-2162-0

Relación: <https://doi.org/10.24275/uama.1242.8980>

**Universidad  
Autónoma  
Metropolitana**  
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**



Universidad Autónoma Metropolitana  
Unidad Azcapotzalco

<https://www.azc.uam.mx/>



Ciencias y Artes para el Diseño

División de  
Ciencias y Artes para el Diseño

<https://www.cyad.online/>



Departamento del  
**Medio Ambiente**

Departamento del  
Medio Ambiente

<https://medioambiente.azc.uam.mx/medio-ambiente.html>



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como  
Atribución-NoComercial-SinDerivadas

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

## Coleccionismo y contemplación estética del juguete

M.D. Roberto  
Adrián García  
Madrid  
Dra. Blanca  
Estela López  
Pérez  
Universidad  
Autónoma  
Metropolitana,  
Unidad  
Azcapotzalco



223

[Ir al índice](#)

### Resumen

El coleccionismo de juguetes es un detonante de experiencias estéticas como la contemplación, que propicia remembranzas de la infancia y adolescencia en la historia del coleccionista. La recolección de las piezas no sólo recrea el momento histórico en tanto recuerdo, la búsqueda también promueve una experiencia en sí misma apuntando a perpetuar el afecto investido cada ocasión en que las piezas son contempladas. En los mercados especializados de juguetes no sólo se ofrecen los artefactos, también la nostalgia investida en las piezas; la provocación de ver y tocar, aunado a las sensaciones de asombro son marco de la contemplación de piezas, así la experiencia estética al parecer no está sólo en la pieza, sino también en el proceso implícito en la adquisición.

Palabras clave: Estética, contemplación, juguete, experiencia.

### Abstract

The collecting of toys is a trigger for aesthetic experiences such as contemplation, which fosters childhood and adolescence remembrances in the collector's history. The collection of the pieces not only recreates the historical moment as long as I remember, the search also promotes an experience in itself aiming to perpetuate the affection invested every time the pieces are contemplated. In specialized toy markets, not only artifacts are offered, but also nostalgia invested in the pieces; the provocation of seeing and touching, together with the sensations of astonishment are the framework of the contemplation of pieces, thus the aesthetic experience apparently is not only in the piece, but also in the process implicit in the acquisition.

Keywords: Aesthetics, contemplation, toy, experience.

## Introducción

La contemplación estética del objeto denominado juguete se encuentra en construcción, dado que la aproximación al mismo será en función donde está situada la persona, ya sea como observador o coleccionista. El juguete entendido como una pieza de producción industrial que en la actualidad se transmuta de un uso cotidiano a una posición de objeto donde puede ser contemplado, demanda otras formas de pensar algunos elementos estéticos.

Esto se aplica en el campo de acción del coleccionista, ya que la valoración estética cotidiana permea fuertemente con nuevos criterios en los límites de lo que puede ser coleccionado, catalogado, discriminado por los ojos de un curador con o sin experiencia. De esta manera, en el acto de seleccionar las piezas, se evocan experiencias diversas, íntimas, colectivas desde la simple búsqueda hasta la posesión de aquello que se decide concentrar. En este contexto, el acto del coleccionismo encuentra un amplio campo en crecimiento, del cual se pueden elegir nuevas categorías que esperan ser recolectadas por el tamiz del coleccionista emergente. Este coleccionista selecciona desde lo tangible y material que encarna los objetos hasta lo efímero y temporal que implica la contemplación estética; es como el observador que busca aves, el que mira transeúntes desde su ventana o el que asiste a eventos deportivos para guardarlos en su memoria.



224

[Ir al índice](#)

En la actualidad prácticamente cualquier cosa ubicada en lo cotidiano puede ser susceptible de ser coleccionada, artículos que antes parecían mundanos o con características que bien pueden caer en lo denominado kitsch, son el material que engrosa colecciones. Este fenómeno es impulsado en cierta forma, por una cultura material y mediática en crecimiento, soportada fuertemente por la posibilidad de acceder a Internet de forma casi instantánea. En este sentido, el juguete es un objeto susceptible de ser coleccionados de diversas maneras.

El presente texto persigue describir la manera en que la contemplación estética del coleccionista propone los criterios de búsqueda y curaduría de las piezas seleccionadas probablemente provocando algunos cambios en la forma de pensar la experiencia estética.

