

ESTUDIOS DEL PATRIMONIO CULTURAL

07

noviembre 2011. www.sercam.es

ILUSTRANDO
EL PASADO [III]

DOSSIER FOTOGRÁFICO
RUMANÍA
TRADICIONAL

MUSEALIZACIÓN
DE YACIMIENTOS
ARQUEOLÓGICOS

EL JUEGO
EN EL ARTE

TORRES
DE LA ÉPOCA DE LOS
REYES
CATÓLICOS

FRAGMENTOS ESCOGIDOS
PALMIRA
AT WAR

EL ARTE OCCIDENTAL COMO FUENTE PARA EL ESTUDIO DEL JUEGO TRADICIONAL Y POPULAR

Noemí Solís Gutiérrez | Historiadora del Arte

SERCAM, Servicios Culturales y Ambientales S.C. | n.solis@sercam.es

El seguimiento del juego infantil y tradicional a través de diferentes manifestaciones y disciplinas artísticas occidentales nos ayudan a indagar en el campo del arte como fuente documental para recabar testimonios generacionales de este aspecto cultural inherente al ser humano. Las actividades lúdicas que como individuos venimos desarrollando a lo largo de la historia en diferentes espacios, nos permite comparar, hallar similitudes y ver la evolución de los juegos infantiles tradicionales como patrimonio cultural.

Este artículo, como sinopsis, tiene la pretensión de dar pie a un estudio pormenorizado del campo que proponemos, dada su riqueza tanto material como inmaterial.

Palabras clave: Juego tradicional, arte, lúdico, educación



Niña Jugando a las Tabas, 130-150 d.C.
 Berlin, Antikenmuseum. Imagen: MatthiasKabel/Wikimedia
 Commons/Licencia de documentación libre GNU

Desde tiempos remotos el juego viene siendo una actividad realizada por niños y mayores con la aparente finalidad de disfrute y diversión. Se mostraría desde esta perspectiva como algo inherente al ser humano y, como tal, es aplicado para la obtención de un fin: permitir a los individuos interrelacionarse entre sí y con su entorno, posibilitándoles al mismo tiempo la adquisición y desarrollo de capacidades intelectuales, motrices y psíquicas.

Los estudiosos que sostienen que el juego ayuda a la persona a consolidar sus valores, habilidades, destrezas o estrategias, destacan sus cualidades didácticas y lo contemplan como instrumento educativo. No obstante, los avances tecnológicos acaecidos en el siglo XX han despertado recelos y críticas de los más escépticos ante estos juegos como medios educativos. En los tiempos iniciales de la aparición de los videojuegos y videoconsolas, se generó un "conflicto" o clara disyuntiva lúdico-didáctica, ya que no reconocían en estos juegos ningún valor didáctico posible. El radicalismo inicial se ha ido solventando a lo largo del tiempo, con una amplísima oferta de posibilidades tanto para niños como para adultos, de diferentes temáticas y contenidos, individuales o colectivos y, a veces, de una realidad visual impactante.

Al margen de polémicas, parece claro que los modernos juegos multimedia, aplicados en su justa medida, contribuyen igualmente en el desarrollo educativo, y más hoy en día donde los educadores se han plegado a las nuevas tecnologías usando un conjunto de medios tecnológicos que incluyen dispositivos, programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas que, combinadas con métodos tradicionales y dirigidas de manera moderada, sirven para acompañar sus discursos, para facilitar el aprendizaje, para fomentar la memorización y comprensión, la percepción visual y como no, para generar entretenimiento y diversión.

Sobre lo que no hay duda ninguna es que el juego, en general, tiene un carácter universal, ya que personas de todas las culturas y en todos los ámbitos geográficos participan en él desde su infancia. También es de destacar su carácter plural, ya que podemos encontrar la misma actividad en diferentes sociedades, quizá con variaciones en su nomenclatura y en las características de su desarrollo, pero muy semejantes en contenido.

De esta sucinta sinopsis, lo que quiero que quede claro es que la universalidad, la pluralidad y la persistencia del juego a través del tiempo dan pie a abordarlo desde la perspectiva del patrimonio cultural y en el caso que propongo, además, a seguirlo a través de diferentes manifestaciones artísticas que le confieren un valor añadido avalado, por un lado, por la creatividad del artista (un personaje determinado, concreto) y, por otro, la interpretación a que lo somete el espectador (numeroso en el tiempo y el espacio).

