

LA DIMENSIÓN SOCIAL DEL JUEGO INFANTIL Y ADULTO EN EL SIGLO XVIII DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO: UN ESTUDIO PICTÓRICO-ARTÍSTICO

Rafael Corona Verdú

Profesor de Geografía e Historia en el IES Els Ports de Morella (Castellón).

Email: rafa_corona_@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3038-7002>

Fecha de Recepción: 16/04/2018

Fecha de Aceptación: 09/12/2018

RESUMEN

El artículo se presenta con el fin de encontrar, a través del análisis iconográfico e iconológico de las pinturas del siglo XVIII español y europeo, las similitudes y diferencias entre los juegos deportivos de la infancia y la adultez. Para ello, ha sido necesaria la localización y análisis de aquellas obras vinculadas al juego con la pretensión de hacer entender que el arte puede aportar un conocimiento de capital importancia a la hora de conocer las manifestaciones recreativas de la cultura occidental y de la proyección social que tuvo para las personas de su tiempo.

Palabras clave: Juegos; Género; Infancia; Arte, Deporte.

Title: THE SOCIAL DIMENSION OF CHILD AND ADULT PLAY IN THE 18TH CENTURY FROM A GENDER PERSPECTIVE: A PICTORIAL-ARTISTIC STUDY

ABSTRACT

The article is presented in order to find, through the iconographic and iconological analysis of eighteenth - century Spanish and European paintings, the similarities and differences between the sports games of childhood and adulthood. For this, it has been necessary to locate and analyze those works linked to the game with the pretension to make it understood that art can contribute a knowledge of capital importance when it comes to knowing the recreational manifestations of Western culture and the social projection that Had for the people of his time.

Keywords: Games; Gender; Childhood; Art, Sport.



INTRODUCCIÓN

Formalmente hablando, la definición del concepto de arte se ha tratado desde tiempos inmemoriales de muy variadas maneras, sin que en ningún caso se haya llegado a un consenso erudito y paradigmático sobre el mismo. Incluso, en el último siglo, el arte parece haber experimentado un nuevo giro conceptual y procedimental que ha impedido su correcto tratamiento teórico. Suscribiendo lo asentido por autores como Dino De Formaggio (1976) se defiende la incapacidad del hombre para categorizar semántica y dialécticamente las categorías propias de esta disciplina, afirmando que *“arte es todo lo que el hombre llama arte”*. Sobre esta retórica, Gombrich (1993) dice que *“no existe, realmente, el Arte. Tan solo hay artistas”*. Y Theodor Adorno (1984) señaló en su momento que *“ha llegado a ser evidente que absolutamente nada en el arte es evidente”*.

Antonio López, pintor erróneamente acuñado como hiperrealista, siempre afirmó que el arte es una forma de expresar sentimientos que producen las cosas. En esta línea, De la Calle (2014) entiende el arte anterior al Renacimiento como la construcción artificial de la idea primigenia, objetiva e inmutable de lo bello, mientras que el arte posterior solo será bello en la medida en la que se establezca una interpelación entre el objeto y el sujeto, lo observado y el observante. El artista, por tanto, tendrá la capacidad con su obra de hacer arte con sus sentimientos y que lo que se hace se entienda y transmita.

Con todo, es imposible negar que el arte apela a inexorablemente a los sentimientos y a las sensaciones que, de una u otra manera, abruman al espectador. Estas sensaciones pueden ser de muy diversos tipos: estéticas, simbólicas, argumentales, de atracción o de rechazo. El arte -indefinido e indefinible, incomprendido en incomprensible-, conmueve e impresiona, embelesa y arruina, provoca e interroga. Y si bien todas ellas requieren de un proceso intelectual para convertirse en una emoción, es igualmente verdad que no llegarían a nosotros sin el paso previo de la contemplación. Así que el arte es, al menos en un primer estadio de su análisis, un doble proceso de contemplación y de reflexión, que puede ser utilizado por los historiadores como fuente de análisis de los acontecimientos pretéritos a partir de la composición del cuadro, su estructura formal y su estudio simbólico.

No obstante, ninguno de los dos -contemplación y reflexión- resulta tan fácil de resolver como pueda parecer en un principio. Ambos requieren de un proceso de formación que consiste en la aprehensión y el aprendizaje de la contemplación de la obra. Hay que saber mirar, es decir, hay que saber leer y descifrar en las imágenes todos aquellos elementos con los que el autor quiere transmitir sensaciones.

El arte no está exento de pensamiento, sino que hay un pensamiento a través de las imágenes que, en sí mismas, contienen el sentido de ese pensamiento. Sin embargo, no basta con decir que el arte contiene el pensamiento y lo transmite, pues ello debe ser constado y argumentarlo apoyándose en las propias reflexiones que al respecto han hecho los teóricos del arte a partir de los medios del lenguaje creativo. El inicio de esta reflexión se hará a partir de una interrogación sobre cuáles son los contenidos y los límites de esa mirada.

En cuanto al debate de la narración de las imágenes, podemos decir que no es el sentimiento el elemento esencial a partir del cual se componen las obras de arte, sino las imágenes. Imágenes que a su vez son captadas por la mirada del artista a través de su pincel, su cincel o su brocha, y que son recibidas por el espectador permitiendo que ambas miradas se unan.

Otro aspecto a estudiar en relación a este tema es el pensamiento que surge en torno a la mirada, pues la *prohibición* de la mirada es un tema muy recurrente en toda la historia cultural del mundo occidental. Eneas, Narciso, Orfeo, Sique o Acteón son claros ejemplos de los límites

transgredidos de la mirada pues, en síntesis, mirar es una forma de poseer, de ahí que sea tan imperdonable. El Arte ofrece un paralelismo con ese saber de la mirada pero que, además, va a plantear algo nuevo: la introducción de la mirada y su vecindad con la posesión precisamente en el momento de la pérdida. Posesión y desaparición. Mirada y vacío.

