

DESDE EL LUGAR DE LOS SUEÑOS: EL JUGUETE MEXICANO. APROXIMACIÓN DESDE LA SEMIÓTICA DISCURSIVA Y PRODUCCIÓN DE SENTIDO

From the place of dreams: The Mexican toy. Discursive-semiotic and sense production approach

LUCÍA ELENA ACOSTA UGALDE
lucyacosta_23@yahoo.com.mx

Resumen

Los juguetes mexicanos tradicionales forman parte de la cultura popular y trascienden la esfera de lo lúdico y lo estético para la producción de significado. Así como es posible descomponer un texto verbal para desentrañar la intención comunicativa del emisor, es factible comprender el juguete como un texto visual dentro de un proceso comunicativo e integrar un discurso.

En este artículo se retomarán los conceptos de Peirce para acercarnos a la conceptualización del juguete como signo. El significado es la unidad cultural que se otorga al signo por medio de una convención socialmente establecida. El signo instauro sentido, facilita las relaciones comunicativas y configura la cultura. Se abordarán las dimensiones de la semiosis planteadas por Charles Morris para abordar el concepto de juguete como parte de lo simbólico.

Asimismo, se retomarán líneas de análisis discursivo planteadas por Julieta Haidar para explicar los diversos mecanismos en la producción de sentido semiótico- discursivo en el juguete mexicano

Para convertir al juguete en un objeto legible para el análisis se proponen dos instrumentos, los cuales serán siempre perfectibles y abiertos a la inclusión de otros elementos y posibilidades de lectura en el ánimo de sistematizar relaciones y evitar la “dispersión” en las interpretaciones.

Palabras clave: Juguete, semiótica, discurso, simbólico, instrumento de análisis

Abstract

The traditional Mexican toys are part of folk culture, and go beyond the field of the ludic and esthetic for meaning production. As it is possible to split up a spoken text to obtain the communicative intention of the speaker, it is also easy to understand the toy as a visual text within the communicative process and to integrate the speech.

In this article we are going to recall Peirce's concepts to approach the conceptualization of the toy as a sign. The meaning is the cultural unit which is rewarded to the sign through a social established convention. The sign establishes sense; it facilitates the communicative links and shapes culture. The dimensions brought up by Charles Morris are going to be approached, in order to address the concept of toy as part of the symbolic.

Likewise, we are coming up to the discourse analysis guidelines set by Julieta Haidar to explain the various mechanisms in the production of discursive-semiotic sense in the Mexican toy.

To turn the toy into a legible object for analysis, two instruments are suggested, which will always be perfectible and open to inclusion of other elements and reading possibilities in the mind of systemizing relations and avoiding the "dispersion" of interpretations.

Keywords: Toy, semiotics, speech, symbolic, analysis instruments



*El juguete mexicano es único.
Es artesanal, tosco, estético, colorido...
Enrique Florescano en El Juguete Mexicano.*

Los juguetes¹ mexicanos tradicionales forman parte de la cultura popular. La fascinación que ejercen en niños y adultos estriba en los materiales, el colorido y la evocación de un pasado que se ancla en nuestras raíces.

Los juguetes están hechos con la materia con la que se confeccionan los sueños y son - sobre todo - imaginación palpable... Entre el azar y el vértigo, el juguete mexicano es el reflejo de nuestras costumbres, espejo de nuestra idiosincrasia, testimonio de épocas, circunstancias y hechos de nuestro pasado. Su historia corre paralela al desarrollo de las artes manuales y la tecnología. En México, el interés por el juguete y su valoración está relacionado con las tradiciones y las artes populares.²

¹ En este sentido, recuperamos la concepción de juguete acuñada por Roland Barthes quien señala en sus Mitologías que el juguete es un microcosmos adulto y constituye una reproducción reducida de objetos humanos.

² Florescano, Enrique, *El Juguete Mexicano*, México, Taurus, 2006.



