JUGANDO A SER...

Colección de juguetes del Museo de Artes y
Costumbres Populares de Sevilla

Del 14 de diciembre de 2006 al 28 de febrero de 2007

CONSEJERÍA DE CULTURA Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla

ORGANIZA
JUNTA DE ANDALUCÍA. Consejería de Cultura

Consejera
Rosario Torres Ruiz

Director General de Museos
Pablo Suárez Martín

Jefa del Servicio de Museos
María Soledad Gil de los Reyes

EXPOSICIÓN

Comisariado
Montse Barragán Jané

Ayudantes de comisariado
Javier Corro Olmo
María Venegas Ortiz

Restauración
Sierra Muñoz Mejías
Lourdes Fernández González
María Gemma Pérez Morales
Carlos Javier Sánchez Távora
Juan Carlos Castro Jiménez
Gloria Ortiz de Mendívil y Zorrilla
Laura Pol Méndez

Colaboradores
Alejandro Barba Ramos
Alessia Mitoli

Gestión
Empresa Pública de Gestión de Programas Culturales

Proyecto y Dirección
Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla

Montaje
5de2
Logística de Actos
Manuel Morán Trujillano

CATÁLOGO

Coordinación de la edición
Montse Barragán Jané

Textos
Autores mencionados en las secciones de esta publicación

Catalogación
Montse Barragán Jané
Mª de las Nieves Concepción Álvarez Moro

Fotografías
Mario Fuentes Aguilar
Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla

Digitalización
Alberto Ramírez Jiménez

Diseño y maquetación
Carlos Puntas González

Impresión
Egondi Artes Gráficas

Edita
JUNTA DE ANDALUCÍA. Consejería de Cultura

ISBN: 84-8266-649-5
© de la edición: JUNTA DE ANDALUCIA. Consejería de Cultura
© de los textos y fotografías: los autores

JUGANDO A SER...

“Los juegos infantiles no son tales juegos,
sino sus más serias actividades”

Michel de Montaigne

INTRODUCCIÓN

Va para dos siglos que los antropólogos discuten si todas las culturas son esencialmente la misma a pesar de sus variadas manifestaciones o si cada cultura tiene propiedades que no pueden ser reducidas, en su más profunda significación, a un denominador común.

Los juegos infantiles son una cosa u otra según nos coloquemos en un extremo u otro de tan larga discusión. Pero ¿cabe situarse entre los dos extremos?

Si la diversidad cultural es un fenómeno evidente para cualquiera, la tarea de los científicos sociales es o demostrar que bajo tanta diversidad se esconde cierta unidad, o bien, que además de algunos rasgos comunes a todas las culturas, hay otros a los que no puede hallarse ningún fundamento común y, por tanto, sería posible mantener a la vez que la cultura es una en lo esencial y diversa también en lo esencial. Lo que no deja de ser una desconcertante tautología.

Pero claro, no se para ahí la extraordinaria ambición del pensamiento científico. En su intento de explicar la variedad de los fenómenos de la manera más simple posible, plantea lo siguiente: ¿y no será que las diferencias entre unas culturas y otras, a las que no podemos encontrar un común denominador, no son parte esencial de la cultura?

Pero vayamos a nuestro asunto. En medio de esa difícil discusión teórica que, como se ve, acaba siempre volviendo a sus extremos, ¿qué serían los juegos infantiles? ¿Algo importante y esencial en que coinciden todas las culturas o un simple fenómeno accidental que varía caprichosamente de una a otra?

Por lo pronto el juego, sea de niños o de mayores, está presente en todas las culturas. Nos queda por averiguar si las diferencias notables con que lo vemos aparecer en cada una, así como las diferencias debidas a los cambios histórico-sociales dentro de ellas, son o no reductibles a un mismo patrón, a una misma clave común que explique su presencia constante en las más diversas culturas y a lo largo de todas las épocas a las que alcanza nuestra memoria colectiva.

No es fácil encontrar esa clave que dé un mismo sentido al juego en todas las culturas, en todos los tiempos y para todas las edades. La más comúnmente propuesta es la anticipación o ensayo ficticio de la actividad "real". Y en efecto, algo hay de esto en toda actividad lúdica que trasciende el tiempo, las edades y las culturas: una especie de entrenamiento para "lo que va a venir". Por supuesto, aquel rey medieval escocés que, con sólo 17 años, tasaba el tiempo que sus vasallos dedicaban al golf para que no descuidaran el tiro con arco, terminó matando a flechazos a todos los Livington y los Douglas. También los encantadores jueguecitos de los pequeños tigres o leones, entre ellos o con sus padres, cuando se persiguen, se acechan, se acosan o simulan morderse, los reconocemos luego al cobrar, con la misma exactitud de movimientos y ademanes, su primera pieza.

Pero me temo que esta concepción del juego, de tan común, sobrepasa incluso los límites de la cultura, pues si, en el proceso de socialización, una buena parte de esa actividad lúdica se encamina simplemente a hacernos un hueco entre los demás, me temo que en eso no nos diferenciamos mucho de otras especies animales. Por más que incluyamos en los juegos la prefiguración de los afectos, de los sentimientos, de las emociones más nobles, de lo que se debe y lo que no se debe hacer o decir, siempre pesará sobre ellos ese tufillo instrumental, ese *cuasi* instinto de conformarnos a hechura de los otros hombres para ocupar el lugar que nos corresponda entre ellos.

Visto desde el punto de vista del tigre, con la licencia que requiere el caso, cabrá siempre la duda de si esas piadosas limitaciones que jugando inculcamos a nuestros pequeños, no vienen a corresponderse a la prudente manía de los felinos de limitarse a cazar a sus presas a mordiscos en lugar de despacharlas a pedradas o balazos; cosa a la que, evidentemente, no juegan los cachorritos cuando pequeños.

Sin embargo, ese ensayo de “lo que va a venir” que no sólo es común al juego en todas las culturas, sino incluso “demasiado universal”, lleva aparejado algo un poco más humano que la simple prefiguración del adulto. Obviamente y bromas aparte, la socialización a que conduce el juego, aún teniendo siempre la misma intención, no tiene siempre el mismo contenido, sino que éste depende tanto de la cultura en que se observe como del corte sincrónico que se haga en ella. Pero esta tenue ventaja sobre el instinto, pese a la simplificación de los esquemas científicos, no acaba afortunadamente ahí.

¿Qué ocurriría si los niños se negaran cuando crecen a dejar de jugar? Pues que simplemente serían aislados de los adultos y tratados debidamente según cada cultura. Pero ¿qué ocurriría si a media que se van haciendo mayores aprendieran a enmascarar el juego entreverándolo hábilmente con los comportamientos que los adultos consideran propios de ellos? ¿Sería entonces posible conservar algo de niño juguetón bajo el disfraz de adulto?

Toda actividad lúdica posee, más allá de cualquier función socializadora, un componente de ensayo, acierto-error, que escapa a cualquiera utilidad práctica inmediata y por ende, también a cualquier criterio moral. El valor creativo de ese “probar a ver qué pasa” que incorporan, en mayor o menor medida, todos los juegos infantiles, nos lo van podando concienzudamente a medida que crecemos hasta dejarnos limpio el tronco, convertido en adulto, sin esas ramillas inútiles que en sus digresiones, se empeñan en chupar la savia destinada a la parte más alta, a la cabeza del arbolito.

La mayor parte de nuestro impulso de innovación social procede de este germen infantil disgregador y amoral que aprendemos jugando. Su capacidad para echar ramas juguetonas, inútiles, para ser un árbol distinto del adulto a que nos conducen los rodrigones de la socialización, se va agotando paulatinamente. Sólo en la medida en que somos capaces de salvar algo de la poda, somos capaces de crear y pensar cosas nuevas. Entonces sí que estamos por encima del “instinto social” que nos lleva cobijarnos en el hueco a que hemos sido destinados.

Algo tan serio como el impulso a cambiar lo establecido se halla en el fondo de los juegos infantiles, en el absurdo de las cantinelas que dan “la vez”, en el payaso que golpea tozudamente su tambor. Mientras “juguemos a ser...” siempre tendremos la posibilidad de ser otra cosa.

Antonio Limón Delgado
Director del Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla

EL JUEGO

Visiones sobre el juego

La actividad lúdica, como muchas otras facetas básicas del ser humano, ha sido abordada desde distintas áreas del conocimiento, quizá incluso más que otras debido a lo complejo del fenómeno.

La historia la ha considerado tradicionalmente como asunto menor muy alejado de los grandes hitos históricos de carácter político e incluso social. Tanto es así que cuando los historiadores se han ocupado del juego, lo han tratado como un pequeño apartado más del cajón de sastre de "la vida cotidiana" con un rango similar al demostrado por los hábitos alimenticios o las modas del vestir. La psicología, en cambio, se ha ocupado del juego de manera más intensa y plural porque la actividad lúdica está relacionada íntimamente con procesos de especial interés para esta disciplina como el aprendizaje, el desarrollo emocional del ser humano o la salud mental. Por eso cada rama de la psicología (clínica, evolutiva, social, etc.) ha considerado el juego desde distintos puntos de vista pero siempre como un indicativo importante del desarrollo integral del individuo.

Los etnólogos no han dudado en considerar el juego como un fenómeno cultural pero, al igual que ocurre con otras instituciones culturales, los planteamientos epistemológicos

de cada investigador, de cada corriente, han determinado la atención y la importancia que se le ha atribuido. Para la mayoría de los antropólogos de vinculación marxista o materialista el juego no ha sido un aspecto de especial interés al no estar relacionado con las estructuras de carácter productivo, salvo quizá para aquellos que han intentado lanzar interpretaciones desde la llamada ecología cultural. En esos casos se ha intentado establecer relaciones entre los instrumentos lúdicos y el tipo de juego por un lado, y por otro el entorno físico o ecológico de cada cultura que se tratara.

Para las corrientes antropológicas de carácter funcionalista, el juego ha interesado en cuanto que fenómeno social que cumple diversas funciones: cohesión social, liberación de tensiones, creador de lazos entre individuos más allá de la familia o el clan; factor socializador en fin, ya que veían estrechas relaciones entre el tipo de juego al que se daba preferencia a edades tempranas y el tipo de sociedad que se configuraba después, según fueran éstas competitivas, permisivas, etc.

El estructuralismo, en general, se ha interesado más por la actividad lúdica de los adultos que por la de los niños como consecuencia de un cierto desinterés por la infancia como periodo vital. La infancia es un estado transitorio que ha sido tradicionalmente considerado menos relevante que otros desde el punto de vista etnográfico. El niño no es agente cultural, no es protagonista activo de la cultura sino más bien receptor pasivo de las instituciones culturales, un ser cultural en potencia en tanto no sea enculturado, es decir mientras no adquiera los rudimentos sociales para comportarse de acuerdo con los patrones culturales en uso. Por decirlo de algún modo, el niño no es un interlocutor válido para el etnógrafo estructuralista en tanto que no puede elaborar un discurso sobre su propia identidad y sus decisiones. Cuando puede hacerlo, ya casi habrá dejado de serlo.

Por último, la antropología simbólica o cognitiva no demuestra a priori preferencia por unos fenómenos culturales sobre otros porque considera la cultura como un gran sistema de significación, es decir, la cultura no es tanto una serie de fenómenos materiales como la organización mental o cognitiva de esos fenómenos en la mente de los actores culturales. El juego, como cualquier otro fenómeno, puede ser interpretado desde este punto de vista como escenario en el que verificar las relaciones entre las categorías y taxonomías clasificatorias (las del investigador y las de los actores culturales), y las acciones y conductas concretas de las personas.

¿Qué es el juego?

Como en muchos otros aspectos de la cultura, a veces es más fácil definir un fenómeno por lo que no es o desmontando, corroborando o matizando afirmaciones de uso común sobre lo que una cosa es.

La actividad lúdica, dentro del conjunto de las instituciones culturales, no está vinculada a ninguna de las actividades encaminadas a la supervivencia de los individuos. No se trata de algo que provea y garantice el alimento, de un conjunto de acciones o mecanismos destinados a proteger a los individuos de los peligros del entorno, que proporcione seguridad, ni tampoco se vincula estrictamente a los mecanismos y lazos que mantienen al grupo unido. No está por ello relacionado con las funciones básicas de nutrición, conservación, seguridad o reproducción.

Del mismo modo que el tiempo de la fiesta se opone en par indisoluble al tiempo de lo cotidiano, de lo diario y habitual, el tiempo de ocio y el juego también se oponen al tiempo del trabajo, de lo importante, de lo que es necesario. Se añade así a lo que el juego es un matiz de voluntariedad, de libertad, de paréntesis en la rutina de las obligaciones.

El juego viene a ser una hipótesis, una metáfora, una situación ficticia cuyos resultados no tienen apenas consecuencias en el terreno de lo real. Para el niño es un ensayo, y los ensayos prefiguran lo que será la acción pero no la condicionan, sino que más bien permiten la rectificación y la corrección para que en el momento de la representación verdadera, ésta salga lo mejor posible y el actor conozca al dedillo su papel. Este símil entre juego y actuación no es casual ya que la vecindad de ambos conceptos está incluso recogida en idiomas como el inglés en el que la palabra *play* significa 'jugar' pero también 'actuar, representar'.

También se suele asociar el juego, especialmente el infantil, con conceptos tales como la espontaneidad, la improvisación. Cierto es que el niño tiende a hacer de cada situación un juego y que espontáneamente se enfrenta a todos los nuevos retos con una actitud lúdica y de descubrimiento pero lo primero que aprende, antes que a jugar, es que los juegos se rigen por unas normas tan estrictas que sin ellas no habría tal y que su madre no le hará cosquillas bajo el brazo hasta que la mano que simula ser el cuchillo del carnicero llegue, poco a poco, desde la muñeca hasta allí.

Tal es así que podemos afirmar que el juego no es otra cosa que reglas y orden, al fin y al cabo, y que gran parte de la satisfacción que encuentra el niño en jugar radica

precisamente en esa ilusión de que el mundo es un lugar ordenado y estable, ya que a una acción determinada le sigue una reacción previsible (cosa que por otro lado, no le satisface del todo y pronto se hastía ante juguetes que tan poco lo sorprenden). El niño experimenta mediante el juego la ilusión del control sobre su mundo, y ésta es una experiencia distinta de lo que siente con respecto a todo lo demás ya que el mundo de los adultos le resulta mucho menos manipulable porque desconoce aún sus reglas. El mundo adulto es un mundo desordenado para él mientras que en el juego el orden ya viene dado y lo conoce o lo controla él mismo.

El juego sigue su orden y su ritmo mediante el turno. A la tirada o jugada de un compañero sigue la de otro en una secuencia previamente establecida por la suerte y que no se puede romper. Por eso el juego es también una escuela de valores y de comportamientos ya que la competición y la tensión de éste ponen al jugador en tesituras de orden ético: tiene que poner en liza inventiva, fuerza y aguante dentro de los límites establecidos por las normas del juego y después afrontar el resultado, favorable o desfavorable. Mientras que se trate de un juego, las consecuencias de sus decisiones no serán demasiado relevantes, pero el futuro adulto tendrá, sin duda, que tomar decisiones similares en situaciones que no serán un juego.

Las reglas del juego son tan serias que hasta el tramposo las reconoce aunque las intente burlar o forzar en su beneficio. El tramposo intenta, mediante la prueba del ensayo acierto/error, tentar a la suerte e incumplir las normas sin que nadie se percate, del mismo modo que los niños van tanteando a sus padres, desafiando las normas que estos les imponen para ver hasta donde pueden llegar o cuanto de verdad hay en esa norma. Variables como la edad (cuanta más edad, mayor es el vértigo de intentar burlar las reglas) o que el juego se desarrolle en grupo o en solitario, son factores que influyen poderosamente en esa trasgresión de las normas porque, en contra de lo que puede parecer a simple vista, el niño que juega en solitario también regula su juego según unas normas, más laxas si se quiere. Cuando un niño recrea en solitario la historia de alguna película que ha visto, es plenamente consciente de que está alterando las normas si cambia el guión a su conveniencia, del mismo modo que un adulto sabe que incumple las “normas”, si mira los resultados de un crucigrama.

Caso distinto es el de aquel que niega las normas, el que se resiste a involucrarse en esa suspensión de la realidad y rompe la magia al anular las reglas, revelando así la fragilidad del mundo lúdico. Ése recibe el nombre de aguafiestas y se convierte en un compañero de juego no deseado. Un jugador no recriminará a otro el haber perdido si éste

ha puesto todo de su parte en la liza pero denostará a aquel que no haya puesto "toda la carne en el asador", el que no ha jugado con intención de ganar, si es que de un juego de competición se trata. Algo similar ocurre con el espectador de un partido de fútbol cuando no ve a un equipo en un enfrentamiento decisivo con el eterno rival sino a veintidós hombres adultos corriendo y peleando en calzoncillos por una pelota o al que en el último acto de *La Traviata* ve a una señora gruesa cantando mientras simula morir de tuberculosis (claro que, en estos casos, la calidad del espectáculo y la filiación –no necesariamente en ese orden- tienen mucho que ver en el grado de complicidad del espectador).

El contexto del juego, como escenario ajeno y distinto de la realidad y en el que el orden, el ritmo, e incluso la armonía tienen un papel fundamental, lo relaciona en cierta manera con lo sagrado y lo artístico porque el terreno de juego (el estadio, campo, mesa, tablero, la rayuela, etc.) comparte características con la escena y con el templo por ser lugares estos en los que se produce también esa suspensión de la realidad y ser fenómenos que se rigen por reglas internas algo distintas de las cotidianas. Esta asociación de ideas ya la establecieron los ultraístas con su extremo sentido lúdico de la creación artística al afirmar que la seriedad de lo que "no sirve para nada", es sagrada.

Tanto en el caso del adulto como del niño, el juego constituye una actividad desinteresada en sí misma que no se realiza con finalidad material o por obtener beneficio alguno que no sea la propia satisfacción que produce el acto de jugar. Es una acción que se justifica por sí misma. Aunque por todo ello el juego pueda parecer algo prescindible, frívolo o banal, no debe esto hacernos olvidar que los juegos son ejecutados con extrema seriedad por parte de quién los practica. El jugador sabe que está jugando pero lo hace con absoluta implicación en el universo creado por el consenso entre jugadores y por las reglas internas que rigen el desarrollo del juego. De ese modo se explican las disputas y discusiones que muy habitualmente tienen lugar entre jugadores en el transcurso del mismo.

Tiene el juego también una relación con el rito secreto, algo propio del grupo que juega que es ajeno a los extraños: los mayores, los que no comparten las reglas internas, los otros. Aunque sea por un tiempo corto determinado, los jugadores imponen unas reglas y todo el que no las acepte queda fuera del juego. Sin embargo, pronto empiezan a vislumbrar que esas reglas no son las que rigen fuera del juego y cuando empiezan a reconocer que hay momentos para el ocio y momentos para el "negocio", implícitamente están ya reconociendo como verdaderas las normas que rigen la vida cotidiana. Algo similar ocurre en la fiesta de Carnaval, cuando se produce una suspensión temporal de las

convenciones y de las normas habituales pero que viene precisamente a reforzar las que rigen el resto del año como “las que deben ser”.

Por eso el disfraz es expresión extrema del juego. En el juego se hace “como si...”, se juega a ser otro distinto, se ensayan otros roles y nos ponemos en la situación del otro (empatía). Aunque se tiene conciencia de que no es verdad, hacemos como si lo fuera durante un tiempo, ensayando acciones, comportamientos, etc., que no son propios del jugador por edad, sexo, rol, etc., pero que posiblemente lo serán en el futuro y que la sociedad se los demandará mediante las expectativas sociales de lo que cada uno debemos ser.

De todo ello se deduce que el juego no es un proceso de carácter instrumental, sino más bien una acción, una convención ajena a la existencia o ausencia de instrumentos que lo posibiliten. Más bien diríamos que está estrechamente vinculado a la misma supervivencia de la cultura porque el juego, más que fenómeno cultural, podemos considerarlo como un generador de cultura en tanto que potente instrumento enculturador del ser humano. Sin el juego, si fuera posible que éste no existiera, el ser humano en su tránsito de la niñez a la edad adulta no devendría en ser social.

De los tipos de juego

Antes de proceder a describir los criterios que han dado lugar a las distintas clasificaciones del juego, y a comparar unas con otras, deberíamos detenernos a pensar por qué son necesarias las clasificaciones. Dijo Tyler[2], que al ser humano le resultaría insoportable vivir si nada fuera lo mismo, es decir, si no hiciera clasificaciones que le permitieran anticipar las consecuencias de sus acciones, si no pudiera establecer una previsión de causa-efecto, si todas las situaciones que le toca vivir fueran fruto del azar.

Clasificar no es otra cosa que simplificar y ordenar. Dado que la realidad se nos presenta habitualmente tan multiforme y variada, a veces tan incomprensible, cuando la reducimos a unas pocas opciones excluyentes entre sí la hacemos inteligible. Parece que la construcción de un esquema cognitivo es tan característica del ser humano que la etnociencia plantea que la cultura no es tanto lo que hacemos como lo que pensamos sobre lo que hacemos.

Esas clasificaciones pueden no estar formuladas conscientemente o no ser excesivamente ordenadas pero serán siempre muy operativas, es decir están destinadas a contemplar el mayor número posible de opciones para poder tomar aquella decisión que tengan asegurado el mayor éxito posible.