A esta mirada, que surge con la firme voluntad de poseer el mundo, el arte la ha llevado a reconocer no como una forma de representación, sino como una forma de restitución de la realidad. El Arte, por tanto, ha aportado elementos para pensar en torno a la mirada no como una forma de posesión sino como una forma de exposición, como una forma de vulnerabilidad y debilidad. Es un arte que interpela y nos hace frágiles, invita al dialogo y nos devuelve la mirada. En este sentido, Jean Paul Sartre (1954) en *El ser y la nada*, tiene un capítulo en el que el ser es consciente de su vulnerabilidad solo en el momento en el que le están mirando.

Así que para ser capaces de leer las imágenes será indispensable aprender a mirar. Una mirada que no se reduce a la mera contemplación, sino que encierra un universo mucho más amplio de análisis en el que toman partida elementos tales como la percepción -que permite delimitar los elementos formales de una obra-, la estructura -la disposición de los diferentes elementos que componen una obra-, el significado y la época, el concepto de estilo, y los mensajes sensoriales, simbólicos e historicistas.

Entrando en materia, y tal y como afirma Teresa González Aja (1992) en su tesis doctoral, *“las numerosas formas de existencia humana aparecen inseparablemente unidas al cuerpo (...) El devenir humano del hombre y la mujer es un proceso continuo de incorporación con los otros, a fin de construir conjuntamente un mundo que no tenga fin. Consecuentemente, la corporeidad constituye un medio por el cual el hombre reconoce al mundo como su mundo, incorporándose a él”*.

Sobre esta base, la actividad física es una forma más de posesión del mundo -al igual que lo es el arte-, de buena suerte que ambas dan rienda suelta a la capacidad simbólica y artística del ser humano, un elemento inalienable a su condición y de la que parecen adolecer el resto de los seres vivos que comparten planeta con nosotros. Sin embargo, y en contraposición a la tesis de González Aja, también debe ser respetable que la propia actividad física pueda ser vista como una expresión artística más -no solo una experiencia corporal-, tan válida y trascendente como la pintura, la escultura, la arquitectura, la música, la danza o la literatura. Para un ojo con la suficiente sensibilidad lírica la actividad deportiva se erige como una expresión artística de primer orden: poesía en movimiento, caduca y efímera.

El deporte participa de la vinculación del ser humano a la corporeidad, que queda delimitada no solo por el marco de la experiencia física, sino que anida extramuros hasta convertirse en una experiencia casi extrasensorial. Así, tanto el juego y el recreo como el arte forjan su esencia en el eterno e inabarcable límite de la corporalidad, pero cristalizan en un segundo de madrigal y de gloria; en un verdadero ejercicio de expresión de la sensibilidad.

Del mismo modo, el arte siempre tuvo a bien la representación del mundo, tanto terrenal como venidero. En un universo deseoso de aliviar las incertezas de una sociedad teocéntrica atrapada entre el acontecer cotidiano y el pensamiento transcendente la religión copó, desde los orígenes de la humanidad, casi el monopolio de la temática presentada en el arte. No obstante, no es menos cierto que a lo largo de la Historia cultural de la humanidad, todos los artistas han sentido la necesidad de reflejar la realidad más tangible de los hombres y las mujeres, procurando mostrar iconográficamente los movimientos del ser humano.

Su legado ha quedado reflejado en las actividades físicas en cuevas como las de Altamira y Lascaux y más comúnmente en las representaciones artísticas del arte Levantino (Sanchidrián,



2010), la escultura de la Grecia y Roma clásica -testimonio ilustrado de la educación agonal-, las miniaturas y los grabados en los Libros de horas medievales, o las estampas y cromos de los siglos XVII y XVIII. Algunos autores plantean que el uso de las representaciones icónicas como documento histórico tiene una larga tradición (Haskell, 1993), mientras que otros entienden que la utilización de los testimonios visuales como documentos históricos son de enorme valía (Yates, 1993).

Vemos, por tanto, la imperiosa necesidad que, desde siempre, los artistas han tenido por presentar el *ludus* o juego y los espacios de recreo que forman parte de la actividad humana y de su universo simbólico, en la medida en la que muestra al ser humano en la faceta que Johann Huizinga tuvo a bien llamar *Homo Ludens* (Huizinga, 2012).

MÉTODO

En las próximas páginas trataremos de realizar un ejercicio reflexivo, artístico e historiográfico sobre la manera en la que el ser humano ha plasmado toda esta actividad corporal en el arte del siglo XVIII, con especial atención a todos aquellos acontecimientos o actividades en la que los adultos y la infancia hayan cobrado un papel especialmente relevante, reflexionando sobre las similitudes y diferencias entre sus distintas formas de entender el ocio.

La plasmación de la corporeidad a través de los elementos materiales permite expresar el lenguaje simbólico del juego de una manera mucho más cercana e inmutable. Esa poesía en movimiento, cauda y efímera a la que anteriormente hacíamos mención, permite ahora su análisis y contemplación a través de las décadas y las centurias como metáforas de una realidad pretérita. Es indudable que intentar abarcar todas las representaciones artísticas en las que el juego comparta protagonismos con los seres humanos es una misión casi quimérica, por lo que intentaremos ceñir nuestro discurso a aquellos elementos y artistas más destacados de aquel momento en el arte europeo y occidental. Este análisis no se delimitará únicamente a la enumeración y descripción estética de las obras, sino que tendrá como fin último poner de relieve el papel social que el juego y el recreo adquirieron en aquel momento, focalizando nuestros esfuerzos en incidir en la manera en la que las niñas, los niños, los hombres y las mujeres participaban del mismo.

No en vano, como apunta Solís Gutiérrez, este estudio y seguimiento de la actividad lúdica -tanto en la infancia como en la adultez- a través de las manifestaciones artísticas permiten a los historiadores y a los historiadores del arte la recopilación documental y testimonial de las generaciones que nos precedieron. El juego, por tanto, asume matices culturales que son indesligables a la propia esencia del ser humano y que nos definen como individuos y como sociedad (Solís Gutiérrez, 2011).

El arte actúa como ciudadela última del desarrollo de las actividades lúdicas y recreativas a las que hacemos referencia y a cuya puerta de acceso solo se puede acceder a través de la llave maestra de la Historia del arte cuyos vestigios, metodológicamente analizados, nos facultan para la interpretación correcta de desarrollo del juego.