### **Coleccionando... ideas**

Walter Benjamín veía en el coleccionista a un historiador, que cataloga y se acoge mediante una curaduría propia selecciones de objetos que reflejaban el momento histórico y social del momento, bajo una particular visión. (Benjamín, 1989, 89-139) Desde las colecciones más comunes como: la filatelia, o la numismática, hasta los artículos más insospechados dan forma a maneras de categorizar el mundo. Pero no sólo implica las piezas per se, también las experiencias encarnadas en los objetos cargadas de significados y pasiones, iguales o incluso más potentes, que la obra misma. Brenda Danet y Tamar Katriel (Danet & Katriel, 1989), abordan cómo la experiencia del coleccionismo puede ser considerada estética, el asumir distintos valores para reunir y

categorizar piezas que implica múltiples experiencias, aspectos que gradualmente, desde la academia, se han venido abordando para entender este fenómeno. El coleccionismo es un juego, que no termina en el mediano o largo plazo, sobre todo si se cree que hay un final, o una idea de conclusión. La idea abstracta de coleccionar algo aparentemente finito, se conjuga con la idea de llenar espacios, sobre todo de exhibición, pensados para mostrar el contenido o por lo menos parte de la colección, buscando lograr una configuración con cierto orden que permita entender el universo de artículos recopilados, además de la posibilidad de tener control y poder, para manipular las piezas, las cuales además se persigue que deben estar en condiciones idílicas que considere el coleccionista. (Danet & Katriel, 1989, 253-277)

La idea de la pieza casi perfecta, intocable, algo que la mente conceptualiza y que, al extrapolar con la pieza real, no siempre se refleja, ya que la realidad no es necesariamente es un espejo de lo anhelado. Tal vez por eso el coleccionista siempre busca la pieza faltante con la idea de lo sublime. De obtener lo inalcanzable, de un intangible, una idea. De esta manera, coleccionistas de artículos similares, ordenan y categorización de forma distinta, no necesariamente con la misma intención o con resultados semejantes. Esto implica que las mismas piezas se configuran para obtener una contemplación desde distintas visiones generando experiencias disímolas, poniendo de manifiesto un ordenamiento de ideas que subyace más que los objetos mismos, es decir, una visión particular del mundo y del entorno.

En función de lo anterior y de acuerdo con Wolfgang Iser (1980), esto refiere a que la lectura no está sujeta a las condiciones materiales básicas del objeto, sino que consiste en convertir el objeto en un texto a partir del cual el lector actualiza ciertas reglas de lectura según su bagaje. Sin la participación activa del sujeto que contempla o lee, el objeto en tanto texto carece de sentido. Siguiendo a Iser, el sujeto que contempla llevaría a cabo una lectura que permite apropiarse e interiorizar la experiencia suscitada por el objeto.

### **Apasionada obsesión**

Jean Baudrillard refiere una doble función en los objetos. La primera la denomina mediación práctica, que la aplica cuando son utilizados para la función que fueron creados. Como por ejemplo un teléfono se usa para llamar. Cuando deja de ser utilizado para lo que fue creado, se convierte en algo para ser poseído. Todo objeto se puede utilizar o poseer, (Baudrillard, 2004, 97-99) convirtiéndose así en una especie de fetiche en tanto objeto alienado a su función.

De esta manera los objetos pueden cambiar no solo su función práctica y comunicacional, sino también el sentido con el que son coleccionados, curados y contemplados. Este movimiento de sentido depende de varios factores culturales y contextuales del sujeto que contempla. En la misma línea de Iser, Hans Robert Jauss identifica dos elementos útiles para explicar cómo es que el sentido de la pieza se construye.