Pongamos un ejemplo sobre el tema que nos ocupa. Un grupo de niñas están de campamento, tienen la tarde libre pero el día se ha presentado muy lluvioso y se refugian en el interior de un edificio. Una de ellas pregunta al resto "¿A qué jugamos?" Es muy probable que la elección final se tome sobre unas pocas opciones porque las propuestas de las otras niñas habrán girado sobre un grupo limitado de posibilidades. Casi automáticamente habrán tenido en cuenta que al llover quedaban descartados todos los juegos que se pueden realizar al aire libre y en espacios abiertos y habrán tenido en cuenta también si contaban con los instrumentos necesarios para poder realizar otra serie de juegos. Aspectos tales como el sexo y la edad, por lo evidente, no habrían necesitado ni tan siquiera un momento de reflexión, y por supuesto, tampoco si el juego correspondía a los de cálculo, azar o competición. La clasificación empleada puede no ser todo lo completa que se quiera pero seguro que habrá resultado eficaz para elegir un juego adecuado a las circunstancias.

En otras circunstancias, la clasificación utilizada puede deberse a otros criterios. Un padre que piense en qué puede regalarle a su hijo de 9 años por su cumpleaños descartará muy probablemente los juguetes claramente asociados a las niñas, también aquellos

que por su edad y nivel de desarrollo mental y psicomotriz han quedado superados. Sin detenerse conscientemente, tendrá en cuenta si el niño tiene hermanos o vive en un entorno urbano o rural con lo que ciertos juguetes, según requieran ser jugados al aire libre o en grupo, quedarán descartados o no. Sin embargo es muy posible que reflexione detenidamente sobre la conveniencia de regalar algún juguete que le suponga al niño una puesta en práctica de ciertas habilidades que no sean su punto fuerte. Claro que si lo que persigue es el éxito rotundo de la elección, lo más probable es que opte por elegir aquel juguete que el niño ya ha indicado que desea y se gane así el agradecimiento del crío, sin aplicar razonamientos añadidos.

Las clasificaciones de los etnógrafos, dedicadas preferentemente a la recopilación y elaboración de repertorios de juegos tradicionales, se sitúan a medio camino entre las que elaboran o conciben los propios actores de los juegos y las taxonomías y paradigmas de los teóricos de la cultura. Suelen distinguir estas clasificaciones entre los juegos propios de los primeros años de vida del niño por consistir éstos en canciones que se asocian a simples movimientos de coordinación. De igual modo se trata de forma aislada las letanías, canciones o retahílas utilizadas en los procedimientos y rituales iniciales del juego: echar a suertes, elegir madre, hacer grupos, etc. El juego propiamente dicho suele clasificarse mayoritariamente en razón de la acción predominante en el juego sea esta saltar, correr, lanzar, correr, etc., y dentro de estos grupos, pero sin establecer una jerarquía entre las distintas variables sino más bien con una finalidad descriptiva, suele indicarse otros elementos que caracterizan al juego: el número de participantes, el sexo de los jugadores, si se requiere o no algún tipo de instrumento para desarrollar el juego y la temporada del año en que preferentemente se ejecuta.

Los paradigmas elaborados por los antropólogos suelen ser más abstractos, reflejan lo que los antropólogos llaman una visión etic de los fenómenos culturales y que, por explicarlo con pocas palabras, consiste en una formulación que aglutina todas y cada una de las posibles formas que el juego adopta a lo largo de las diferentes culturas y que por tanto, no refleja en particular ninguna de ellas. Es por eso que estos paradigmas generalmente no son compartidos por los actores sociales concretos ya que se utilizan en sus enunciados, conceptos que no tienen un correlato en lo que entiende el protagonista que el fenómeno es. De este modo, encontramos clasificaciones como la de Roger Callois[2] en la que clasifica los juegos en 1. Azar, 2. Vértigo, 3. Competición, 4. Imitación o mimetismo, según predomine en ellos una u otra de características que él entiende que definen al juego como fenómeno, aunque cómo reconoce, muchos juegos combinan dos o más clasificaciones, así el trompo sería de vértigo y competición, la billarda de competición y azar, etc.

Un museo etnográfico parte de una situación de desventaja evidente. Por la propia naturaleza del museo, su campo de acción es el del objeto material como referente de fenómenos que, en gran medida, son inmateriales. Afortunadamente, el lenguaje museológico también se compone con otros recursos museográficos: imágenes, textos, etc., que facilitan el tratamiento del patrimonio inmaterial. Nosotros no podemos aspirar a clasificar los juegos pero debemos intentar clasificar los juguetes y, aún coincidiendo con las afirmaciones de Caillois relativas a que la realidad se resiste a veces a encajar en nuestros esquemas, proponemos un esquema clasificatorio de los juguetes en razón del objetivo subyacente de la acción del juego:

1. Acción. Se incluyen en este grupo todos aquellos juguetes que requieren una acción física de cualquier tipo pero deliberada y consciente para ser accionados o para interactuar con ellos. Esa acción puede ir destinada a desarrollar o potenciar cualquiera de las habilidades físicas o destrezas sea estas la agilidad, la resistencia, la velocidad, la fuerza, el equilibrio, la coordinación visual y manual, el ritmo incluso. Es por ello que tienen como objetivo el desarrollo de las capacidades psicomotrices del niño. Según esta definición, la mayoría de los juguetes encuadrados en esta categoría se corresponden con juegos que deben ser practicados en el exterior de los espacios domésticos porque requieren un área de juego considerablemente mayor de la que se dispone en las casas. De hecho si clasificáramos los juegos y no los juguetes según esta propuesta, la mayoría de los juegos tradicionales entrarían en ella. También se da la circunstancia de que son esos los que en menor medida necesitan de instrumental para que puedan jugarse. Por último es interesante señalar que en este grupo, junto con el de imitación, es donde se han producido separaciones más tajantes entre los juegos de niños y niñas aunque existen un buen número de ellos que tiene un carácter mixto. Según el reparto tradicional de roles, los niños no jugaban al diábolo ni al elástico ni a la comba y las niñas no lo hacían al trompo, la billarda o con el tirachinas pero ambos podían jugar a carreras de sacos o al tu la llevas. Se incluyen en este apartado los juegos en formato digital o electrónico que reproducen juegos de carácter físico: partidos de fútbol, carreras de coches o ping-pong.

2. Razonamiento. Entendemos que en este grupo se incluyen todos aquellos juguetes que obligan al niño a poner en juego sus capacidades intelectuales entendidas en un amplio sentido. Pueden ser éstas desde la memoria, al pensamiento deductivo y el binario, el cálculo matemático o el de probabilidades, el lenguaje, el pensamiento abstracto, el cálculo espacial, etc. La mayoría de los juegos o elementos para entretenerse de este grupo se encuadran entre los que tienen lugar en el interior de las casas aunque hemos incluido también canciones y retahílas que acompañan a juegos de acción que se

realizan en el exterior. A diferencia de lo que ocurre con otros juegos, casi la totalidad de éstos tienen un carácter mixto y son jugados por niños y niñas indistintamente, y también se aprecia cierto predominio de juegos que pueden ser practicados en solitario o en grupos pequeños. Aunque no es el objeto de esta exposición, juegos de adultos como el ajedrez, el dominó o las damas corresponden también a esta categoría.

3. Control. Llamamos así a una categoría de juegos que permiten a los niños interactuar con elementos de la vida cotidiana que corresponden al mundo de los adultos, familiarizándose con ellos anticipadamente. En todos ellos, el niño experimenta una sensación de control sobre fenómenos o procesos de los que desconoce aún sus mecanismos internos de funcionamiento y que contribuyen a generar en él, un sentimiento de seguridad con respecto a un mundo que se rige por normas que casi tienen un componente mágico. No otra cosa ponía de manifiesto la publicidad mediante la que se vendía el Cine Exin: "Adelante, atrás". Es éste quizá uno de los grupos más variados porque hemos incluido en él desde los juguetes relacionados con la emisión de sonido hasta los que reproducen medios de transporte o animales, pero también consideramos que los juguetes que familiarizan al niño con fenómenos más complejos como los que refieren a la técnica, como el cine, o al mundo de las creencias, como la celebración de la Semana Santa también corresponden a esta categoría. En este grupo se aprecia un gran predominio de los juegos de carácter mixto, aunque los juguetes que reproducen medios de transporte y animales han sido usados tradicionalmente más por los varones, y también de aquellos que deben ser utilizados en el interior de las casas.

4. Imitación. Esta categoría corresponde a aquellos juegos y juguetes que permiten al niño escenificar situaciones o fenómenos muy variados e interactuar en ellos a semejanza de lo que ven hacer a los adultos. Mediante esas simulaciones, el niño ensaya y practica comportamientos, oficios o técnicas que, en algunos casos pero no siempre, tendrá que desarrollar en el futuro. Ya apuntamos antes que, en esta categoría se han dado algunas de las mayores diferencias entre los juegos de niñas y de niños, como no podía ser de otra manera ya que la sociedad esperaba de cada sexo comportamientos y roles muy distintos cuando fueran adultos. Para los niños, los soldaditos de plomo, y para las niñas, las muñecas, y ninguno traspasaba esa frontera ideológica. Actualmente, los juguetes que reproducen escenarios de películas infantiles o aquellos que simulan actividades económicas o de otro tipo: hospitales, granjas, laboratorios, escuelas, etc., empiezan a cambiar esa tendencia y quizás eso se deba a que reproducen actividades profesionales que ya no están claramente asociadas a ninguno de los sexos.

En este grupo se encuadran todos los juguetes bélicos, ahora cuestionados y bajo sospecha pero que tradicionalmente han tenido mucho éxito entre los niños, y que aún lo siguen teniendo en cierta medida. En una sociedad que asignaba roles tan diferenciados a hombres y mujeres, en caso de conflicto bélico éste le correspondía a los hombres. El juguete bélico tiene mala prensa, no se considera políticamente correcto. La red social no lo fomenta abiertamente pero es cierto que los niños sienten una cierta fascinación por el juguete de ese tipo, a medio camino se encuentra la familia que tiene que encontrar una solución de consenso entre ambos extremos. Parece que trasladando la pulsión bélica al escenario de lo fantástico y de lo futurible (guerras espaciales, luchas con seres mitológicos, etc.) se ha llegado a una situación menos incómoda para todos.

Las niñas han empezado a integrar estos juguetes en sus juegos, al menos tímidamente. No ha ocurrido lo mismo en el caso de los juguetes que simulan actividades domésticas tradicionalmente asociadas a la mujer: el cuidado de los hijos, de la casa y de la ropa, la cocina. Los niños siguen sin incorporar estos elementos en sus juegos, muy probablemente porque en el seno de las familias aún no se ha producido ese cambio en el reparto de tareas y los referentes más cercanos son los que nutren estos juegos de escenificación.

Según esta clasificación, hemos ordenado las piezas que se muestran en esta exposición aún a sabiendas de que, como toda simplificación, la realidad es algo más compleja que ella. Muchos juguetes son susceptibles de ser encuadrados en más de una categoría y hemos tenido que optar por encuadrarlos en aquella que entendemos que predomina sobre las otras. Habremos conseguido parte de nuestro objetivo si muchas de las personas que visiten la exposición o lean este catálogo, proponen o consideran que

los juguetes tendrían que haber sido ordenados según otro criterio. En cualquier caso, esperamos contribuir a que el juego infantil sea considerado desde un punto de vista más amplio y enriquecedor para adultos y niños, y a que éstos sean estimulados para que no dejen de jugar. A ellos y a nosotros nos va mucho en ello.

NOTAS

[1] Tyler, S.A.: *Cognitive anthropology*. New York. Holt, Rinehart & Winston. 1969.

[2] Caillois, R.: *El juego y los hombres*. México. Fondo de Cultura Económica. 1986.

LO IMPORTANTE NO ES EL JUGUETE

Evolución de juegos y juguetes

Que los niños actuales en el mundo occidental no juegan del mismo modo que jugaban hasta mediados del siglo pasado es un hecho evidente. Entre otras cosas, porque los juegos que cada sociedad ponía a disposición de los niños tenían la finalidad de facilitarles, indirectamente, los rudimentos culturales que tendrían que conocer para desenvolverse con soltura como adultos. Eran, y son en definitiva, medios de enculturación global que permitían a los niños ensayar, sin demasiadas consecuencias y con posibilidades de error, habilidades, comportamientos, conocimientos y reglas asociadas a valores que la sociedad esperaba que tuvieran interiorizados cuando dejaran de ser niños.

Por este motivo los juegos diferían de unas culturas a otras, no tanto por la forma o los materiales con los que estaban fabricados los juguetes, sino más bien por su contenido y modo de usarse. Las razones por las que advertimos una gran uniformidad en el fenómeno del juego son varias: las mejoras en el nivel de vida, el relativo abaratamiento de los juguetes, la expansión de la economía de mercado a una escala internacional, la potencia y alcance de los modernos sistemas de publicidad y la integración del juguete en una concepción social más amplia que asocia el consumo al prestigio social, son todos ellos factores que han facilitado la fascinación por el juguete moderno y el abandono del juguete más tradicional propio de cada área cultural.

Frente al juguete tradicional, el juguete industrial moderno tiende a ser más unifuncional. Se fabrica para ser usado de una única manera y ofrece al niño pocas oportunidades de relacionarse con él de manera distinta a como ha sido concebido por el fabricante. Fenómeno este realmente curioso y contradictorio porque cualquiera que recuerde su infancia sabe que el juguete, cuanto más versátil sea y más libertad de acción o improvisación en su uso deje al niño, más posibilidad de éxito a largo plazo tiene. En cambio, la expansión del mercado infantil en general, y del juguete en particular, ha tendido a la especialización con la finalidad clara de ampliar cuotas de ventas, ofreciendo productos que sólo pueden ser usados con un fin, dificultando la interacción imaginativa con el que debe usarlos.

A simple vista parece que el cambio más significativo en el mundo del juguete es el que tiene que ver con la introducción de nuevos materiales y diseños y con el paso de la fabricación artesana a la producción industrial en serie. Donde antes predominaba el juguete confeccionado con materiales baratos y naturales, ahora lo hace el juguete de plástico. Frente al juguete elaborado por el propio niño o por un familiar, ahora se acude a la tienda especializada para adquirirlo. Siendo estos cambios de importancia, más bien ponen de manifiesto que el juguete no es un artículo ajeno a los cambios económicos experimentados en este país y que han supuesto el paso de una economía marcada por la autosuficiencia a la generalización de la economía de mercado. Ese fenómeno no sólo afecta al juguete sino que es perceptible en prácticamente todos los productos de consumo: la indumentaria, el mobiliario y ajuar doméstico, los medios de transporte, etc.

Más relevante si cabe desde el punto de visto etnológico que la evolución de los materiales en la fabricación de juguetes, son otros cambios que afectan al cómo y al qué se juega. Poco importa si unos niños juegan con un balón de cuero o con un balón

realizado con un producto de última generación derivado del petróleo o si las canicas de barro han sido sustituidas por canicas de vidrio o de pasta y las muñecas han pasado de ser de porcelana a fabricarse en plástico, en todos estos casos el juguete moderno sigue cumpliendo una función similar a la que cumplía el tradicional.

Juegos y juguetes había que permitían al niño desarrollar y aprender diferentes capacidades: intelectuales (cálculo matemático y espacial, pensamiento lógico, razonamiento y pensamiento deductivo, imaginación y creatividad, etc.), físicas (coordinación, fuerza, habilidad, equilibrio), sociales (reglas de relación entre iguales, roles asociados a los sexos y a la edad, conocimientos sobre el instrumental y las técnicas asociadas a distintos oficios, mecanismos de conciliación, etc.) y culturales (valores asociados a aspectos tan diversos como la organización del tiempo, la concepción del propio cuerpo, el uso del lenguaje, etc.). Y los sigue habiendo.

Las diferencias más bien radican en otras cosas: el reparto de los juegos según el sexo y la estacionalidad y el ciclo de los juegos. Aunque siempre ha habido juegos de carácter mixto, la separación entre los juegos propios de niñas y niños estaban más marcadas antes que ahora, como correspondía a una sociedad que atribuía roles muy diferenciados a cada sexo. Uno de los ejemplos más evidentes se daba entre los juegos destinados a desarrollar habilidades físicas: mientras los niños jugaban a la billarda, el trompo y las chapas, juegos en los que la fuerza y la resistencia tienen un papel importante, las niñas jugaban al diábolo, los cromos, la comba o el corro, juegos en los que la habilidad psicomotriz fina, la coordinación visual-manual y el lenguaje tienen más importancia. También ocurría lo mismo con los juegos en los que se trataba de simular o escenificar situaciones propias de los adultos: oficios o actividades. Así las niñas jugaban a las casitas y con las muñecas, reproduciendo escenas de carácter doméstico, y los niños con juguetes que simulaban el trabajo con los animales, la utilización de medios de transporte o situaciones bélicas. La prefiguración de esa actividad futura no tenido más remedio que adaptarse a un nuevo panorama, si antes el burro de cartón anticipaba el burro de carga o el carrito al carro de mulas, la consola es preludio del ordenador y el coche teledirigido lo es del deportivo con el que se soñará.

Actualmente la red social espera de hombres y mujeres roles no tan excesivamente marcados y la publicidad, cadena de transmisión de esas expectativas sociales sobre los sexos, alienta un uso más indistinto de los juguetes. En cambio, todos aquellos que tratan habitualmente con niños, sea en su papel de padres o familiares cercanos, sea

en su papel de educadores, constatan cierta resistencia de los niños y niñas a uniformar sus juegos. Quizás olvidan el papel mediador que ejerce la familia entre los mensajes y expectativas de la red social y la práctica lúdica infantil. La familia, compuesta por hombres y mujeres adultos, aún sigue manteniendo un cierto reparto sexista de las tareas y las responsabilidades, y ese es el contexto más cercano en el que viven la mayoría de los niños en nuestro país. Por otro lado, incluso en aquellos contextos familiares en los que la situación y la mentalidad son más igualitarias, se da lo que los psicólogos llaman condicionamiento positivo y negativo, es decir, de forma consciente muchos padres no van a prohibir a un hijo varón que juegue con una muñeca, por ejemplo, pero es muy posible que no alienten esa actitud, que no le presten atención y que no jueguen con él a ese juego cuando sí lo hacen con otros que consideran, inconscientemente, más idóneos. El niño percibirá esa actitud y acabará encontrando más gratificante el juego con elementos que repercuten en una mayor atención y complicidad de sus padres.

No sólo empieza a cambiar quién juega a qué sino también el dónde se juega y cuándo. La práctica desaparición de los juegos tradicionales practicados en la calle y en grupo, el predominio del juguete pensado para ser utilizado en el entorno doméstico y en solitario, ponen de relieve cambios más profundos que afectan a la socialización infantil y que reflejan, como otros muchos aspectos, la evolución que ha experimentado el entorno de nuestras ciudades y la reducción drástica del número de hijos que han decidido tener las familias españolas.

Otros juegos han sustituido a los tradicionales y quizá sea algo pronto para avanzar conclusiones sobre los efectos que a largo plazo tendrán estos nuevos modos de jugar de los niños actuales. Algo podemos intuir sin embargo. Si el juego es un instrumento socializador que el conjunto de la red social pone a disposición del entorno del niño,

sea escuela o familia, para hacer de él un ser social integrado, un ciudadano capaz de desenvolverse en el mundo del que le tocará ser parte activa en el futuro, podemos concluir que lo que la sociedad esperaba de los niños de ayer es algo distinto de lo que se espera de los adultos del mañana: ciudadanos más individualistas, con las reglas del juego social menos interiorizadas, con menor capacidad de trabajo en equipo y más pasivos, pero en contraprestación con mayor habilidad y conocimiento de ciertos rudimentos tecnológicos, más autónomos, con un mayor sentido de la igualdad entre hombres y mujeres y con una mayor familiaridad con los modernos medios de comunicación audiovisual.

El juego y los agentes socializadores

En general, todos los antropólogos coinciden en caracterizar al juego como un potente factor de socialización. La socialización se realiza de manera paulatina y en ella intervienen actualmente diversos agentes: familia, escuela, entorno social, los medios de comunicación, etc. Este panorama actual es bien distinto al que conocieron y vivieron nuestros abuelos, cuando los índices de escolarización en España eran bajísimos y los medios de comunicación de masas aún no habían alcanzado la influencia que tienen hoy día. La socialización de los niños era una tarea realizada en exclusiva por la familia en los primeros años de vida de éstos, y sólo en etapas posteriores se compartía con la red social más cercana: familiares y vecinos.

Están aún por hacer estudios que evalúen el peso que tienen las distintas instituciones o instancias sociales involucradas hoy en día en la tarea socializadora pero mientras tanto, parece vislumbrarse que cada una de ellas está relativamente especializada en cuanto al tipo de herramientas, conocimientos, patrones y modelos que transmiten.

Mientras que la escuela, en su concepción más tradicional, está centrada en proveer al niño de los conocimientos de carácter instrumental que requerirá en el futuro para ser un ciudadano integrado y útil a la sociedad, la familia ha quedado casi relegada a ser transmisora de patrones vinculados al ámbito de lo doméstico y lo privado como son los de carácter afectivo, emocional y moral por un lado, y los de tipo instrumental pero más individuales tales como los patrones de alimentación, higiene, indumentaria, etc. Cada vez a más temprana edad, la red social se encarga a través de los medios de comunicación de masas y del propio entorno (barrio, vecindario, etc.), de influir en la concepción de patrones de tipo social tan variados como los hábitos de consumo, las normas de relación entre las personas según sexo y edad, los modelos de éxito social asociados al trabajo, etc.

