

Ser chico, un gran des-cubrimiento

Consideraciones sobre la infancia, la ropa y los disfraces favoritos.

El siguiente trabajo tiene por finalidad abordar la temática de la infancia relacionada con dos aspectos muy poco vinculados entre ellos hasta la actualidad: la vestimenta y el juego.

Lic. Arturo Clariá
Paper para Unilever

Campaña Ala: todo chico tiene derecho a usar su ropa favorita
Mayo 2008

Índice

	Página
Infancia y primeras creaciones.....	3
Imaginación, juego, símbolo, creatividad.....	4
La infancia y la ropa.....	5
● la ropa como elemento terapéutico	6
● la ropa en los personajes de ficción.....	7
● la importancia del niño en la elección de su ropa	8
La infancia y el disfraz.....	9
● Temáticas puestas en escena en el juego con disfraz.....	10
● El disfraz y sus múltiples recursos.....	11
La escuela y los adultos.....	12
Conclusiones.....	13
Bibliografía.....	14

La infancia y primeras creaciones

La niñez, por ser fundacional, es el período más delicado de la vida de un ser humano.

Más allá de la adhesión a una u otra corriente psicológica, existe en los científicos una certeza que se apoya inclusive en el más elemental sentido común: la infancia es un período clave y de importancia decisiva para el desarrollo de la persona.

Es en este sentido que podemos afirmar que la infancia es un período fantástico de búsqueda, exploración, creación, asimilación, socialización, desarrollo de potencialidades y aprendizaje. Es, al mismo tiempo, un momento de la vida extremadamente frágil y delicada, en el que se necesita indefectiblemente de un "otro", protector y contenedor; de alguien que haga de sostén en ese período de sensibilidad y vulnerabilidad máximas.

Cuando un niño ingresa en la etapa escolar, suele ponerse énfasis en la formación académica del niño y en valores como la voluntad, el esfuerzo y la responsabilidad. Estos valores, loables y positivos, deberían situarse un escalón por debajo de otros, primordiales y esenciales, como el derecho del niño a sentirse querido, a aprender a amar y disfrutar de la vida, a divertirse. Estos valores deben ser trabajados con la misma o mayor dedicación que los anteriores, promovidos en casa, en la escuela, en la comunidad.

Entre los derechos del niño, el derecho a la diversión, a crear y a disfrutar de la vida, no es un derecho menor o secundario.

La cotidiana e intensa actividad que rige la vida de los niños escolares actualmente los somete a un régimen vertiginoso de tareas con poco espacio verdaderamente lúdico creativo.

Cualquier día de la semana comienza muy temprano con la partida hacia el colegio y se encuentra plagado de actividades sociabilizadoras que poco tiempo conceden al uso y desarrollo de la creatividad y el juego. Da la impresión de que al niño de hoy, generalizando, le quedan pocas horas para gozar de *un momento de reglas sin reglas, de orden en el caos, de no sentirse evaluado ni exigido, de no tener que responder a las expectativas de los adultos*. Muy poco tiempo para vivenciar *"la magia de ser niños"*. Hasta los juegos les llegan pre-fabricados: juegos de video, de computadora, armados por adultos; programas de TV guionados por los mayores.

"El niño tiene necesidad de magia"¹

No hay que buscar la excelencia en los niños. Un niño excelente es un niño que juega, que salta, que crea. Un niño es excelente cuando su carcajada nos rescata.

Es necesario, por lo tanto, valorizar los momentos de libre elección, de uso del imaginario, la fantasía, la creatividad y el sueño. Considerar la esencia de *ser niño*, el deseo de *cada* niño en particular. Así como el recreo permite al alumno distraerse del trabajo académico, el tiempo libre debe llevar a la puesta en el mundo exterior, a través del juego y su capacidad creadora, de las vivencias internas.

"El juego, al ser una actividad libre y creativa, provee a los niños elementos para ir construyendo el mundo, expresar fantasías, assimilar la realidad al yo y básicamente posibilitar el desarrollo del psiquismo."²

Se trata de promover una conciencia adulta que advierta e integre el espíritu del niño. Un espíritu que podría describirse inocente e ingenuo en el sentido positivo, ansioso de preguntar y opinar con desparpajo y sin prejuicios, necesitado de explorar y dar respuesta a todas sus inquietudes, de hacer asociaciones mágicas que causen gracia y sorpresa en los adultos. Un espíritu que disfruta manifestando el cariño de manera directa y sincera, que confía ciegamente en sus padres o referentes más queridos, que no especula ni negocia a la hora de expresarse o moverse, que se da permiso para saltar y bailar en lugares o

1 Bettelheim, Bruno; *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Ed. Crítica Barcelona, Buenos Aires, 1991.

2 Calzetta, Juan José, *La juguetera: niñez en riesgo y prevención*, Ed. Lumen, Buenos Aires, 2005.

situaciones en las que probablemente los adultos no lo harían por vergüenza. Un espíritu que instintivamente sabe que el juego y la risa son importantes. Uno que prefiere, antes que nada, "volar" con la imaginación.

*"El niño que juega con imaginación nos da una garantía de salud mental."*³

Imaginación, juego, símbolo, creatividad

La imaginación es una capacidad intrínseca al ser humano que es fundamental desarrollar para adquirir una personalidad saludable. El niño detenta potencialmente un gran cúmulo de imaginación contenida, un *volcán* de fantasía y creatividad que necesita de estímulos internos que provoquen su *erupción*.