225

[Ir al índice](#)

“Para Jauss, el sentido de una obra se constituye como resultado de la coincidencia de dos factores: el horizonte de expectativas (código primario implicado en la obra) y el horizonte de experiencia (código secundario suplido por el receptor). Este último incluye las expectativas concretas, condicionadas por circunstancias sociales y biográficas que limitan las interpretaciones posibles. De esto se deduce que nadie puede leer lo que su época o su inserción social no le permiten.” (Broitman, 2015, 46)

En el caso del juguete, cuando es visto por el coleccionista, deja de ser el juguete con el que jugaba y se convierte en un objeto de posesión el cual ahora contempla y atesora. Aquí hay una visión particular del juguete, el coleccionista tal vez jugó con la pieza atesorada en un momento temprano y, en ese momento, el juguete tenía la utilidad de un objeto para jugar cubriendo una función lúdica de esparcimiento. En una etapa posterior, tiempo después con una mirada de coleccionista, esa misma pieza con la que jugó u otro ejemplar en mejor conservación (adquirido deliberadamente para esta función de ser coleccionado), ahora se convierte en un objeto de posesión. El objeto migró de ser utilizado a ser poseído. El coleccionista de juguetes convierte la función del juguete en objetos de contemplación, admiración y posesión.

### **Soy legitimado, luego existo**

Las colecciones utilizan los criterios propios de quienes las forman y configuran. Cuando las piezas van cobrando relevancia por su singularidad, se presentan procesos de legitimación de acuerdo con la originalidad y veracidad de la pieza, es decir, que demuestre una suerte de autenticidad y que, además, otorgue reconocimiento a quien la posee. En el caso del campo de los juguetes, en paralelo al estado de conservación de la pieza, también se consideran aspectos relacionados a la envoltura original, caja, bolsa, etc., si la pieza incluso es de un tiraje limitado, entre muchos otros.

Es tal el espectro de consideraciones, que existen instancias como la asociación norteamericana “Collectible Grading Authority” con 4 líneas de especialidad: figuras de acción, juguetes de metal, muñecas y cartuchos de videojuegos de video. Esta asociación ofrece el servicio de graduar y asignar una calificación de acuerdo con tabuladores que toman en consideración diversos aspectos: antigüedad, condición en la que se encuentra, entre otros, con la finalidad de homologar criterios de valoración y evitar una subjetividad entre coleccionistas e incluso mercados. Pero está supeditado a los criterios del mercado y del coleccionista que pueden no estar sujetos a estos parámetros.

El proceso de legitimación puede ser otorgado desde el fabricante, con una postura mercadológica buscando dar notoriedad a etiquetas y distintivos que denoten lo especial que puede ser la pieza, pueden hacer tirajes de juguetes que cambien de color algunas partes para recalcar que la pieza es distinta, es única.



Por otro lado, en el ámbito social, la validación se otorga entre coleccionistas, en función de las piezas que se tienen. Este proceso de legitimación otorga relevancia y notoriedad a las piezas además de la manera en que son obtenidas.

La contemplación estética, es un componente de la legitimización, ya que ofrece un gradiente de discusión distinto en función de la rareza de la pieza y de cómo llega a ser parte de cada colección. Para Terry Eagleton (2014, 28) la legitimación corresponde a un factor de reprime las posibilidades de cambio y creación implicadas en la contemplación estética; De ahí que la mirada del sujeto se encuentra restringida, acotada por su saber y experiencias previas, a pesar de que la contemplación como parte de la experiencia estética pudiera apuntar a ser un acto emancipatorio.

### **Intercambiando experiencias**

El interés por temas en común funciona como un adhesivo social, los coleccionistas pueden ser propensos a la formación de grupos que mantienen los mismos intereses. Estos espacios promueven intercambios de piezas y de experiencias en torno a ellas, además de un proceso adyacente de legitimación, una validación social en torno al estado y condiciones en que se encuentren las piezas, la rareza, que tan únicas son, si son auténticas e incluso la forma en que se exhiben. Estos aspectos alimentan el intercambio de experiencias de orden estético, al momento de narrar la historia de cada pieza; la manera en que fueron adquiridas enviste una experiencia única la cual se comparte y discute al pleno del grupo social.

Una referencia de lo anterior es el evento *Unboxing*, el cual es un foro especializado en el coleccionismo de juguetes, el cual además de ofertar venta, intercambio y exposición de juguetes, también congrega clubes y grupos sociales en torno a temáticas diversas, los cuales muestran dinámicas de convivencia y maneras de promover la incorporación de miembros. Estos individuos comparten la manera en que dialogan, legitiman sus experiencias en torno a lo que poseen. Estos eventos promueven otras formas de contemplación. Esta actividad cada vez es más presente, ya sea utilizando redes sociales y congregando en eventos especializados promueven el acercamiento entre personas interesadas en tópicos en común.