También parece evidente que cada una de estos agentes utiliza preferentemente distintos medios o estrategias para conseguir esa socialización. La escuela ha utilizado tradicionalmente estrategias muy formales en la transmisión de conocimientos; sólo recientemente, cuando se ha empezado a reivindicar el papel de la escuela como agente de educación integral, se han ido introduciendo métodos más informales, entre ellos el juego. La familia, en cambio, ha oscilado entre la utilización de sistemas directamente coercitivos cuando se trata de transmitir hábitos de alimentación, sueño, higiene, de relación con los mayores, etc., y los sistemas más sutiles pero más incontrolables: el ejemplo involuntario que los miembros de la familia dan con sus comportamientos, actitudes y opiniones a los más pequeños.

El juego quedaría como un instrumento intermedio de este continuo de fórmulas enculturadoras porque es utilizado como mecanismo socializador tanto por la red social como por la familia, porque aunque el juego es un fenómeno extraordinariamente reglado, su desarrollo tiene mucha apariencia de improvisación y espontaneidad y por tanto se sitúa a caballo de los sistemas coercitivos y los informales y, finalmente, porque aún siendo los adultos quienes en primera instancia conducen e imponen los juegos de los niños, son éstos uno de los pocos mecanismos de socialización que el niño puede otorgarse con relativa libertad de elección desde temprana edad.

LAS COLECCIONES DE JUGUETES EN LOS MUSEOS ETNOGRÁFICOS.

Desde la década de los noventa, el Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla ha adoptado conscientemente la estrategia de difundir parte de las colecciones que custodia, y que habitualmente no pueden ser mostradas al público, mediante la organización de exposiciones temporales de producción propia que sólo en escasas ocasiones han contado con la participación de fondos de otros museos.

Las temáticas de esas exposiciones han sido muy variadas: desde la guitarra a la tinajería pasando por los abanicos o por la colección de dibujos del orfebre Marmolejo pero, dado lo exiguo de la colección de juguetes nunca pudo abordarse una exposición temporal con carácter monográfico.

Los museos andaluces, y también muchos de otras comunidades autónomas españolas, dedicados de forma monográfica a la recogida, conservación y difusión de alguna parcela concreta del patrimonio histórico —bellas artes, arqueología, etnología, etc.—, inevitablemente han ido secundariamente singularizándose por su especialización en determinadas etapas históricas, estilos o corrientes artísticas y áreas o fenómenos culturales. No podía ser de otra manera ya que estos museos están profundamente vinculados con su entorno cultural y geográfico y sus colecciones no pueden menos que reflejar de algún modo los hitos más significativos y singulares de las áreas patrimoniales de la zona de influencia en la que radican. ¿Cómo podía dejar de reflejar en sus colecciones el Museo de Bellas Artes de Sevilla, la significativa pintura costumbrista que tuvo lugar en nuestra ciudad durante el siglo XIX?

Pero las colecciones de los museos no son fruto únicamente de directrices trazadas en los planes museológicos sino que, en la vida de las instituciones, como en la de los individuos, otros factores como la oportunidad, el azar, los intereses particulares, etc., también han jugado su papel, menor si se quiere pero significativo en algunos casos. Las tendencias predominantes en el mundo académico y universitario y, a veces, por qué no decirlo, también las derivadas del propio interés de las personas que han estado, a lo largo de la historia de estas instituciones, involucradas en la gestión del patrimonio han influido poderosamente en la configuración de sus colecciones. Sirva como ejemplo, la influencia de las excavaciones e investigaciones del descubridor de las culturas argárica y de Millares, Luis Siret, en la constitución del Museo de Almería [1], o el papel que desempeñó la donación del pintor Muñoz Degrain en la formación de una de las colecciones más significativas del Museo de Málaga: la de pintura del periodo entre siglos[2].

Sirva esta reflexión para introducir que el Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla tiene su punto fuerte en algunas parcelas concretas del patrimonio etnográfico, como pueden ser las artesanías andaluzas, especialmente la cerámica; o los textiles, especialmente la indumentaria, gracias a la donación de la familia Díaz Velázquez, entre otras. Eso no significa, sin embargo, que no tenga su punto de mira en objetivos más ambiciosos.

Entendemos que los museos etnográficos en general, y éste en particular, no deben renunciar al objetivo de superar los condicionantes históricos con los que fueron creados. El origen de la creación de muchos de los museos etnográficos de este país en la década de los setenta se debe a la confluencia de varios factores: el interés de las administraciones públicas por promover entre la ciudadanía un cierto sentimiento de "orgullo nacional" de lo propio frente a lo ajeno en esos momentos de creciente apertura del país al exterior, la consolidación de la disciplina antropológica en el ámbito académico, la constatación del riesgo de desaparición acelerada de muchas de las fórmulas culturales propias de nuestro país que ya habían desaparecido en muchos de los países de nuestro entorno mediterráneo, etc.

Circunstancias todas ellas que han condicionado el perfil de nuestros museos etnológicos pero que no deben hacernos olvidar que, de lo particular se puede ir a lo general, que el reconocimiento de lo que nos es propio no debe pasar por el desprecio de lo ajeno, que las instituciones de las que se dota cada cultura adoptan formas particulares distintas a otras pero que coinciden en la misma finalidad de satisfacción de alguna necesidad sea física, emocional, social o espiritual de los seres humanos. Objetivos estos nada desdeñables en el panorama cada vez más multicultural que se dibuja en nuestro país.

Quizá las colecciones de nuestros museos no posibiliten todavía mucho esta labor pero, al menos sí hacen posible una reflexión sobre los cambios

sociales y culturales que han tenido lugar en nuestro entorno en las últimas décadas. La mayoría de ellos debidos al proceso industrializador primero, y de terciarización de la economía después, a la expansión de los modelos de vida urbanos frente a los rurales, al cambio en el equilibrio en las relaciones entre instituciones tan fundamentales como son la familia y la red social, etc. Entre otros, habrá que ir contando también cada vez más con el factor de cambio que supone la coexistencia con tradiciones culturales muy distintas a las nuestras y que vienen de la mano, no sólo de las tendencias globalizadoras de un primer mundo en el que las distancias, geográficas y sociales, son cada vez menores sino, más importante aún, por la convivencia en nuestro propio entorno con comunidades de inmigrantes cada vez más numerosas.

¿Y qué tiene todo esto que ver con las colecciones de los museos? No se puede eludir que la política de colecciones de un museo está íntimamente relacionada con su misión, plasmada ésta en su plan museológico. En organismos que reclaman no sólo su papel como custodios del patrimonio histórico sino también como instituciones vivas, abiertas al común de la sociedad y en las que se pretende ofrecer más una interpretación que una simple exposición de ese patrimonio, la dirección que tome el incremento de sus colecciones posibilitará o no esos propósitos. Cuando no existe una política de colecciones, eso no significa que dejen de producirse incrementos en éstas sino más bien que éstos no se realizan con la coherencia necesaria y que no responden a un plan de objetivos de la institución.

Por todo, el Museo de Artes y Costumbres Populares es muy consciente de las lagunas de su colección e intenta ser muy riguroso cuando se trata de aceptar donaciones o promover adquisiciones de bienes muebles del patrimonio etnológico. Las colecciones cuya temática está relacionada con la infancia son una de esas parcelas que el Museo tiene un especial interés por completar. El juego es el mejor terreno de aprendizaje de las habilidades físicas y sociales de los niños y una buena forma de ensayar parte de las tareas y actividades que tendrán que desempeñar en el futuro. Es, por tanto, uno de los más potentes instrumentos de socialización infantil, y este fenómeno de la socialización es el que garantiza la transmisión de las formas culturales y su continuidad en el tiempo. No es de extrañar, por tanto, el interés de un museo etnográfico por cubrir esta importante parcela de la cultura tan capaz de prefigurar cambios de gran calado cultural y que ya se han esbozado en el primer capítulo de este catálogo.

Aunque los especialistas en etnotecnología han constatado que no es imprescindible la existencia de un objeto específico para que se produzca la acción del juego y de forma más intuitiva, cualquiera que se relacione habitualmente con niños puede constatar que éstos son capaces de jugar sin que intervenga ningún objeto o con el elemento más insospechado, difícilmente pueden los museos renunciar al referente material (juguete) cuando se trata de analizar un fenómeno tan inmaterial como es la socialización de los niños.

Museo del Juguete de Cataluña

¿Por qué era escasa la colección de juguetes del Museo? Salvo excepciones como las del Museo del Pueblo Español, hoy Museo del Traje y Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico, y algún otro como el Museo Vasco de Bilbao, las colecciones de esta temática no son demasiado numerosas. Algunos museos de juguetes se han creado en las últimas décadas con carácter monográfico: Museo Valenciano del Juguete de Ibi (1990) vinculado a la tradición juguetera de la zona y, en concreto, a alguna de las marcas españolas más emblemáticas en la producción de juguetes; otros, en cambio, se han creado gracias a donaciones completas de colecciones de juguetes como sería el caso del Museo del Juguete de Cataluña en Figueras abierto desde 1982 con la colección de Josep María Joan Rosa y Pilar Casademont Sadurní, o el Museo de Art Noveau y Art Decó (Casa Lis) de Salamanca, inaugurado en 1995 bajo el mecenazgo de Manuel Ramos Andrade, con especial dedicación a una tipología concreta de juguetes, las muñecas. Salvo casos como los mencionados y algún otro, la tradicional escasez de estas colecciones creemos que está más relacionada con algunas características propias del objeto del que hablamos y con la consideración que ha tenido el juego para la antropología en general.

Por un lado, el mundo de la infancia en general, y del juego en particular, ha interesado a los etnógrafos pero la mayoría de los trabajos han estado centrados en la clasificación, recopilación y catalogación de juegos tradicionales[3], muchos de ellos sin instrumental asociado. Otros estudios, en cambio, han tenido un carácter más teórico y se encuadran en corrientes antropológicas de filiación simbólica o cognitiva, de profunda vinculación con disciplinas como la lingüística y la psicología y, por todo ello, se han interesado más por aspectos relacionados con la tradición oral infantil[4] o la construcción del lenguaje asociado a la construcción del pensamiento[5]. En ambos casos, la consecuencia ha sido la misma, una falta de recogida sistemática de ejemplares.

La mayoría de las colecciones que ahora pueden verse en muchos centros no son el fruto de trabajos de investigación etnográfica sino más bien del afán coleccionista de particulares que los han acabado donando o vendiendo a algunos museos. Los criterios aplicados por los coleccionistas no siempre encajan o se corresponden con los intereses museológicos a la hora de conformar una colección. Ciertas características comunes pueden detectarse en estas colecciones. Predominan en ellas aquellos tipos de juguetes que son más valorados en el mercado de antigüedades: muñecas, autómatas, juguetes antiguos de hojalata, soldados de plomo, etc., también suele ocurrir que son colecciones muy especializadas en determinados aspectos del fenómeno coleccionado por cuanto que responden al interés particular, no científico, de su recolector. Es por ello que rara vez documentan de forma exhaustiva las posibles clasificaciones tipológicas que se pueden establecer en el terreno del juguete sean éstas de carácter funcional, de contexto de uso, de materiales, etc. No podía ser de otra manera si tenemos en cuenta que las colecciones particulares, aunque evolucionan con el tiempo, suelen reflejar en su origen el interés de su recolector y, en ese sentido, es habitual leer recomendaciones a coleccionistas para que inicien su colección acotando el ámbito de sus adquisiciones.

El motivo por el que ciertas tipologías de juguetes se encuentran escasamente representadas en las colecciones privadas se debe, sobre todo, a otra circunstancia pocas veces detallada: el juguete, por su propia naturaleza, es un objeto concebido inicialmente como elemento fungible. Está destinado a ser usado durante un periodo de edad determinado y perecedero, más corto que el de otras etapas vitales. Dado que sus usuarios naturales son los niños, está destinado no sólo a ser usado, sino incluso abusado. Por otro lado, los juguetes más habituales y más extendidos entre amplias capas de la población durante el siglo XIX y primera parte del XX eran instrumentos de fabricación casera y artesanal. Se fabricaban con materias primas de poco valor económico y fácilmente accesibles para la mayoría de las personas y que no requerían grandes inversiones de tiempo, esfuerzo o conocimiento en su elaboración. Materiales como la madera, el barro, el cartón, el papel, la cuerda, etc., eran los más habituales y cuando el juguete se estropeaba o rompía, lo más natural era fabricar otro antes que arreglarlo.

Cuando el niño crecía y dejaba de usar esos juguetes, lo más habitual es que se traspasaran a otros niños en edad de usarlos, si es que no habían acabado muy deteriorados por el uso. Nadie ha considerado que esos juguetes artesanales fueran dignos de guardar y conservar, al igual que ocurre con otros elementos de carácter doméstico con alto valor de uso en el momento en que se necesitan, o con valor sentimental para sus dueños cuando éstos han crecido, pero con nulo valor de cambio.

Como en muchos otros ámbitos del coleccionismo, los juguetes empiezan a ser frecuentes en el mercado de la compraventa no sólo en la red de redes, sino también en el más exclusivo de las casas de subastas de antigüedades. Su expansión no ha hecho más que empezar y buena prueba de ello es que desde la adquisición de una colección de juguetes por parte de la Consejería de Cultura con destino a nuestro museo, un buen número de coleccionistas privados han entrado en contacto con el Museo a fin de tantear la posibilidad de ofrecer en venta sus ejemplares a la administración autonómica.

LA COLECCIÓN DE JUGUETES DEL MUSEO DE ARTES Y COSTUMBRES POPULARES DE SEVILLA

Un poco de historia

El Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla contaba con una representación de juguetes en el momento de su creación en 1972 que no podía calificarse de otra manera más que de anecdótica. Ésta ha sido hasta hace bien poco tan exigua, que nunca dio para otra cosa más que para ofrecer algunas pinceladas sobre el mundo infantil en una sala dedicada a las técnicas de consumo asociadas a la indumentaria y el menaje personal según el sexo y la edad en la Primera Planta. De aquella época datan la muñeca Jumeau, los soldaditos de plomo, las grilleras napolitanas, la selección de cuentos infantiles de Calleja y el estereoscopio con las cajas de vistas de la Exposición Iberoamericana de 1929 que se exponen en esta muestra. Claro está que los juguetes no eran una excepción con respecto a otras colecciones de carácter etnográfico, también escasamente representadas en el Museo, como corresponde a un centro que se constituyó inicialmente con una colección heterogénea y variopinta fruto del depósito de fondos de otros museos que podían ser

Vitrina 1 de la Sala I. Planta Primera

Vitrina 2 de la Sala I. Planta Primera

susceptibles de interpretación etnológica pero que inicialmente habían sido recogidos con una intencionalidad bien distinta, más cercana a las artes decorativas o industriales que a la etnología.

A partir de esa colección inicial, el Museo echó a andar con el objetivo de conformar una colección más adecuada a los fines para los que había sido creado e inició la recogida de material etnográfico por varias localidades cercanas. Piezas como las pequeñas jaulitas de grillos, el tirachinas, el yo-yó de caña o la billarda ingresaron en aquella época. Todas ellas comparten un claro carácter artesanal en su fabricación y una completa falta de documentación sobre su contexto de uso, propietarios, usuarios, etc. Afortunadamente, estos juguetes no son privativos de Andalucía occidental sino que están tan extendidos por toda la Península Ibérica que pueden extrapolarse, sin riesgo de equivocación, las características principales de su uso y fabricación, entre otras cosas porque siguen vivas personas que han jugado con piezas de similares características.

Ya en la década de los ochenta del pasado siglo, el Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla puso en marcha varias campañas de investigación etnográfica que dieron como fruto la recogida de material con carácter sistemático. Ninguna de ellas estuvo dedicada al fenómeno de la socialización infantil pero indirectamente repercutieron en el enriquecimiento de las colecciones asociadas a esta temática. Tal es el caso de los pitos de cerámica o las reproducciones en miniatura de ajuares domésticos, de los que pueden verse algunos ejemplares en esta exposición, y que se recogieron dentro del contexto más general del material proveniente del trabajo sobre la cerámica popular andaluza[6].

De forma paralela y aislada, otros ejemplares fueron ingresando en el Museo en forma de depósitos efectuados por personas que han mantenido alguna relación laboral o de colaboración con esta institución a lo largo de los años. Tal es el caso del tragabolas depositado por el que fue director del Museo entre los años 1989 y 1991, Salvador Rodríguez Becerra, o el rompecabezas geográfico y el puzzle con el mapa de la Península Ibérica depositados por el librero y editor José Padilla Monge. Otros juguetes, en cambio, entraron “por la puerta de atrás” como si dijéramos, ya que acompañaban –como añadido sin importancia aparente– la donación o depósito de colecciones o conjuntos de cierta entidad. Esto es lo que ocurrió con la reproducción en hojalata de la ratita *Minnie Mouse* que acompañaba “de incógnito” el conjunto de piezas que conformaba la fragua recogida por el Museo en Carmona en 1991.

Con la selección de algunas de estas piezas se pudo completar la sala dedicada en la Planta Semisótano a las distintas funcionalidades del equipamiento doméstico con una representación limitada de juguetes y juegos caracterizados por ser usados en el interior de las casas. A diferencia de la colección de juguetes con la que contaba el Museo en el momento de su creación, estos juguetes reflejaban ya otra faceta más popular del fenómeno del juego no tanto por su carácter artesanal, ya que la mayoría son producto de procesos de fabricación industrial, sino por lo extendido de su uso entre amplias capas de la sociedad tanto urbana como rural de mediados del siglo XX.

La última adquisición

En este contexto general se produjo el ofrecimiento en venta de la colección de juguetes propiedad de Doña Carmen Contreras al Museo de Artes y Costumbres Populares en 2004, que éste informó favorablemente. Dicho ofrecimiento finalizó con su adquisición por parte de la Consejería de Cultura a finales de 2005. Como se deduce de todo lo anteriormente expuesto, la colección fue recibida por el Museo como “agua de mayo”.

La colección se compone de más de 150 piezas, con un alto nivel de integridad en todas ellas, y en un aceptable estado de conservación aunque con peculiaridades que más adelante detallaremos. La mayor virtud de los juguetes adquiridos es que, a diferencia de lo que indicamos cuando caracterizamos las colecciones reunidas por particulares, reflejan casi todas las tipologías que pueden establecerse en el ámbito del juego y del juguete. Encontramos así juguetes para cada uno de los sexos y de carácter mixto, aunque predomina el juguete de niña sobre el usado preferentemente por los niños. En cuanto al lugar en el que se practica el juego, predomina el juguete destinado a ser usado en el interior de la casa frente al de exterior y con relación a la funcionalidad, encontramos juguetes destinados a desarrollar distintas capacidades del ser humano desde las motrices (agilidad, habilidad, equilibrio, coordinación, etc.), pasando por las habilidades mentales (memoria, razonamiento lógico, pensamiento abstracto, cálculo, la percepción espacial, imaginación, etc.), hasta los destinados a desarrollar aspectos más emocionales como la habilidad en las relaciones sociales, el trabajo en equipo, la compasión y la demostración de los afectos, cualidades/capacidades éstas que también son susceptibles de aprenderse.

El mayor porcentaje, casi el 50 por ciento de la colección, lo constituyen las muñecas, de las que hay cerca de 80 ejemplares. También entre ellas se pueden

establecer subcategorías en razón de su procedencia, material constitutivo, cronología, etc. Aunque encontramos tipos muy diversos, las categorías más significativas son las que se corresponden con las muñecas europeas fabricadas entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX, especialmente francesas y alemanas por un lado, y por otro una serie de muñecas españolas fabricadas en la década de los 40 y 50. Ambos grupos están ampliamente representados en esta exposición.

Muñeca europea. DJ5954

El resto de la colección es extraordinariamente diversa y abarca desde una colección de más de 500 cromos antiguos, tanto ingleses como españoles, un mecano, juguetes de lata (toboganes, aviones, trenes, trompetas, cocinitas, etc.), juegos educativos de principios del siglo XX, pasando por juguetes de cartón y de madera que reproducen animales, carritos, norias, etc., o varias máquinas de cine de principios de siglo XX con sus respectivas películas, hasta el espectacular conjunto completo de mobiliario de casita de muñecas compuesto de recibidor, comedor, cocina, dormitorio individual o de servicio, dormitorio principal y cuarto de baño.

Desde el primer momento, el Museo entendió que había llegado la ocasión de planificar una exposición temporal centrada con carácter monográfico en torno a los

juguetes. Con motivo de la exposición “En casa” que se celebró entre diciembre y febrero de este año en nuestro centro, y que se dedicó a reflexionar sobre cómo los cambios experimentados en los interiores domésticos (enseres, dependencias, etc.) eran un reflejo de cambios más profundos en las funciones asociadas a la institución familiar, ya tuvimos ocasión de incluir una pequeña selección de piezas de esta colección pero es ahora, tras la necesaria intervención sobre ellas y una vez estudiada y catalogada la colección, cuando podemos mostrar el conjunto completo de la colección de juguetes del Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla.

Montse Barragán Jané
Conservadora del Museo de Artes y
Costumbres Populares de Sevilla

NOTAS:

[1] López Castro, J.L.: “Luis Siret y los inicios de la arqueología en el Sureste de España” en *Revista de los Museos de Andalucía, Mus-A*, nº 4, 2004. Págs. 168-175.

[2] *Museo de Málaga. Primeras donaciones (1916-1930)*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2000.