La imaginación toma colores, sabores, sonidos, percepciones que desde el nacimiento un niño va guardando en su interior, en su memoria emocional, y los asocia y expresa en creaciones que escapan a los límites de lo real.

Para que un niño desarrolle su imaginación debe sentirse contenido afectivamente.

En los adultos que circundan al niño está la responsabilidad de vehiculizar esa energía, de brindar herramientas para que aflore el mundo interno del niño. Para ello, para que pueda hacerlo de una manera sana, es necesario que se sienta valioso, reconocido, amado.

Un niño tiene mucho para contar y expresar, sólo necesita que le generemos las condiciones propicias para hacerlo.

El primer espacio en el cual el niño puede comenzar a desarrollar su imaginación es la casa y en relación con su madre. Podemos llamar a este espacio *transicional*⁴, ya que le permite ir y volver, una y otra vez, del mundo real al imaginario. Entre los 18 y 24 meses ya aparece la *función simbólica* y comienza a realizar juegos muy simples, como fingir que duerme o imitar sonidos.

Según Jean Piaget⁵, a esta edad comienzan en el niño avances evolutivos importantes en el juego, tales como:

- la imitación diferida, ya que puede copiar y repetir cualquier acto que le llame la atención, de manera lúdica, sin necesidad de tenerlo presente físicamente.
- el dibujo, como la expresión gráfica de las funciones de representación.
- la imagen mental, donde la imitación no es sólo diferida sino también interiorizada. La representación se hace posible disociada de todo exterior.

A través de esta evolución en el juego, el niño irá conociendo y adaptándose al mundo adulto al mismo tiempo que necesitará expresar su mundo imaginario, dándole un fuerte valor.

El juego imitativo permite al niño identificarse con los roles de los otros y con el propio, comprendiendo de mejor modo las actitudes y comportamientos de los adultos. Cuando el niño deja de reproducir la realidad y comienza a agregarle el aporte individual, el juego dramático expresa su creatividad.

Como afirmaba Alfredo Mantovani en su libro *"El teatro: un juego más"* es importante para un niño imitar comportamientos de adultos pero también es positivo para su crecimiento psicofísico inventar nuevas reglas y suscitar relaciones diferentes con los otros, en las que tendrá que poner en juego su propia originalidad. Es así como poco a poco el niño empezará a representar escenas más complejas y descubrirá que la utilización de atuendos y accesorios le ayudarán a expresarse, comenzando a usar la ropa también como herramienta comunicacional.

3 Aberastury, Arminda; *El niño y sus juegos*, Ed. Paidós, Bs. as, 1976

4 Winnicott, Donald; *Realidad y Juego*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1992.

5 Piaget, J.; *Seis estudios de psicología*, Ed. Labor, Colombia, 1995.

La infancia y la ropa

*"El traje denota al hombre."
William Shakespeare*

La especie humana es la única que al nacer requiere durante mucho tiempo de un otro para subsistir, un otro que realice una función continente. Esta característica de aparente desventaja con respecto a los animales marca la fundamental cualidad humana de entablar vínculos, la necesidad desde la cuna de un interlocutor con quien comunicarse, y encontrarse como ser humano en el intercambio y la donación recíproca. Cualidad del reconocerse y por lo tanto, del 'ser', único y original.

Desde el primer momento de vida entonces, los bebés necesitan de las tareas básicas de cuidado, alimentación, afecto, protección, abrigo. La propia piel no soporta, como en los animales, las inclemencias del tiempo, y se ve necesitada de ser cubierta con prendas.

¿Cuál es el primer vestido de un niño?

Si se entiende al vestido como aquello que brinda calor y comodidad, que protege del medio externo y permite gozar de salud y crecer, entonces es posible convenir que un niño utiliza sus primeros nueve meses de vida la misma ropa: la *panza* de su mamá, que lo recubre y lo colma, que le brinda todo lo necesario, razón por la cual puede estar desnudo en ella pero no fuera de ella, donde deberá ser asistido, y provisto de ropa indicada para *"lidiar con el nuevo mundo"*.

Flügel, uno de los pocos investigadores de la relación entre el vestido y la psicología, escribía:

*"Hay un simbolismo inconsciente que subyace a la sustitución de las ropas por el amor. El útero, o su símbolo, es considerado como un refugio tanto contra un medio ambiente generalmente hostil como contra el frío. Dado que las ropas nos protegen del frío, no es sorprendente que se conviertan en símbolos de la función protectora de la madre."*⁶

'Arropar' significa, en primera instancia, tapar o cubrir con ropa a una persona para preservarla del frío, pero también hace referencia a proteger, ayudar, potenciar las acciones de una persona. Contener afectivamente a un hijo, permitirle crecer en un ambiente saludable y cálido, apoyarlo emocionalmente, es una manera de *arroparlo*.

La vestimenta será siempre la frontera, el puente entre el cuerpo y el afuera, entre el mundo interno y el externo.