No obstante, tras lo dicho, simplemente me detendré a comentar o sondear el campo artístico como



Los juegos de niños (Kinderspiele), 1560
 Pieter Bruegel, El Viejo.
 Óleo sobre tabla, 118 x 1561cm.
 Kunsthistorisches Museum, Viena

f fuente documental para indagar sobre este divertido bien cultural que es el juego introduciendo un sencillo y rápido seguimiento del mismo a través del tiempo y, principalmente, en las civilizaciones occidentales, para detenerme a mediados del XVI en la *Escena de Juego de Niños*, de Pieter Bruegel y, sobre todo, hacer hincapié en parte de la obra de Goya de finales del siglo XVIII, por encontrar que dicho autor es uno de los que más representaciones sobre el juego ha realizado. Finalmente, la alusión a la fotografía por la remodelación que provocó dentro del mundo del arte me servirá para señalar la aparición de nuevas manifestaciones artístico-tecnológicas que, de un modo u otro, se manifiestan como juegos, entretenimientos o simple diversión.

Así, teniendo en cuenta que desde la prehistoria ya podríamos hablar de “juguetes” por la aparición de piezas o útiles en miniatura con los que el niño comenzaba a imitar al adulto en tareas y actividades cotidianas, las representaciones más claras o explícitas las encontramos en las culturas griega y romana que, mediante pinturas, relieves y hasta esculturas en bulto redondo, nos muestran niños y niñas jugando a las tabas o disfrutando del juego de las canicas, los dados o el aro, juegos en los que combinan los factores de suerte y habilidad y que, apenas sin variaciones, han llegado hasta nuestros días o, al menos, hasta nues-

***Juego de Niños* recopila unos ochenta juegos, con más de doscientas cincuenta figuras.**

tros padres. En este sentido, podemos decir también que el juego de la Edad Media supone una continuación del de la época grecorromana, continuidad rastreada tanto en el desarrollo como en su elaboración: se siguen manteniendo los mismos juegos, y como no, esa evocación del mundo adulto que quedaba patente en las miniaturas de objetos de cocina, armas, muñecos, etc., juguetes que el niño fabrica con destreza e imaginación valiéndose de los medios y materiales disponibles (barro, madera o telas).

Tampoco se aprecia una gran evolución de la Edad Media al Renacimiento, aunque será ahora cuando el mundo del arte nos deje patente un gran “estudio” del juego infantil y adulto, claramente reflejado en 1570 por Pieter Bruegel en el cuadro *Escena de Juego de Niños*. La recreación costumbrista en la obra aludida está cargada de detalles en un afán narrativo, con un importante compendio de juegos desarrollados por niños flamencos: aproximadamente unos ochenta, con más de doscientas cincuenta figuras. Se convierte la escena en un claro testimonio antropológico, que nos permite además de contemplar el juego en una época y un lugar determinado, apreciar la vestimenta, las casas, el urbanismo y multitud de aspectos de esta sociedad.

El estilo peculiar de Bruegel con la creación de numerosas acciones cargadas de pequeñas figuras en múltiples actitudes, nos permite adentrar en profundidad en el mundo del juego de la época. Seguramente, la técnica de Bruegel nos recuerde en la actualidad a los contemporáneos pero ya míticos libros de *¿Dónde está Wally?*, del autor Martin Handford, que desde finales de los años 80 nos ha entretenido con unas aventuras desarrolladas con fines didácticos en lugares y civilizaciones de muy diversa índole. Este formato alcanzó tal éxito a nivel mundial que llegó a formar parte de otros soportes, como la televisión, tiras de comic, videojuegos e incluso fue introducido en elementos comerciales destinados al consumo infantil.

Como más adelante veremos, con el desarrollo de la tecnología se llega a una mayor difusión del juego, juguete, o cualquier otro formato que comparta los fines de los dos primeros. En un breve periodo de tiempo, se ha pasado de siglos de tradición oral a una masificación de la información desarrollada por medio de los medios de comunicación e informáticos. Durante miles de años este patrimonio lúdico fue transmitiéndose de padres a hijos y ha llegado a nosotros de igual manera, apoyado tan sólo por un restringido formato de difusión externa (entendida como algo ajeno a la transmisión oral) básicamente manifestado en las creaciones artísticas que dejan patente la manera de jugar los juegos históricos y tradicionales y las piezas que los componen, así como la manera de desarrollarlos por parte del individuo. El artista, como retratista de las costumbres deja patente en las esculturas, pinturas, grabados, etc., esas manifestaciones infantiles, pero estas obras solamente podían ser contempladas por los patronos y mecenas que las encar-