[3] Blanco García, Tomás: *Para jugar como jugábamos. Colección de juegos y entretenimientos de la tradición popular*. Centro de Cultura Tradicional. Diputación de Salamanca. 1995.

[4] Pelegrín, Ana: *Repertorio de juegos tradicionales infantiles*. CSIC, Madrid, 1998, y Cada cual atienda su juego. Ed. Cincel, Madrid, 1984.

[5] Velasco Maillo, Honorio M.: *Hablar y pensar: tareas culturales*. UNED, Madrid, 2003.

[6] Carretero, A., Fernández, M. y Limón, A.: *Cerámica popular de Andalucía*. Dirección General de Bellas Artes, Archivos y Bibliotecas. Madrid, 1981.

LA INTERVENCIÓN EN LA COLECCIÓN DE JUGUETES DEL MUSEO DE ARTES Y COSTUMBRES POPULARES DE SEVILLA.

La colección de juguetes del Museo está compuesta aproximadamente por un total de 200 piezas, entre juguetes y muñecas, que abarcan un amplio margen temporal que va desde mediados del siglo XIX hasta finales del XX. La tipología, los materiales y estado de conservación inicial de los mismos es muy variada.

Gracias al proyecto de exposición temporal que planteó el Museo con esta colección, se ha podido planificar una intervención concentrada en el tiempo y con una unidad de criterios que, en muchas ocasiones, las limitaciones de tiempo, personal o económicas (afortunadamente, éstas las menos), hacen inviable. Cierto es también que el creciente número de exposiciones temporales supone siempre un riesgo de deterioro para las piezas especialmente para las que, cómo éstas, son muy delicadas.

La variedad de temática y materiales hacen de este conjunto un buen ejemplo para comprender la dificultad añadida que tienen los restauradores con las colecciones etnográficas. Aunque también nos dan la oportunidad de realizar un trabajo conjunto con profesionales de distintas especialidades, que además poseen amplios recursos técnicos.

Proyecto

El proyecto de intervención se llevó a cabo entre los meses de mayo a diciembre de 2006. Para ello se contaba con siete restauradores, de distintas especialidades, que se subdividieron en tres equipos menores: uno para intervenir en el soporte de las muñecas, el segundo constituido por especialistas en textiles y el tercero, encargado del resto de los juguetes.

Gracias al trabajo conjunto durante estos seis meses y a la metodología empleada, que ha generado una completísima documentación, la información de la que disponemos en este momento sobre las características materiales, datos históricos, estado de conservación, etc., de la colección es muy completa.

La metodología de trabajo consistió en un estudio de cada pieza, realizando una primera ficha técnica que incluía fotografía, datos de identificación, características estructurales y compositivas, estado de conservación y la propuesta de intervención, siempre adecuada al estado de conservación inicial y según el material de que se tratara. Debido a la fragilidad general de los juguetes, en un apartado se detallaron los requerimientos de manipulación más adecuados a cada pieza e incluso se adaptaron soportes para su traslado dentro del propio taller. A las razones de precaución evidentes, se añadía la circunstancia de que la exposición temporal de juguetes se planteaba desde el principio como itinerante, lo cual suponía que técnicos que no estaban familiarizados con la colección tendrían que manipularla y un documento de estas características se hacía imprescindible.

Una vez realizada esta ficha, y como medida de precaución general ya que no se apreciaron síntomas evidentes de ataques de xilófagos u otros, se introdujeron las piezas en una cámara de gas inerte durante dos semanas para su desinsectación.

Casi cualquier objeto puede formar parte de una colección etnográfica. A esa variedad de materiales se añade que, al ser piezas fabricadas artesanalmente, a veces se tienen dificultades para determinar los procesos de fabricación o los materiales empleados. Como otras piezas etnográficas, los juguetes tienen fundamentalmente un valor de uso, un carácter casi efímero porque han sido fabricados con una intención perecedera y con materiales frágiles y pobres: madera, cartón, hojalata, arcilla, etc. A la escasez de recursos económicos y de medios, se suma que muchos juguetes eran elaborados por los propios niños, de forma algo burda si se quiere. Se contraponen estas piezas a otras, muñecas sobre todo, realizadas industrialmente en producciones más elaboradas.

En la restauración del patrimonio etnográfico, todos los tratamientos tienen que estar absolutamente justificados con la filosofía de recuperación y conservación de los objetos. Los materiales utilizados en las intervenciones tienen que tener un carácter estable y reversible. Los tratamientos y planteamientos finales varían en función de los condicionantes de cada obra.

En el pasado ha sido a veces frecuente que las intervenciones realizadas hayan consistido en la aplicación de productos que han provocado problemas de cambio de aspecto y pérdidas de las huellas del uso, y que no hayan respetado los sucesivos cambios que han sufrido las piezas y que forman parte de la historia material de los objetos. En el trabajo con el patrimonio etnológico, es irreversible e incorrecto devolver el objeto a su estado original aunque su aspecto final sea más cercano al espectador. En el caso de que se requiera la reposición de elementos que facilite al espectador una lectura más correcta de la pieza, se debe dejar constancia de la intervención al aplicar un criterio de diferenciación en la actuación. Este es el caso del juguete de cuerda que representa a *Minnie Mouse*, a la que se le han reconstruido las orejas, utilizando un material similar pero sin falsear el envejecimiento de la reposición.

Otros criterios de la intervención fueron comunes a los que se aplican en otro tipo de colecciones: la elección del tratamiento adecuado dependió del conocimiento del comportamiento de los materiales que componen estos objetos, la toma de decisiones siempre fue consensuada por el equipo multidisciplinar, los criterios generales fueron realizar la menor intervención posible y centrar los esfuerzos en planes de conservación preventiva.

Los juguetes de esta exposición proceden, por una parte de la colección inicial del museo y las piezas adquiridas a finales de 2005 por la Consejería de Cultura con destino al Museo. A ellas se ha añadido, un pequeño grupo de juguetes procedentes de colecciones privadas que permitió completar algunas tipologías, y que con los permisos pertinentes, también fueron intervenidas cuando fue necesario.

Por esa diversidad de procedencia, se encontraron grandes diferencias en el estado de conservación de las piezas. Por un lado, el estado de conservación de los juguetes que pertenecían a la colección permanente del museo era bueno, debido a su correcto

almacenamiento y adecuada exposición, y también a las revisiones periódicas realizadas por el personal del museo. En el caso de las piezas adquiridas recientemente, las más de las veces hubo que pasar de la aplicación de un criterio meramente conservativo, a un tratamiento completo de restauración debido a su mala integridad y a la pérdida de "autenticidad" por anteriores intervenciones aplicadas con criterios muy distintos a los museológicos.

Encontramos diversos problemas en los materiales constitutivos de las piezas, algunos están fabricados con materiales perecederos que tienden a una autodestrucción irreversible, como los plásticos, el celuloide, las gomas y cauchos. Cuando los objetos están en uso, lo más habitual suele ser la reposición de las partes o elementos estropeados por otros nuevas, también ha sido un criterio habitual en la restauración practicada por los particulares. No es éste el criterio de las instituciones museológicas que velan por conservar los objetos tal y como fueron realizados. Aunque no exista tratamiento alguno para frenar el deterioro provocado por el material inherente, se evalúa muy detenidamente si se puede conservar el original antes de sustituirlo. Como ejemplo nos servirá la intervención realizada en el tirachinas, en el que no se ha sustituido la goma deteriorada, lo que impediría hipotéticamente el uso para el que fue creado pero que nos da una interpretación completa de la obra.

Cuando un objeto entra en un museo, pierde el sentido para el que fue construido y pasa a tener un valor documental. Este criterio es el que se aplica con rigurosidad en la intervención, primando la importancia de la prevención frente a la restauración. En cambio los coleccionistas privados suelen estar más interesados en restablecer la apariencia estética y la utilidad del objeto. Uno de los problemas de conservación más habituales en los museos, es precisamente la eliminación de tratamientos aplicados por personas no profesionales que en muchos casos agravan el estado de conservación de las piezas.

Durante la fase de desmontaje de piezas, pelucas o vestidos aparecieron reseñas que no estaban visibles y que permitieron corroborar la cronología, autoría, así como otros datos sobre la fabricación y procedencia de los juguetes. Ese fue el caso de la muñeca Jumeau: se sospechaba cuál era su fabricante por detalles que son característicos y

están detallados en la bibliografía como son la perforación de las orejas, el dibujo de las cejas a simple vista, ensamblaje de piezas pero carecía de marca en la nuca cómo es habitual. La identificación pudo ser corroborada cuando se procedió a la restauración ya que al desvestir la muñeca para su limpieza, quedó visible la marca en el interior del cuerpo. De este modo, mucha información que se va obteniendo a lo largo de la intervención, complementa la documentación elaborada por el equipo de investigadores.

Estos datos que identifican o datan las piezas aparecen también en los procesos de limpieza de otros juguetes, especialmente en los de metal (trenes, coches, etc.) que dejan salir a la luz marcas de fabricantes que estaban ocultas tras el óxido o los repintes.

Intervención

La clasificación de una colección desde el punto de vista de la restauración es necesariamente distinta de la que se establece para inventariar y catalogar las piezas, porque los objetivos son distintos. Los criterios primordiales de nuestra ordenación son el estado de conservación y los materiales constitutivos de la pieza.

Como regla general, las muñecas son algunas de las piezas más complejas de toda la colección por estar realizadas con una gran diversidad de materiales: tela, cartón, cera colada, porcelana, trapo, cartón piedra, tela con relleno de serrín, plástico, biscuit, pasta de madera, etc. Esta variedad de materiales la podemos encontrar utilizada en una misma muñeca, influyendo en su estado de conservación. En estos casos, el estudio para su intervención será más complejo y costoso.

También la forma de construcción influye en su conservación, siendo más difícil la manipulación en las muñecas articuladas en brazos y piernas, que en las rígidas. También el uso inicial influye en esto, las muñecas de carácter decorativo presentan menos alteraciones que las muñecas fabricadas para jugar porque han sufrido menos

manipulaciones. El uso de materiales frágiles en piezas de uso frecuente, hace que se produzcan pérdidas de soporte, especialmente en brazos y manos. En alguna ocasión, se han recompuesto partes esenciales que facilitan la compresión de las piezas, como por ejemplo en la muñeca de cera (pág. 153), en la que se ha reconstruido algún dedo.

Muchos juguetes están fabricados con papel encolado y cartón (conjunto de caballitos, tragabolas, etc.) y realizados con moldes con una factura tosca y un acabado algo descuidado y a los que se les suele añadir materiales como el metal, plástico, o la madera para decorarlos. El cartón, muchas veces recubierto de yeso y sobre el que se aplicaba la pintura, se encontraba deformado y con perdidas de preparación y de película pictórica. En estos casos, se ha resuelto fijar, estucar y reintegrar por estar situados los daños en zonas muy visibles y externas, como son las orejas de burros y caballitos.

En los juguetes realizados en plomo u otros metales, las alteraciones más características son la oxidación y las deformaciones del soporte debido a golpes, así como la rotura de su embalaje (normalmente realizados en materiales frágiles) por el exceso de peso.

Los juguetes de hojalata, realizados con una fina capa de estaño lisa y pulida, ya de por sí condicionan una mala conservación por falta de adhesión de la película pictórica al soporte y porque este material es propenso a la oxidación. La mayoría de estos juguetes se encontraban en mal estado de conservación con lagunas de policromía por efecto de dicha oxidación. Se realizaron tratamientos de restauración integrales (fase de limpieza, fijación, eliminación de oxidación y protección) y en algunos casos, se reintegraron lagunas visibles, pero por lo general no se creyó conveniente realizar esta fase porque las lagunas de poca importancia atestiguan las huellas del uso.

Como caso significativo de mezcla de materiales en una sola pieza, destacamos la reproducción de dos pasos de Semana Santa de Sevilla: un palio de Dolorosa con 19 nazarenos y un paso de misterio con 12 nazarenos, que reproducen los pasos de la

Hermandad de las Siete Palabras. En estos conjuntos se empleó gran variedad de materiales en su construcción: metal, cartón, tela, terciopelo, cera, porcelana, madera y pelo natural. El uso de varios materiales en un mismo objeto con distinta composición y grado de deterioro dificulta extraordinariamente su intervención. En los objetos con estas características materiales, hay que valorar las prioridades a la hora de actuar, teniendo en cuenta que los distintos materiales reaccionan de forma diferente a los tratamientos que aplicamos. La investigación, el cuidado, y por qué no decirlo, la prudencia, evitan el poner en peligro la pieza.

Restauración

El estudio y la investigación de los bienes a intervenir es la premisa básica de la metodología de intervención, ya que constituye la base imprescindible para proceder a cualquier tipo de actuación con garantías. Los criterios de intervención se adecuaron a cada pieza concreta desde el respeto riguroso, pero a la vez flexible, a la interpretación del objeto. Dada la naturaleza de los daños y alteraciones, se ajustó la restauración a las necesidades de cada zona, manteniendo una flexibilidad temporal en el orden de actuación de las operaciones planteadas, lo que permitió simultanear las intervenciones.

La acumulación de polvo y depósitos superficiales que presentaba se localizaban con mayor concentración en los interiores y se eliminaron mediante brochas de pelo suave y micro aspiradores, insistiendo en las mencionadas zonas de huecos. Las zonas donde el conjunto estratigráfico (preparación y película de color) se encontraba pulverulenta, desprendida o en escamas, se fijaron. Todos los procesos de restauración se realizaron con productos y métodos reversibles.

Se consolidaron los diferentes soportes para devolver la integridad y estabilidad física de las piezas, respetando la estructura, fisonomía y estética del objeto. Así se pegaron piezas sueltas y sólo se reconstruyeron zonas vitales para su mejor entendimiento. En la fase de limpieza se eliminaron repintes, colas y elementos extraños como acumulaciones de polvo graso adherido a la superficie que dificultaban, en muchos casos, su lectura final. La limpieza se realizó a través de medios mecánicos y/o químicos, y se actuó sobre las diferentes capas de materiales añadidos (adhesivo y capas superpuestas). La limpieza fue una tarea lenta y se realizó tras efectuar el test de solubilidad en zonas poco visibles. Los disolventes elegidos se aplicaron según las zonas y las características del repinte.

Donde el repinte era grueso y cubría prácticamente toda la superficie, la limpieza se realizó mecánicamente.

El criterio de reintegración cromática elegido se ajusto a tono local de la pintura para dar unidad al conjunto. La reintegración cromática siempre debe realizarse con materiales que sean fácilmente reversibles y debe limitarse a reponer lagunas que alteren la visión del conjunto pero con la prioridad de respetar la huella del uso y del tiempo que suponen los pequeños arañazos o lagunas que no molestan.

Una vez finalizados todos los procesos anteriores, se aplicó una protección final cuando se consideró necesario, a brocha o pulverizando sobre el objeto hasta conseguir un acabado homogéneo. Concluido el proceso de intervención, apreciamos una lectura más completa de las piezas. Con la recuperación del colorido y morfología original se hace más patente su valor artístico, además del etnográfico.

Al igual que en todas las intervenciones que se realizan en el Museo, la documentación generada se agrupó en informes de intervención. En ellos, se detallan los criterios, la metodología y los materiales empleados. Una vez finalizada la itinerancia de la exposición, y tras revisar "cómo le ha sentado a las piezas el viaje", se devolverán los objetos a su ubicación original, y se realizará un control periódico para asegurar su óptima conservación.

Como señalamos anteriormente, se ha trabajado con vistas a que la exposición sea itinerante. Eso supone elaborar una serie de instrucciones de embalaje, transporte y manipulación para minimizar los riesgos. Consideraciones generales a las que se añaden otras de carácter más específico para aquellos objetos que lo requieran. Para garantizar el posterior manejo técnico y administrativo, a cada pieza se le acompaña de una ficha que incluye la forma de manipulación, el número de piezas que componen el objeto y una fotografía indicativa del sistema de exposición.

Sierra Muñoz Mejías
Conservadora-restauradora del Museo
de Artes y Costumbres Populares de Sevilla

LA INTERVENCIÓN EN LA COLECCIÓN DE MUÑECAS

El total de muñecas que forman parte de la colección de juguetes recientemente adquirida por el Museo es de 77 piezas, a las que se añadió una muñeca que ya pertenecía al Museo desde el momento de su creación. El volumen y peculiaridades de este conjunto hacía conveniente tratar su restauración como un bloque bien diferenciado del resto de la misma ya que no se trataba de intervenir sólo en los cuerpos sino también en los trajes que las visten.

Las muñecas que forman parte de la colección no constituyen un conjunto uniforme ya que tienen procedencias, materiales y técnicas distintas unas de otras. Salvo algunas excepciones como dos muñecas realizadas en trapo casi en su totalidad y una de cera, la gran mayoría de las piezas pueden agruparse en tres tipos principales atendiendo a su cronología, procedencia y materiales constitutivos:

- Muñecas fabricadas en países europeos como Francia, Alemania o Austria, con una cronología que oscila entre finales del siglo XIX y principios del XX, cuyas cabezas han sido realizadas en bizcocho (biscuit colado) y los cuerpos en pasta de madera, conocida también como composición (mezcla de pulpa de madera, escayola y cola combinada con otros materiales como papel maché).
- Muñecas españolas realizadas en cartón y fabricadas entre las décadas de 1920 a 1940, con sistemas de producción protoindustrial.
- Muñecas españolas realizadas en pasta de papel o cartón mezclada con cola y después moldeadas, entre las décadas de 1940 y 1950 ya de manera industrial.

En cuanto a los vestidos y complementos (collares, zapatos, pendientes, tocados, sombreros, etc.), la mayoría de ellos son los originales de las muñecas salvo contadísimas excepciones. El carácter genuino de estos vestidos, en especial los del primer grupo de muñecas, no deja de ser afortunado por dos razones, la primera es que muchos de estos trajes eran confeccionados, a imagen y semejanza de los que vestían las damas de la burguesía europea de la época, por los mismos talleres de modistos y permiten, por tanto, documentar indirectamente las modas predominantes en ese periodo; la segunda porque con demasiada frecuencia, muchos ejemplares de muñecas coetáneas a las de nuestra colección, llegan a nosotros con vestidos y complementos diferentes a los originales debido a lo delicado de los tejidos, a la acción del tiempo y al descuido de algunos propietarios.

Los tejidos

Todo empezó cuando en marzo de este año recibimos una llamada del museo. Un nuevo proyecto estaba a punto de ponerse en marcha. Con ocasión de la exposición de la colección de juguetes del Museo, entre los que hay un buen número de muñecas, se vio la necesidad de proceder a la restauración de los vestidos de las mismas. Desgraciadamente, lo más habitual cuando se trata de otras entidades o de particulares ajenos al patrimonio histórico es que se prescinda de ellos y que, en muchos casos, incluso se sustituyan por otros más recientes. Afortunadamente en la actualidad hay una mayor conciencia de la importancia de la conservación de los tejidos.

Lejos de lo que habitualmente se pueda entender como una reparación o trabajo artesanal, la restauración textil es un área aún por descubrir. Basada en criterios arqueológicos, las premisas fundamentales que se siguen en este tipo de intervenciones son:

- Evitar las modificaciones, recortes o cambios de formato, con objeto de respetar al máximo el original.
- No añadir nuevos elementos que puedan falsear las obras, de manera que no se repongan las zonas perdidas en los soportes o complementos decorativos.
- Que tanto los procesos como los materiales empleados sean reversibles. Por ello, habitualmente en los tratamientos de intervención textil no se utilizan adhesivos, sino que se recurre al empleo de técnicas de costura.
- Priorizar la conservación y el mantenimiento, para evitar llegar al extremo de realizar una intervención innecesaria.

Según el método de trabajo habitual en la intervención en obras textiles, se han seguido dos fases fundamentales:

En una primera fase se realizó un examen previo de la colección, determinando el estado de conservación en el que se encontraba y estudiando las piezas en profundidad. Para ello se supervisaron de modo individual cada una de las muñecas. Se documentaron fotográficamente y, mediante la elaboración de fichas, se procedió a la descripción detallada de las alteraciones más evidentes, así como a la redacción de la propuesta de intervención. Esta labor inicial facilitó que se pudiera efectuar una estimación del tiempo a emplear en la restauración de las piezas textiles.

La segunda fase ha sido la intervención directa sobre las diferentes piezas, tratándolas de forma individualizada según las necesidades específicas de cada una de ellas.

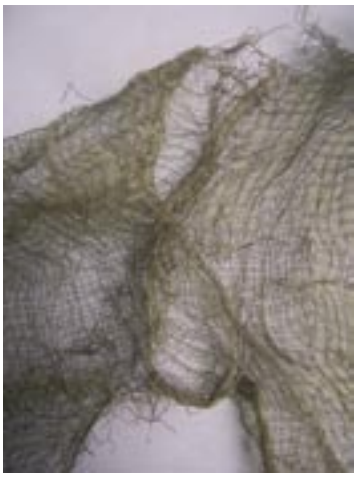
Las materias más comunes empleadas en la confección de los trajes de las muñecas son las siguientes: algodón, seda, lana, lino, fibras sintéticas, hilos metálicos y complementos decorativos (lentejuelas, pedrería, pasamanería, etc.). En cuanto a las principales técnicas destacan piezas de terciopelo, raso, sarga, damasco, gasa, tafetán, encajes (mecánicos y manuales) y bordados de diversa tipología.