RESULTADOS

El análisis minucioso y pormenorizado de los diferentes juegos y recreaciones reflejados en el arte pictórico español del siglo XVIII permite establecer ciertos patrones o matrices en relación a la asociación o disociación de estos pasatiempos en función de la edad o género al que pertenece el infante. Vasta es la bibliografía sobre las diferentes etapas que recorren los niños y las niñas a lo largo de sus primeros años de vida, sustentada en los estudios realizados



por investigadores como Aries (1987), Bajo y Beltrán (1998) y, muy especialmente Morera (2015), quien acordó dividir el ciclo expansivo de la infancia en dos compartimentos estancos; el primero de ellos arrancaría desde el mismo momento del nacimiento y culmina alrededor de los tres años y, una segunda etapa, que se desarrolla desde ese momento hasta una edad comprendida entre los diez o doce años en la que, en función de las obligaciones y madurez del niño, éste pasa a ser considerado, a nivel social, como un adulto.

Sobre esta retórica, la indefinición genérica de la ropa -usada indiscriminadamente por niños y niñas y sin distinción por sexos hasta los siete años- y la naturaleza de los juegos utilizados -preferentemente los *dirigidos* o juegos de carácter espontáneo como la pandereta, el aro o el tambor y también sin distinción de género-, predominan sobre el resto de los elementos propios de la primera etapa de la vida. Sin embargo, será la segunda etapa la que presente unas series de cuestiones, tanto cualitativas como cuantitativas, que enriquecen nuestro análisis y merecen una atención especial.

Mucho se ha escrito sobre el carácter excluyente de los juegos infantiles a lo largo de toda la Historia, incluso en la actualidad. Recurrente es el discurso que defiende la diferenciación por género de los juguetes o actividades infantiles, lo que nos invita a reflexionar acerca de si, realmente, la confección, utilización y dimensión social del juego recreativo ha estado condicionado por el género y la edad del usuario.

Efectivamente, se ha constatado el carácter transversal -tanto a nivel de género como generacional- de juegos como el tambor, la pandereta, las mascotas o la lectura, que han solazado a niños y niñas, jóvenes y adultos, desde el albor de los tiempos modernos.

En ilación a los juegos deportivos tradicionales o actividades lúdicas al aire libre compartidas entre niños, niñas y adultos, Morera se hace eco de las palabras del historiador Nilsson, quien alude al origen zalamero y de galanteo del juego del columpio -como aparece en la pintura *La primavera*, de Pierre Auguste Cot- y que con posterioridad fue adoptada por los elementos más jóvenes de la sociedad para su recreo particular. Sin embargo, la línea que divide el pasatiempo del galanteo es tan tenue que, en ocasiones, tiende a difuminarse en la alargada sombra que proyecta el planisferio cultural y simbólico de cada pueblo.

Un buen ejemplo del eclecticismo recreativo de la España del XVIII sería la pintura de Goya *El columpio*, que representa una excusión campestre en la que es el niño mayor quien columpia a la mujer adulta, al tiempo que el menor, quien todavía no es capaz de mantener correctamente la verticalidad, hace las veces de *petimetre* o *cicisbeo*, cortejando a las niñas de la escena al tiempo que les regala una flor.

A pesar de estos ejemplos, los investigadores de la Historia de género y del juguete sostienen que la realidad no es tan meridiana ni evidente, sino que es mucho más enrevesada y abigarrada de lo que pueda parecer, en la medida que se entiende que el juego adolece de una carga neutra y que la propia actividad conlleva la transmisión de una serie de elementos o valores que están en directa relación con lo que la sociedad espera de estos niños y niñas en función de su género y su estatus social.

Por ello, es recurrente pensar que los niños suelen tomar parte en juego denominado activos, fieles reproducciones del mundo masculino en el que tendrán que desenvolverse pocos años después, mientras que las niñas participaran de actividades mucho más pasivas, pausadas y reflexivas, acorde con lo que se espera de una mujer de la etapa dieciochesca. Así, y en lo que aquí concierne, generalmente los juguetes que se ofrecen a las niñas y a los niños desde la segunda infancia ya contienen aspectos asociados por tradición a los géneros femenino y masculino, respectivamente.



Un claro ejemplo de esta diferenciación lúdica sería el mundo militar. En *Muchachos Jugando a Soldados*, de Goya, se observa la imitación de la actividad poliorcética en las miradas y actitudes de los niños, que se comportan como si realmente fuesen a porfiar en el campo de Marte, pudiéndose apreciar el realismo del juego en sus vestimentas, fusiles de juguete y desfile al son de un tambor que toca uno de ellos.

El juego masculino aparece en *Niños buscando nidos*, que delata una composición similar al cuadro anterior, donde la arquitectura estructura la escena y permite crear fuertes contraposiciones de luces. Sin embargo, esta obra nos presenta una la realidad del bajo estrato social español, donde los niños aparecen con vestidos pobres y harapientos, descalzos, que buscan el entretenimiento en las calles y escenarios donde viven.

El autor representa, como también lo hace en *Niños peleándose por castañas*, la otra cara del juego -la violencia y el arrebato-, la travesura convertida en diversión, donde se pone de manifiesto una situación arriesgada, que se hace a escondidas del adulto, y que presupone que no se actúa de manera correcta. Aparece la trastada y la pelea como algo implícito del mundo del juego, ya que hay unas normas que a veces no se cumplen debido a un abuso de autoridad por parte de mayores sobre pequeños.

Por último, encontramos otros dos cuadros del aragonés que muestra a niños en otra actitud muy diferente, creemos que lúdica, pero también colaborativa, pues interactúan 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. 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.