Niños jugando a los dados (1665-75) e *Invitación al juego de pelota a pala* (1670 h.)
Bartolomé Esteban Murillo. Óleo sobre lienzo. Alte Pinakotehk, Munich

gaban y por un grupo minoritario o elegido que podía acceder a los lugares donde se hallaban. No todo el mundo tenía acceso al arte. Será a partir de finales del siglo XIX cuando todas las representaciones artísticas comiencen a expandirse algo más, proceso que culmina con una masificación cada vez mayor en los siglos XX y XXI, donde si algo nos caracteriza es la abundancia de información y el fácil acceso a numerosas tendencias en el campo lúdico y, a pesar de ello, seguimos contemplando hoy en día los mismos juegos en las plazas, parques y patios de colegio que hace miles de años: quizá es que el canal oral no ha sido del todo destruido, pese a la supremacía de las nuevas tecnologías.

Retomando el repaso que traíamos del arte como fuente documental para el seguimiento de juegos y juguetes, y dando un salto al Barroco y quedándonos ya en España, encontramos figuras de relevancia como Bartolomé Esteban Murillo y sus obras *Niños Jugando a los Dados* (1665-1675) e *Invitación del juego de pelota a pala* (1770 h.), ambas pinturas de género y fiel retrato naturalista de la sociedad del momento, donde sus protagonistas son personajes de la calle, como se puede apreciar en el entorno en el que se les ubica, así como en sus ropas raídas y pobres. Constituyen estos cuadros un profundo trabajo de introspección en la psicología humana, mostrando a los niños en actitudes desenfadadas y alegres como triunfo de la vida sobre el dolor.

En esta línea, destaca sobremanera otra de las figuras importantes del panorama artístico de finales del XVIII español, introduciéndonos ya en el Neoclasicismo: Francisco de Goya y Lucientes, quien deja representado también en su arte un vasto estudio antropológico de la sociedad madrileña de la época. Escenas de temáticas castizas que constituyen una importante fuente para el estudio del juego infantil y que Goya elaboró como pintor en la Real Fábrica de Tapices de Santa Bárbara durante el reinado de Carlos III. Los cartones que creó entonces, realizados para la decoración de las dependencias de los Palacios de El Pardo y de El Escorial, recrean escenas costumbristas de fiesta y juegos par adultos, como los cuadros *La Cometa* y *El Pelele*, con representaciones de majos y majas de la época que disfrutaban participando de las diversiones del pueblo llano. Pero también ilustran actividades y juegos de niños, como *Las Gigantillas*, donde cuatro niños juegan a subirse uno encima de otro, haciéndose "gigantes". A veces cubrían sendos cuerpos con un traje grande o una tela larga, como se hace hoy en día con los "Gigantes y Cabezudos". Además del juego propiamente dicho, es interesante hacer una reseña a esa introspección psicológica que también hace Goya como seguidor de Murillo. Vemos la actitud triunfal y de felicidad al sentirse grande, del niño que aparece portado a hombros en primer plano, en contraposición con el niño que lo sustenta, que



Las Gigantillas (1791-1792) y Niños inflando una vejiga (1778).
Francisco de Goya y Lucientes. Óleo sobre lienzo. Museo del Prado, Madrid

refleja en su rostro y en sus piernas un considerable esfuerzo por sostener a su compañero en pie.