El estado de conservación en el que se encontraba la colección textil presentaba en general un grado de deterioro medio. Se detectaron una serie de alteraciones que no afectaban a la integridad física de las piezas, salvo en casos puntuales. Todas las alteraciones habían sido consecuencia directa de agentes de deterioro externos, así como otros derivados de la propia naturaleza y constitución de los textiles. Entre las principales alteraciones encontradas se pueden destacar las siguientes:

- Suciedad generalizada en todo el conjunto, debida fundamentalmente a una leve acumulación de polvo. El hecho de que estas piezas hayan sido creadas para su uso y disfrute y no para su contemplación, ha dado lugar a la aparición de estos depósitos superficiales. A esto se unía un posible incorrecto sistema de almacenaje.
- Fragilidad, que es una alteración en la que intervienen varios factores, como la luz, la humedad, la temperatura y la suciedad general. Todo ello ha afectado a las fibras, debilitándolas. En casos muy concretos, esta fragilidad estaba tan acentuada que ha dado lugar a graves problemas de disgregación y desgastes.
- Lagunas evidentes en los trajes de algunas muñecas que se manifestaban a modo de pérdidas puntuales de los soportes y complementos decorativos. Entre las causas más habituales que provocan esta alteración, cabe destacar la incorrecta manipulación de las piezas, que produce el debilitamiento de algunas zonas y ocasiona la creación de lagunas.
- Roturas y desgarros que, según la tipología y la localización, se consideró que se habían podido crear principalmente por los roces, manipulaciones y tensiones a las que daban lugar las intervenciones anteriores.
- Alteraciones cromáticas correspondientes a un tipo de pérdida gradual del color. Se trataba de una decoloración de los tintes y colorantes que habían perdido parte de su tono original.
- Descosidos de las uniones entre las costuras, bien por perdidas bien por desgastes de los hilos.

• Manchas de diferente origen y tipología.

• Hilos metálicos y elementos sueltos producidos por roces y enganches de diferente procedencia, dando lugar a pérdidas y levantamientos de los hilos de fijación de las zonas afectadas.



Hilos sueltos en una blusa de malla metálica

Además, aparecían en los trajes una serie de intervenciones que correspondían a una tipología de trabajos de restauración poco ortodoxos y realizados con criterios artesanales. Las diferentes intervenciones identificables aparecían en forma de cosidos, zurcidos, parches, injertos, modificación y alteración de las formas originales, y aplicación de nuevos elementos (calcetines, lazos, zapatos,..). En general los materiales empleados en estas intervenciones diferían bastante con respecto a los originales en cuanto a materia y técnica de ejecución.

Los tratamientos a los que han sido sometidos los trajes de las muñecas, han seguido criterios meramente conservativos, sin reposición de materiales ni cambios que afectaran a su integridad física, salvo la reintegración cromática de las lagunas con nuevos tejidos. Estos materiales están garantizados para que no afecten en un futuro a las piezas. Los tratamientos son reversibles y se han realizado en función al grado de las diferentes alteraciones y repercusión de las mismas. Con ello se logra la estabilidad del conjunto, sin provocarles nuevos daños.

Se efectuó la limpieza mecánica del anverso y reverso de las piezas mediante microaspiración, con la ayuda de pinceles suaves y protegiendo las zonas más deterioradas con un tul muy fino, para evitar que se desprendieran aún más aquellas partes más debilitadas. Para poder efectuar los distintos tratamientos de limpieza o corrección de deformaciones, fue necesaria la separación de las partes constitutivas de las obras en

aquellos casos en los que era preciso. A su vez, se eliminaron las intervenciones muy visibles o perjudiciales para la integridad de los trajes.

El tratamiento de lavado fue necesario para la eliminación de aquellas partículas extrañas que quedan entre las fibras, las cuales en sus movimientos naturales de dilatación y contracción, encuentran estos elementos que le provocan una fricción o roce con el consiguiente desgaste, fragilidad y pérdida de elasticidad.

El sistema de limpieza por el que se optó en aquellos casos que lo precisaban ha sido el acuoso. Se realizó después de constatar la solidez de los colorantes a este medio, así como la resistencia de la fibra, su estabilidad y no encogimiento. Para esta operación se utilizó agua desmineraliza y detergente neutro.

Lavado del traje de una muñeca mediante el sistema acuoso

Las piezas que se lavaron fueron sometidas a un posterior proceso de alineado. Consistió éste en ordenar los hilos tal como estaban colocados en un principio y de este modo, devolver al tejido su forma original en la medida de lo posible. Con esta operación se obtienen óptimos resultados en lo referente a la corrección de deformaciones, arrugas y pliegues más o menos marcados, o los producidos por las intervenciones anteriores y por los inadecuados sistemas de almacenaje. El secado posterior se efectuó de forma natural, sin necesidad de elementos auxiliares.

Alineado de encaje de hilos metálicos

Se emplearon soportes textiles totales o parciales, para reforzar aquellas piezas de los trajes que presentaban pérdidas de soporte o debilitamiento del mismo. Los materiales utilizados para esta función eran de fibras naturales (algodón en los soportes de refuerzo y seda en el caso de los hilos de fijación), que fueron sometidos a un tratamiento de tinción. Para esta operación se emplearon tintes sintéticos especiales que garantizan la estabilidad y permanencia de los colores.

La fijación de las zonas de hilos sueltos, roturas o lagunas se realizó mediante el sistema de costura, utilizando agujas curvas que son las que habitualmente se utilizan en restauración textil. Del mismo modo, el tipo de punto a emplear se adaptó a la zona a tratar en cada caso, dependiendo también del tipo de alteración. Para finalizar, y en los casos en los que fue necesario, se procedió al montaje de aquellas piezas o elementos que fueron tratados de modo independiente.

Todos los museos que cuenten entre sus colecciones con piezas textiles son conscientes de la delicadeza y fragilidad de estas colecciones, pero está en nuestras manos sensibilizar además sobre la importancia de una correcta manipulación y almacenamiento para que perduren en el tiempo y así poderlas valorar y disfrutar.

En cierto modo, después de la intervención queda la sensación de haber tenido la posibilidad de retrotraernos a nuestra infancia. Se ha producido una mezcla de sensaciones, ya que por un lado hemos disfrutado con nuestra labor, al devolver a los tejidos de las muñecas su apariencia y aspecto original, mientras que por otro consideramos un privilegio el haber podido "jugar" con ellas mientras desarrollábamos nuestro trabajo. Con unos cuantos años menos, nunca lo habríamos soñado...

Los cuerpos

La conservación y restauración de los cuerpos de la colección de muñecas del Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla se ha afrontado, desde el punto de vista técnico, siguiendo las pautas de metodología y criterios que se imponen en la restauración científica actual. De esta forma han sido entendidas como pequeñas esculturas, coincidiendo así con la forma de concebirlas en su origen histórico. Y como tales esculturas, están determinadas por lo materiales y técnicas empleados en su construcción, su contenido estético y su función, ya sea ésta del tipo que sea. Así en la intervención de conservación y restauración de los cuerpos de estas pequeñas imágenes se ha atendido a los siguientes elementos:

• Los diversos materiales y técnicas usados en la construcción de las diferentes partes del cuerpo. En líneas generales podemos dividir en cabeza, tronco y extremidades, articuladas o giratorias éstas, principalmente por medio de mecanismos elásticos, en hombros, codos y muñecas en el caso las superiores, y en las rodillas e ingles en las inferiores.

Los materiales rígidos más comunes que nos hemos encontrados en esta colección han sido: la pasta de porcelana y el bizcocho en las cabezas, madera, papelón, cartón y plásticos en el resto del cuerpo. Además de éstos, y sin olvidar las construcciones totales en plástico, también hay casos de cera y tejido tanto en cabezas como en torso y extremidades. Con respecto a los ojos hayamos una gran variedad, tanto en el material y técnica de fabricación como en su forma: pintados, esmaltados, de vidrio, bordados; abiertos, oblicuos, basculantes, etc. Por otro lado, las cejas y las pestañas también han sido muy cuidadas en la ejecución de muchas de las muñecas. Las primeras pintadas y las segundas pintadas o implantadas. Finalmente haremos referencia a la presencia de cabellos, ya sean simulados en forma y color en la policromía de la cabeza o como pequeñas pelucas de mohair, cabello natural o fibras.

• Las técnicas de policromado y acabado de las muñecas de la colección del Museo de Artes y Costumbres populares de Sevilla también son muy diversas. Debemos reparar en que muchas de ellas han sido repintadas o retocadas en su acabado. De forma global podemos decir que, a excepción de las zonas de pasta de porcelana, bizcocho y plástico, las policromías son de pinturas al aceite, a veces sobre una imprimación o preparación previa sobre el soporte. Abundan los acabados con goma laca u otras resinas naturales.

Los primeros pasos dados en el proceso de intervención de conservación y restauración de las muñecas han sido los de analizar sus características técnicas, descritas de forma sucinta arriba y, examinándolas visualmente, diagnosticar su estado de conservación, poniéndose de manifiesto las alteraciones que presentan la estructura, mecanismos, soporte y acabado de las mismas. Las conclusiones de esta fase del proceso se han plasmado en una ficha técnica para cada muñeca.

Las alteraciones más destacables que presentaba la colección son la presencia de suciedad generalizada, fisuras, deformaciones y faltas volumétricas, defectuosa colocación de elementos producto de anteriores intervenciones, levantamiento y pérdida de la

policromía, repintes puntuales y generales, oxidación de los acabados que enrarecían el aspecto estético, desarreglo en los peinados y defectos en la función de los mecanismos.

Fisuras y pérdidas de policromía

El tratamiento llevado a cabo se ha basado en un criterio fundamentalmente conservador, minimizando los riesgos de agresividad y atendiendo principalmente al respeto por la obra en sí, permitiendo poder apreciar cada una de las muñecas desde el punto de vista histórico, estético o funcional.

De forma resumida podemos enumerar los diversos tratamientos llevados a cabo en la intervención de conservación y restauración de esta colección:

- Fijación de los levantamientos de policromía.
- Limpieza de polvo y suciedad.

Deformación de los soportes (papelón). Limpieza y eliminación de barnices oxidados de rostro

- Rectificado de deformaciones de volúmenes (principalmente en los casos de cuerpos de papelón o cartón).
- Consolidación y enrasado de fisuras.

• Eliminación de repintes puntuales y, en el caso de coexistir la policromía original, repintes generales.

• Consolidación y devolución de funcionalidad de elementos estructurales tales como brazos, manos, etc.

Fijación del torso a un cono de cartón a mdo de medio cuerpo que le da forma a la falda

• Reintegración puntual de volúmenes evidentes.
• Eliminación de barnices, lacas y otros acabados oxidados.
• Enrasado y reintegración cromática de las lagunas existentes en la policromía.
• Arreglo y fijación de pelucas.
• Protección final de la superficie.

Con esta intervención pretendemos que la colección se acerque desde todos los aspectos a su estado original y que así pueda ser contemplada, sin obviar las lógicas modificaciones que, principalmente por cambios de gusto, el transcurso del tiempo ha provocado.

Lourdes Fernández González
Mª Gema Pérez Morales
Juan Carlos Castro Jiménez.
Conservadores-restauradores de Bienes Culturales

CATÁLOGO

ACCIÓN

EN LA CALLE

1. Conjunto de caballitos.

a) Cabeza de caballo de cartón piedra, incrustada en un palo de sección circular, probablemente reutilizado de una fregona o escoba. Cartón, madera, plástico y metal. 1035 x 215 x 85 mm. Sevilla. Principios del siglo XX. DJ6033.

b) Cabeza de caballo de cartón piedra, incrustada en un palo de sección cuadrada que se remata con dos ruedas de madera. Cartón, madera y metal. 910 x 200 x 80 mm. Sevilla. Principios del siglo XX. DJ6034.

2. Conjunto de cromos con temáticas varias.
Los cromos eran utilizados para jugar y para coleccionarlos cuando seguían una serie e insertarlos en un álbum. Papel impreso y recortado. Primera mitad del siglo XX.

a) 6 figuritas que representan varios animales. 110 x 70 mm. La mayoría de origen español. DJ5972.

b) Lámina con 25 figuritas que representan varios animales. 250 x 345 mm. Alemania y España. DJ5979.

c) Lámina con 92 cromos que representan niños y adultos. 250 x 345 mm. La mayoría son origen español. DJ5976.

d) Álbum de cromos organizados por temáticas. 265 x 340 mm. La mayoría son ingleses. DJ5980.

3. Canicas.
17 bolas de barro, una de ellas teñida de azul. Barro modelado, secado al sol y cocido. 15 mm. Sevilla. Primera mitad del siglo XX. E251.

4. *Jugando a las canicas* de Manuel Arroyo Gutiérrez. Escayola. 660 x 260 x 460 mm. Sevilla. 1980. E4689.

5. Cubitos de playa. Hojalata pintada. Fabricados en Ibi (Valencia). 1929-1936. DJ6044.

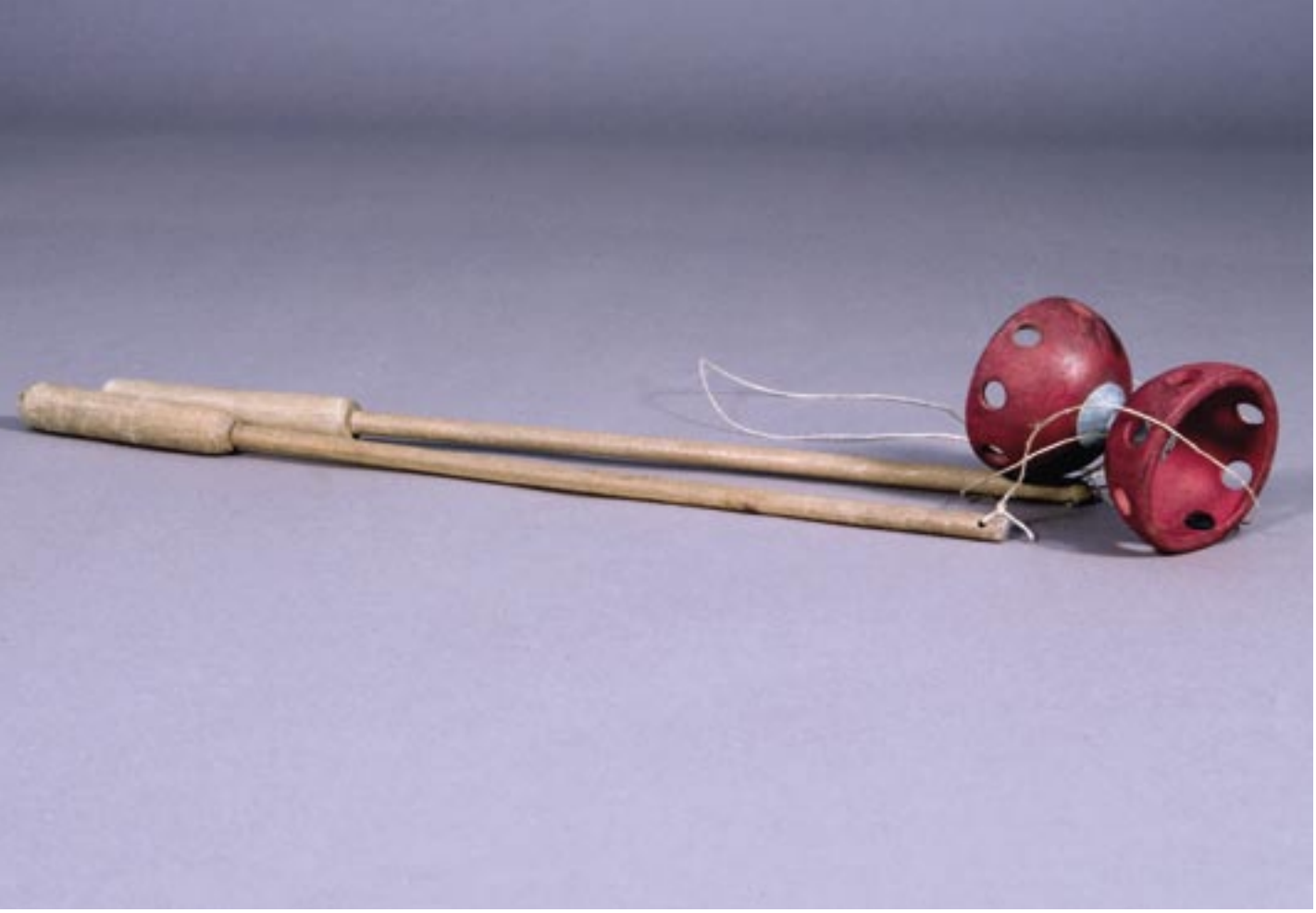
a) Ilustrado con escenas de niños jugando y montando en patinetes en la playa. 280 x 185 mm.

b) Ilustrado con niños en un granja. 210 x 145 mm.

c) Ilustrado con cuatro escenas enmarcadas de niños pescando. 220 x 145 mm.

d) Con cuadrículas rojas y blancas ilustradas con animales y personas en diversas actitudes de juego. 220 x 145 mm.

e) Ilustrado con oso con un cazamariposas sobre fondo azul. 85 x 55 mm.



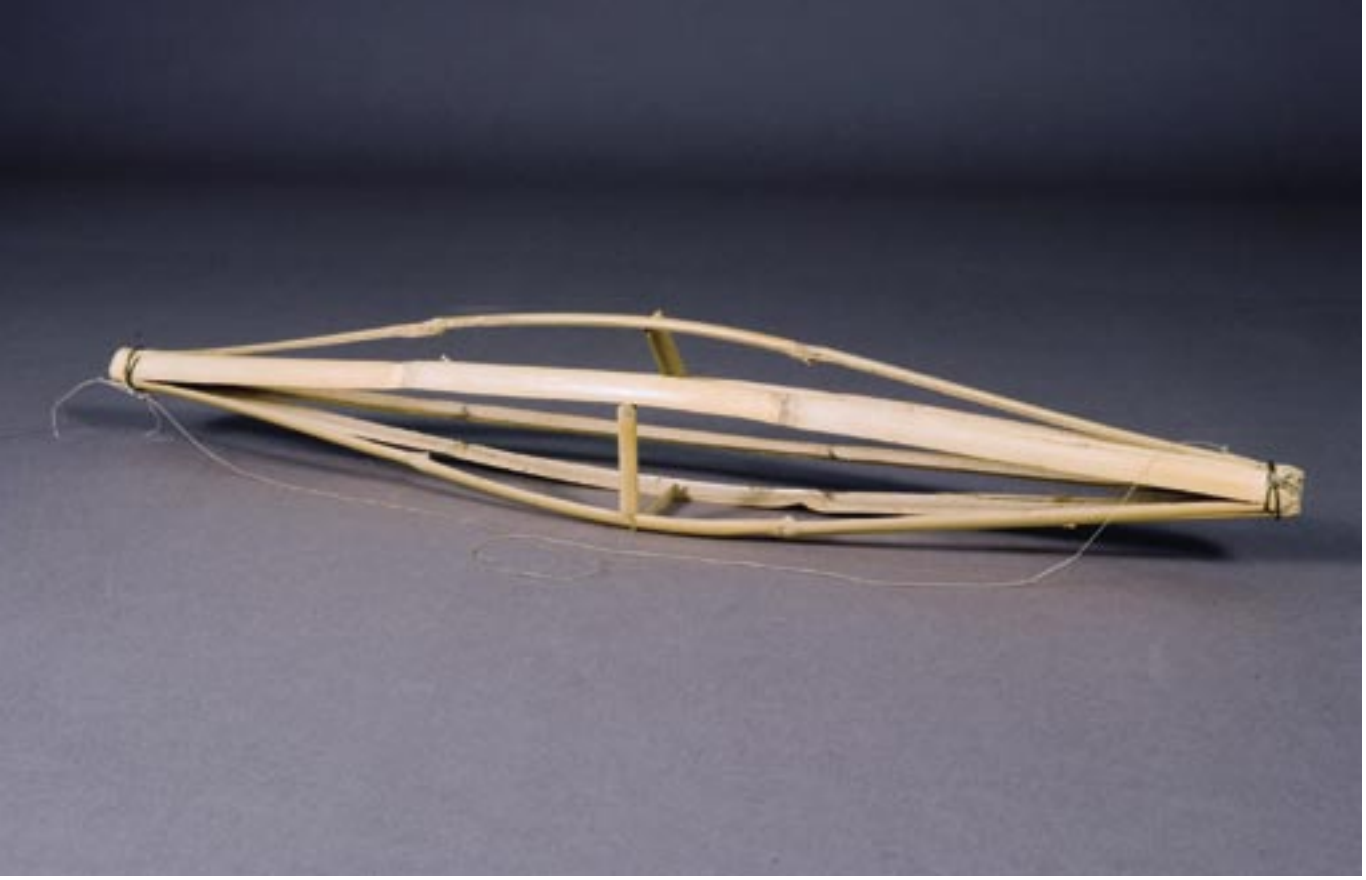
6. Diábolo.
Dos cazoletas casi cónicas de caucho rojo unidas por su base que se deslizan y propulsan hacia arriba mediante un cordel sujeto a los extremos de dos palos. Madera, hilo y caucho. Fabricación industrial. Marca "Menrod patentado". La marca Menrod aún sigue activa y es conocida por sus productos relacionados con el submarinismo. 80 x 67 mm. Palos: 391 x 15 mm. Sevilla. Primera mitad del siglo XX. DJ5616.