En la época prehispánica se elaboraban figuras de cerámica en las que destacan perros con ruedas, sonajas, silbatos y muñecas. Se han encontrado este tipo de artículos en tumbas, como parte del ritual funerario y se deduce que fueron fabricados para usarlos en el culto a los muertos, no específicamente como juguetes.

En la Nueva España los juguetes eran de origen europeo, asiático y de manufactura mexicana; estaban asociados a festividades tradicionales como las matracas de madera, hojalata, marfil y hueso que se elaboraban para las festividades de Semana Santa. En la época colonial, los frailes que evangelizaron a los pueblos indígenas dieron a conocer a los niños nuevos juguetes ligados a festividades religiosas como las sonajas de hojalata que se obsequiaban los viernes de Semana Santa.

En el siglo XIX los niños mexicanos jugaban con muñecos de diferentes materiales, casas de muñecas con su mobiliario, juegos de té, caballos de madera, títeres, juguetes de cuerda que representaban figuras humanas o animales. En los mercados populares se vendían pequeños trenecitos de madera, cartón o lámina, entre otras miniaturas.

En las zonas rurales de nuestro país, los niños todavía usan los juguetes populares y conocen la temporada de cada uno de los juegos: hay juguetes que se encuentran en todas las épocas del año y que forman parte de la cotidianidad; otros juguetes están ligados directamente a celebraciones ya sean religiosas o paganas, por ejemplo, durante la Semana Santa los artesanos venden matracas, silbatos y tambores.

El sábado de gloria, niños y adultos disfrutan la quema de los “judas” (figuras hechas de cartón, que posteriormente se “queman” en un afán simbólico). En la fiesta de Corpus aparecen “mulitas” y el primero y dos de noviembre (celebración del día de Todos los Santos y de los Fieles Difuntos, respectivamente) se encuentran calaveritas de azúcar, chocolate y amaranto; calacas y tumbitas de cartón, calaveras y féretros de barro.³

Para las fiestas patrias se venden banderas, confeti, huevos rellenos de harina, sombreros, rehiletes y espadas. En las posadas aparecen las piñatas, sombreros, silbatos; también hay juguetes especiales para el día de los Santos Inocentes, día de reyes y el carnaval.

En cada región de la República se encuentran juguetes característicos, únicos, pues en ellos su creador emplea imaginación, ingenio y los recursos propios del lugar en el que vive. A partir de materiales rústicos elabora piezas con una técnica depurada; los juguetes son un espejo de las condiciones de vida, tradiciones y naturaleza, indumentaria y costumbres del sitio en donde se elaboran. Entre los centros productores que tienen aún mucha demanda de juguetes tradicionales están Puebla, Michoacán, el Estado de México, Oaxaca, Guerrero y Guanajuato.



³ Cabe señalar que los judas y las calaveritas de dulce no son propiamente juguetes, incluso en la concepción de Roland Barthes citada en líneas anteriores. Sin embargo, puede existir un afán lúdico en su manejo.

Los artesanos utilizan barro, cartón, papel, fibras vegetales, madera, laca, plomo, pepita, chicle, azúcar, hojalata, etc. Las técnicas para su fabricación dependen de las necesidades específicas del objeto que se elabora, además en ellos se manifiesta el conocimiento ancestral heredado de padres a hijos.



El balanceo del trompo, la muñeca de trapo, el tren de hojalata, el dominar un balero o las canicas, máscaras, alcancías, instrumentos musicales, papalotes, el caballito de madera, el yo-yo, la lotería, marionetas, matracas, piñatas, silbatos, sonajas, tablitas, viboritas, carritos de madera, matatenas, pirinolas, todos ellos son piezas del arte popular, forman parte innegable de nuestra identidad y de una tradición mexicana que afortunadamente se niega a desaparecer. Y trasciende la esfera de lo lúdico y lo estético para la producción de significado.

