



Imagen: Pixabay

SPINNER

CATHERINE HETTINGER · ESTADOS UNIDOS 1993

Gira, gira y gira... como la vida misma, que da muchas vueltas. ¿Qué pasó con el *spinner*? Hasta hace poco, esta especie de trompo de tres puntas inundaba los patios de colegio y los parques de medio mundo con piruetas imposibles. Algunos lo hacían girar sobre un dedo, otros se lo pasaban de una mano a otra, lo hacían rebotar en la rodilla e incluso lo mantenían en equilibrio sobre la nariz.

Un *spinner* cuenta con un eje central con dos o más brazos que terminan en aros

con rodamientos que le permite girar sobre si mismo

Este pequeño juguete, que se convirtió en un negocio millonario, cabe en todos los bolsillos y pone a prueba la habilidad de cualquiera por un precio muy asequible. Sin embargo, el *spinner* fue creado con otro propósito.

Catherine Hettinger inventó este artilugio hace más de veinte años para combatir el estrés. Lo diseñó pensando en niños que padecían déficit de atención e hiperactividad, porque ver girar las tres puntas a toda velocidad tiene sin duda un efecto hipnótico y relajante. Muy a su pesar, el *spinner* no tuvo éxito en aquella época y Hettinger dejó de pagar la patente... por eso no ha obtenido ningún beneficio económico de su invento.

En inglés, 'fidget spinner' significa "algo que da vueltas y no se está quieto"

La *spinnermanía* llegó con mucha fuerza pero acabó pasando de largo, igual que otros juguetes que vieron pasar sus días de gloria. Tus padres se divertían haciendo rodar la peonza, el diábolo o el yo-yo, juguetes clásicos que todavía existen y que de vez en cuando vuelven a ponerse de moda. Otros chismes, como los *tazos* o los *gogos*, hicieron furor en los años 90 pero en seguida pasaron a la historia. Solo el tiempo dirá si el *spinner* seguirá girando o acabará siendo un recuerdo más de la generación actual.