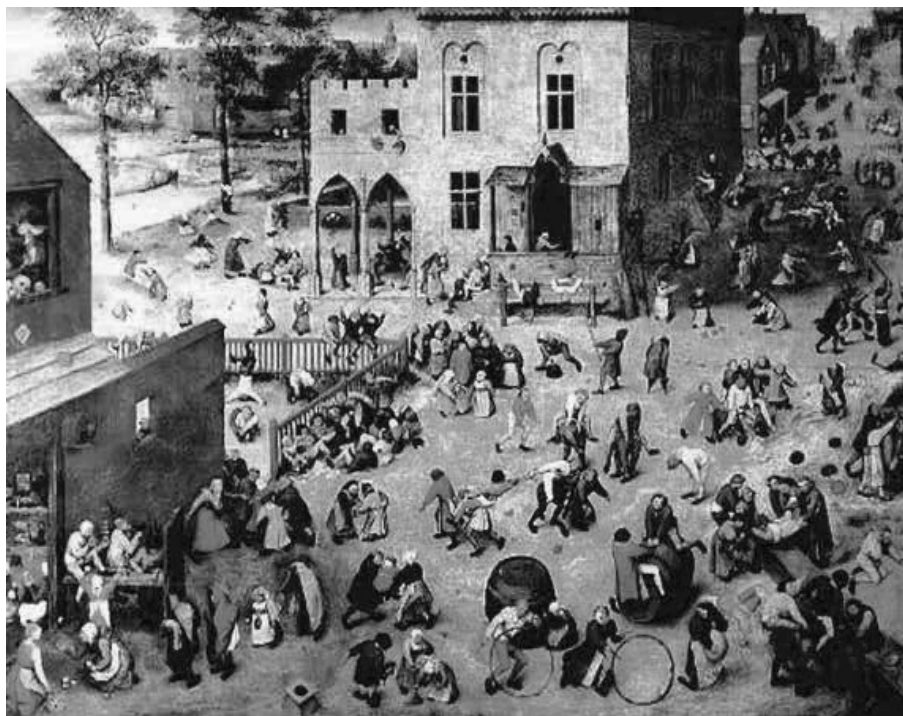


Figura 1. Fuente: Página web Museo del Prado

Sin embargo, es imposible obviar la universalidad del juego. Partiendo, por tanto, de esta premisa -indesligable de los planos y los espacios en los que nos movemos los seres humanos-,

y tomando la centuria setecentista como patrón de análisis temporal de nuestro estudio, un primer bosquejo erudito nos obliga a retrotraernos, necesariamente, en el año 1560. Será ahí donde Pieter Brueghel *el Viejo* confeccione la que será ulteriormente una de sus obras más celebradas.

Efectivamente, *Los juegos de los niños* o *Kinderspiele* constituye el primer ejemplo pictórico y vestigio legado a la Historia del Arte de la recreación del juego infantil renacentista, que hunde sus raíces en la Edad Media y cuyo iconografía plasma, de una manera magistralmente narrativa, una extensísima relación y compendio de los juegos desarrollados por los niños y las niñas flamencas de la segunda mitad del siglo XVI y en la que no existe una distinción de juegos por sexos especialmente desarrollada.

Su temática de cuadro de género arroja, además, una visión antropológica que permite apreciar y analizar no solo los usos recreativos del su momento, sino también las costumbres en la vestimenta, en el urbanismo, en el decoro, en la arquitectura... La recreación costumbrista encierra un total de más de doscientas figuras, masculinas y femeninas practicando ochenta y cuatro juegos distintos que tienen lugar en un mismo momento y lugar. Alguno de ellos ha llegado hasta la actualidad como la gallina ciega, la cucaña, la peonza, etc. Hills (1956) por su parte, identifica tan solo 78 juegos, de los cuales una mayoría deben considerarse como populares o tradicionales, aunque es Menzel (1966) el primero en interpretar el conjunto de la obra relacionando el tipo de juegos que aparecen en el lienzo con la situación política y económica de la época.

Iconológicamente hablando, de su contemplación podemos extraer algunas ideas que permiten profundizar en el significado intrínseco y la función social que pone de relieve la mentalidad de un pueblo, una época, una clase social, una creencia religiosa o un movimiento filosófico que condensa toda la obra. La representación de según qué seres, objetos e ideas pueden ser símbolos que explican el mundo circundante y, en la obra de Brueghel, se observa claramente la participación activa de las clases populares y la utilización de la vía pública como espacio de recreo compartido, al unísono, por hombres y mujeres, niños y adultos. Se constata, además, que no hay una clara disociación del juego infantil en relación con el juego adulto, en la medida en la que el patrimonio inmaterial del juego deportivo tradicional arriba hasta el infante a través de los canales paternos y maternos, así como por un restringido canal de difusión oral.

Elschenbroich (1979) apunta que es llamativo el hecho de que aparecen realmente pocos juguetes confeccionados para tal fin en la escena y que la mayoría de los objetos que son utilizados para el recreo no son sino adaptaciones lúdicas de objetos que, pretéritamente, fueron utilizados en el ámbito laboral. Así, podemos constatar la presencia de aros de metal obtenidos a partir del desensamblar de barriles, pero también escobas, cestas, estribos, vejigas hinchadas y un largo etcétera. Con todo, también se observan juguetes como tal, como el caballo de palo o las muñecas, así como rehiletes, dados hechos con hueso o yoyós. Se trata de un tipo de universo lúdico profundamente incluyente, neutro y epiceno.

En su pintura se aprecia claramente la violenta realidad social con la que convive, por lo que este cuadro puede presentarse como una alegoría de los bienes y las bondades de la infancia en contacto directo con la experiencia, alejándose de las incertidumbres que envuelven a la etapa de la adultez (Pavón, Herrador, Sánchez y Márquez, 2011).

Retomando las creaciones artísticas en las que queda patente el desarrollo amplio y multidireccional de los juegos deportivos tradicionales y las herramientas o artilugios de las que se componen, así como la manera que tiene el ser humano de desarrollar su corporeidad a través del juego, encontramos en la España del siglo XVII los primeros vestigios pictóricos de estas costumbres en pinturas y grabados.



En el llamado Barroco español, la figura más destacada será el pintor costumbrista Bartolomé Esteban Murillo, quien posee la autoría de obras tan destacadas como *Niños jugando a los dados* -ca. 1665-1675-, *Niñas contando dinero* e *Invitación del juego de pelota a pala* -1670-. Nuevamente, situamos a estas obras dentro del contexto de las pinturas de género y retrato naturalista de la sociedad española del momento, donde sus protagonistas son niños y niñas procedentes de las clases populares o de estratos sociales bajos, en la medida en la que sus ropas y vestimentas están repletas de harapos, pingos y huilas y que comparten juegos y espacios sin que haya una diferenciación clara de su rol social. Siguiendo nuestro repaso a la pintura del siglo XVII, la obra de Pedro Núñez de Villavicencio "*Niños jugando a los dados*" representa nuevamente la participación femenina y masculina en este tipo de actividades.