El mundo de las canicas

“Corría el verano de los ochenta, la misión: incrementar el volumen de canicas conformadas por *bombochas* (canicas grandes), *agüitas* (canicas cristalinas) y *pericos* (canicas con coloración similar a una gelatina de leche con sabor). Me llaman Max y desconozco el por qué del apelativo, pero no me incomoda. Mi contrincante es un *lobo de mar* en el menester del juego de canicas, su nombre Adolfo y todos lo conocemos como ‘El Fitos’.

Existen dos alternativas del juego de canicas, una es jugar ‘al hoyito’ y la otra, que es la prueba reina, es la extracción de canicas colocadas sobre una figura geométrica, ya sea cuadrado o rectángulo. Las canicas se colocan a lo largo de la figura comenzando por los vértices. La regla es simple: en una tirada (lanzamiento de canicas) extraer el mayor número de las mismas sin golpear la canica del contrario y una instrucción básica en el juego, de lanzar la canica y quedar la misma dentro de la figura se recurre a la expresión ‘ahogado vuelvo’ y se accede a una nueva oportunidad, este recurso sólo puede usarse una vez por tirada. De repetirse en otro momento del juego se pierde. También está la instrucción ‘chiras pelás’ que corresponde al final de la contienda o como decimos coloquialmente ‘bailó las calmadas’.

Mi *perico calado* (mi canica de los grandes triunfos) comienza extrayendo un par de agüitas, pinta muy bien la jornada y como estrategia funcional es extraer las canicas pequeñas y dejar las bombochas al final.



Fitos me observa con rostro incrédulo. Sabe, intuye que es mi día y mi sagrada madre tendrá un quehacer más, ya que seguramente tendrá que coser la bolsa de mi pantalón por que hoy estará a reventar de mis adoradas *cuicas*.

¿Cuál fue mi estrategia? Simple, me levanté y en la radio se escuchaba una canción del Maestro Serrat ‘hoy puede ser un gran día, duro con él’...”

Relato de Max, ex niño.

Así como los textos verbales se desmontan para desentrañar la intención comunicativa del emisor, es preciso entender las imágenes y los objetos como textos visuales dentro de un proceso comunicativo, todo ello integra el discurso visual.

Siguiendo esta línea, podríamos considerar al juguete como un “texto objetual” en la definición de Roland Barthes:

El objeto es el mejor mensajero de lo sobrenatural: se encuentra fácilmente en el objeto, a la vez, perfección y ausencia de origen, conclusión y brillantez, transformación de la vida en materia (la materia es mucho más mágica que la vida) y, para decirlo en una palabra en el objeto se encuentra el silencio que pertenece al orden de lo maravilloso”.⁴

Así concebimos el significado del objeto en un contexto de significación y comunicación.

En este orden de ideas, el juguete es un signo.

Un signo o representamen es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo el interpretante del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto. Está en lugar de ese objeto, no en todos los aspectos, sino sólo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el fundamento del representamen.⁵

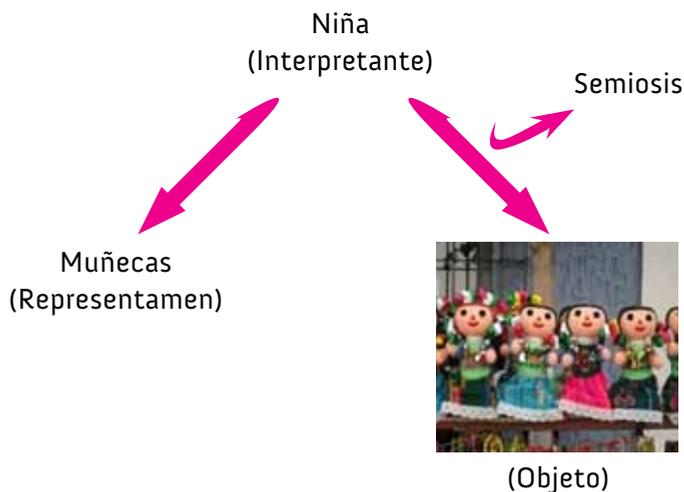
Tomemos como objeto significante una muñeca de trapo: la tradicional muñeca de ojos negros, grandes y redondos. Es un signo que está en lugar de una niña. El tren de hojalata se encuentra sustituyendo al transporte, la lotería es un juego de azar en el que los giros del lenguaje y el significado de las imágenes de animales, plantas, frutas, objetos, conceptos, instrumentos musicales, comportamientos connotan una gran riqueza iconográfica, anclada en la tradición mexicana, por muchos considerada bizarra.⁶