### **Todo tiempo pasado fue mejor**

Para el filósofo Adolfo Sánchez Vázquez, la relación estética con el mundo es una particularidad de las formas en que los datos que fueron recibidos por los órganos de los sentidos son traducidos a un registro perceptual donde encuentran distintas categorías con implicaciones afectivas y psíquicas. Surge así lo que él llama un objeto estético que “[...] sólo es efectivamente tal al ser percibido, ya que su ser no es el de la forma abstracta ni el de un significado puro, sino el de un significado que se encarna en lo sensible gracias a la forma que recibe.” (Sánchez, 2005, 121). El objeto estético es un fenómeno y no un



artefacto, no un producto de la percepción originaria sino de una percepción construida de manera posterior y que demanda articulación entre lenguaje y afecto, de tal suerte que el artefacto pueda ser investido por la mirada del sujeto espectador. En consecuencia, Sánchez Vázquez considera al objeto estético como un objeto psíquico, es decir, un objeto fenoménico producto de que algo en lo real afecta al sujeto y que esa afectación es categorizada por ese sujeto según las representaciones que se encuentren en su psiquismo.

De esta manera, la experiencia estética se convierte en un fenómeno distinto de la cotidianidad que implica la inmersión en una especie de ficción que es facilitada por la complicidad del espectador interesado en la contemplación de ciertos artefactos investidos afectivamente por él mismo. Así el juguete se convierte en un espacio material que puede sostener un amplio espectro de ficciones que pueden ir desde la contemplación del coleccionista hasta el acto del jugar. Sin embargo, es evidente que el fenómeno estético no solo está determinado por el juguete artefacto en sí mismo, sino que puede complementar de la presencia de ciertas características para que ese espectador particular desee involucrarse con la experiencia específica de ese juguete. Algunas pueden ser aspectos como el recuerdo y la añoranza de momentos pasados o una expectativa generada por la carencia de éste.



228

Ir al índice

Otro mecanismo de contemplación se deriva de los contenidos emanados de producciones en el cine, la televisión, videojuegos, Internet, comics, entre otros. Los cuales se comercializan con forma de juguetes que pueden encarnan personajes, vehículos, etc., elementos en general que buscan continuar la experiencia con la adquisición de piezas, aún después de terminada la exposición a los contenidos.

El niño convertido en adulto puede llegar a adquirir lo que antes no fue posible. Esto promueve nuevos mercados en los cuales, mediante la adquisición de cualquier objeto, que promueva el recuerdo por medio del objeto encarnado, por lo que los comerciantes de estos mercados tratan realmente con recuerdos y experiencias.

“¿Cuál es entonces la esencia del juguete? El carácter esencial del juguete -en última instancia el único que puede distinguirlo de los demás objetos-es algo singular que solamente puede captarse en la dimensión temporal de un “una vez” y de un “ya no más” [...] El juguete es aquello que perteneció -una vez, ya no más- a la esfera de lo sagrado o a la esfera práctico-económica.” (Agamben, 2007, 101-102)

El juguete que fue investido en algún momento de la infancia, fue eventualmente desechado; la búsqueda de esos objetos desechados se dará de manera posterior ya en la edad adulta, pero esto no quiere decir que estos juguetes agotaron su posibilidad de investidura. No se trata de “recuperar” estos objetos para jugar con ellos, sino de mantener esa investidura que ya no es más, aquella capaz de “tapar” la falta. También ofrecen al coleccionista la fantasía de conservar los vínculos

afectivos con otros sujetos y que se encuentran cristalizados en ese objeto que algo significa.

Se hace uso de la diacronía como función histórica que permite dar cuenta del movimiento y cambio de posición de un sujeto. La diacronía permite la construcción de nuevas miradas sobre el mundo a cambio de perder las anteriores; en este sentido, la diacronía se ve expuesta plenamente en el juguete que es jugado, no así en el juguete coleccionado dado que éste es más bien estático. Si hemos revisado que el obsesivo ve en las evidencias del paso del tiempo, fallas que le hacen presentes sus faltas, es evidente que la diacronía sería algo de lo que habría que preservarse; de alguna manera, la colección vuelve a aparecer como una forma de defensa contra la falta y la pérdida pero que, paradójicamente, implica una inversión monetaria. Gana protección a cambio de dinero.