7. Dos trompos o peonzas.
Instrumento de madera de forma cónica con una punta de metal sobre la que gira cuando se lanza propulsado por una cuerda, que les falta. Madera y metal. España. Primera mitad del siglo XX.

a) 50 x 33 mm. DJ6064.
b) 60 x 40 mm. DJ6063.

8. Tirachinas.
Instrumento para lanzar con dos brazos que se separan desde un tronco central. A los extremos de los brazos se sujeta con cuerda un tira de goma elástica que sirve para propulsar pequeños objetos al estirar hacia atrás y soltarla rápidamente. Para su elaboración se escogían ramas que tuvieran una forma lo más similar a la que es adecuada y luego se tallaba ligeramente. Madera, goma elástica y cuerda. 450 x 40 mm. España. Mediados del siglo XX. E3267.

9. Billarda.
Palo corto y delgado de madera con los extremos afilados. Con otro palo, también estrecho pero más largo, se propulsaba hacia lo alto para, al caer, golpearlo con fuerza a fin de lanzarlo lo más lejos posible. Existían varias modalidades de juego. Aún se practica en Galicia o Canarias, donde adopta una forma que recuerda al béisbol americano por la utilización de bases en las que se sitúan los jugadores. Madera tallada. 130 x 25 mm. Sevilla. Primera mitad del siglo XX. E653.



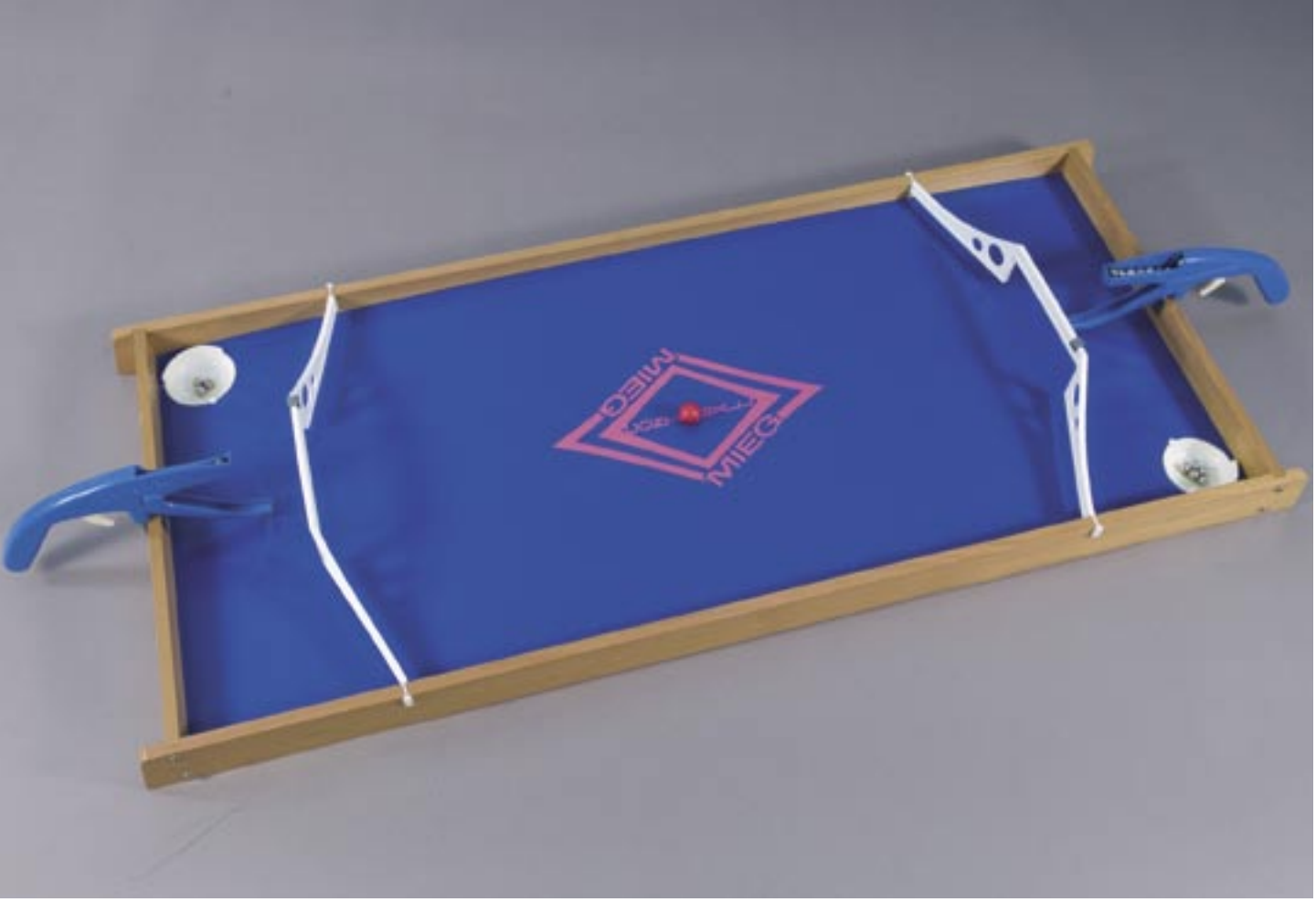
10. Yoyó de caña.
Instrumento de giro que mediante el lanzamiento hacia abajo se desenrollaba del hilo y, con un ligero impulso hacia arriba, volvía a subir enrollándose de nuevo. Todavía pueden verse algunos, aunque no en uso, en el Aljarafe sevillano. Caña, alambre e hilo. 510 x 90 mm. Sevilla. Mediados del siglo XX. E3338.

EN LA CASA

11. Juego tragabolas con bola de madera pintada en azul.
En la boca se sitúa la apertura para introducir la bola y en la base varias casillas marcadas con diferente puntuación según la dificultad de conseguir que la bola salga por esa apertura. Madera pintada en varios colores. 295 x 175 x 60. Sevilla. 1940. DO2271.

12. Payaso tragabolas.
Cartón pintado de varios colores. En la boca se sitúa la apertura para introducir la bola y en la base varias casillas marcadas con diferente puntuación según la dificultad de conseguir que la bola salga por esa apertura. Pasta de cartón. Fabricación artesanal. 540 x 348 x 176 mm. Almería. Hacia 1980. Colección de Ángela Suárez Márquez.

13. Caballo.
Figura de caballo realizada en cartón piedra pintada de negro y blanco, Tanto la silla como el cabezal están pintados de amarillo y azul. Va provisto de peana de madera con cuatro ruedas verdes. Del bocado cuelgan las riendas de cuero. Cartón, madera, metal y cuero. Modelado y pintado en negro, blanco, amarillo, azul y rosa. 600 x 435 x 140 mm. Almería. Mediados del siglo XX. Colección de Ángela Suárez Márquez.



14. Conter-Ball.
Tablero rectangular en el que se sitúan dos porterías en los extremos. El juego consiste en introducir la bola roja en la portería contraria mediante los bolines de acero impulsados por dos pistolas situadas tras las porterías. Fabricación industrial. Marca MIEG, nº de patente 58. 420 x 970 x 55 mm. Bolín rojo: 20 mm. Bolitas de acero: 9 mm. Alemania.1960-1970. Propiedad de Ernesto Barragán Benzal.

A B C
E F
H

RAZONAMIENTO

15. Mecano.
Juego de construcción con piezas metálicas de formas variadas que se unen mediante tornillos y tuercas y que permiten crear estructuras de ingeniería. Existen diversos modelos según el número de piezas y su complejidad. En este caso se acompaña de libro de instrucciones de los números 0 a 3. Metal, papel, cuerda y cartón. 453 x 340 x 60 mm. Fabricado en Barcelona por Mecano Ltd., Liverpool. Patente de 1901. 1920-1930. DJ6015.

16. Rompecabezas geográfico.
Juego compuesto por 48 cubos de cartón que unidos, componen el mapa de la Península Ibérica. Bajo la tapadera está el mapa ya compuesto para que sirva de guía. Cartón. 290 x 380 x 50 mm. Hacia 1950. D01973.

17. Juego de arquitectura.
Conjunto de bloques de distintas formas y tamaños pintados de varios colores. Se recogen todos en una caja con ilustración de niños jugando con el juego. Madera y cartón. 202 x 265 x 75 mm. Hacia 1930. DJ6014.

18. Conjunto de cuentos infantiles. Editados por Saturnino Calleja, Madrid. Finales del siglo XIX y principios del siglo XX.

a) *Las hijas del leñador*. 15 páginas. 105 x 76 mm. E1166.

b) *El Pulgarcito*. 15 páginas. 145 x 102 mm. E1168.

c) *El castillo encantado*. Serie III, T. 49. 16 páginas. 142 x 100 mm. E1170.

d) *La ambición desmedida*. Serie X. Tomo 195. 16 páginas. 102 x 70 mm. E1172.

e) *Las aventuras del enano Poquelín*. Tomo 117. 16 páginas. 144 x 100 mm. E1176.

f) *El hombre de las dos caras*. Tomo 205. 15 páginas. 100 x 72 mm. E1179.

19. Conjunto de publicaciones infantiles.

a) *El gato perdido*, nº 16 de la serie *La familia Telerín*. 8 páginas. Editorial Bruguera. Barcelona. 1965. 203 x 141 mm. DJ5984.

b) *La infancia de Pirulete*. 16 páginas. Ramón Sopena. Barcelona. 280 x 210 mm. DJ5985.

c) *Ataque traicionero*, nº 208 de *El Jabato*. 10 páginas. Editorial Bruguera. Barcelona. 1959. 162 x 243 mm. DJ5986.

d) *TBO*, nº 304. Año XLVII, 1958. 274 x 206 mm. DJ5987.

e) *Pulgarcito* nº 1240. Año XXV. Editorial Bruguera. Barcelona. 266 x 188 mm. DJ5992.

f) *Gulliver en el país de los enanos*. Número 14 de la serie Libros para colorear. Editorial Sigmar. Argentina. 1952. 265 x 225 mm. DJ5988.

g) Almanaque *Chicos*. 1949. 292 x 212 mm. DJ5989.

20. Conjunto de libros escolares infantiles. De finales del siglo XIX a mediados del siglo XX.

a) *Tratado elemental de dibujo*. Madrid. 1945. 175 x 123 x 8 mm. DJ5998.

b) *8 cuentos selectos*. Molino. S.A. 145 x 107 x 12 mm. DJ6002.

c) *Fisiología e higiene* por D. Victoriano F. Ascarza. Madrid. 1927. 178 x 122 mm. DJ6009.

d) *Flora o la educación de una niña*. Barcelona. 1881. 155 x 115 x 20 mm. DJ6005.

e) *Cuentos basados en la obras de Misericordia* por Arturo G. Padín. Barcelona. Hacia 1940. 175 x 120 x 10 mm. DJ6006.

21. Mapa recortable.
Mapa recortable de la Península Ibérica dividido por regiones. Todas las piezas se recogen en una caja de cartón. Cartón. 595 x 700 mm. Sevilla. 1950. D0461.

22. Juguete numérico.
Estuche que recoge dos tablas numéricas utilizadas para realizar distintos cálculos aritméticos (divisiones y multiplicaciones), mediante diferentes tiras de papel marcadas con números que hay que mover para ver el resultado a través de agujeros perforados en el cartón. Está ilustrado con dibujos de niños utilizando el juego. Cartón y papel. 220 x 320 x 25 mm cada estuche. Sevilla. 1950. D0462.

23. Juegos reunidos nº 12.
Estuche con 5 tableros de juegos (juego del saltamontes, juegos de la escalera, ke-te-ko-jo, ruleta, la oca) con fichas y dados. Cartón y plástico.188 x 290 x 50 mm. Fabricado por Geyper en Valencia. 1960. DJ6013.

24. Juego “El Palé”.
Caja en la que se incluyen varios tableros, billetes, tarjetas, fichas, dado. 255 x 255 x 33 mm. Fabricado por Manuel Jiménez Reyna en Málaga. 1970. Propiedad de Laura Pol Méndez.

CONTROL

ANIMALES

25. Burro.
Figura que representa a un burro con alforjas sobre una peana de madera con cuatro ruedas. En el pecho y la frente lleva dos flores rojas de papel cebolla. El burro está modelado toscamente y se le simulan algunas partes del cuerpo mediante la pintura: pezuñas, hocico, etc. Está pintado de blanco y negro con adornos en verde y rojo. Las alforjas están pintadas de blanco con adornos en rojo. Pasta de cartón, papel y madera. 250 x 200 x 150 mm. Sevilla. Mediados del siglo XX. DJ6035.

26. Carrito volandero.
Carrito tirado por un caballo sobre el que se monta un muñeco coronado por una voladera accionada por mecanismo de resorte. Hojalata litografiada. 140 x 180 x 65 mm. Fabricado por Hermanos Payá en Ibi (Alicante). Hacia 1920. DJ6020.

27. *Niño con chistera* de Augusto Manuel de Quesada.
A Augusto Manuel de Quesada se le conoce más por las obras de temática religiosa que realizó para exposiciones públicas de pintura a mediados del siglo XIX, pero también realizó varios retratos por encargo de instituciones sevillanas como el Ayuntamiento, la Diputación o la Biblioteca colombina. Aquí el niño retratado se acompaña de un juguete que representa un carruaje tirado por caballo. Óleo sobre lienzo. 1440 x 1070 mm. Sevilla. 1850-1870. E3842.

28. Burro.
Figura que representa a un burro pintado de azul y blanco. La silla está pintada de amarillo. Debajo lleva una peana verde con cuatro ruedas. El cabezal y las riendas son de cuero sujetas con tachuelas. Pasta de cartón, madera, metal y cuero. 250 x 255 x 110 mm. Sevilla. Finales del siglo XIX – principios del siglo XX. DJ6036.

29. Minnie Mouse.
Muñeco de cuerda que representa a la ratona Minnie Mouse. El muñeco lleva en cada mano una maleta con dos ruedas que le permite correr cuando se acciona la cuerda del juguete. Cada maleta va ilustrada con la imagen de un gato que simula estar encerrado en ellas. Aparece vestida con falda amarilla con flores rojas y botas amarillas. Es una de las primeras iconografías de Minnie Mouse en la que se la ve más estilizada y con las orejas algo más pequeñas que en su tipo actual. Llegó al Museo totalmente desarmada con el conjunto de la fragua que se recogió en Carmona en 1991. Hojalata litografiada. 165 x 90 x 85 mm. Carmona. Hacia 1940. DJ6065.

30. Conjunto de jaulas.

a. Jaula con compartimentos para tres grillos. Enrejado de alambre y latón con suelo y techo de madera. Tiene un alambre para colgar. Madera, alambre y hojalata. 95 x 193 x 70 mm. Sevilla. Hacia 1970. E832.

b. Jaula con figurita de perdiz en su interior. El enrejado es de hierro así como el techo que tiene forma de cúpula. Hierro y madera. Sevilla. 75 75 x 45 mm. Sevilla. 1980. E1593.

c. Jaula con enrejado circular de alambre con techo y suelo de madera también circulares. Tiene un alambre para colgar. 80 x 67 x 60 mm. Sevilla. Hacia 1970. E930.

31. Conjunto de grilleras que reproducen en miniatura diferentes estilos arquitectónicos propios de distintos países.

a) Jaula de grillos en forma de palacio italiano de tres pisos con ventanas y balcones. En cada piso hay una puerta para guardar un grillo. Está pintada en ocre y verde y en rojo el tejado. Madera tallada a mano, estuco, alambre acerado y pintada con pigmentos. 155 x 135 x 85 mm. Sevilla. Segunda mitad del siglo XIX. E1061.

b) Jaula de grillos que reproduce una iglesia barroca de estilo colonial. Edificio con dos torres en los extremos y cuerpo central de dos plantas. En la parte trasera, cada piso lleva una puerta para introducir y encerrar al grillo. El tejado está pintado de rojo y la fachada en rojo, verde y blanco. Madera tallada a mano, estuco pintado con pigmentos y alambre acerado. 218 x 113 x 150 mm. Sevilla. Segunda mitad del siglo XIX. E1062.

c) Jaula de grillos en forma de pagoda china con cinco pisos con puertas y balcones para alojar a cinco grillos. Es de planta hexagonal, aunque esta base no es la original de la pieza y ha sido añadida más tarde. Madera tallada a mano, estuco pintado con pigmentos y alambre acerado. 255 x 155 x 130 mm. Sevilla. Segunda mitad del siglo XIX. E1063.

MEDIOS DE TRANSPORTE

32. Avioneta.
Avioneta de arrastre con hélice delantera, le faltan las alas superiores. Lleva leyenda con la marca R.S.A. 33. Hojalata litografiada en verde y blanco. 97 x 215 x 85 mm. Tiene el número 366 del catálogo de fabricación de la casa Rico. Ibi (Alicante). Hacia 1928. DJ6018.

33. Avión.
Avión modelo Thunderbirds 2. Metal. 35 x 135 x 105 mm. Marca Dinky Toys. (Gran Bretaña). Sevilla. Hacia 1950. Colección de Pedro Blanco García.

34. Locomotora.
Reproducción de locomotora con funcionamiento de cuerda modelo Hornby 45746, tipo 30 y vagoneta con lema “British railway”. Metal. 80 x 260 x 60 mm. Fabricado por Meccano Ltd. Sevilla. Hacia 1930. Colección de Bernardo Bonafé Valduérteles.

35. Tren.
Reproducción de tren. Compuesto por locomotora, vagoneta, tres vagones, y varios tramos de vía. Hojalata. Fabricada por la empresa Rico, Ibi (Alicante). 1930-1940. DJ6017.

a) Locomotora. 72 x 155 x 58 mm.

b) Vagoneta. 55 x 83 x 52 mm.

c) Vagones. 73 x 140 x 55 mm. Uno de los vagones lleva la leyenda RENFE y el símbolo postal.

d) Tramos de vía (5): 2 rectos (290 x 60 mm), 3 curvos (330 x 60 mm).

36. Camión.
Reproducción de camión de transporte de gasolina con la leyenda “Shell”. Hojalata pintada en azul y rojo. 63 x 190 x 60 mm. Sevilla. 1940-1950. Colección de Bernardo Bonafé Valduérteles.

37. Moto de policía.
Reproducción de policía montado en una moto sobre mecanismo de cuerda con dos ruedas. Hojalata pintada en varios colores. 90 x 150 x 40 mm. Fabricado por juguetes Román en Ibi (Alicante). Sevilla. 1950-1960. Colección de Bernardo Bonafé Valduérteles.

38. Conjunto de reproducción de coches. Fabricación europea y española. Metal y plástico. Sevilla. Hacia 1950. Colección de Pedro Blanco García.

a) Coche Lady Penelope's. Modelo FAB I. Thunderbirds. 35 x 140 x 50 mm. Marca Dinky Toys. Gran Bretaña.

b) Coche de color blanco. 40 x 130 x 70 mm. Marca Dinky Toys. Gran Bretaña.

c) Batmobile con remolque batboat. Batmobile: 35 x 139 x 50 mm. Batboat: 65 x 130 x 45 mm. Gran Bretaña.

d) Coche modelo Dalia TYP 47 en color azul. 30 x 80 x 32 mm. Marca Sólido. España.

e) Coche modelo Monza GT en rojo. 30 x 105 x 37 mm. Miniaturas Joal. España.

f) Coche modelo Mercedes 220 SE en color verde. 30 x 110 x 42 mm. Marca Sólido. Francia.

g) Coche modelo Giulia en verde oscuro. 32 x 100 x 35 mm. Marca Mercury. Italia.

h) Coche modelo Alfa Romeo en color rojo. 25 x 90 x 35 mm. Marca Politoys. M. Italia.

i) Coche policía con la leyenda "Polizei". Está pintado de rojo y blanco. Modelo Porsche Targa 9115. Fabricado por Corgi Toys, serie Whizzwheels. Gran Bretaña.

MÚSICA

39. Trompeta.
Reproducción de trompeta con asa y cordón blanco, rojo y amarillo en el asa. 205 x 68 mm. Hojalata. Posiblemente fabricado por Hermanos Payá en Ibi (Alicante). Hacia 1940. DJ6019.

40. Carraca.
Carraca con mango de madera. Está decorada con escenas de arlequín y muchacha. Hojalata y madera. Fabricado industrialmente. Marca Kirchhof, nº de patente 1.693.140. Esta marca aún está en funcionamiento en U.S.A. y su especialidad son los juguetes infantiles de tipo musical. 74 x 115 x 20 mm. Newark (New Yersey). Estados Unidos. 1930-1940. DJ6060.

41. Pitos.
Conjunto de figuritas en forma de animales muy rudimentarias que llevan un orificio en la parte de atrás que, al soplar por él, pita.

a) Pito en forma de picador a caballo. Barro modelado a torno y cocido. 110 x 90 x 60 mm. Alfar de Pedro Castillo en Andujar (Jaén). 1980. E2437.

b) Pito en forma de picador a caballo. Barro modelado a torno y cocido. 112 x 90 x 65 mm. Alfar de Pedro Castillo en Andujar (Jaén). 1980. E2438.

c) Pito en forma de caballito con jinete. Barro cocido, modelado a torno y vidriado en blanco y pintado en azul y negro. 145 x 85 x 60 mm. Alfar de Pedro Castillo en Andujar (Jaén). 1980. E2436.

ESPECTÁCULOS

41. Juego de la bola.
Tobogán con mecanismo de resorte para deslizar bolas. Se apoya sobre una base octogonal, cada una de ellas está decorado con escenas infantiles. Hojalata litografiada. 240 x 130 mm. Fabricado por Hermanos Payá en Ibi (Alicante). 1920. DJ6016.