⁴ Barthes, Roland. *Mitologías*, México, Siglo XXI, 1994. p. 154.

⁵ Peirce, Charles. *La ciencia de la semiótica*, Buenos Aires, Nueva visión, 1986. p. 22.

⁶ En el juego de 54 cartas, el “gritón” anuncia los personajes: “No te arrugues cuero viejo, que te quiero pa’ tambor”(el tambor) ; “La escalera se te quiebre y caigas de arriba abajo, enrollando tu petate y comiendo tu tasajo” (la escalera); “El que a buen árbol se arrima buena sombra le cobija” (el árbol); “El que se comió el azúcar” (el negrito).

Un signo debe cumplir con tres condiciones implícitas en la definición peirciana: en primer lugar, debe tener cualidades que sirvan para distinguirlo (una palabra o sonido particular que lo diferencie de otro); en segundo lugar, debe tener un objeto (condición necesaria pero no suficiente) y, en tercer lugar, la relación debe ser triádica “comportar un representamen que debe ser reconocido como el signo de un objeto a través de un interpretante”.⁷



Los interpretantes generan lo que se conoce como semiosis ilimitada, pues cada interpretante se constituye en otro representamen que genera nuevamente la relación tricotómica.

Ahora bien, el objeto es lo que representa ese signo y Peirce lo define de la siguiente forma: “Estar en lugar de otro, es decir, estar en tal relación con otro que, para ciertos propósitos, sea tratado por ciertas mentes como si se fuera ese otro. Consecuentemente, un vocero, un diputado, un apoderado, un agente (...) todos representan alguna otra cosa, de diversas maneras, para mentes que así lo consideran”.⁸

Todos los signos trabajan desde dos niveles: el nivel semántico y el nivel del significado. El nivel semántico tiene que ver con lo denominado como significante, y considera el aspecto material del signo, es decir, en su parte física, la que atiende a lo objetivo y lo consciente.

⁷ Vitale, Alejandra, *El estudio de los signos*, Buenos Aires, Eudeba, 2002. p. 12.

⁸ Peirce, Charles. *Ibíd*, p. 43

Del significante se desprende el discurso denotativo, un tipo de mensaje sin codificar (Barthes lo define como un mensaje icónico no codificado) a través del que se enumeran y describen los elementos de la imagen, sin ninguna proyección valorativa o cultural. Podemos decir que es el mensaje objetivo de un signo.

En cambio, el significado es el concepto o la unidad cultural que se otorga al signo por medio de una convención socialmente establecida. Atiende a lo subjetivo y a lo inconsciente y de él se desprende el discurso connotativo, en el que el espectador interpreta libremente los elementos de la imagen. El resultado de esta interpretación tiene que ver con la experiencia del sujeto y el contexto de visualización, lo que hace que la lectura sea distinta entre distintos observadores. Podemos decir que es el mensaje subjetivo de un signo.⁹

El signo instauro sentido, facilita las relaciones comunicativas y configura la cultura.