El objeto coleccionado ya ha sido catalogado de tal suerte que se encuentra ajeno a toda posibilidad de ser algo más. Llama particularmente la atención el caso de las colecciones de juguetes porque este tipo de objeto, en su forma más común, fue creado para ser jugado, es decir, para ser vehículo de actividad y movimiento que permiten al niño experimentar de manera activa aquello que pueda haber sufrido de manera pasiva. En contraste, un juguete coleccionado no se encuentra más en la dimensión de lo moviente, al contrario, yace estático y sujeto al ordenamiento nominal bajo el que se encuentre sujeto.

Las personas adquieren experiencias mediadas por objetos fabricados de plástico, metal, cartón y madera, contenidos en empaques diversos los cuales potencian y legitiman aún más la experiencia, complementándola de nostalgia y añoranza de lo que ya no está. El objeto coleccionado demanda ciertas atenciones para mantenerse inalterado, como por ejemplo restauraciones, limpieza especializada, cierto tipo de mantenimiento, entre otros. Estos actos suelen constituir rutinas que el obsesivo sigue con mucho cuidado.

Si los objetos comienzan a deteriorarse, hacen evidente el impacto del paso del tiempo sobre ellos, cosa que muestra en el objeto su límite: el objeto puede caducar, ergo, tener una falta. Esta falta puede resultar terrible para la neurosis obsesiva, sobre todo porque hace evidente que sus esfuerzos por mantener la completud de los objetos inalterada fueron fallidos. Por ello no resulta extraño encontrar en estos perfiles rutinas de mantenimiento de los objetos que son vigiladas de manera cuidadosa y, en ese sentido, puede considerarse que estas prácticas se tocan con las prácticas de los rituales individuales de los obsesivos freudianos. “El ceremonial comienza, entonces, como una acción de defensa o de aseguramiento, como una medida protectora.” (Freud, 2007, 106)

Es evidente que este tipo de actos en realidad carecen de las atribuciones sociales que los rituales implican, pero su práctica reiterada en búsqueda de protección es real: el objeto de colección sólo está ahí





y así se mantiene, al contrario del juguete de un niño que puede ser cualquier cosa. La protección a la que se aspira, defiende de la incertidumbre que ese ser cualquier cosa pueda provocar.

Identificamos entonces dos fuerzas que están actuando sobre el sujeto: por un lado, este cambio constante del universo humano en general, y por otro, su necesidad de detener este constante flujo. “[...] el rito fija y estructura el calendario, el juego en cambio, aun cuando todavía no sepamos cómo ni por qué, lo altera y lo destruye. (Agamben, 2010: p. 96) El juguete que ha sido coleccionado, ya no se juega sino que es mantenido de tal suerte que su poseedor adquiere no sólo el control sobre el estado del objeto sino también adquiere el poder de mostrarlo u ocultarlo de la vista de los demás.

Algunos coleccionistas de juguetes optan por mostrar “sus trofeos”, tal es el caso de los museos de juguetes que ofrecen a sus donadores una manera de orientar esta necesidad de conservación hacia lo social; sin embargo, la mayor parte de las colecciones que vemos hoy en día en los espacios de los museos, fueron adquiridas en lo individual y salieron a la luz pública después de que su coleccionista hubiera muerto. La colección adquirida y mantenida comprende, en lo individual, una posibilidad de ordenamiento y protección (práctica obsesiva religiosa), por un lado, y de control de retención y mostración ante los otros.



230

[Ir al índice](#)

### **Encarnando la experiencia**

Los contenidos emanados de los medios masivos, aterrizados a personajes, con atributos de héroes, villanos, etc. se tradujeron y extrapolaron con formas de objetos diversos, adaptadas a casi cualquier artefacto que pudiera portar un significado importado de la experiencia de cine, televisión, comic, videojuegos, Internet. Los ejemplos de objetos cotidianos pueden ser casi cualquier cosa que pueda portar algo que recuerde la experiencia como: ropa, carteles, hasta llegar al juguete. Este último es uno de los más contundentes objetos que encarna el contenido de los medios masivos los cuales han ido evolucionando a través del tiempo, experimentando formas y maneras de apropiación, consolidándose gradualmente en paralelo al avance de nuevas técnicas de fabricación y manufactura en el manejo de materiales conocidos y nuevos, creando moldes y después productos de línea que van perfeccionando los artículos finales, recreando cada vez mejor la forma y apariencia de acuerdo a la fuente. Estos resultados cada vez más capturan la expectativa del consumidor en torno a ser reflejos fieles en torno a las fuentes de donde emanan, ya sea película, serie de televisión, videojuego, etc.