42. Payaso gimnasta.
Muñeco que representa a un payaso con chaleco rojo y pantalón blanco a rayas azules. El mecanismo de resorte acciona las piernas del payaso. Pasta, tela y metal. 130 x 220 x 100 mm. Fabricado por Hermanos Payá, Ibi (Alicante). 1960. DJ6042.

43. Mono bebedor.
Reproducción de un mono que lleva en una mano la botella y en la otra el vaso. Cuando se acciona, simula pasar líquido de la botella al vaso y se acerca éste a la boca. Funciona mediante mecanismo de cuerda situada en la parte trasera. Fieltro, metal, plástico. 200 x 105 x 135 mm. Fabricado por Hermanos Payá en Ibi (Valencia). 1950. DJ6056.

44. Noria de feria.
Reproducción de una noria de feria con 6 cunitas, dos de ellas vacías, tres de ellas con tres figuritas y una con dos figuritas. La estructura de la noria está adornada con cromos y estampas pegadas añadidas en época posterior. Madera, metal, fieltro, tela y cartón. 630 x 550 x 200 mm. Sevilla. Principios del siglo XX. DJ6041.

45a. Reproducción de Pasos de Semana Santa. Representa un magnífico ejemplo de juego con la representación de un fenómeno tan significativo como la Semana Santa. Madera, cartón, papel, plástico, terciopelo, cera, porcelana, pelo natural. Realizado por Ana Mª Díaz-Trechuelo Benjumea (Vda. De Murube) como juguete para sus hijos. Sevilla. 1950.

Paso de misterio de la Hermandad de la Siete Palabras. (330 x 730 x 655 mm.). Crucificado, San Juan, la Virgen y las tres Marías. Se acompaña de 12 nazarenos con túnicas en negro y morado (270 x 90 mm.). E6329.

45b. Reproducción de Pasos de Semana Santa. Representa un magnífico ejemplo de juego con la representación de un fenómeno tan significativo como la Semana Santa. Madera, cartón, papel, plástico, terciopelo, cera, porcelana, pelo natural. Realizado por Ana Mª Díaz-Trechuelo Benjumea (Vda. De Murube) como juguete para sus hijos. Sevilla. 1950.

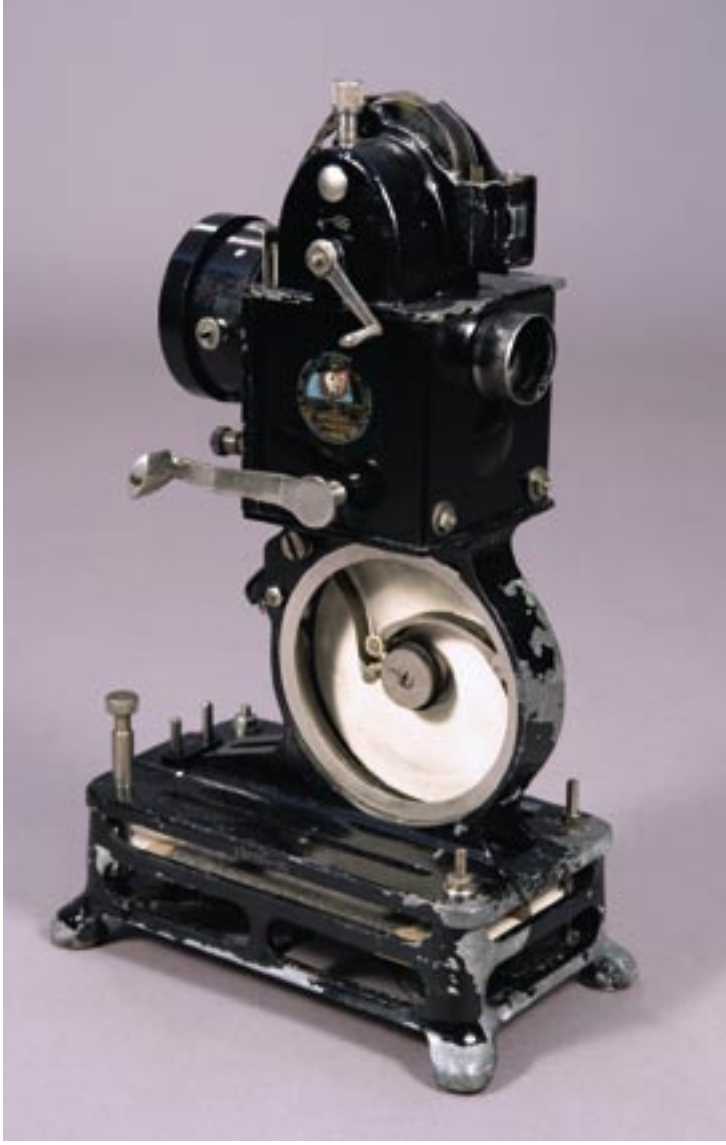
Paso de palio de la Hermandad de las Siete Palabras (310 x 645 x 720 mm). Se acompaña de 19 nazarenos con túnicas crema y roja (270 x 90 mm.). E6328.

ÓPTICOS

46. Linterna mágica.
Funciona por iluminación de mechero de petróleo con cuatro tiras de cristal serigrafiado para proyectar. Chapa, metal y cristal. 280 x 365 x 130 mm. Sevilla. Principios del siglo XX. DJ6049.

47. Tiras de cristal serigrafiado. Marco de madera con cuatro tiras para la linterna mágica. Tira 1: Escena circense de caballos acróbatas. Tira 2: Cuatro viñetas circulares que representan distintas zonas del mundo (Vista del Vesubio desde el golfo de Nápoles, iglesia rusa, selva tropical y procesión cristiana en país oriental, posiblemente Japón). Tira 3: Distintos personajes en los alrededores de una estación de tren. Tira 4: Escena corrida con un soldado que lleva a un prisionero, dos exploradores alpinos, un vendedor ambulante ante un bodeguero. 90 x 280 mm cada tira. 415 x 290 mm las cuatro tiras enmarcadas. DJ6050.

48. Proyector infantil NIC.
Proyector NIC de la 1ª época, con caja de cartón piedra sobre base de madera, con alimentación eléctrica de 125 W. Lleva dos películas, una de ellas ilegible, la otra *La dama y el vagabundo*. Cartón piedra, madera, metal, plástico, cable. 120 x 240 x 100 mm. Fabricado por Tomás y Joseph Nicolau Griñó (Barcelona). Sevilla. 1931-1934. DJ6047.

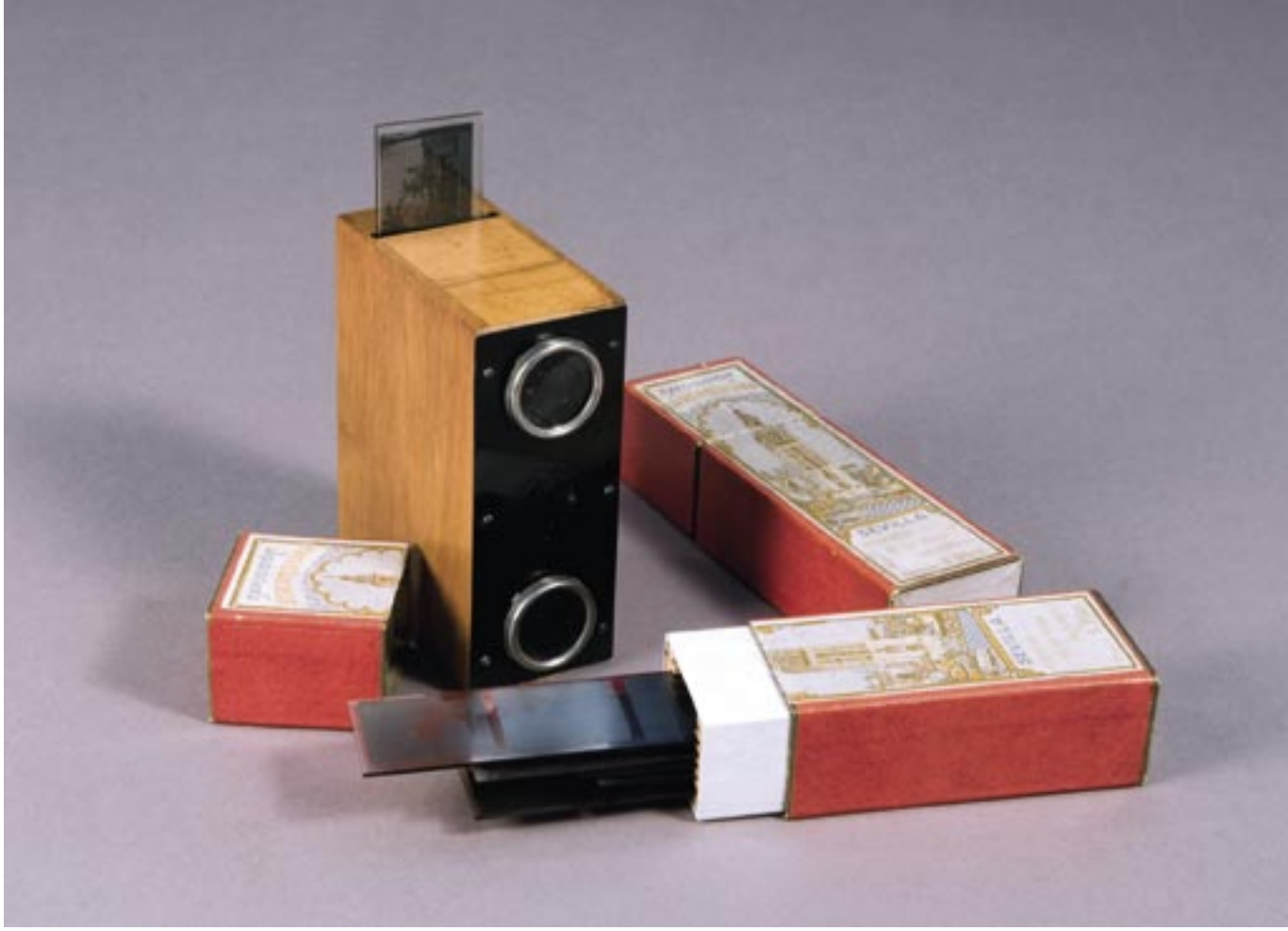


49. Proyector Pathé-Baby.
Proyector de películas Pathé-Baby con una película de celuloide en su bobina. Fabricado en calamina lacada en negro, con alimentación eléctrica de 115 W. Calamina, metal, cable y plástico. 330 x 115 x 195 mm. Marca Pathé-Baby (Francia). Sevilla. Hacia 1930. DJ6045.

50. Cine Payá.
Cine de color crema con mecanismo de proyección eléctrica de 110 W y mecanismo musical de fuelles. Tiene instalada una película de título ilegible. Hojalata, metal, plástico y cable. 250 x 325 x 150 mm. Fabricado por Hermanos Payá en Ibi (Alicante). Sevilla. 1934. DJ6048.

51. Cine Rai.
Cine Rai pintado en color rojo con bobina superior. Se acompaña de seis películas: *Quinito y su helicóptero*, *Charlot*, *Séneca patinador*, *Una broma de Morrongo*, *Castigo al ladrón* y *Travesuras de Séneca*. Hojalata, metal, plástico y cable. 225 x 170 x 62 mm. Marca Rai. Fabricado por Hermanos Payá en Ibi (Alicante), patente 72301. Sevilla. 1940-1950. DJ6055.

53. Calidoscopio.
Canuto de cartón en el que se introducen tres tiras de vidrio transparente formando una sección triangular sujetas con relleno de papel de manila. En su interior lleva abalorios, cuentas de collar, trozos de vidrio, púas de peine, etc. Los extremos se suelen cerrar con cristal esmerilado, en este caso están cerrados con plástico. Papel, cartón, cristal. 235 x 40 mm. Alosno (Huelva). 1986. E5020.



53. Conjunto de estereoscopio y cajas de vistas.

a) Estereoscopio. Lentes de cristal, madera y metal. 40 x 100 x 75 mm. Sevilla. 1929. E3703.

b) 2 cajas con vista de la Exposición Iberoamericana en Sevilla. Cartón, celuloide y vidrio. 130 x 40 x 30 mm. 1929. E3704 y E3705.

IMITACIÓN

MUÑECOS

54. Muñeco bebé

Muñeco con cabeza de biscuit marcada en la nuca “Germany 1353/0”, y cuerpo completo de trapo. La cabeza es entera y el pelo está moldeado y pintado. Los ojos son durmientes de gran calidad del tipo pisapapeles rayones en azul. Boca abierta con dos dientes moldeados en la parte superior.

Vestido de recién nacido cortado al talle, escote redondo y mangas largas. El faldón es de batista suiza bordada con bodoques dispuestos alrededor de arquerías con celosías y flores. En el bajo lleva volante con la misma tira bordada, sólo que con una decoración más simple. El gorrito está bordado con flores menudas y adornos de entredós de encaje de Valenciennes mecánico.

Fabricante no identificado. Es muy parecido al modelo “Baby Gloria” fabricado por Armand Marseille, muy imitado por otros fabricantes alemanes, aunque éste por tener un cuerpo de trapo y no de composición o cartón, corresponde a una serie o fabricante de menor nivel. Biscuit, cristal y tela. 520 x 175 x 100 mm. Alemania. 1910-1920. DJ5951.

55. Muñeco bebé
Muñeco bebé de pequeñas dimensiones. Lleva un vestido hecho reutilizando un trozo de tira bordada. Escayola y tela. 150 x 70 x 40 mm. España. Hacia 1950. DJ5924.

56. Muñeco bebé.
Muñeco bebé vestido con pololo corto de batista azul con peto adornado con puntilla de encaje mecánico y jersey de punto azul y blanco. Pasta de cartón y tela. 360 x 240 x 100 mm. España. Hacia 1940. DJ5896.

57. Muñeco bebé.
Muñeco bebé vestido con pololos blancos con adornos de entredós de encaje mecánico. La blusa es de batista de algodón blanco con escote redondo a la caja, decorado a nido de abeja en azul y rosa. Los patucos son de lana rosa. Pasta de papel y tela. 550 x 250 x 160 mm. España. Hacia 1940. DJ5904.

58. Muñeca.
Muñeca con cabeza de biscuit cerrada con el pelo moldeado y pintado y cuerpo de trapo. Los ojos son durmientes con pestañas pintadas y la boca abierta sin dientes. En la nuca lleva una L enmarcada en un losange. Lleva vestido corto de paseo de organdí rosa con adornos de puntilla muy estrecha de encaje de Valenciennes mecánico. El gorro y los patucos son de franela rosa. Del cuello le cuelga un chupete de plástico rojo. Biscuit, tela, cristal y plástico. 310 x 175 x 110 mm. Origen desconocido. Hacia 1940. DJ5964.

59. Muñeco.
Muñeco vestido de recién nacido con traje de algodón blanco, con ancho entredós con pasacinta en la cintura, escote redondo y mangas largas unidas a vainica. Está adornado con entredós en la pechera y centro de la manga y puntilla estrecha de Valenciennes mecánico en puños y escote. La falda está ligeramente fruncida con remate de tira bordada y unión a la tela realizado a crochet. El gorro es de crepé rosa muy claro con coronilla unida a incrustación, flecos y lazo. Pasta de papel, hilo y tela. 245 x 160 x 75 mm. España. Hacia 1930. DJ5899.

60. Muñeca.

Muñeca de tela, reforzada interiormente con cartón en la cara y el pecho, rellenada con serrín. Los ojos son de cristal en azul con pestañas inferiores pintadas y las superiores postizas. Tiene la boca abierta con dos dientes naturales en la parte superior.

Lleva terno de paseo formado por vestido, chapona y gorro. El vestido es de batista de algodón con tres lorcitas en la falda y volante de tira bordada. La chapona es de pique con capelina con adornos de entredós y volantes de tira bordada suiza. El gorro está realizado igualmente con tiras bordadas. Tela, cartón, cristal, marfil y serrín. 900 x 470 x 200 mm. Francia. Finales del siglo XIX- principios del siglo XX. DJ5934.

61. Muñeca.
Muñeca de trapo con vestido de algodón, blanco el cuerpo y estampada la falda con motivos infantiles en azul. Se adorna con pico rojo con cordoncillo verde y pañuelo a la cabeza. Tela.150 x 90 x 30 mm. España. Hacia 1960. DJ5933.

62. Muñeca.
Muñeca con vestido estampado en rosa de corte acampanado, escote a la caja con ligero frunce y galón blanco. Mangas anchas al codo con piquillo de encaje mecánico. Los pies de la muñeca están pintados de rosa simulando unas botas. Pasta de papel y tela. 560 x 200 x 110 mm. España. Hacia 1950. DJ5905.

63. Muñeca “Mary Poppins”.
Muñeca con vestido blanco algodón cortado a la cintura, cuerpo entallado con chorrera, escote con tirilla bordada y mangas largas. La falda es acampanada con volante fruncido y adorno de entredós con bodoques bordados en azul. Caucho (cabeza), plástico inyectado (cuerpo) y tela. 400 x 230 x 55 mm. Walt Disney Productions. La patente es americana pero la fabricación es española. 1964. DJ5936.

64. Muñeca de doble faz.
Muñeca doble (muñeca negra y muñeca blanca) con falda roja de lanilla con adorno de entredós con diseño floral realizado en liseré. La blusa es de raso granate con escote a la caja y mangas fruncidas en los hombros. Llevan gorros blancos de encaje químico. Tela (cuerpo) y plástico (cabeza). 300 x 220 x 70 mm. Posiblemente americana. Hacia 1960. DJ5898.

65. Muñeca andadora.
Muñeca andadora. Lleva vestido de calle de seda blanca. El cuerpo va cortado a la cintura con escote redondo y manga al codo con volante. La falda tiene nesgas y volantes de organdí que continúan por el bajo de la falda. La enagua es de algodón con puntilla de encaje de Guipur genuino y los pololos son de algodón blanco con bordado menudo floral y aplicación del encaje de Valenciennes de factura mecánica. Lleva collar de bolas rojas. Pasta de madera, tela y plástico. 690 x 300 x 120 mm. España. Hacia 1950. DJ5918.

66. Muñeca A. Marseille.
Muñeca con cabeza de biscuit y cuerpo de cartón, marcada en la nuca “AM”. Lleva traje de dos piezas en seda rosa pálida. La casaca es recta con mangas largas y escote redondo con pequeños motivos florales bordados y adornada con puntilla de encaje mecánico, imitación Punto de París. La falda se remata en el bajo con el mismo encaje y al igual que en la casaca se une a la tela en ondas a incrustación. Biscuit, cartón, cristal, mohair y tela. 670 x 210 x 140 mm. Fabricada por Armand Marseille. Alemania. Finales del siglo XIX. DJ5943.

67. Muñeca Jumeau.

Muñeca con cabeza de biscuit de bombilla abierta con peluca de pelo natural en tonos rubios y los ojos de cristal fijos en marrón. Son características de las muñecas Jumeau las orejas perforadas para poder colocarle los pendientes. En el cuerpo lleva grabado con sello azul, “Jumeau, Médaille d’Or, Paris”, dicho sello permite fechar con exactitud la fecha de fabricación de la muñeca.

El cuerpo es de pasta de madera y los miembros están articulados mediante ensamble de bola fija con incisión central,

movibles mediante enganche de alambre de hierro y gomas elásticas.

La muñeca lleva traje de dos piezas: vestido y pantalón de organiza color marfil. El vestido tiene el talle cortado a la cintura con cinta de raso del mismo color, que se anuda a la espalda con una lazada, amplio escote con puntilla mecánica y mangas de farol por debajo del codo. La falda tiene ligero vuelo y lleva adornos alrededor del bajo y dos hileras de la misma tela con tableado menudo con adornos de cordón plateado y puntilla estrecha de encaje mecánico, tipo Torchón. Los pantalones llevan en el bajo una hilera de tablitas con remate de la misma puntilla.

El traje fue realizado hacia 1970 pero es una reproducción del que se documenta en *Retrato de una niña* (1837), de Gutiérrez de la Vega, que se encuentra en el Museo de Bellas Artes de Sevilla y que, durante un tiempo estuvo depositado en el Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla.

Biscuit, pelo, cristal, pasta de madera, plástico y tela. 525 x 300 x 130 mm. Fabricada por E. Jumeau. Francia. 1878. E3669.

68. Muñeca Simon & Halbig.
Muñeca con cabeza de biscuit abierta y marcada en la nuca “S & H, nº 15” (el número 15 es la talla de la muñeca). Los ojos son fijos de cristal marrón con pestañas pintadas abajo y postizas arriba, aunque casi perdidas. La boca está abierta y tiene dientes moldeados de porcelana. El cuerpo y las piernas son de pasta de madera articulados con bolas fijas en rodillas, muñecas y codos.
Va vestida de comunión con traje de piqué blanco cortado a la cintura, escote redondo y mangas largas con tira bordada y pasacinta rosa. Lleva adornos de entredós y volante de tira bordada suiza en canesú y bajo de la falda. Los pololos son de batista de algodón con bordado en blanco: bodoques e hileras de vainicas dobles, y adornos de encaje Torchón de factura mecánica. El sombrero con el exterior de gasa de algodón con motivos florales bordados y el interior cubierto con encaje de tul bordado tipo Limerik, imitando un encaje de Lille. Los zapatos están marcados en la suela con el número 14. Biscuit, pasta de madera, tela, cuero, mohair y cristal. 880 x 430 x 170 mm. Fabricada por Simon & Halbig. Alemania. Principios del siglo XX. DJ5946.