Por otro lado, Charles Morris (1901-1979), señala que la semiótica “es una disciplina que nació como un movimiento tanto poderoso como importante, sobre todo lo segundo. Importante como disciplina por derecho propio y también por la luz que arroja sobre el hombre en su calidad de supremo “animal simbólico”.¹⁰

Uno de los principales fenómenos que analiza Morris es la semiosis, aquello en que algo funciona como un signo. En este proceso, intervienen tres o cuatro factores. Los tres principales componentes son el vehículo signico, el designatum, y el interpretante. Asimismo, considera al intérprete como el cuarto factor. Considerando lo anterior, este autor formula esta definición: “La semiótica, por tanto, no se ocupa del estudio de un objeto particular, sino del estudio de los objetos ordinarios en la medida en que (y sólo en la medida en que) participan de la semiosis”.¹¹

Otra de las aportaciones fundamentales que realiza este autor a la semiótica es la subdivisión que de ella plantea. Las tres ramas de la semiótica son la sintáctica, la semántica y la pragmática. La sintaxis se enuncia a partir de la apreciación de las relaciones entre los signos y los objetos denotados, la

⁹ Acaso, María, *El lenguaje visual*, Barcelona, Paidós, 2006, pp. 41-42.

¹⁰ Morris, Charles, *Fundamentos de la teoría de los signos*, España, Paidós, 2006, p. 16

¹¹ *Ibid.*, p. 28

semántica es formulada a partir de una concepción formal del lenguaje, y la pragmática surge de la observación de que hay una cierta relación de los signos con los intérpretes y el contexto.

Dimensiones de la Semiosis según Charles Morris ¹²	
Sintáctica	Estudia las relaciones formales de los signos. Las reglas de la sintáctica están divididas en reglas de formación, las cuales determinan oraciones permisibles, y reglas de transformación las cuales determinan las oraciones que pueden ser obtenidas de otras oraciones.
Semántica	Referente a las relaciones de los signos con su designado o significado. Las reglas de la semántica determinan bajo qué condiciones un signo puede referirse a un objeto o a una situación.
Pragmática	Estudia las relaciones de los signos con sus intérpretes. Las reglas de la pragmática designan "las condiciones en los intérpretes bajo las cuales un signo vehículo es un signo".

Con referencia al juguete “muñeca”, la correspondencia sintagmática se establece con el juego en el que participa; la semántica del objeto se establece con relación a lo que la propia muñeca significa y lo pragmático se establece en función de la relación de la niña con su muñeca y los nexos que con ella establece (la mamá, la hermana, la amiga).

Umberto Eco afirma que un proyecto de semiótica general comprende una teoría de los códigos y una teoría de la producción de signos. El autor italo afirma que “la semiótica estudia todos los procesos culturales como procesos de comunicación. Y, sin embargo, cada uno de dichos procesos parece subsistir porque por debajo de ellos se establece un sistema de significación”.¹³

A decir de este autor, el proceso de comunicación se verifica sólo cuando existe un código. Un código es un sistema de significación que reúne entidades presentes y ausentes. En este orden de ideas, un sistema de significación es una construcción semiótica autónoma.

¹² Lumberas Castro, Jorge, *Posturas del Conocimiento de la Comunicación*, México, UNAM, 2002. p. 298

¹³ Eco, Umberto, *Tratado de semiótica general*, Ediciones de Bolsillo, México, 2005, p. 24.

En el terreno de la valoración, la base sería el contexto que ofrece las posibilidades de la significación en un punto espacio-temporal.¹⁴ En la elaboración y reelaboración del juguete mexicano, existe una lógica interna en el sistema de signos que es posible esquematizar.

El juguete forma parte de lo simbólico, de un universo posible de interpretaciones. Señala la semióloga Mabel Piccini:

Cada especie viva, desde el más pequeño organismo hasta el más evolucionado, no sólo está adaptado a su ambiente sino que está totalmente determinado por él. Para sobrevivir, requiere de la cooperación y el equilibrio de dos sistemas: uno a través del cual recibe estímulos del exterior y otro mediante el cual responde a dichos estímulos. Según Cassirer, a la relación entre estos dos sistemas se le conoce como círculo funcional. En los seres humanos, la situación es más compleja pues entre estos dos sistemas y el mundo existe un tercer sistema.

