Arquivo familiar

Xosé Lois Basanta, de neno, xogando arredor do ano 1927.

—Análise

O xogo e os xoguetes

Aurelia Balseiro
Museóloga e directora do Museo Provincial de Lugo

Primeiro foi o xogo e despois os xoguetes, porque cadaquén pode xogar sen xoguetes, mais sempre hai unhas regras e unha intencionalidade: divertirse. Con ese entretemento tamén vén emparellada a adquisición de coñecementos, como di a ensaísta Diane Ackerman: "O xogo é a forma favorita de aprendizaxe do noso cerebro". Velaí a súa transcendencia, desde a nenez, para o desenvolvemento de habilidades sociais, creativas, cognitivas ou emocionais e o gran valor cultural que implica.

O estudo do xogo e do *Homo Ludens* desde a multidisciplinariedade da escrita con tratados desde a psicoloxía, a socioloxía ou, incluso, a filosofía ten dado froitos científicos moi interesantes para valoralo xustamente. Un dos referentes foi, nos anos 50, o sociólogo Roger Caillois que o define como "unha actividade caracterizada por ser libre, separada da realidade, incerta, improdutiva, regulamentada e ficticia", clasificándoo en actividades *Paidia*, as desenvolvidas sobre todo polos nenos onde prima a fantasía, a diversión e a improvisación, e *Ludus*, máis complexas, que desenvolven enxeño, habilidades, paciencia e regras.

Concordaremos con Stuart Brown cando establece que xogar na infancia fai persoas máis felices e intelixentes, pero continuar xogando ao longo da vida tamén axuda a evitar doenzas físicas e mentais.

> — Xogar na infancia fai persoas máis felices e intelixentes, pero continuar xogando ao longo da vida axuda a evitar doenzas físicas e mentais

Mostras e colecciónS

Exemplos de musealizacións estables de xoguetes, en Galicia, atopamos en Allariz (desde 1995) ou en Lalín (desde 2001). Observar estes bens vai máis aló de nostálxicas rememoracións de tempos pasados, posto que se poden estudar directa ou transversalmente contidos históricos, artísticos ou culturais, apreciándose claramente a súa importancia na educación, nos roles ou estereotipos de xénero, na sociedade, a economía, identidade, política etc., sendo ademais fontes de información extraordinarias tanto a nivel colectivo como individual. Así mesmo, un dos atractivos da visita a estas colecciónS é a parte emocional, proporcionada pola convivencia interxeracional, porque pode confluír pasado, presente e futuro con similares sentimentos na xente por mor tanto das lembranzas persoais ou comunitarias dos xogos, como das comparacións actuais, constatándose un factor emotivo na transmisión da memoria histórica asociada a este universo patrimonial que transcende a materialidade.

No Museo Provincial de Lugo amósase unha exposición temporal intitulada *Xogar, aprender e divertirse. Os xoguetes de Xosé Lois Basanta Campos* onde, gracias á xenerosa doazón do lucense citado (Fonsagrada, 1924 - Pontevedra, 2016) podemos facer unha viaxe no tempo a través dun conxunto de xoguetes particulares que abrangue desde a década de 1920 ata os anos 70, nuns momentos de profundos cambios históricos que repercuten directamente no mundo deses obxectos de lecer, trocando a produción artesanal pola industrial e a xeralización de novos materiais e conceptos.

Lecer e diversión

A mostra está organizada por apartados temáticos separando os xoguetes relacionados cos medios de locomoción que reflicten os modelos reais da época: avións, barcos, coches, trens ou cabaliños de madeira, un triciclo tamén con cabalo e asento de vimbio dos anos 30, un antigo coche de pedais en madeira, outros coches de diversos tamaños en lata, metal, con e sen mecanismos para o movemento ou un patinete de finais da década dos 20. Xogos de mesa, tan populares desde finais do século XIX, que entretiñan e desenvolvían habilidades cognitivas; xoguetes relacionados cos oficios: unha imprenta e un xogo de misa en miniatura, coa maxia, coa música; xunto con puzzles e quebracabezas, xogos de construción e montaxe que fomentan destrezas e coñecementos; recortables e xogos de papel para todas as idades, moi accesibles e populares polo material usado, non só maquetas e bonecas senón ata un Belén completo, soldados de ambos bandos producidos durante a Guerra Civil española, os impenetrecedoiros álbums de cromos... Tamén está presente o mundo das miniaturas en madeira, metal e plástico, segundo a época. Non obstante, o apartado de xogos ópticos precinematográficos son quizais os máis senlleiros pola súa rareza nas casas, daquela. O zoótropo ou "rolda da vida", tamén coñecido polo proxector NIC inventado polos irmáns Nicolau en 1931, introduciu a proxección de imaxes en movemento nos fogares da época, como explica a comisaria da mostra, Paula Salinas, ao igual que o ombro-cinema, xa a medio camiño entre o teatro de sombras clásico e esa mesma ilusión de movemento por mor da persistencia retiniana.

En fin, a historia do xogo e do xoguete é a historia dunha sociedade.