Cuando los niños comprenden que no pueden disfrutar de su madre todo el tiempo comienzan a acercarse a objetos de su entorno, que funcionan de algún modo como sustitutos temporales de ella, ya que tienen características que los niños vinculan a su madre de manera inconsciente. En este sentido la vestimenta abarca también un concepto más amplio que la ropa misma. Objetos *transicionales* como una *mantita*, un *oso de peluche* o una *almohadita* en particular son utilizados por los niños cuando están alejados de sus padres, como cuando pasan horas al cuidado de otros o tienen que dormir solos. A través del *objeto transicional*⁷ se sienten contenidos, arropados, abrigados, amados. El objeto simboliza la relación con sus padres.

Será por ello, quizás, que toda madre, cuando el niño está más grande, lo somete a frases del tipo: *"abrigate antes de salir"*, *"no te olvides la campera"*, etc. Es una manera de decirle: *"si bien creciste y ya no estás a mi lado todo el tiempo, no te olvides de llevarme con vos, de acordarte de mi cuidado y afecto que te ayudan a aventurarte en el mundo."* Es decir, sin una madre correctamente internalizada el mundo podría dañarlo gravemente.

*"La madre es asociada con las ropas desde una edad muy temprana. Ella, impulsada por una comprensión intuitiva de este simbolismo, demuestra su amor manifestando su preocupación porque su hijo esté adecuadamente vestido."*⁸

Durante la infancia, los objetos transicionales (ropa favorita, juguetes) actúan como ordenadores

6 Flügel, J.C.; *Psicología del vestido*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1964.

7 Winnicott, Donald; *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 2005.

8 Flügel, J.C.; *Psicología del vestido*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1964.

emocionales y permiten al niño tramitar y expresar las vivencias de su mundo interno.

Durante la primera infancia el niño no tiene intereses claros con respecto a la ropa, no tiene opiniones o preferencias al respecto, por lo general optará por cualquier otro regalo o juguete antes que una prenda de vestir, hecho que irá variando con el crecimiento, de una manera más marcada en las mujeres.

En las cuestiones de género (femenino - masculino) la ropa ejerce un rol muy importante. Desde bebés se conviene culturalmente: rosa-nena, celeste-nene, blanco-neutro. El niño entonces irá internalizando estas normas y se irá identificando con su propio género.

La ropa como elemento terapéutico

En el trabajo psicológico, en el consultorio, es notable observar cómo la ropa revela problemáticas familiares que de otro modo quedarían ocultas. La ropa siempre dice algo. Marcos, de cinco años, prefería el color rosa en su ropa ya que estaba rodeado de influencias femeninas (madre, hermanas, tía, abuela, etc.) y escasa presencia de su padre o figuras masculinas influyentes.

Federico, de nueve años, había comenzado repentinamente a hacerse pis por las noches (enuresis nocturna). Sus padres se mostraban presentes y cariñosos, pero no notaban la exigencia indirecta que ejercían en su hijo, promoviendo en él actitudes sobresalientes, tanto en la apariencia, como en el estudio o el deporte. El niño debía ser el mejor. La madre relató molesta que Federico se encaprichaba en usar una remera de su agrado, pero que ya estaba vieja y dañada. La madre lo veía como una falta a la estética, a la perfección, y no le permitía usarla. Se le pidió entonces que lo dejara venir a la sesión con esa remera, su favorita, y a partir de allí el niño vino de muy buena gana. Esa prenda le permitía relajarse, olvidarse de las presiones y normativas, tener su recreo.

En estos casos se percibe la importancia de la ropa como condicionante emocional en el niño. La ropa que un niño utiliza tiene un valor intrínseco para él que los adultos debemos saber descifrar, o por lo menos, permitir y aceptar.

Tomás, de cuatro, decidió usar su camiseta de fútbol preferida cada vez que llegaba del colegio e incluso para dormir, durante una semana, tiempo que su papá estuvo fuera por trabajo. Cuando su madre le pedía que se la cambiara, el niño se negaba enérgicamente. Finalmente, expresó lo que sentía: *"quiero ir a la cancha con papá"* sentenció; *"quiero estar con mi papá"*, podría traducirse.

Florencia, de nueve años, segunda de tres mujeres, hermana del medio, se negaba a usar el vestido heredado de su hermana mayor, *"quiero ser yo"*, reclamaba.

Agustín, de diez años, no quería sacarse la remera blanca que había usado en el partido de fútbol porque el profesor esa tarde lo había felicitado por su desempeño. *"Con esta remera el profe me felicitó."*

Hay que considerar que ciertas prendas pueden resultar de un valor emocional indirecto muy importante para el mundo infantil, ya que mediante su uso el niño puede tramitar saludablemente vivencias de angustia o ansiedad típicas del crecimiento.

Como se ha visto en estos casos, la ropa colabora enormemente en aspectos primordiales tales como: identidad, autoestima, pertenencia, autenticidad, afecto, tramitación de vivencias de separación, ansiedades y angustias. Más adelante se volverá sobre este tema en el apartado sobre el uso del disfraz.

A medida que comienzan a crecer y a ingresar en la pubertad (cada vez más temprana), la elección de la ropa comienza a adquirir otro valor. Las mujeres le otorgan fuerte sentido a la estética, dedican mucho tiempo a peinarse, a elegir la ropa, a verse lindas, y lo demuestran en el juego: juegan a pintarse, a vestir muñecas, etc. Desde niñas comienzan a darle importancia a cómo se muestran ante el mundo en su apariencia física, mientras que el varón se entusiasma con actividades de tipo prácticas, de uso de su energía vital, suele ser más inquieto y movido y le gusta *'hacer'* más que preocuparse por cómo se ve ante los demás o la ropa que usa.