La lectura introspectiva de estas obras invita a reflexionar sobre la psicología humana que muestra a la infancia en una postura desenfadada y alegre, evocando de esta manera la tan añorada despreocupación infantil de los días pasados, en un espacio donde la alegría se impone a la pena y el gozo se eleva sobre el dolor.

Por lo que respecta a los infantes de los estamentos privilegiados Diego Velázquez, pintor de la Corte de Felipe IV retrató en numerosísimas ocasiones al Príncipe Baltasar Carlos practicando artes como la caza o la doma o escenas de tipo costumbrista, paisajística y bucólica como *La fuente de los Tritones en el jardín de la isla de Aranjuez* o sus *Visitas del jardín de Villa Médici*. Nuevamente, actividades como la doma o el paseo serán comunes a ambos géneros, si bien es cierto que la caza sería una actividad preferentemente reservada para los jóvenes varones.

La trayectoria vital y artística de estos dos genios de la pintura enlazará, en su centuria posterior, con otra de las grandes figuras del orbe artístico español y mundial y cuyo ciclo expansivo se desarrollará durante toda la segunda mitad del siglo XVIII. La pintura de Francisco Goya y Lucientes implica la ruptura con la tradición en el sentido de que abandona el respeto a las leyes ópticas, de pintar lo que se ve, aunque se represente de manera diferente o subjetiva.

Entre su vasto legado, el autor aragonés ha donado para la eternidad un análisis pictórico-antropológico de primer orden sobre la sociedad española de su momento. Son cuantiosísimas las escenas de temática castiza y recreativa que facultan a los historiadores al estudio del juego deportivo tradicional y cuya confección tuvo lugar, mayoritariamente, durante la etapa en la que el pintor trabajó como maestro en la Real Fábrica de Tapices de Santa Bárbara, creando numerosísimos cartones -iconográficamente costumbristas y que recrean escenas de fiesta y juego- que tenían la finalidad de decorar las estancias de los palacios reales de El Pardo y El Escorial. Al tiempo, en la pintura de Goya también tendrán cabida las escenas más populares, con las famosas representaciones de las majas que disfrutaban de los placeres cotidianos del pueblo llano.

En el siglo XVIII, la educación de los hijos de las familias más pudientes del Reino variará de una forma acentuada en función de si hablamos de varones o mujeres. Así, el adiestramiento militar, la actividad física y la sobriedad alimenticia acompañarán a los niños en la segunda fase o etapa de su infancia, implicándose en honda manera en juegos en los que la asunción de una buena forma física adquiere un papel relevante. Por su parte, se presupone que las niñas focalizarán sus esfuerzos en entretenimientos lúdicos mucho más sosegados y reflexivos, muchas veces bajo supervisión materna y en ambientes cercanos al hogar, con el objetivo de prepararse para la vida adulta, el matrimonio y la proyección social.

El Pardo y El Escorial recrean escenas costumbristas de fiesta y juegos para adultos, como en 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 de manera magnífica algunas actividades y juegos más propios de los niños que de las niñas.



Figura 2. Fuente: Página web Museo del Prado

En este sentido, juegos como *Las Gigantillas*, definen perfectamente el mundo simbólico que envuelve la infancia de estos niños, donde el ansia y el deseo de crecer se reflejan en una actividad consistente en que un niño debe subirse a lomos de otro, haciéndose “*gigantes*”. Creciendo, en definitiva. Incluso se sabe que, en ocasiones, engalanaban escenográficamente los juegos con trajes o telas, tal y como se hace hoy en día con los “*Gigantes y Cabezudos*”. Es interesante ver el carácter introspectivo que pinturas como esta jalonan toda la obra de Goya. El joven, ya no tan niño, posee una actitud triunfal y afortunada al sentirse grande o mayor, portado a hombros de un amigo que lo sustenta y que proyecta su figura hacia el empíreo.

En *Niños inflando una vejiga*, se repite este patrón, pues 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.

La actividad física y los juegos de habilidad tienen, en los toros, su más alto exponente en la España del siglo XVIII. En *Niños jugando al toro*, encontramos otra emulación del mundo adulto. Otro intento por reducir, a pequeña escala, el mundo en el que se mueven los adultos. Como apuntaba Elschenbroich en su análisis de la obra de Brueghel, la ausencia de juguetes confeccionados para tal efecto hace reverdecer la imaginación de los niños, quienes tiran de imaginación para crear sus propios ingenios. Como se observa, con una caja de mimbre sacada de un carretón los niños simulan la embestida de un toro, que es atacado tanto por banderilleros como por picadores, mientras otros niños, actúan como meros espectadores. 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.



Figura 3. Fuente: Página web Museo del Prado

Otro autor importante del siglo XVIII que representó el juego infantil de una manera prodigiosa fue José Del Castillo. En *Muchachos jugando al chito*, tres niños practican este juego que consiste en tirar con tejos a una pieza de madera, sobre la que se coloca el dinero en juego, para derribarla; ganará el tejo que esté colocado más próximo al dinero caído. Hay, sin duda alguna, un intento amplio y multidireccional por parte de los niños de imitar las prácticas de los adultos, en este caso a través de las apuestas.

Este mismo pintor, en sus *Muchachos jugando al boliche*, pinta a dos niños de pie, al aire libre, practicando un juego que se compone de un palo terminado en punta por uno de sus extremos, por una cazoleta en el otro y de una bola sujeta por un cordón al medio del palo, que lanzada al aire hay que procurar recoger en la cazoleta o bien insertar en la punta.

De otro lado, en *Muchachos jugando a la peonza*, cuatro jóvenes juegan en un exterior con sus peonzas, a las que hacen girar e intentan recoger con la mano sin que dejen de bailar. La escena infantil, captada con evidente ternura por parte del pintor, le sirve para aludir a ciertas capacidades físicas, como la destreza y habilidad, que según la nueva mentalidad de la Ilustración también formaban parte de la educación de los jóvenes. Y forma parte del mismo conjunto de escenas educativas infantiles citadas en el párrafo anterior.