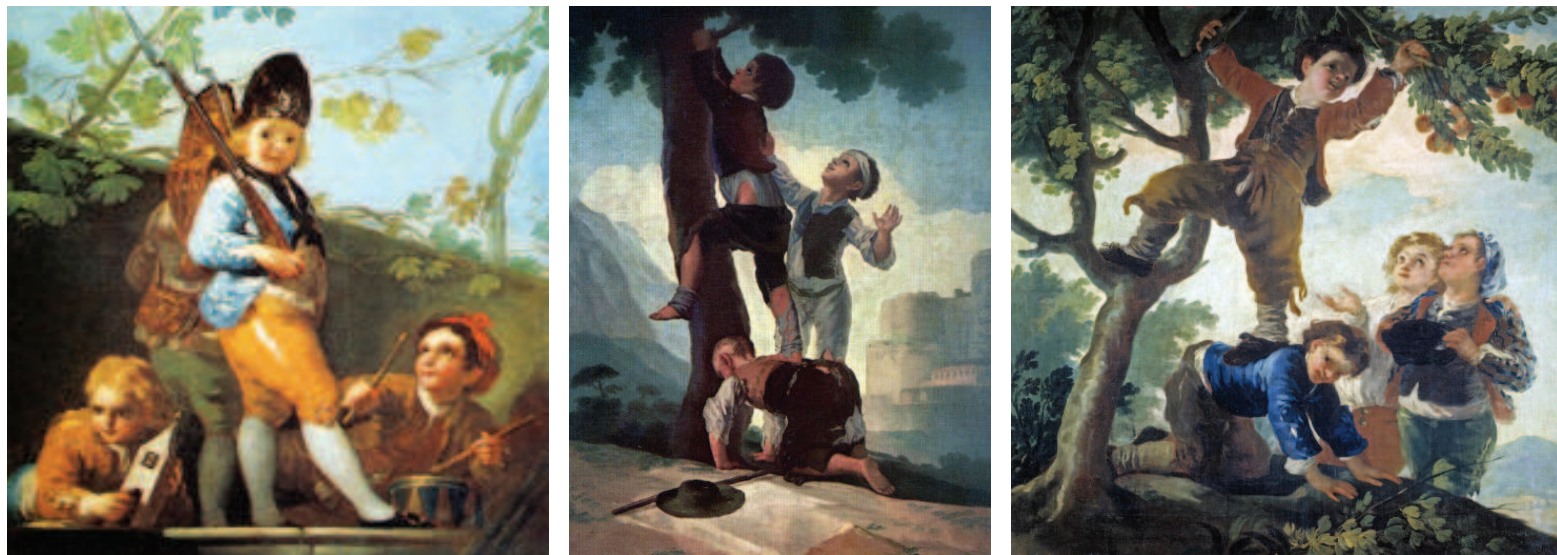
En *Niños inflando una vejiga*, contemplamos a unos infantes usando dicha pieza para jugar, hinchándola primero para explotarla después. Los niños de esta escena muestran otro estatus social, puesto en evidencia en sus vestimentas y en las ayas que los vigilan en un segundo plano.

En *Muchachos Jugando a Soldados*, podemos observar esa imitación en el juego de las actitudes y las actividades de los adultos, estos niños de clase social alta como se puede apreciar en sus vestimentas llevan fusiles de juguete, y desfilan al son de un tambor que toca un tercero.

En *Niños jugando al toro*, encontramos otra emulación del mundo adulto. En este caso los personajes revelan su baja condición mediante el destacable aspecto de sus ropas. Algunos niños visten trajes de frailecillos que sus madres les ponían a modo de exvotos por sufrir alguna enfermedad, y por el espacio en el que se hallan, un interior abovedado, semiruinoso, quizá se encuentren jugando bajo un puente. De nuevo entra en escena la imaginación de los niños y el ingenio para crear sus propios juegos. Han elaborado un carretón de mimbre que, dirigido por uno de los niños, hace las veces de toro, que mediante movimientos de embestidas, es atacado por "banderilleros" y "picadores", mientras otros niños actúan como espectadores jaleadores. En todo momento se nos muestra la interacción absoluta de los niños con el juego, como se puede contemplar en la jovialidad de sus movimientos y el expresionismo en sus rostros.

Se nos muestra la interacción absoluta de los niños con el juego, como se puede contemplar en la jovialidad de sus movimientos y el expresionismo en sus rostros.

Niños buscando nidos delata una composición similar al cuadro anterior, donde la arquitectura estructura la escena y permite crear fuertes contraposiciones de luces. Esta obra nos presenta una vez más el bajo estrato social de los niños con vestidos pobres y harapientos, descalzos, que buscan el entretenimiento en las calles y escenarios donde viven. Es más, aquí apreciamos el momento de diversión que los niños disfrutaban en vez de un juego como tal. El autor representa, como también lo hace en *Niños peleándose por castañas*, la otra cara del juego, la travesura convertida en diversión, donde se pone de manifiesto sobre todo una situación arriesgada, ya que se hace a escondidas del adulto, porque se presupone que no se actúa de manera correcta. Es la trastada, y también la pelea, como algo implícito del mundo del juego, ya que hay unas nor-



Muchachos jugando a soldados (1778-1779), Muchachos Trepando a un árbol (1791-92) y Niños cogiendo fruta (1778)
Francisco de Goya y Lucientes. Óleo sobre lienzo. Museo del Prado, Madrid

mas que a veces no se cumplen o un líder del grupo que a veces se excede en su mandato, o un abuso de autoridad por parte de mayores sobre pequeños.