Este sistema, que es intermediario entre el hombre y el mundo o entre el hombre y los demás hombres es como una red cuyos hilos son el lenguaje verbal, los mitos, la religión, el arte, la ciencia, y configura lo que llamamos sistema simbólico, aparato mediador que hace que el hombre nunca esté de manera directa o inmediata ante el mundo o ante los demás.

En lugar de tratar con las cosas, el hombre trata con las imágenes o representaciones que él mismo construye. Todo lo que percibe está envuelto en formas lingüísticas, en imágenes artísticas, en formas míticas, en ritos, y nada puede ver o conocer si no es por mediación de lo simbólico. El sistema simbólico le permite conocer al mundo y conocerse a sí mismo, pero ese conocimiento no es exactamente del mundo o de él mismo sino de sus representaciones. Si conociéramos el mundo tal como es no tendríamos la necesidad de interpretar continuamente, no existiría la posibilidad de que una misma cosa pueda tener múltiples sentidos”.¹⁵

Así, el juguete resignifica la relación del actor con el objeto y es una forma simbólica.

¹⁴ Merrel, Floyd, *Introducción a la Semiótica de C.S. Peirce*. Maracaibo, Universidad del Zulia. Colección de semiótica Latinoamericana 1, 1998. p. 45

¹⁵ Piccini, Mabel ; Mantecón, Ana Rosas. *Recepción artística y consumo cultural*. CONACULTA-INBA, México, 2000, p. 113.

La producción de sentido semiótico-discursivo en el juguete mexicano

Para Uri Lotman, uno de los principales exponentes de la Escuela de Tartú cuya teoría se vertebra en el concepto de semiósfera, es posible reconstruir capas de cultura, restaurar recuerdos por lo que los textos tienden a la simbolización y se convierten en figuras integrales que adquieren autonomía de su contexto cultural original y funcionan tanto en el nivel sincrónico como en el diacrónico. La generación de sentido se lleva a cabo cuando se toma conciencia semiótica de un texto a otro.

Las formas simbólicas se concatenan para producir sentido. La producción de sentido depende de una semántica discursiva. Partiendo de los conceptos de Julieta Haidar¹⁶ la producción de sentido puede explicarse por diversos mecanismos:

1. El sentido se produce en el juego de lo explícito con el implícito. Lo explícito es lo que se encuentra verbalizado en la superficie discursivo-textual y lo implícito es el sentido que se infiere y que tiene como soporte lo dicho. La producción de sentido depende de estas dos dimensiones, que integran la semiosis. En este terreno, existe la problemática de la formalización de implícitos: lo no verbal, lo ideológico, lo cultural. El funcionamiento de los implícitos es automático, no necesita de ningún aprendizaje y está integrado a los discursos y a la semiosis.
2. El sentido también depende de los silencios discursivos, de lo prohibido (que no es lo mismo que los implícitos). Corresponden al terreno de lo prohibido, de los tabúes discursivo-semióticos. El olvido, que corresponde a la subjetividad del lenguaje y a lo inconsciente, y el olvido, como lo enunciativo, que puede ser reconocido y superado.
3. El sentido tiene que ver con la dimensión denotativa y connotativa.¹⁷ Entendemos lo denotativo como la objetividad en la descripción y lo connotativo como la serie de asociaciones ligadas al concepto, en un ejercicio de subjetividad.

¹⁶ Haidar, Julieta, El campo de análisis del discurso. Reflexiones epistemológicas, teóricas y metodológicas en *Horizontes de Comunicación y Cultura*, México, Universidad Intercontinental-Ediciones Taller Abierto, 2003.

¹⁷ De acuerdo con la categorización de Louis Hjelmslev.