Además de los juegos que comparten con los chicos, como el ajedrez, los naipes -*El Castillo de Naipes*, de William Hogarth-, o el baile, se insiste, sobre todo, en fomentar en las niñas de posición elevada una lectura fundamentalmente dirigida a su bienestar moral y el cultivo de la música. Del mismo modo, se potencian los trabajos de aguja que les permitan un futuro entretenimiento de bonito resultado. Mucho se ha escrito acerca del ejercicio al aire libre de las niñas en cual, sin llegar a negar su existencia, ha estado tradicionalmente circunscrito a actividades poco agresivas y que requieren limitado esfuerzo, tales como el paseo, el ajedrez o los juegos de cartas. Del Castillo desmonta la dicotomía de entretenimientos y escenarios con su obra *Dos muchachos, uno solfeando y otro tocando el violín*, donde dos varones, al aire libre, practican su actividad favorita, la música, que poco o nada tiene que ver con la actividad física y el empleo de la fuerza bruta que veíamos anteriormente: el de la derecha toca el violín mientras que el muchacho que mira la partitura está solfeando. Pero, sin duda alguna, la gran

muestra pictórica de que demuestra el fomento de la actividad física exigente entre las niñas la encontramos en Francia, donde Jean Siméon Chardin pintó, en 1740, *La muchacha con el juego de la pluma*, mientras que la práctica de un ejercicio más sosegado la reservó para su pintura *El niño de la peonza*.

Siguiendo con nuestra retórica, la práctica de la actividad deportiva más exigente puede apreciarse en obras extranjeras como *Bifrons Park*, pintada por la British School alrededor de los años 1705-1710 y en la que aparece un grupo de jóvenes, hombres y mujeres, a lomos de corceles mientras ejercitan el arte de la caza, o en la pintura *Preparación para la caza*, de John Wootton, en la que una dama prepara su montura antes de salir a cazar con los perros. Aunque, quizá, la más singular de entre estas obras sería el cuadro de John Collet, *The ladies shooting poney*, del año 1780, en la que se observa a una joven en primer plano disparando su rifle de caza mientras OTRA ESPERA SU TURNO EN UN SEGUNDO PLANO.

En *El pelele* también se muestra la actividad física llevada a cabo por un grupo de mujeres vestidas de majas que mantean un pelele. El juego, practicado durante algunas fiestas populares y rito de despedida de la soltería, simboliza aquí el poder de la mujer sobre el hombre, asunto general de este conjunto y repetido en la obra de Goya.

Clarividentes son los estudios que demuestra la clara vocación que, desde bien pronto, las niñas y los niños sentían por el baile, tanto en las clases más acomodadas como en las populares. Esta práctica desmontaría la creencia generalizada que pretende enclaustrar a las niñas entre las cuatro paredes del hogar y que únicamente reduce, a unos pocos, los espacios de ocio activo. El juego unisex o genérico se presenta en obras de Goya como *Niños saltando a pídola* y en *Niños jugando al balancín* donde la escena se desarrolla, una vez más, entre arquitecturas ruinosas como fondo, mientras los muchachos y muchachas juegan al balancín, elaborado con un madero, o se pelean y luchan entre ellos.



Figura 4. Fuente: Página web Museo del Prado

El salto a pídola es un juego que Brueghel ya nos había enseñado y de él parecen existir numerosas variantes que han sido practicadas, secularmente, tanto por niños como por niñas. Con respecto a la pídola, bien es cierto que en la obra de Goya únicamente se pintan varones, pero son numerosos ejemplos escultóricos del siglo XIX los que indican su universalización.

Hacer pompas de jabón será otro entretenimiento que hizo fortuna entre niños y niñas sin diferenciación. Evidencia de ello son las pinturas realizadas a lo largo de la Edad Moderna por autores como el propio Chardin o Rembrandt, y ya en época Contemporánea artistas de la talla de Manet o Edward Henry Potthast.

En cuanto a los adultos, será precisamente será Goya quien realice una serie de pinturas reservadas a escenas galantes y populares y vicios y virtudes de la sociedad, en la que participaban tanto hombres como mujeres. Una de ellas sería *El baile de San Antonio de la Florida* o *Baile a orilla del Manzanares* de 1776, en las que aparecen representados dos majos y dos majas que bailan seguidillas, mientras que al fondo de la estampa los músicos se recrean en su actuación y en la que también destaca la presencia de un militar y otra maja sentados a la vera del río.



Figura 5. Fuente: Página web Museo del Prado

En la lontananza se vislumbra la iglesia de San Francisco el Grande. La luz y el colorido de la obra se confunden con la participación transversal de la ciudadanía española en el arte de la danza, practicado tanto por pudientes como por pobres de solemnidad. La mezcla de personajes de distinto rango social se convertirá en una constante en la obra de Goya y su composición circular introduce al espectador en el movimiento reposado de la danza popular.

Otro autor destacado en la plasmación del ocio y los espacios de recreo dieciochescos compartidos por hombres y mujeres es Francisco Bayeu y Subías, pintor zaragozano famoso

por sus escenas costumbristas como *Un baile junto a un puente del canal del Manzanares*. En el centro de la composición se representa dos majos tocando guitarras populares de cintura estrecha y cinco órdenes dobles -lo indican las diez clavijas aparentes-, que son características del siglo XVIII español.

En la misma escena hay una pareja bailando, el hombre aparece retratado en primera posición de pies, aunque con una rodilla apoyada por delante de la otra, mientras que la mujer extiende el pie izquierdo delante, a modo de *battement tendu*. Ambos se miran y presentan los brazos abiertos hacia los lados, a diferente altura y se acompañan con castañuelas. Asimismo, podría tratarse de una danza de escuela bolera dada la posición de los pies y, en general, el contexto del cuadro.