69. Muñeca Gebruder Knoch.
La cabeza es de biscuit y lleva en la nuca una G y K inscritas en un sol radiante, DEP 44 24, lo que indica que fue patentada por el fabricante con ese número de modelo. Las articulaciones son de bola flotante en codos y rodillas, y de bola fija en hombros y cadera. Las manos también están articuladas. Los ojos son fijos de cristal marrón con pestañas pintadas y con dientes modelados en la parte superior.
Lleva vestido entero de sarga con efectos adamascados. El cuerpo del vestido está entallado en la cintura, el escote es a la caja y las mangas de tipo jamón tienen volantes de gasa negra. La falda es de vuelo acampanado con volante de gasa negra bordada en el bajo. El gorro hace juego con el vestido. Los pololos son largos de algodón con adorno de lazo verde y remate de puntilla de encaje de bolillos tipo Torchón. Biscuit, pasta de madera, cristal, cuero, mohair y tela. 470 x 230 x 70 mm. Fabricada por Gebruder Knoch. Alemania. Finales del siglo XIX. DJ5952.

70. Muñeca Unis.
Muñeca con cabeza de biscuit abierta, marcada en la nuca Unis 71 301 149. Los ojos son durmientes de cristal en azul con pestañas pintadas abajo y postizas en la parte superior y la boca abierta con dientes modelados en la parte superior. El cuerpo es de pasta de madera y está articulado mediante bolas fijas en muñecas, codos y rodillas. Las uñas de pies y manos están pintadas de color rojo.
Lleva vestido de calle en crepé blanco, cortado en el talle, escote redondo a la caja y manga larga con puño. Se adorna con puntilla estrecha en el pechero a modo de canesú. La falda va fruncida con hojitas bordadas al pasado y volante con encaje, unido a cordoncillo de tul bordado imitando un encaje de Malinas. Biscuit, pasta de madera, tela, cristal y mohair. 410 x 180 x 100 mm. Fabricada por Unis. No es mucho lo que se sabe de la marca Unis aunque parece que se integró en la *Société Française de Fabrication de Bébés et Jouets* que se creó en 1899. Dicha entidad fue creada por varios fabricantes franceses que se unieron con la intención de contrarrestar la ingente producción alemana de muñecas. Francia. Principios del siglo XX. DJ5950.

71. Muñeca A. Marseille.
Muñeca con cabeza de biscuit abierta, en la nuca lleva la marca “1894 AM DEP 2/0”. El primer número se refiere a la serie o modelo de la muñeca, en el caso de las muñecas de A. Marseille suele coincidir con la fecha en el que se empezó a fabricar y no estrictamente con el año de fabricación de cada muñeca concreta; “DEP” indica que fue registrada y “2/0” indica la talla de la muñeca. Los ojos son de cristal negros con pestañas dibujadas, la boca está abierta y tiene dientes moldeados en la parte superior.
El cuerpo es de pasta de madera, también llamada composición, con manos sin articular.

Lleva vestido de batista blanca ligeramente entallado con lorcitas, que en el delantero salen de ambos lados del escote y terminan debajo de la cadera y en la trasera sólo las lleva en el centro de la espalda. Se completa con un volante en el bajo de tira bordada suiza con motivos florales y geométricos calados. El gorro es de crépe y encaje de tul bordado imitando un encaje de Malinas. Biscuit, cristal, pasta de madera, mohair, tela, cuero y cristal. 400 x 160 x 90 mm. Fabricada por Armand Marseille. Alemania. Hacia 1900. DJ5963.

72. Muñeca.
Muñeca con cabeza de biscuit y cuerpo entero de pasta de madera. En la nuca está marcada con la figura de un ancla; en un lado, una L, y en el otro, una C; en la parte inferior del ancla aparece el número cuatro que indica la talla. La cabeza probablemente es de Limoges, ciudad conocida por su producción de porcelana y que solía usar el símbolo del ancla para distinguir y marcar sus producciones. El cuerpo de esta muñeca está modelado de forma extraordinaria. También es excepcional por tener articulaciones de bola flotante de gran calidad en codos y rodillas, aunque las de hombros y caderas son de bola fija, mucho más corrientes. Las orejas están perforadas, algo característico de las muñecas francesas, aunque carece de pendientes.
Lleva vestido de calle en sarga de seda roja bordada con lazos, flores y calados. El cuerpo va cortado a la cintura con escote redondo a la caja y manga larga. La falda está ligeramente fruncida. En el escote y el bajo de la falda, lleva adornos de puntilla blanca de encaje de Aplicación de Bruselas a la aguja. Los pololos son de algodón blanco con adornos de puntilla blanca de encaje de Lille mecánico y cintas de raso morado. El gorro es de lino crudo con bordados al pasado y remate de ondas a festón. El zapato lleva la marca EDEN-BEDE PARIS. Biscuit, pasta de madera, mohair, tela, cuero y cristal.510 x 200 x 100 mm. Francia. Finales del siglo XIX - principios del siglo XX. DJ5953.

73. Muñeca Eduard Juan.
Muñeca con cabeza de biscuit con ojos fijos de cristal y boca abierta con dientes moldeados en la parte superior. En la nuca lleva marcado “1904. Eduard Juan, Made in Austria, nº 11”. El numero 1904 no indica necesariamente el año de fabricación de la muñeca sino más bien la fecha en que empezó a realizarse ese modelo y que acaba dando nombre al mismo. El número 11 hace referencia a la talla de la muñeca. El cuerpo es de pasta de madera con articulaciones de bola fija unidas mediante gomas en codos, rodillas, hombros y muñecas.

Va vestida con traje realizado en tul mecánico blanco de hechura recta con mangas largas, escote redondo y bajo terminado en picos. En las mangas y en el contorno bajo de la falda, lleva guirnalda de hojas a cadeneta con sobrepuesto del mismo tul y aplicación cuadrada de malla mecánica. El forro es de tafetán de seda lila y banda de la misma tela ciñendo la cintura. Los pololos son de tafetán de seda crema con adornos de tira bordada. Biscuit, pasta de madera, cristal, mohair, tela y cuero.630 x 300 x 135 mm. Fabricada por Eduard Juan. Austria. Hacia 1904. DJ5949.

73. Muñeca autómata.
Muñeca con cabeza y manos de biscuit, el cuerpo es de pasta de madera y metal. La cabeza está abierta y marcada en la nuca "DEP, 1300 – 6, S & H", lo que indica que fue realizada por Simon & Halbig y que la registró con el número de modelo 1300, el número 6 indica la talla de la muñeca. Los ojos son fijos de cristal del tipo rayón pisapapeles en azul con pestañas postizas. Las orejas están perforadas para poder llevar los pendientes.
La muñeca lleva vestido de baile de encaje mecánico de seda marfileña, imitando un

tul bordado. Posteriormente, sobre este encaje se le ha añadido en la pechera, en caídas delanteras y contorno bajo de la falda, un entredós de tul bordado de tono más claro y con diseño floral. Debajo lleva otro vestido de sarga con efectos adamascados, del cual sólo las mangas jamón quedan a la vista. En la cabeza lleva un tocado de plumas.

La muñeca lleva incorporada sonería musical, posiblemente suiza, que se acciona cuando se pone en marcha el mecanismo por el que se acerca a la cara la mano en la que lleva una flor. Se acciona mediante llave que está grabada con las letras "L.B." La muñeca mide 390 mm, sin contar la peana donde se aloja el mecanismo. Biscuit, metal, pasta de madera, mohair, cristal y tela. 580 x 230 x 160 mm. Fabricada por Leopold Lambert, salvo la cabeza (Simon & Halbig, Alemania). Francia. 1885-1899. DJ5942.

74. Muñeca de vitrina.
Muñeca con busto de biscuit montado sobre columnita torneada de madera. Lleva un vestido de baile con cuerpo de raso marfil sin mangas, amplio escote redondo y talle adornado con puntilla fruncida y cinta de raso con lazos a ambos lados. La falda es de amplio vuelo formada por la unión de cintas de raso alternando con entredós de encaje y remate de puntilla muy estrecha, ambos encajes mecánicos imitan al Valenciennes. Biscuit, madera y tela. 390 x 160 x 80 mm. En la nuca 0/6 B. Fabricante desconocido. Francia. Finales del siglo XIX-principios del siglo XX. DJ5959.

75. Muñeca de cera.
El busto y las manos son de cera colada, el resto del cuerpo es de trapo. Lleva vestido de fiesta con talle alto. El cuerpo lleva fichú de tul abullonado en el pecho y falda de amplio vuelo de encaje marrón mecánico, imitando Blonda y Chantilly. El traje se completa con flores de terciopelo rosa y zapatos de tisú. La ropa interior está formada por enagua corta y pololos de batista blanca con decoración de vainicas, bodoques e incrustación. Cera y tela. 690 x 230 x 95 mm. Resulta difícil determinar el lugar de fabricación de esta muñeca porque las muñecas de cera no suelen estar marcadas. Por un lado, el exquisito trato dado al vestido hace pensar que sea francesa pero por otro, fueron los ingleses los que se especializaron en la fabricación de muñecas de cera colada. 1850-1890. DJ5955.

76. Muñeca Gisela.
Muñeca realizada en pasta de cartón, estucado y pintado. Va vestida con abrigo rosa de raso con manga japonesa, doble botonadura en el delantero y cuello de encaje mecánico. La muñeca "Gisela" nació en 1942, creada por Carmen Cervera Giralt y se fabricó hasta principios de los años sesenta del siglo pasado. Pasta de cartón, cristal, cuero y tela. 440 x 195 x 110 mm. España. 1940-1950. DJ5915.

77. Muñeca Gisela.
Muñeca realizada en pasta de cartón, estucado y pintado. Lleva vestido de crepé de seda rosa cortado en la cintura, con manga corta al codo y escote redondo con volante estrecho de la misma tela. Pechero adornado con cinco lorcitas y la falda fruncida lleva lorzas y volantes de crepe con los bordes rematados a punto de ojal. La muñeca "Gisela" nació en 1942, creada por Carmen Cervera Giralt y se fabricó hasta principios de los años sesenta del siglo pasado. Pasta de papel, cristal, cuero y tela. 460 x 220 x 105 mm. España. 1940. DJ5916.

78. Muñeca Lili.
Muñeca con traje negro de colegiala. La muñeca “Lili” fue creada como “hermana” de la muñeca Gisela, también por Carmen Cervera Giralt a mediados de la década de los años cincuenta. Pasta de cartón, cristal, tela y cuero. 490 x 290 x 130 mm. España. Hacia 1955. DJ5917.

79. Muñeca Teresín.
Muñeca de pasta de cartón con la boca abierta, pestañas de pelo natural y uñas pintadas con un característico borde blanco. De los dos tamaños que se comercializaron de esta muñeca, ésta corresponde al mayor de ellos.
Lleva vestido de calle sin mangas y con talle cortado debajo del pecho en tafetán de algodón con franjas caladas. En el bajo de la falda lleva adornos de tira bordada y entredós con pasacinta en la pechera y bolsillos. La enagua es de tafetán de algodón con estrecha puntilla a crochet.

Pasta de cartón, cristal, tela y cuero. 470 x 185 x 110 mm. Fabricada por Durá en Castalla (Alicante). 1940-1950. DJ5894.

80. Muñeca Mariquita Pérez.
Muñeca de cartón con vestido de paseo de algodón blanco con adornos de bieses con rayas azules y blancas. Mariquita Pérez fue creada y comercializada por Leonor Coello en 1940 y fabricada por artesanos de Onil y Madrid. El primer fabricante fue Bernabé Molina y se caracterizaba por tener ojos de cristal fijo, boca cerrada y pelo natural. Los primeros cambios tuvieron lugar en 1953 para instalarle ojos con mecanismo de abrir y cerrar, y con pestañas, boca abierta y pelo de quita y pon. El segundo fabricante fue Florido que la hizo algo más morena, el pelo más largo y rizado con flequillo, le rebaja los coloretes y la articula. Pasta de cartón, cristal, pelo y tela. 440 x 185 x 90 mm. España. 1940-1950. DJ5911.

81. Muñeca Cayetana.
Muñeca de pasta de cartón vestida con traje de faralaes. Esta muñeca fue creada por Isidro Rico Miralles y fabricada en Onil. El nombre lo recibió en honor a la actual duquesa de Alba. Pasta de cartón, cristal, tela y cuero. 470 x 250 x 170 mm. España. Hacia 1940. DJ5914.

82. Muñeco Juanín.
Muñeco de cartón vestido con pantalón de terciopelo marrón y blusa de encaje químico Schiffli imitando un encaje de Venecia plano, y remates con rosas de crochet. El muñeco "Juanín" se creó en 1941 como hermano de la Mariquita Pérez y pasó por las mismas vicisitudes que la muñeca. Al principio se fabricó con las manos cerradas, ojos llorones fijos y abiertos y pelo y pestañas pintadas. En 1942 ya se le incorpora el pelo natural con raya al lado y la postura de pie. Pasta de cartón, pelo, cristal y tela. 430 x 220 x 120 mm. España. 1940-1950. DJ5912.

83. Muñeco oriental.
Muñecp con cabeza de biscuit, las manos de pasta de madera y el cuerpo de trapo. Los ojos son durmientes de cristal en negro con pestañas pintadas y la boca está cerrada. En la nuca lleva marcado “Mod. Gol. Nº 3 Germany”. El vestido es blanco, también de estilo oriental, y se compone de casaca tipo kimono con manga japonesa y calzones anchos acampanados de seda marfil con adornos de tira bordada. Biscuit, pasta de madera, trapo, cristal y tela. 380 x 200 x 85 mm. Fabricante desconocido. Alemania. Principios del siglo XIX. DJ5947.

84. Muñeco.
Muñeco de pasta de cartón. Va vestido con camisa blanca y pantalón blanco con rayas azules, la blusa es de crepé de seda con escote redondo a la caja y mangas largas. Lleva decoración bordada en el escote con pequeñas flores al pasado, incrustación y puntas de festón. Pasta de cartón, cristal, lana y tela. 505 x 220 x 120 mm. España. 1930-1940. DJ5903.

85. Muñeco Simon & Halbig.
Muñeco con la cabeza de biscuit abierta marcada en la nuca “Simon & Halbig, 1616, Made in Germany”. Los ojos son durmientes de cristal en color azul con pestañas pintadas, la boca abierta con dientes moldeados. Los brazos son de pasta de madera, y las piernas y el cuerpo de cartón. Las manos, las rodillas y los codos no están articulados.
Lleva pantalón y chaleco de terciopelo verde, camisa de organza blanca bordada, con cuello y manga larga con volante de tira bordada en el puño. La abertura central en el delantero se cierra con tres botones de nácar. Los zapatos son originales. Biscuit, pasta de madera y de cartón, tela, cristal, mohair y cuero. 530 x 200 x 115 mm. Fabricado por Simon & Halbig. Alemania. Hacia 1910. DJ5948.

EL HOGAR

86. Carrito de bebé.
Carrito con capota de tela marrón fileteada con encaje blanco. Madera y tela. 245 x 250 x 170 mm. Fabricación artesanal. España. Mediados del siglo XX. DJ6043.

87. Cama para muñeca.
La cama está flanqueada por cuatro columnitas o remates tallados. El cabecero y el piecero están formados por arcos sobre columnas torneadas. La cama va vestida con colcha de piqué blanca con volante alrededor y en la parte central adornada con jaretas y pasacinta azul. Realizada por el abuelo de la propietaria. Madera y tela. 220 x 430 x 260 mm. Huelva. Hacia 1950. Colección de Mª José Aquino Pérez.

88. Carrito de muñeca.
Carrito con caja de madera tapizada en el interior con seda rosa cubierta con capota de cuero, montado sobre tren de cuatro ruedas con suspensión de balancines de metal. Tiene manillar. Madera, cuero, tela y metal. 570 x 650 x 380 mm. España. Hacia 1930. DJ5941.

89. Reproducción de ropero.
Armarito con el frente decorado con columnas torneadas y motivos tallados. Tiene un penacho en la parte superior y cajón en la inferior. La puerta lleva incorporado un espejo en la parte exterior. El interior tiene una barra de la que cuelgan varias perchas pequeñas y la parte inferior hay un secreter. El armazón del mueble es de pino con chapa de caoba y de okume, las partes talladas, torneadas y las molduras son de madera de frutal. 730 x 380 x 190 mm. Sevilla. Hacia 1900. E956.

90. Piano vertical.
Reproducción de un piano vertical con todo el mecanismo interior realizado a escala. Al pulsar las teclas, suena. En el panel superior tiene una ilustración de un ratón con guitarra delante de unas partituras y un gato con un saxofón. Madera de chopo. 255 x 310 x 180 mm. Sevilla. Primer tercio del siglo XX. E5021.

91. Casita de muñecas.
Casita de muñecas en tres plantas comunicadas por escaleras interiores. La casita está realizada en madera, posiblemente reutilizando un cajón de fruta. En el lateral izquierdo le han abierto una ventana con balcón exterior y decorada con vidrieras de colores. Las paredes interiores están tapizadas: el dormitorio y los lugares de paso con fieltro de color fresón, la cocina con estampado vegetal en rosa y malva, el dormitorio en distintos rayas con distintos tonos de rosa, y el salón que está sin tapizar. El interior reproduce un salón y una cocina en la planta baja, comedor en la planta primera, y recibidor y dormitorio en la tercera planta.
Todo el mobiliario sigue modelos populares inspirados en el mueble de estilo isabelino y se completa con distintos enseres. Los muñecos son de época posterior. Madera, tela, metal, plástico, mohair, cristal y cerámica. 1300 x 640 x 396 mm. Almería. Primer tercio del siglo XX. Colección de Ángela Suárez Márquez

92. Mobiliario de casa de muñecas. Madera, cerámica, tela, metal y cristal. Sevilla. Mediados del siglo XX.

a) Dormitorio principal de estilo fernandino. DJ6027.

- Armario. 255 x 131 x 70 mm.
- Cama de matrimonio. 174 x 208 x 285 mm.
- Mesa de noche. 143 x 62 x 54 mm.
- Orinal. 35 x 0.6 x 0.5 mm.
- Tocador. 233 x 148 x 85 mm.

b) Dormitorio individual de estilo isabelino. DJ6028.

- Armario. 225 x 12 x 5 mm.
- Cama. 130 x 138 x 195 mm.
- Mesa de noche. 120 x 53 x 40 mm.

c) Comedor de estilo isabelino. DJ6026.

- Aparador. 240 x 130 x 62 mm.
- Chinero. 192 x 124 x 48 mm.
- Mesa. 106 x 162 x 117 mm.
- Sillas. 105 x 48 x 40 mm.
- Repisa con jarra. 134 x 42 mm.

d) Cocina. DJ6029.

- Cocina con sartén y cacerola. 150 x 185 x 117 mm.
- Cantarera con cántaros. 84 x 163 x 61 mm.
- Mesa con lebrillo y jarra. 60 x 105 x 74 mm.

LA GUERRA

93. Conjunto de 36 soldaditos de plomo.
Conjunto de 36 soldaditos de plomo. 28 de ellos van a pie (55 x 20 x 20 mm) y 8 van a caballo (55 x 20 x 20 mm). Reproducen soldados de infantería y caballería de los regimientos de regulares que combatieron en la contienda del norte de África hasta 1927. El procedimiento utilizado en la fabricación de juguetes de plomo consistía en fundirlo entre dos planchas de pizarra. El líquido pasaba por un canal vertical y rellenaba los huecos del vaciado, previamente confeccionado con el modelo del juguete. Una vez frío, se abría el molde

y se recortaban las barbas sobrantes de plomo. Plomo. Sevilla. 1920-1930. E3707.

94. Barco.
Reproducción del crucero “Canarias”, cómo se indica mediante una leyenda en la popa. El crucero pesado “Canarias” dio nombre a una clase específica de cruceros que se construyeron en España entre 1928 y 1931, aunque no entraron en servicio hasta 1936 con ocasión de la Guerra Civil española. Su diseño está inspirado en un tipo de crucero británico llamado “County”. Madera y chapa. 190 x 570 x 70 mm. España. Hacia 1940. DJ6039.

95. Barco.
Reproducción de un barco de guerra. Hojalata pintada y metal. 345 x 650 x 150 mm. Algunos muy parecidos los fabricaba Payá en Ibi (Alicante). España. Hacia 1930. DJ6038.

96. Barco.
Reproducción de un barco de guerra. Madera y chapa. 145 x 400 x 85 mm. R.S.A. Fabricado por Rico en Ibi (Alicante). 1930. DJ6040.

ÍNDICE

9 Introducción
Antonio Limón Delgado

13 El juego
25 Lo importante no es el juguete
31 Las colecciones de juguetes en los museos etnográficos
36 La colección de juguetes del Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla
Montse Barragán Jané

41 La intervención en la colección de juguetes del Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla
Sierra Muñoz Mejías

49 La intervención en la colección de muñecas del Museo de Artes y Costumbres Populares de Sevilla
Lourdes Fernández González
Mª Gemma Pérez Morales
Juan Carlos Castro Jiménez

59 Catálogo

JUGANDO A SER ...

Colección de juguetes del Museo de Artes y
Costumbres Populares de Sevilla

Se terminó de imprimir en Sevilla, en el mes de
diciembre de 2006, por Egondi Artes Gráficas