En la pubertad ambos géneros acrecientan su visión estética, las niñas de diez u once años ya empiezan a preocuparse por las marcas de ropa que se están usando, por lo que dicta la moda, por cómo se visten sus

amigos o sus personajes favoritos de la televisión.

La ropa comienza a ser un signo importante de pertenencia y posición en el grupo, aunque los varones muchas veces se avergüencen de reconocerlo.

Esto que puede observarse en los niños se repite con mayor fuerza luego, principalmente en la adolescencia, donde pasa a ser un elemento clave de diferenciación y rebeldía, pero también lo observamos en la adultez. Ej.: personas que utilizan prendas determinadas para dar exámenes o entrevistas, que mantienen una vestimenta tipo *cábala* si lograron algún éxito usándola

La tecnología también ha ido influyendo en los atuendos. Hoy existen zapatillas que cambian de talle a medida que crece el pie del niño, polleras con sensores de signos vitales, camperas y chalecos de vestir blindados y pijamas de bebés que evitarían la muerte súbita. En breve se inventará una remera que ayude al niño a resolver cuentas matemáticas y pantalones que diferencien el sujeto del predicado. Lo que nunca podrá inventarse o imitarse desde fuera del niño es su intenso mundo creativo interno.

La ropa en los personajes de ficción

Basta detenerse un momento en ciertos detalles aparentemente secundarios de algunos cuentos infantiles tradicionales, como la manera en que están vestidos los personajes, para advertir la importancia que en ellos se les da a la ropa.

¿Qué sería de esa joven, que paseaba con su canasta por el bosque camino a lo de su abuelita, si no fuera por su *caperuza roja*?

¿Qué pasaría con el famoso *gato con botas*, si no las hubiera pedido para acompañar su sombrero y sus andanzas?

Es sabido que *Cenicienta* lleva ese nombre por estar condenada a limpiar entre las cenizas y no poder usar los glamorosos vestidos que usaban sus hermanas, y que, finalmente, por ser "bella por dentro", pudo lucir, superando en esplendor a las hipócritas hermanas, a las que el *zapatito* de cristal denunció como "falsas" o "inadecuadas".

En otro de los cuentos, *El traje del emperador*, el entero relato se arma en torno al vestido. Sólo un niño es capaz de hacerle ver a todo el pueblo que el emperador no lleva el traje más maravilloso del mundo, sino que está desnudo, por haber sucumbido, como el resto de los adultos, al engaño de dos supuestos famosos sastres.

En el medio local, asimismo, todos hemos cantado los versos de la tortuga *Manuelita* que se paseaba con su *traje de malaquita*.

Como se ve, en las historias populares el rol de la vestimenta es significativo a la hora de personalizar e identificar a los personajes, todos ellos principales. Los niños, a su vez, al escuchar el relato asocian y se identifican también con la ropa como un ejemplo concreto y fácilmente entendible de cómo distinguir a unas personas de otras.

Más adelante en el tiempo, los personajes valerosos que cobraron vida en historietas, en el cine y la televisión, también cargaron fuerte las tintas en el vestir. Si bien los protagonistas no son niños, sí lo son los receptores del mensaje.

Los superhéroes suelen mostrarse como dos personalidades en un sólo cuerpo, siendo el vestido la característica diferenciadora clara, el que permite comprender al niño qué personalidad se está poniendo en juego. *Clark Kent* es un tímido periodista que luce un atuendo serio y apagado hasta que se convierte en el gran *Superman*, con capa y ropaje de colores vivos y especialmente... una personalidad avasallante. *Peter Parker* es un joven fotógrafo que apenas puede hacerse valer en el plano social y mantenerse económicamente, hasta que su ropa es reemplazada por el traje de *Hombre Araña* que todo lo puede.

Todas estas historias no hacen más que subrayar el papel fundamental que puede ejercer la ropa en un personaje, personaje que al mismo tiempo transmite una serie de características de personalidad que el

niño percibe e internaliza.

La importancia del niño en la elección de su ropa

Como se ha dicho, son pocas las posibilidades que un niño tiene de hacer elecciones y la ropa no es la excepción. Son los padres los encargados de comprar y elegir la vestimenta de los hijos (hasta principios de la pubertad, donde es el niño quien empieza a pedir determinadas prendas de valor social para él), es la escuela la que les pide que lleven un delantal blanco o un uniforme en particular, es el entrenador o el club quienes le indican la camiseta y el atuendo deportivo que deben lucir. Todas estas actitudes son necesarias e importantes para la internalización de normas, para la socialización, para el sentido de pertenencia.

El niño posiblemente en un principio se oponga a este tipo de vestimenta formal y funcional, por considerarla impuesta, obligatoria, fuera de su espontaneidad. Tiene que ver también con el deseo inconsciente de seguir siendo un niño, de no crecer y adaptarse a la sociedad.

En el devenir entre su mundo interno y el externo, es la ropa oficial la que le demuestra todos los días que debe crecer y adaptarse a las reglas. Usar un uniforme o delantal para ir al colegio significa aceptar las leyes y las normas, por eso se hace necesario el uso del imaginario que facilite la huída a un mundo creativo, donde el mismo niño impone las reglas, donde la espontaneidad le permite crear y donde también la ropa será elegida según su propia decisión.