Finalmente, en *Juego de bolos*, aparece retratado una partida de este juego tan característico de la Europa moderna y que hunde sus raíces en el Medievo, en la medida que ya fue pintada en el siglo XV por Giovanni Bellini en su *Alegoría del Purgatorio*.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Iconográfica e iconológicamente hablando, nuestro análisis histórico-artístico nos permite encontrar algunos rasgos definitorios en relación a los tipos de actividades físicas practicadas en razón del sexo. Efectivamente, si seguimos el criterio clasificatorio de Parlebas según su carácter psicomotriz o sociomotriz y, dentro de éstos, los juegos reglados y aquellos que adolecen de un sistema propio de reglas, podemos arrojar un poco de luz sobre los usos y costumbres de los juegos en función del sexo y la edad en el Siglo de las Luces.

Por un lado, la actividad psicomotriz -en la que no hay interacción directa con otros participantes, ya que se trata de juegos individuales o en los que no se compete contra otra persona o equipo-, queda dividida en dos grandes compartimentos estancos caracterizados por:

- Ausencia de un sistema reglado y que podemos definir como juegos cuasi deportivos: éste tipo de actividad estaría compuesta por actividades en plena naturaleza como la caza, el columpio, la doma, la fiesta o el paseo y de él tomarían parte tanto hombres como mujeres, niños y niñas -éstos dos últimos según la edad-.
- Presencia de un sistema de competición reglado entre los que encontramos muchos de los hoy comúnmente llamados juegos deportivos tradicionales, tales como la rayuela, el yoyó, la rueda, las canicas o los naipes y que, en mayor o menor proporción, también son practicados por todas las personas con independencia de su sexo o edad.

Por otro lado, encontramos la llamada actividad sociomotriz -en la que, como la propia palabra nos indica, si que existen una interdependencia directa entre el jugador y el resto de participantes, en la medida en la que cada uno de los elementos que compone el juego forma parte de un todo- y que también queda dividida en dos grandes grupos caracterizados por:

- Ausencia de un sistema reglado y de roles sociomotrices precisos, en lo que se define como un sistema independiente. Aquí entrarían a formar partes los llamados juegos de rol colectivos entre los que principalmente preponderan los juegos de muñecas y el cuidado y crianza de animales domésticos. Como hemos podido constatar en las páginas anteriores, nuevamente este tipo de actividades serán copadas tanto por niños como por niñas desde muy temprana edad.
- Juegos constituidos por un sistema de reglas determinado, perpetuo y plenamente aceptado. Esta categoría se subdividiría a su vez en dos más:



- a) Juegos tradicionales o populares: jugados por niños y niñas, hombres y mujeres, entre los que sobresalen actividades como el pilla-pilla, la gallina ciega, el ajedrez o la rayuela.
- b) Juegos institucionalizados -germen del juego deportivo o *sport* actual-: requieren de un sistema reglado de competición, altas dosis de esfuerzo físico, una especial habilidad motora y una buena preparación atlética. Son juegos eminentemente copados por niños y/u hombres, entre los que señalamos las corridas de toros, el juego de pelota, la lucha libre, las carreras a caballo, la suerte de varas, o, en el mundo infantil, las recreaciones bélicas y las carreras. Dentro de esta clasificación, las excepciones a la norma fueron el juego del volante y la natación, que si fueron practicados tanto por niñas como por mujeres -unos juegos en los que, por otra parte, apenas existe el contacto físico-.

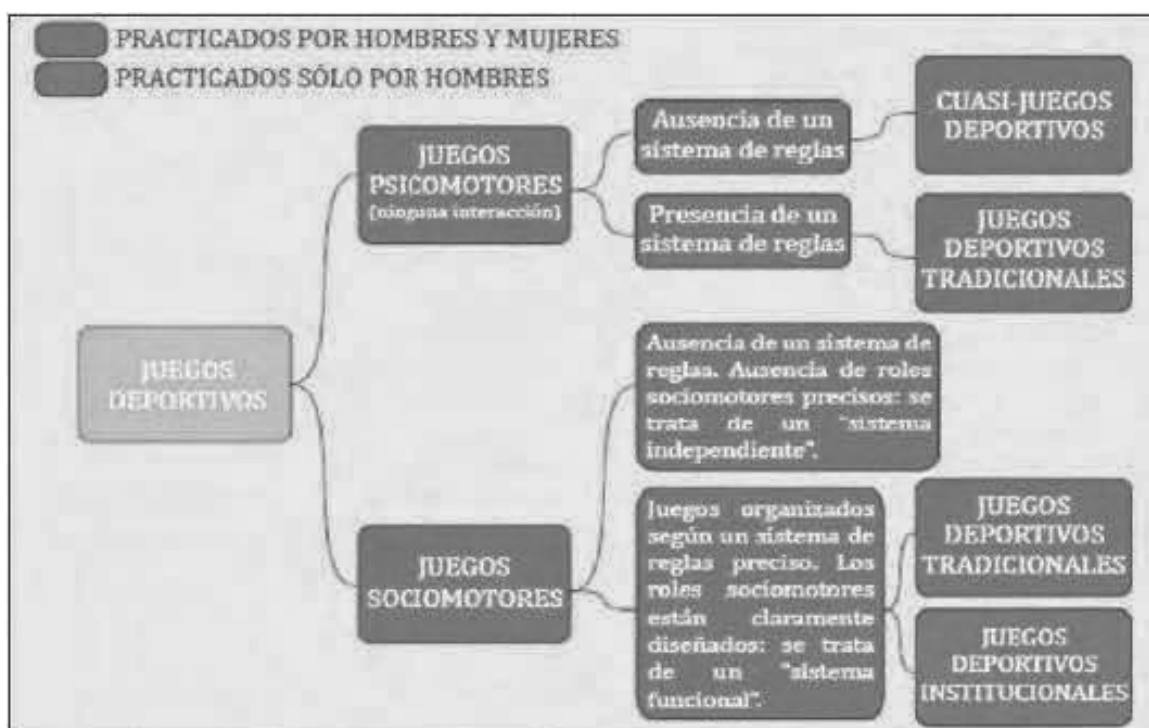


Figura 6. Fuente: elaboración propia.

En resumidas cuentas, el análisis iconográfico e iconológico de la pintura de costumbrista y de los tratados, bandos, y memorias del siglo XVIII permite demostrar la realidad tan compleja, diversa y plural que caracteriza los universos infantil y femenino en esta época y advertir el protagonismo de dos comunidades que luchaban por sus intereses y su independencia, desarrollando para ello mecanismos de resistencia o estrategias de acción que les permitieron crear un espacio de sociabilidad y recreo propio.