Actualmente el mercado del juguete es amplio y se puede considerar en distintos ámbitos: por un lado, están los criterios de temporalidad, según el periodo de tiempo seleccionado. Y por otro los juguetes de décadas pasadas. En el caso de juguetes más recientes es más común la participación de especialistas profesionales que en

conjunto diseñan deliberadamente el juguete, y todo lo que implica la pieza, así como la envoltura procurando integrar diversos significados que puedan ofrecer distintos elementos que el público cautivo identifica, propiciando sostener una experiencia estética, aspecto que también alimenta el consumo. Un ejemplo de lo anterior es la empresa *Sideshow* especializada en juguetes y esculturas coleccionables, la cual en el apartado “Studio Tour” del sitio web: [sideshowtoy.com](http://sideshowtoy.com), explica las distintas etapas del proceso de conceptualización, escultura y modelado, creación de moldes, pintado, incorporación de accesorios y por último la producción de las piezas. Durante todo el proceso hay especialistas que obtienen un trabajo final de alta calidad. Se trata de productos para un mercado segmentado altamente especializado.

Además, se consideran estrategias como la producción limitada de un cierto tiraje de piezas, existencias de la pieza deseada, la oferta en mercados locales y/o extranjeros, los costos según el punto de venta, si es una tienda especializada o no, todo lo anterior abona a una experiencia de búsqueda y concreción de la posesión. Inclusive la incorporación de estrategias de mercadeo con leyendas “de colección”, “edición limitada” propician la construcción de un valor “extra”. Lo anterior promueve un espectro de diversas experiencias estéticas de contemplación que detonará una apreciación selectiva según las competencias del espectador, que se complementa con la experiencia compartida del grupo social que valida la pieza obtenida.

En el caso de juguetes de una antigüedad de 20 o 30 años, el mercado estará dispuesto por el grupo social que considera la manera en que fue creada la pieza en su momento, tomando en cuenta que los sistemas de fabricación son distintos a los actuales, los cuales promueven intangibles como los recuerdos encarnados en la pieza, en el juego, en la nostalgia, esto puede incidir en una creciente sobrevaloración de la oferta y demanda, propiciando un flujo de capital en función de las piezas a la venta o intercambio. La eterna condicionante en torno al estado de la pieza y del empaque si fuera el caso, son aspectos para entender la pieza y por ende la experiencia estética en el espectador. En el caso de que la persona fuera un testigo vivencial frente a la pieza en un momento histórico cambia por una añoranza y se genera una suerte de contemplación construida por el anhelo de una pieza que se dice es especial, sin tener plena certeza si lo era o no.

Los espacios en donde se pueden encontrar juguetes antiguos son mercados de antigüedades, donde la manera en que llegan a esos espacios es diversa. Tal vez la pieza estuvo resguardada por alguien o se desecha y se recolecta por comerciantes que intuyen cierto valor y la ofertan en una línea de mercadeo escalable que va de la persona que la selecciona en la basura, subiendo por intermediarios hasta llegar al comprador final, el cual reacciona con la pieza, con la experiencia de nostalgia haciendo un vínculo con sus recuerdos o creando valores de una añoranza de un valor construido en torno a esa pieza,



pensando en lo fortuito que implica la posesión de la pieza para él como para sus pares.

### Fuera del sistema

El espectro de productos con licencias oficiales que procuran directrices que guían las reproducciones, tienen cuidado de características especiales que hacen que el producto tenga un estándar de calidad. Esto ha generado que, en épocas recientes, los coleccionistas vayan saturándose de un consumo homologado, esto produce una búsqueda constante de nuevas piezas que puedan ser añadidas a las colecciones. Esta necesidad se está cubriendo en dos escenarios, por un lado, están las adaptaciones de las licencias raíces a los países en donde se adquiere por productores locales. Esto implicó que de la adaptación de los productos obteniendo variantes de todo tipo: color, tipo de material, diseño de envoltura, etc. Por otro lado, los juguetes fabricados y manufacturados fuera de las licencias oficiales también ofrecen un espectro de alternativas valiosas para los coleccionistas.