Se debe entonces propiciar en los niños también el derecho a hacer y tomar elecciones, siempre y cuando éstas tengan que ver con poner en acción su decisión o creatividad y no atenten contra su cuerpo o sus propios intereses. Está claro que no es bueno que un chico no salga abrigado en invierno simplemente porque él elige ponerse sólo una remera, del mismo modo que el no llevar uniforme o delantal al colegio probablemente conlleve un llamado de atención por parte de la institución y no favorezca su adaptación escolar. Pero puede pasar que en su libre elección su gusto estético no coincida con el adulto, quien puede considerarlo ridículo o avergonzante ante la sociedad.

“La elección del niño de la ropa puede entrar en conflicto con el orgullo de los padres por la apariencia de su hijo, pero es mejor que los mayores hagan este sacrificio y no que se produzcan desajustes permanentes en los niños en este importante aspecto. Los padres serán indemnizados mediante una mejor apariencia de sus hijos unos años después.”⁹

Por lo general un niño no puede elegir simplemente porque no sabe que tiene esa posibilidad, se trata entonces de permitirle hacer pequeñas elecciones, según lo que tenga en su ropero, a mano. Así como empieza a decidir qué programa infantil de TV le simpatiza más, qué colores para pintar son de su agrado, o qué animal es su predilecto, también puede sentir preferencia por tal o cual atuendo, interviniendo en su elección motivos intrínsecos emocionales.

“Es necesario que el niño tenga la oportunidad de desarrollar su propio gusto estético, permitiéndosele y alentando la elección de sus prendas, en la medida que las circunstancias lo permitan.”¹⁰

Los colores, los olores, el tiempo de uso, la originalidad, de dónde o de quién proviene la ropa son algunas variables decisivas que entran en juego a la hora de la elección de una prenda u otra en un niño y llevan en sí mismas un mensaje que los adultos debemos aprender a decodificar.

Cuando elige por sí mismo, generalmente el niño prefiere colores variados y vivaces (que raramente elegiría un adulto), puede que no combine los colores o que no se detenga a pensar en usar ropa acorde a la situación que está por vivir (ocio, un cumpleaños, una reunión formal). Se maneja con el criterio personal de si *le gusta o no* la prenda. Y en ese gusto intervienen las variables emocionales internas.

De igual manera los niños pueden elegir el *modo* en que usan una prenda: el varón, si deja la remera por fuera o la pone dentro del pantalón; la niña, si deja sus medias caer o las mantiene sujetas a la rodilla, si

9 Flügel, J.C.; *Psicología del vestido*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1964.

10 Flügel, J.C.; *Psicología del vestido*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1964.

se arremanga el buzo, si el niño se desabotona la camisa de la escuela o desajusta la corbata, si se ata los cordones o los deja libre, si se "encierra" en el suéter tomando con sus manos los puños, etc. Estas decisiones de apariencia ante los demás estarán ligadas íntimamente a la construcción de su personalidad e identidad y hablarán de ellas.

Con respecto a la educación en el cuidado de la ropa, es importante que no se realice de una manera rígida y absoluta, sino que permita que, al mismo tiempo que el niño internaliza el valor del cuidado, no se sienta presionado o cohibido a desplazarse, aventurarse, ensuciarse, jugar.

*"Es importante que la necesidad inculcada de cuidar la ropa no ocasione problemas a los niños, a fin de que no se establezca una actitud de molestia ante ella."*¹¹

Como se ha visto en los ejemplos terapéuticos, se debe comprender que el niño puede inconscientemente utilizar la vestimenta como un medio más de comunicación y expresión de su mundo interior y tarea del adulto aprender a leer los mensajes que codifica en su ropa.

Por todo esto es posible concluir que, en el niño, la posibilidad de elegir su vestimenta colabora en gran medida con el desarrollo de su identidad y autenticidad. Se trata de una instancia importante más del trabajo artesanal intangible de toma de pequeñas decisiones cotidianas que le servirá para fortalecerse internamente y prepararse para sortear de manera saludable futuras experiencias vitales.

En la elección de su ropa favorita el niño pone en juego la búsqueda por establecer su propia identidad.

La infancia y el disfraz

"Hice mi mundo, y es un mundo mucho mejor que los que he visto afuera."

Louise Nevelson

Hasta aquí se ha hecho mención a la importancia en el desarrollo evolutivo de la puesta en acción del imaginario y la creatividad en el niño. Para ello, se han mencionado criterios relativos al juego y a la relación con la ropa.

Un paso más hacia la profundidad de este tema permitirá entablar una asociación directa entre todos estos conceptos: imaginación, creatividad, juego y ropa se unen en el niño a través de una actividad sumamente placentera y formadora: el uso del disfraz.

En la infancia, el juego en general y el uso del disfraz en particular, son las herramientas más accesibles con las que cuenta el niño para tramitar sus vivencias. A partir de los cinco - seis años los niños comprenden que el uso de atuendos y accesorios facilita la imitación de un personaje. La vestimenta de sus padres, por ejemplo, comienza a intervenir en los juegos, cumpliendo de este modo el deseo infantil de identificarse con ellos e integrarse paulatinamente al mundo de los adultos. El disfraz entonces se ubica como un aliado a la hora de imitar roles o de gozar con placeres o deseos propios.