REFERENCIAS

- Adorno, T. (1984). *Teoría estética*. Madrid, España: Ediciones Orbis.
- Anadón Benedicto, J. (2015). Los bailes y sus espacios en el Madrid dieciochesco, en *IX Seminario La vida cotidiana en la España moderna: el hecho cotidiano. Maneras de vivir y formas de vida en tiempos modernos*. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.

- Ariès, P. (1987). *El Niño y la Vida Familiar en el Antiguo Régimen*. Madrid, España: Ediciones Taurus.
- Bajo, F. y Beltrán, J. (1998). *Breve Historia de la Infancia*. Madrid, España: Temas de hoy.
- British School Country Houses in Great Britain. (1705-1710). *Brifons Park*. Yale Center for British Art.
- Chardin, J. S. (1738). *El niño de la peonza*. Óleo sobre lienzo, París, Francia: Museo del Louvre.
- Chardin, J. S. (1740). *La muchacha con el juego de la pluma*. Óleo sobre lienzo, Florencia, Italia: Galería Uffizi.
- Collet, J. (1780). *The ladies shooting poney*. Yale, EEUU: Yale Center for British Art.
- De la Calle, R. (2014). *Seminario sobre Gestión de bienes culturales, propiedad intelectual, mecenazgo y difusión*. Alicante, España: Universidad de Alicante.
- Del Castillo, J. (1780). *Muchachos jugando a la peonza*. Óleo sobre lienzo, Madrid, España: Museo de del Prado.
- Del Castillo, J. (1780). *Muchachos jugando al boliche*. Óleo sobre lienzo, Madrid, España: Museo de del Prado.
- Del Castillo, J. (1780). *Muchachos jugando al chito*. Óleo sobre lienzo, Madrid, España: Museo de del Prado.
- Del Castillo, J. (1780). *Dos muchachos. Unos solfeando y otro tocando el violín*. Óleo sobre lienzo, Madrid, España: Museo de del Prado.
- Formaggio, D. (1976). *Arte. Temas de filosofía*. Barcelona, España: Editorial Labor.
- González Aja, T. (1992). *El deporte a través del Arte occidental*. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.
- Haskell, F. (1993). *History and its Images*. New Haven, EEUU: Yale University Press.
- Elschenbroich, D. (1979). *EL JUEGO DE LOS NIÑOS. ESTUDIOS SOBRE LA GÉNESIS DE LA INFANCIA*. Bilbao, España: Zero zyx.
- Gombich, E.H. (1993). *Historia del Arte*. Ciudad de México, México: Editorial Diana.
- Goya y Lucientes, F. (1791-1792). *Las Gigantillas*. Óleo sobre lienzo, Madrid, España: Museo de del Prado.
- Goya y Lucientes, F. (1778). *Muchachos cogiendo fruta*. Óleo sobre lienzo, Madrid, España: Museo de del Prado.
- Goya y Lucientes, F. (1779). *Muchachos jugando a soldados*. Óleo sobre lienzo, Madrid, España: Museo de del Prado.
- Goya y Lucientes, F. (1785). *Niños buscando nidos*. Óleo sobre lienzo, Valencia, España: Museo de Bellas Artes de Valencia.
- Goya y Lucientes, F. (1777-1778). *Niños inflando una vejiga*. Óleo sobre lienzo, Madrid, España: Museo de del Prado.
- Goya y Lucientes, F. (ca.1777-1785). *Niños jugando al balancín*. Óleo sobre lienzo, Valencia, España: Museo de Bellas Artes de Valencia.
- Goya y Lucientes, F. (1777). *Niños jugando al toro*. Óleo sobre lienzo, Madrid, España: Museo de del Prado.
- Goya y Lucientes, F. (1777). *Niños peleándose por castañas*. Óleo sobre lienzo, colección particular.
- Goya y Lucientes, F. (ca.1777-1785). *Niños saltando a la pídola*. Óleo sobre lienzo, Valencia, España: Museo de Bellas Artes de Valencia.
- Goya y Lucientes, F. (1791-1792). *Niños trepando a un árbol*. Óleo sobre lienzo, Madrid, España: Museo de del Prado.
- Hills, J. (1956). *TESIS DEL CUADRO DEL JUEGO DE LOS NIÑOS DE PIETER BRUEGEL EL VIEJO*. Viena: s.e.
- Hogarth, W. (1730). *El castillo de naipes*. Óleo sobre lienzo, Cardiff, Gales: National Museum of Wales.



- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*, Madrid, España: Alianza Editorial.
- López, A. (2007). *Curso de pintura*. Santander, Cantabria: Universidad Internacional Menéndez Pelayo de Santander.
- Menzel, G. (1966). PIETER BRUEGHEL DER AELTER. Leipzig: s.e.
- Morera, A. (2015). Jugando a la Moderna. *Cuadernos de Historia Moderna*, nºXIV, pp. 135-149. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.
- Pavón, C., Herrador, J., Sánchez, A. y Márquez, I. (2011). Juegos de niños en la pintura de P. Brueghel. Análisis de diferentes soportes iconográficos. En VII CONGRESO NACIONAL DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACIÓN FÍSICA. Sevilla, España: Universidad Pablo de Olavide.
- Renson, R. (1995). *El deporte, una historia en imágenes*. En Herrador Sánchez, J.Á. Cuando el juego se convierte en Arte. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 2(10).
- Sanchidrián, J. (2010). *Manual de Arte prehistórico*. Barcelona, España: Ariel Prehistoria.
- Sartre, J. P. (1954). *El ser y la nada*, 3 vols., Buenos Aires, Argentina: Editorial Iberoamericana.
- Solís Guitérrez, N. (2011). El arte occidental como fuente para el estudio del juego tradicional y popular. *Estudios del patrimonio cultural* nº 7 (Noviembre de 2011), pp. 43-53.
- Wootton, J. (1740-1750). *Preparing for the hunt*. Óleo sobre lienzo, New Haven, EEUU: Yale Center for British Art.
- Yates, F. (1993). *Shakespeare's Last Plays: a new approach*. New Haven, EEUU: Yale University Press.