El juego sin más lo habíamos contemplado en *Niños inflando una vejiga*, pero también se presenta en obras como *Niños saltando a pídola* y *Niños jugando al balancín*. El salto a pídola es un juego que Bruegel ya nos había enseñado y de él parecen existir numerosas variantes. En este caso observamos unos niños jugando delante de un fondo de sábanas, quizá hijos de las lavanderas que se entretienen en los campos madrileños y, al tiempo que las madres desempeñan sus labores cotidianas, los muchachos se saltan sucesivamente unos a otros, y hasta se lamentan por alguna una caída.

En *Niños jugando al balancín* la escena se desarrolla, una vez más, entre arquitecturas ruinosas como fondo, mientras los muchachos juegan al balancín, elaborado con un madero, o se pelean y luchan entre ellos. Es el balancín uno juegos que ha pervivido hasta nuestros días, siendo un referente de cualquier parque infantil que se precie.

Por último, encontramos otros dos cuadros del aragonés que muestra a niños en otra actitud creemos lúdica, pero interactuando para conseguir un fin. Es el caso de *Niños trepando a un árbol*, donde tres personajes de clase social baja intentan trepar a un árbol, posiblemente con el fin de adquirir los frutos, y mientras uno de ellos hace de apoyo para que otro se eleve y alcance su objetivo, un tercero con una venda en la cabeza, posiblemente tras una hazaña fallida, indica a sus compañeros. Similar en la forma es *Muchachos cogiendo fruta*, pero aquí Goya nos muestra claramente que el grupo se encarama al árbol con el único fin de hacer caer las manzanas mediante el zarandeo de las ramas.

Siendo muchos más los ejemplos de representaciones del juego infantil en las recreaciones pictóricas, daremos un nuevo salto en el tiempo para acercarnos ahora a otra de las manifestaciones artísticas, concretamente al momento de la aparición de la fotografía, avanzado ya el siglo XIX, y el consiguiente rediseño o reconsideración de nuevas técnicas y nuevas tendencias en el mundo del arte.

Con la aparición de la fotografía todo empieza a cambiar. El nuevo sistema de representación produce numerosas fisuras en el mundo del arte, poniendo en peligro las tendencias que se venían desarrollando hasta el momento, como el naturalismo y el realismo frente a un medio que congelaba la realidad. Es por ello que el arte empieza a dar un giro de 180°, mediante revoluciones que van sucediéndose tan rápido en el tiempo que nos ha costado asimilar. Pero este es otro campo en el que ahora no vamos a ahondar, sino que continuamos persiguiendo la temática del juego pasando a la fotografía. Es ahora cuando dejamos la



Colección del Museo Bustos.
Fundación Torquemada Rodríguez Bustos

subjetividad del artista, incluso la del mecenas para obtener resultados “del real”, aunque claro está que no con toda la objetividad que debiera, ya que el fotógrafo siempre capta su punto de vista. En cualquier caso, encontramos representaciones fieles de los juegos, hasta el punto de que podemos sostener que, a partir de este momento, la tradición lúdica se ha congelado en placas, cristales e infinidad de soportes. Las nuevas técnicas seguirán evolucionando y de la instantánea fija (fotografía) se pasará a la móvil (el cine), incrementando de este modo, y de forma considerable, el registro cultural, bien sea desde su vertiente testimonial, bien como soporte de archivo.

Desde los inicios de la fotografía, la clase social alta participó de este invento que tanto le agradaba. Entonces había que esperar tiempos prolongados para que le retratasen a uno, pero no tanto como tener numerosas citas con el pintor para ser plasmado en un cuadro o esculpido en una pieza de mármol. Además, la fotografía era totalmente fiel a la realidad. Por ello, en los barrios burgueses comenzaron a proliferar los estudios de los fotógrafos, asentados ya en las ciudades, con elaboradas escenografías como fondos para sus clientes. Nos interesa, sin embargo, esa fotografía de los niños, que acudían a ser retratados con sus objetos más preciados y valiosos, sus juguetes. Vemos por tanto fotografías de niños con aros, con triciclos, velocípedos, caballos de cartón, algunos vestidos de soldados con muñecos igualmente uniformados; las niñas aparecen sobre todo con sus elegantes muñecas, bien de cartón, o en otros casos de porcelana, en algunas ocasiones aparecen desempeñando esas facetas del mundo adulto, como ataviando a las muñecas o lavándoles el pelo, curándolas vestidas de enfermeras, o incluso impartiendo clases con pizarra incluida.