Un disfraz permite un pasaje, sitúa al niño instantáneamente en otra dimensión, en la cual los criterios cotidianos se rompen y surgen nuevas reglas: se trata del *maravilloso mundo de la fantasía*.

Tanto el disfraz inventado por el niño como el que llega a sus manos sirve de vehículo por el cual se transporta al mundo de la creatividad.

Cuando a un niño se le ofrece el disfraz de un personaje conocido e idealizado como el *Hombre Araña* o *Blancanieves*, se abre la primera puerta hacia el imaginario. Ponerse el disfraz, vestirse, le permite "transformarse" y transformar a su mundo.

11 Flügel, J.C.; *Psicología del vestido*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1964.

Temáticas puestas en escena en el juego con disfraz

A continuación se detallarán algunas temáticas que se descubren en el juego a partir del uso del disfraz.

- Rivalidad entre hermanos o nacimiento de un nuevo *hermanito*, por ejemplo, al disfrazarse y jugar a ser Cenicienta, la niña representa, según Bettelheim, *“la experiencia interna de la angustia por la rivalidad fraterna, al sentirse desesperadamente excluida por sus hermanos y hermanas.”*¹²
- Presiones o exigencias escolares y familiares, *“al sentirse dominado por los adultos y desposeído de los privilegios del bebé, al que no se exigía nada y cuyos deseos eran cumplidos por sus padres, el niño experimenta una enorme sensación de descontento que le lleva a desear poseer un reino de su propiedad.”*¹³
- Identificación con su género y con actividades propias de su género, y al mismo tiempo, identificación con los seres queridos de su género y complementación con el sexo opuesto. En relación con esto, dice Aberastury: *“Después de los cinco años el varón se deleita con juegos de conquista, de acción. Ropa de cowboys, Batman, disfraces de pistoleros pueblan sus juegos. La mujer prefiere un juego más tranquilo, se entretiene con muñecas, sirve el té, finge relaciones sociales, busca identificarse con la madre, a quien suele pedirle su ropa para disfrazarse.”*¹⁴
- Tramitación de situaciones angustiantes. *“Al jugar, el niño desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos, dominándolos mediante la acción. Repite en el juego todas las situaciones excesivas para su yo débil y esto le permite hacer activo lo que sufrió pasivamente, cambiar un final que le fue penoso, tolerar papeles y situaciones de la vida real.”*¹⁵ Aberastury.
- Tramitación de vivencias de ansiedad, Winnicott nos explica: *“El juego es en esencia satisfactorio, ya que en él se va conduciendo un alto grado de ansiedad.”*¹⁶
- Puesta en escena de miedos y preocupaciones;
- Puesta en escena de deseos y sentimientos positivos;
- Satisfacción de deseos *impropios*, como ante una situación particular sentir bronca por un hermano y poder *“clavarle la espada”* del príncipe en el juego.

Es importante destacar que el disfraz colabora para que estas vivencias se manifiesten en los niveles emocionales en que ellos las sienten y no como podría percibir las un adulto con una visión objetiva externa.

Es importante subrayar el valor del disfraz como estructurador saludable: elemento de juego, de tramitación de vivencias, deseos, temores, ideales, preocupaciones, anhelos, etc.

Como sucede en el libro *Crónicas de Narnia*, podría decirse que cuando un niño abre, con ganas de jugar, el ropero de sus padres, un mundo mágico comienza. La camisa de papá, los zapatos de mamá, los collares y pañuelos, las corbatas y sacos pueden tener miles de significados internos en un niño, y remiten a la posibilidad concreta de entablar un diálogo secreto con sus padres.

El disfraz no cubre, el disfraz des-cubre. Así como en los superhéroes el disfraz revela todas sus potencialidades, también en los niños se produce el descubrimiento de su mundo interno.

“El niño presiente en estas edades que un buen disfraz puede ayudar a imitar de modo más perfecto

12 Bettelheim, Bruno; *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Ed. Crítica Barcelona, Buenos Aires, 1991.

13 Bettelheim, Bruno; *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Ed. Crítica Barcelona, Buenos Aires, 1991.

14 Aberastury, Arminda; *El niño y sus juegos*, Ed. Paidós, Bs as, 1976

15 Aberastury, Arminda; *El niño y sus juegos*, Ed. Paidós, Bs as, 1976

16 Winnicott, Donald; *Realidad y Juego*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1992.

los roles adultos, pero también goza con sus propias vivencias y siente placer en representarse a sí mismo."¹⁷

Jugar utilizando o creando disfraces puede llegar a ser uno de los mejores y mayores métodos de comunicación que encuentre un niño a la hora de manifestar al exterior qué está sintiendo y viviendo en su interior.

El disfraz y sus múltiples recursos

El disfraz entonces, interviene como:

- Recurso placentero, herramienta para disfrutar de su infancia.
- Recurso expresivo, para manifestar sus emociones.
- Recurso creativo, para aplicar la fantasía.
- Recurso de autoconocimiento y búsqueda de identidad, para generar roles, actuarlos y colaborar en el desarrollo de su personalidad.
- Recurso socializador, para jugar con pares y mayores y adaptarse a las normas.
- Recurso evolutivo, para procesar adquisiciones propias del desarrollo.
- Recurso fortalecedor del yo interno, para el entendimiento de sus padres y el mundo adulto.