4. El sentido tiene que ver con el mal entendido en el discurso. No hay discursos transparentes. Toda interacción tiene un grado de tensión, de conflicto, de ambigüedad. El malentendido no es un asunto de excepción, sino forma parte de toda práctica discursiva.
5. El sentido está vinculado a los procesos interdiscursivos e intertextuales. Se remite a estos procesos desde las diferentes formaciones discursivas.
6. El sentido depende de la relación entre formación ideológica y formación discursiva para construir la matriz de sentido, las que a su vez condicionan las formaciones imaginarias, que generan múltiples sentidos.
7. El sentido también está subordinado al comportamiento retórico en el que destacan los tropos (la sustitución de una expresión por otra cuyo sentido es figurado; pueden ser metáfora, alegoría, hipérbole, etc).

En este orden de ideas, es posible convertir al juguete en un objeto legible para el análisis. Para ello, se proponen los siguientes instrumentos:

Descripción del juguete: _____	
<i>Significante (Expresión. Variables plásticas y perceptuales)</i>	<i>Significado</i>
<p>Color: Es el producto de un fenómeno perceptual. Es definido, a un nivel macroscópico, por la capacidad reactiva de los materiales a los rayos de luz. En el color se toman en cuenta elementos como el nivel cromático, la saturación (máximo nivel de intensidad cromática), tonalidad (cantidad de brillo o de oscuridad) y la luminosidad (intensidad de la vibración de rayos luminosos en cada región cromática).</p> <p>Textura: Se entiende como una propiedad de los cuerpos que se aprehende mediante el sentido del tacto y de la visión. Así es posible evaluar si es duro, suave, rugoso, liso, penetrable, continuo, etc. La textura se percibe no tanto por el tacto, sino por el ojo y la experiencia previa. De aquí la importancia de la potencialidad del lenguaje visual.</p> <p>Dimensión: Propiedades métricas o topológicas de un objeto.</p>	<p>Simbolismo: De acuerdo a la cultura y a los horizontes de interpretación.</p> <p>Categoría estética: "Las categorías estéticas son determinaciones generales y esenciales del universo real que llamamos estético".¹⁸ Las categorías pueden ser lo bello, lo feo, lo sublime, lo grotesco, lo trágico, lo cómico (el humor, la sátira, la ironía, la parodia).</p>

¹⁸ Sánchez Vázquez, Adolfo, *Invitación a la Estética*, México, Ed. Grijalbo, 1992, p. 145.

A manera de ejemplo:

Descripción del juguete: Muñeca de trapo	
Significante (Expresión. Variables plásticas y perceptuales)	Significado
<p>Color: Tiene tonalidades en escalas de grises, rosas, azules y amarillos. El cabello es negro intenso adornado con una cinta amarilla y viste un paliacate a manera de huipil. La tonalidad de la piel es morena oscura. La sonrisa es color rojo y las mejillas amarillas.</p> <p>Textura: Tiene una textura visual rugosa (por el cabello de estambre, el huipil y la constitución de la manta con que se realizó la muñeca).</p> <p>Dimensión: Mide 35 centímetros de largo por 15 de ancho.</p>	<p>Simbolismo: Se trata de una muñeca típica del estado de Chiapas. En este sentido, la muñeca culturalmente moldea el rol que la mujer desempeñará en su vida adulta, como madre o protectora del hogar. La muñeca de trapo recupera la tradición artesanal en contraparte de la manufactura masiva de muñecas de otros materiales. Refuerza el sentido de pertenencia e identidad a una región y pasado cultural. La muñeca guarda cierto parecido físico con la concepción que se tiene de las niñas de esa zona.</p> <p>Categoría estética: Bello, sublime.</p>