Este es un claro ejemplo de la utilización del juguete como símbolo de estatus social, ya que muchos de estos objetos eran caros y de difícil acceso. Los niños burgueses, al igual que fueron retratados con sus mejores galas, aparecían con costosos juguetes, que servían para reflejar la posición de sus padres. Con la generalización del retrato infantil, no fueron pocos los fotógrafos que incorporaron a sus elementos de atrezzo un caballo de cartón o un triciclo, del mismo modo que prestaban a sus clientes de origen más humilde elementos de vestuario para dar mayor empaque a la fotografía.

Posteriormente cuando las técnicas fotográficas avanzan y bajan los tiempos de exposición, el fotógrafo sale del estudio y puede retratarlos en sus actividades lúdicas, sin una pose aparentemente forzada. Es en este contexto cuando empezamos a ver el juego en la calle: las canicas, las peonzas, construyendo con arena, saltando a la comba, haciendo corros para danzas, jugando a la rayuela, la pelota o a soldados, sentados en un balancín, etc.

Por tanto, seguimos viendo muchos siglos después los mismos juegos. Los tiempos van cambiando, los juegos también, pero los ya existentes perviven a lo largo de la historia, pese a que nos encontremos en

El primer clasificado ganará un tanque nuevo. ¡Menuda suerte!

revoluciones informáticas que ofrezcan juegos de un realismo aplastante. Si salimos hoy en día a nuestras calles, a los parques o nos asomamos a los patios de los colegios en la hora del recreo, podemos contemplar como muchos de esos juegos no se han perdido y han ido pasando de generación en generación, enseñados por padres a sus hijos, por maestros, o por los propios niños entre sí.

El artista en este momento también se hace eco de ese mundo infantil, sigue plasmando el juego en su arte del siglo XXI como lo hicieron griegos, romanos, Bruegel o Goya. La fotografía también deja patente esas actividades y el cine ha desarrollado numerosas películas con escenas de los juegos más populares.

El cine supuso una nueva revolución para el mundo del arte. En un primer momento con vocación documental, pero posteriormente el lenguaje cinematográfico se enriqueció y se vieron las posibilidades que ofrecía no solo para reflejar la realidad sino también para interpretarla. Este nuevo arte tampoco dejó de lado el mundo infantil y por lo tanto el juego. Y con la llegada del cine sonoro, en las recurrentes escenas de juego se incluyen, por ejemplo, los cantos de acompañamiento, matiz que hasta ahora el arte no nos permitía.

De entre la multitud de películas donde aparecen niños jugando, tan sólo mencionaré *La Vida es bella*, película italiana de 1997 dirigida e interpretada en su papel principal por Roberto Benigni. La historia transcurre en Arezzo, una pequeña localidad de la Toscana, donde Guido Orefice, un italiano descendiente de judíos, es conducido junto a su tío y su hijo Josué a un campo de concentración nazi. Para salvar la vida de su hijo de cinco años, Guido inventa un juego en el que ganará el que consiga esconderse de los guardias alemanes. Para ello, Guido inventa juegos diarios para el niño, quien irá ganando puntos para un premio final. Es el juego protagonista de este drama, mediante la imaginación, el intérprete intenta hacer escapar a su hijo del horror que está viviendo. Y no me resisto a finalizar este comentario sin incluir una de las frases del film: *Empieza el juego, quien no haya llegado ya no juega. Se precisan 1000 puntos. El primer clasificado ganará un tanque nuevo. ¡Menuda suerte!*. Guido (Roberto Benigni, 1997)