Debemos valorizar el significado del disfraz en el juego del niño como un recurso lúdico visible y palpable, como un puente entre el mundo real y el imaginario y estimular su uso libre y creativo.

Comprender este valor, aceptar sus códigos y reglas del orden de la fantasía (donde nada está bien o mal hecho, nada es factible de ser evaluado, las leyes las propone el mismo niño y es por ello que se siente libre), disfrazarse y jugar con ellos permitiéndose el adulto ser guiado según los deseos de los niños es algo que no sólo beneficiará enormemente el costado afectivo de los pequeños, sino que será recordado por éstos como una experiencia sumamente positiva por el resto de sus vidas.

La utilización de disfraces colabora también en la desinhibición del niño. Con respecto al uso de una máscara, por ejemplo, dice Flügel que *"el niño enmascarado tiende a ser más libre y menos desinhibido, tanto en sus sentimientos como en la acción y puede hacer cosas que en otra situación le impedirían el miedo y la vergüenza."*

Siguiendo con esta aparente paradoja, puede decirse que cuanto más disfrazado e identificado con el personaje el niño esté, mayor será la posibilidad de que aparezca en escena el verdadero sentido de expresión que el niño quiere transmitir.

*"Cuando una persona se coloca y oculta detrás de la máscara se produce un desenmascaramiento."*¹⁸

Por todo ello es indudable el vínculo que el juego representativo a través del disfraz establece con otros escenarios a medida que se continúa el desarrollo evolutivo. Camino a la adultez, las similitudes con el teatro se hacen más notorias. El juego puede ser la actuación, el niño puede ser el actor, el escenario pasa de ser la habitación de la casa a ser una sala de teatro.

Se podría concluir, por lo tanto, que el niño es un artista que por momentos nos deleita como espectadores y por otros, nos invita a asumir un rol en su obra.

¹⁷ Mantovani, Alfredo; *El teatro: un juego más*, Ed. Novedades Educativas, Buenos Aires, 2004.

¹⁸ Buchbinder, Mario J.; *Poética de la cura*, Ed. Letra Viva, Bs. As., 2001.

La escuela y los adultos

*"Todo niño es un artista. El problema es cómo mantenerse siéndolo una vez que se ha crecido."
Pablo Picasso*

Actualmente las instituciones educativas difícilmente dispongan de tiempos y espacios para promover el desarrollo de la educación que subraye el valor del cuerpo, de la educación emocional. Por todo lo expuesto, se subraya que la escuela no puede ser sólo un ámbito de aprendizaje social y académico, sino también un espacio donde el niño pueda experimentar, volcar y hacer crecer toda su creatividad, fantasía e imaginación. Es necesario propiciar la idea de que en la escuela, además del aprendizaje intelectual, se fomente el juego creativo, la expresión corporal, el uso de disfraces y recursos variados que fomenten la educación en las emociones y colaboren con la formación integral del niño.

Si los adultos son expertos en normas y reglas, los niños lo son en el juego y la espontaneidad.

"Aprender con sentimiento", decía Shakespeare. El lenguaje de las emociones se va adquiriendo cuando se las puede poner en juego. Materias o actividades como *Recursos expresivos, Teatro espontáneo, Juegos imaginativos dirigidos* son vitales para no considerar al niño sólo un aprendiz intelectual. De este modo el niño podrá acceder a la pubertad, donde el valor del cuerpo y las emociones se extreman, habiéndose entrenado en ellos.

La escuela debe ser entendida como el terreno fértil donde el niño pueda desarrollar su imaginación y creatividad, como así también su capacidad de inventar (crear lo que anteriormente no existía).

Para ello es necesario contar con educadores que promuevan esta premisa, que trabajen en el minucioso arte de empatizar con sus alumnos y generar ámbitos de confianza y comodidad para los niños. Docentes que se permitan a sí mismos *"abrir las puertas"* de su mundo interno y compartirlo, que se dejen guiar por el imaginario infantil, propiciando que la escuela también se convierta en un *espacio transicional* para el niño. Es decir, es necesario que el adulto comprenda el valor intrínseco que trae aparejado el juego del niño y se permita a sí mismo explorar su artista interior.

La vida adulta, con todas las responsabilidades que conlleva, puede generar personas *"maduras"* con poco tiempo para la distracción, el ocio, el entretenimiento. Aún más, puede volver a las personas poco demostrativas, aprendiendo a domesticar las emociones, negándolas, racionalizando e intelectualizando las vivencias.

En este sentido, es imprescindible la mirada introspectiva con el fin de que el adulto pueda reencontrarse con el niño que alguna vez fue.

La palabra positiva del padre o la madre dirigida hacia un hijo, ejerce una influencia suprema que ni educadores, psicólogos y psicopedagogos podrían igualar. La palabra actuada en un padre disfrazado, jugando con su hijo, acrecienta aún más ese valor e intercede como fuente de salud psíquica para un hijo.

Para comprender y volcarse empáticamente hacia el mundo infantil, el adulto debe permitirse volver a ser el niño que alguna vez fue.

Conclusiones

De lo analizado en este trabajo puede concluirse que desde el nacimiento la existencia de un ambiente afectivo cálido, con padres que manifiesten el amor hacia sus hijos, es una condición decisiva a la hora de generar niños creativos. El derecho a crear, divertirse y disfrutar de la vida es imprescindible para un niño si se lo desea saludable.