Intervenciones sobre la materia significativa (Por ejemplo, en el juguete tren de hojalata)	
Operaciones discursivas de investidura de sentido	
Explícitos-Implicitos	Lo explícito es el tren, lo implícito la representación del transporte, del pasado, del material ligado a la artesanía...todo ello lleva al proceso de semiosis.
Silencios discursivos	La consideración de lo obsoleto, de renuncia a lo tecnológico...
Lo denotativo y lo connotativo	Tren de hojalata / recuperación del pasado, de la infancia...
Elementos de tensión y ambigüedad	Necesidad del niño de modernización de los juguetes. Consideración de lo “pasado de moda”
Procesos discursivos e intertextuales	La mexicanidad, la tradición...
Procesos discursivos e intertextuales Matriz de sentido (Relaciones entre formación ideológica y discursiva)	El uso del juguete para el propósito que fue creado y la consideración del mismo como parte de la cultura popular.
Lo retórico	El significado de los materiales, la consideración de la miniatura y procesos de colección. Metáfora del transporte, hipóbole en la consideración del tamaño de los vagones...

Es indudable que en el terreno del discurso y el sentido del juguete mexicano, queda aún mucho camino por recorrer ya que hay elementos que complejizan el estudio porque, como dice Julieta Haider “en el campo de análisis del discurso y de semiótica de la cultura... está lo cognoscitivo y la emoción”. Sin embargo, se pretende proponer instrumentos siempre perfectibles y abiertos a la inclusión de otros elementos y posibilidades de lectura en el ánimo de sistematizar relaciones y evitar la “dispersión” en las interpretaciones.

Como bien señala Enrique Florescano, el juguete mexicano está hecho con más ingenio que funcionalidad. Es uno de aquellos objetos cuyo valor se fragua en la imaginación de quien lo posee... y es eso finalmente lo que le da la dimensión de significado y sentido. 

Referencias

-  ACASO, MARÍA, *El lenguaje visual*, Barcelona, Paidós, 2006.
-  BARTHES, ROLAND, *Mitologías*, México, Siglo XXI, 1994.
-  ECO, UMBERTO, *Tratado de semiótica general*, México, Ediciones de Bolsillo, 2005.
-  FLORESCANO, ENRIQUE, *El Juguete Mexicano*, México, Taurus, 2006.
-  HAIDAR, JULIETA, El campo de análisis del discurso. Reflexiones epistemológicas, teóricas y metodológicas en *Horizontes de Comunicación y Cultura*, México, Universidad Intercontinental- Ediciones Taller Abierto, 2003.
-  LUMBRERAS CASTRO, JORGE, *Posturas del Conocimiento de la Comunicación*, México, UNAM, 2002.
-  MERREL, FLOYD, *Introducción a la Semiótica de C.S. Peirce*, Maracaibo, Universidad del Zulia. Colección de semiótica Latinoamericana 1, 1998.
-  MORRIS, CHARLES, *Fundamentos de la teoría de los signos*, España, Paidós, 2006.
-  PEIRCE, CHARLES, *La ciencia de la semiótica*, Buenos Aires, Nueva visión, 1986. p. 22.
-  PICCINI, MABEL, MANTECÓN, ANA ROSAS, *Recepción artística y consumo cultural*. CONACULTA- INBA, México, 2000.
-  SÁNCHEZ VÁZQUEZ, ADOLFO, *Invitación a la Estética*, México, Ed. Grijalbo, 1992.
-  VITALE, ALEJANDRA, *El estudio de los signos*, Buenos Aires, Eudeba, 2002.

Fotografías

-  JOSÉ ANTONIO OREJEL ÁLVAREZ
-  Colección privada de juguetes de JOSÉ ARTURO SALCEDO MENA, LUIS FELIPE ESTRADA CARREÓN y PAOLA DANAÉ MARTÍNEZ ACOSTA.

LUCÍA ELENA ACOSTA UGALDE tiene los títulos de Licenciada en Periodismo y Comunicación Colectiva, Maestra en Educación y Doctora en Historia del Arte. Es profesora de la Licenciatura en Comunicación y de la Maestría en Docencia para la Enseñanza Media Superior en la Facultad de Estudios Superiores Acatlán de la Universidad Nacional Autónoma de México, en donde además colabora en el Departamento de Desarrollo e Investigación en Comunicación y Estudios Culturales.