Siguiendo con el cine tienen destacada mención todas las películas que factorías como Disney o Pixar hacen para que los más jóvenes se familiaricen con esta forma de expresión artística, con una estética acorde a sus conocimientos y comprensión de la realidad, con enfoques amables y divertidos, que favorezcan el aprendizaje, la adquisición de valores e incluso se apoyen habitualmente en una moraleja como punto final. Las técnicas de animación se han ganado por derecho propio la categoría de arte, con sus propias corrientes, lenguaje y características. Es por ello que los rasgos exagerados de estos dibujos y apetecibles coloridos no son un simple artificio, sino que actúan en la mente del niño a nivel casi subconsciente. Si en un primer momento estos dibujos eran simples entretenimientos pasivos, con el paso del tiempo algunos

han adquirido otra dimensión, convirtiéndose en una herramienta en que al niño se le proponen retos que ha de superar, transformándose en un juego en que el niño también es protagonista.

No solo estas grandes factorías se dedican al amplio mundo del cine infantil, sino que encontramos numerosas realizaciones de productoras que se han ido haciendo hueco en la pequeña pantalla y que tras el éxito han dado el salto a la gran pantalla. Son formatos que independientemente del lugar donde se hayan creado, han sido adquiridos por numerosos países, así por ejemplo ocurrió con Barrio Sésamo. Hoy en día de gran popularidad entre los niños, padres y educadores son dibujos como Dora Exploradora, Las Tres Mellizas o Pocoyo, que rescatan los juegos tradicionales, quizá tan desconocidos por nuestros niños de hoy en día, y en los que el niño participa de forma indirecta con retos que los personaje les proponen.

Como nuevas formas de juego, o quizá como nuevos juguetes, y también novedosas formas de expresión artística, hay que entender también los videojuegos, ya que su dibujo gráfico y sus modelados 3D transmiten al jugador emociones y sensaciones, permiten que se relacione con otros jugadores, nos elevan la imaginación a mundos desconocidos, imaginados, permitiendo ser partícipe de una historia en su más cercana realidad. Como hacíamos hincapié al principio, en cuanto al juego y en su justa medida, son excelentes motores para el desarrollo intelectual y físico, mediante habilidades psicomotrices, capacidad lógico-deductiva, planificación, etc.

El juego y el juguete por sí solos son un legado patrimonial a respetar, mantener y, sobre todo, fomentar.

Dentro del arte contemporáneo, son numerosos los artistas que se han dejado llevar por sus reminiscencias infantiles y han plasmado estos juegos. Son numerosas ciudades las que han querido conmemorar una tradición tan saludable y, es por ello, que han encargado esculturas a artistas contemporáneos que transmitan el juego de numerosas plazas o calles.

Como conclusión, nada mejor que colocarse una vez más frente a una de estas obras para oír los gritos, las canciones, el bullicio de los chiquillos, que alegremente juegan, imitan, corren, saltan, espían, se esconden, crean estrategias, adquieren habilidades; me llegan numerosas sensaciones de la infancia, por lo tanto, un bien a mantener es el juego tradicional, pero también el actual, que en un futuro próximo pasará a formar parte del acervo popular y que evocará los mismos sentimientos. Por tanto, el juego y el juguete por sí solos son un legado patrimonial a respetar, mantener y, sobre todo, fomentar. •



Candia, 2000. Ana Jiménez. Bronce, 200 x 150 x 70 cm. Valladolid.

Bibliografía

- PIJOÁN, J. 1957 (2ª Edición): El arte del Renacimiento en el Norte y en el centro de Europa. *Summa Artis*, XV. Espasa Calpe. Madrid.
- ANGELIS, R. 1976: *La obra pictórica completa de Goya*. Noguer. Barcelona.
- SCHARF, A. 1924: *Arte y Fotografía*. Alianza Editorial. Madrid.
- SÁNCHEZ CANTÓN, F.J. 1958: Pintura y Escultura del siglo XVIII. Francisco de Goya, *Ars Hispaniae XVII*. Espasa-Calpe. Madrid
- MORALES Y MARÍN, J.L. 1994: *Pintura en España. 1750-1808*. Cátedra. Madrid .
- GÓMEZ-MORENO, M. E. 1993: Pintura y escultura españolas del siglo XIX, *Summa Artis*, XXXV. Espasa Calpe. Madrid.
- A.E. PÉREZ SÁNCHEZ, A.E. 1992: *Pintura barroca en España. 1600-1750*. Cátedra. Madrid.

WEBS:

- <http://www.museodelprado.es/>
- <http://www.khm.at/>
- <http://www.pinakothek.de/>
- <http://www.flg.es/>