No hay que olvidar que el niño tiene necesidad de un mundo mágico, de un mundo de fantasía creado por él, que lo auxilie a la hora de enfrentarse con el mundo real y le permita adaptarse a éste de manera óptima. La ilusión permitirá además al niño, en ciertos momentos de su evolución, soportar vivencias frustrantes de la realidad.

En relación con la ropa, el primer vestido del niño es el útero materno, con todo el valor simbólico que esto supone. Las vestimentas siguientes tendrán el fin último de pretender asemejarse a aquella en cuanto le otorguen abrigo, calidez y sensación de seguridad para expresarse libre y creativamente.

La ropa, a su vez, tiene un rol claramente observable y muy poco desarrollado en la ciencia como elemento terapéutico y por lo tanto, su análisis puede colaborar al desarrollo psíquico de un niño.

Así como en populares personajes de ficción se ha utilizado la ropa como medio de expresión de alguna característica que se quiere comunicar a los niños, también éstos harán lo propio cuando los encarnen en los juegos, pero esta vez expresando sus propios mundos internos.

Es fundamental entonces destacar que en la elección de su ropa favorita el niño pone en juego la búsqueda y expresión de su propia identidad.

Dentro de la relación de los niños con la vestimenta, el disfraz debe recibir principal importancia ya que en él se condensan ropa, creatividad, juego y fantasía, y por lo tanto, es un gran recurso expresivo para el niño.

Hay que recordar que el disfraz no cubre, el disfraz des-cubre. La ropa elegida y el disfraz, lejos de ocultar o cubrir, producen, de maneras diversas pero complementarias, el efecto liberador de 'des-cubrir' el mundo interno del niño.

Por todo ello puede decirse que cada niño es un artista. El juego dramático es el origen del teatro adulto.

Con respecto a la escuela, es necesario promover en ella un espacio de educación del cuerpo y la creatividad, donde se predisponga el escenario para que el niño actúe la mejor obra que podría interpretar: su originalidad.

Jugando un poco con las palabras y la teoría podría concluirse que: *en un niño, lo único small es el talle.*

Es imprescindible, por lo tanto, que el adulto encuentre momentos para traer del pasado el propio niño que alguna vez fue y se coloque a la par de éste, dejándose guiar por él en el *viaje hacia la fantasía de la infancia.*

Suele decirse que los padres serían capaces de "darlo todo" por sus hijos. Es necesario entonces, en ciertos momentos que compartan con ellos, *dar incluso la propia adultez*, no en el sentido de colocarse a su par, a modo de regresión negativa, sino en el de permitirse sacar a la luz el imaginario más puro que han construido desde niños. Jugar con los niños y con el niño interno, todos juntos.

De este modo, se estará no sólo promoviendo niños desarrollados intelectual y socialmente sino también, creadores e imaginativos, que puedan jugar vivenciando la esencia misma de la infancia: ser niños libres y felices.

Lic. Arturo Clariá

Bibliografía

- Aberastury, Arminda; *Aportaciones al psicoanálisis de niños*, Ed. Paidós, Buenos aires, 1991.
- Aberastury, Arminda; *El niño y sus juegos*, Ed. Paidós, Bs as, 1976.
- Bianchi, Ariel; *Psicología evolutiva de la infancia*, Ed. Troquel, Buenos Aires, 1972.
- Bettelheim, Bruno; *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Ed. Crítica Barcelona, Buenos Aires, 1991.
- Blos, Peter; *Los comienzos de la adolescencia*, Ed. Amorrortu, Buenos Aires, 1970.
- Bolwby, J.; *El vínculo afectivo*, Ed. Paidós, Barcelona, 1993.
- Buchbinder, Mario J.; *Poética de la cura*, Ed. Letra Viva, Bs. As., 2001.
- Calzetta, Juan José, *La juegoteca: niñez en riesgo y prevención*, Ed. Lumen, Buenos Aires, 2005.
- Cameron, Julia; *El camino del artista*, Ed. Troquel, Buenos Aires, 1996.
- Craig, Grace J.; *Desarrollo Psicológico*, Ed. Pearson educación, México, 2001.
- Flügel, J.C.; *Psicología del vestido*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1964.
- Freud, Sigmund, *Más allá del principio de placer*, Obras completas, tomo XVIII, Ed. Amorrortu, Buenos Aires 1978/1923.
- Klein, Melanie; *Psicoanálisis del desarrollo temprano*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1971.
- Mahler, Margaret; *El nacimiento psicológico del infante humano*, Ed. Marimar, Buenos Aires, 1975.
- Mannoni, Maud, *Creatividad y juego en el niño*, Ed. Nueva Visión, Bs as, 1994.
- Mantovani, Alfredo; *El teatro: un juego más*, Ed. Novedades Educativas, Buenos Aires, 2004.
- Piaget, J.; *Seis estudios de psicología*, Ed. Labor, Colombia, 1995.
- Piaget J., Inhelder, B.; *Psicología del niño*, Ed. Morata, Madrid, 1997.
- Stern, Daniel, *El mundo interpersonal del infante*, Ed. Paidós, Bs. As., 1996.
- Winnicott, Donald; *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 2005.
- Winnicott, Donald; *Realidad y Juego*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1992.