232

[Ir al índice](#)

La copia pirata, en inglés denominada *bootleg* ofrece un valor de ser pieza única, al ser producida en pequeños talleres, casi artesanales, impide que haya dos piezas iguales. Grupos de personas pueden trabajar con el mismo molde, pero con distintos materiales y colores, obteniendo piezas diferentes. En paralelo, hay resultados más de orden creativo en los cuales se obtienen piezas que son resultados alternativos a las piezas que son copiadas en el proceso de armado de los juguetes se pueden mezclar piezas de distintas fuentes formando juguetes únicos, muy distintas a las originales. Cada vez más coleccionistas de todo el mundo buscan estas piezas resultado de la tropicalización de cada país, que a través de la interpretación de quien produce sin licencia obtiene resultados insospechados de una alta valoración estética, en las cuales confluyen gradientes de lo único mezclado con todo lo que encierran los términos “naif”, “kitsch”, entre otros.

Las limitaciones propias de quien produce, aunadas a un ingenio de resolución de problemas y del reciclaje de piezas genera resultados insospechados que estimulan al coleccionista que busca alimentar su acervo con lo único. El valor de la pieza no sólo es del juguete, también se considera el empaque, la impresión el empaque, los materiales, inclusive que la pieza no tiene licencia, otorga un valor muy especial para ser considerada en una colección.

Especialistas en juguetes como Roberto Shimitzu, del Museo del Juguete antiguo, y Rodrigo de Orduña, alias Madhunter, quien tiene un canal en la plataforma YouTube, exponen su gusto por estas piezas y por el valor artesanal de su manufactura, además de ser muestra de una interpretación de la cultura emanada de los medios masivos, aterrizada a un comercio de juguete de bajo presupuesto, baratos en su momento pero que hoy tienen un costo notablemente mayor.

## Conclusiones

El orden de la colección refleja la forma personal e íntima de ordenar la realidad, que asigna jerarquías y valores, aspecto que puede ser discutido a la visión del contexto de coleccionistas. La colección tiene una función de contemplación estética, muy distinto al acervo de orden utilitario como el caso de las bibliotecas en tanto colecciones.

La contemplación estética, es la primera reacción de lo que se percibe, que lleva a la persona a generar una interpretación del objeto, concretamente en el coleccionismo donde la pieza más deseada es la que aún no se tiene; el anhelo, la idea, es en su conjunto forman una percepción de un objeto de ficción sobredimensionado. La manera en que un objeto migra de su función básica a una operación contemplativa y de valoración muy por encima del valor utilitario, pone de manifiesto una transición de un uso primigenio a uno de goce estético, que aglutina intereses, pasiones y anhelos decantados en una pieza como es el juguete, íntima y compartida, ya que finalmente la misma pieza promueve afectos diversos en un mismo público, según la forma en que se consume y recuerda.

## Fuentes de información

- Agamben, G. (2007). *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Baudrillard, J. (2004). *El Sistema de los objetos*. México: Siglo XXI editores.
- Benjamín, W. (1989). *Discursos Interrumpidos I. Filosofía del Arte y de la Historia*. Buenos Aires: Ed. Taurus.
- Broitman, A. I. (2015). "La Estética de la Recepción. Bases teóricas para el análisis de las practicas lectoras y otros consumos culturales". En Casanovas, I., Gómez, M. G. y Rico, E. J. (eds.), *Actas de las III Jornadas de Investigación en Edición, Cultura y Comunicación*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. ISBN: 978-987-3617-99-7.
- Danet, B. y Katriel, T. (1989). No two alike: Play and aesthetics in collecting. *Play & Culture*, 2(3), 253-277.
- Eagleton, T. (2014). *The ideology of the aesthetic*. Estados Unidos de Norteamérica: Blackwell Publishing.
- Freud, S. (2007). *Obras completas*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Iser, W. (1980). *The act of Reading. A theory of aesthetic response*. Estados Unidos de Norteamérica: The Johns Hopkins University.
- Sánchez, A. (1992). *Invitación a la estética*. México: Grijalbo.
- SIDESHOW. (2018). *Studio Tour*. EU. Recuperado de <https://www.sideshow-toy.com/about-us/studio-tour/>

