



Catalogación do brinquedo tradicional

(De *Tastarabás, catálogo de brinquedos tradicionais e uso lúdico da Natureza*)

Antón Cortizas

Investigador do patrimonio lúdico
(anton@edu.xunta.es)

Empeñados en clasificar, agrupar e até cuadrificar, os humanos afeccionados a calquera actividade, unha vez que nos decidimos a facer unha mínima análise da mesma, damos en buscar unha orde, unha organización, unha clasificación, en fin, da materia en cuestión. Non é, evidentemente, imprescindible para o seu uso e goce, mais si para intentar comprender un pouco a totalidade da arte ou da función estudada. Mais unha clasificación, calquera clasificación, pódese facer sempre dende diversos puntos de vista, en atención aos intereses do propio clasificador, das súas preferencias ou do método de

traballo elixido. Con todo, esta clasificación, pode e debe tentar achegarse ao nivel de aceptación xeral, de modo que faga abarcábel a materia á xente.

No que se refire ao xoguete ou brinquedo tradicional, podemos presentar a súa grande variedade tamén dende varias visións ben diferentes. No percorrer do traballo que desenvolvemos sobre os brinquedos tradicionais, achamos que multitude de obxectos poderían ser vistos e valorados dende múltiples ángulos, polo que a súa incursión nunha ou noutra sección mesmo pode ser arbitraria, en función da preponderancia que se lle

dea a cada unha das características que definen o obxecto. Expliquémolo cun exemplo.

O subiate de castiñeiro, vimbieira ou ameneiro é un chifre de bisel que se constrúe a partir dun anaco dunha póliña de calquera desas árbores —e tamén doutras—. Faise na primavera, cando a seiva circula abundosa pola codia do vexetal; extráese-lle a casca intacta batendo nela coas cachas da navalla; lábrase-lle a madeira de forma axeitada, e vólveselle colocar de novo no seu sitio. Este obxecto, se temos en conta apenas a súa orixe será un enredo pertencente ao mundo vexetal, posto que todo el é procedente dunha planta. Mais, se temos en conta a súa construción encadrariámolo nun grupo de xoguetes que precisan dunha transformación máis ou menos habilidosa e o uso de ferramenta axeitada —neste caso a imprescindíbel navalla—. Tamén o podemos clasificar en función da súa finalidade. Así, o subiate constrúese fundamentalmente para producir un son musical; xa que logo, sería un brinquedo sonoro, e dentro destes un xoguete sonoro de sopro, un aerófono lúdico, en fin.

Mais aínda, se nos decidimos por un agrupamento dos enredos atendendo ao seu destino dentro do grupo lúdico, podemos considerar este subiate un enredo que pode ser de uso individual, ou colectivo, pois a súa construción non precisa de ninguén máis que o artífice, ben que por veces se busque compañía para a súa elaboración, e se poida ser construído para ser usado colectivamente en foliós improvisados por cativos.

Enguedellando aínda máis a fialidade do enredo, este ben podería entrar tamén no ámbito do mundo fantástico ou máxico, xa que en moitos lugares da Europa, e supomos que no resto do mundo onde a construción deste subiate é tradicional, a

súa construción é acompañada dunhas formuliñas imprecatorias coas que se impregna o enredo de vida, personificándoo, dirixíndolle unhas palabras ameazantes para que a súa construción non resulte falida e asubíe con xeito e con graza, atribuíndo un bo ou mal resultado, non á pericia ou impericia do construtor senón á capacidade e vontade do propio garabullo e da planta utilizada. Por tal, este subiate ben podería estar incluído dentro dunha categoría de obxectos máxico-lúdicos, como acontece tamén coa zoadeira, o roncollo ou a fungona.

Por tanto, conscientes de todo isto, demos en clasificar os obxectos lúdicos en varios grupos atendendo distintas chamadas, e temos para nós que un mesmo obxecto podería ou debería estar incluído en clases diversas. Para entendérmonos, se o mundo fose unha inmensa xoguetaría —como de feito é— teríamos que saber a que sección da mesma nos teríamos que dirixir para atopar un ou outro brinquedo. Os encargados da distribución, sabedores disto, colocarían, con toda certeza, algúns dos brinquedos en varias seccións, por se o cliente o procurase por un ou outro motivo.

Atendendo á utilización lúdica do arredor que habitamos, os brinquedos tradicionais podémolos agrupar pola súa pertenza a un ou outro, chamémoslle, mundo. Xa que logo, poderíamos atender a catro grandes seccións:

- 1) enredos que teñen a súa orixe no mundo vexetal,
- 2) enredos e brinquedos que vi-ran derredor do mundo animal,
- 3) enredos co mundo inorgánico ou inanimado,
- 4) e mesmo brincadeiras e argalladas co irreal mundo da fantasía humana.

No primeiro incluíríanse, por exemplo, calquera das accións

lúdicas desenvolvidas con elementos directamente extraídos da natureza vexetal: flores, follas, froitos, plantas en xeral. Temos unha grande variedade de elementos naturais vexetais que sen apenas manipulación ou transformación ofrécennos algúns fermosos momentos lúdicos. Gran parte destes enredos son de rápida construción e efémera duración. Realízanse a miúdo de xeito esporádico, durante os paseos e andadas polo campo, polo monte, pola ribeira... procurando aquelas especies botánicas das que tomaremos os elementos aos que lles tiramos algún proveito lúdico. Normalmente aí acaba todo. Colocar as espigas das treme-deiras (*Briza maxima*) sobre as meixelas, simulando bágoas; pegar as follas de picris (*Picris echioïdes*) ou de paletaina (*Parietaria officinalis*) sobre a roupa, escribindo números ou letras, ou deseñando calquera emblema sinxelo —para formar parte dalgún xogo de simulación—; estalar pétalas de rosa ou flores de milicroques; enrestrar as amoras ou os careixóns no talo dunha gramínea calquera para comelos máis adiante; soportar a barbela de millo co beizo superior, como se fose un bigote; lanzar un xunco ao ar coma un foguete de feira; e cousas así.

Algúns dos enredos desta categoría son máis elaborados, e se ben algúns perseguen a reprodución de obxectos —polo que entrarían tamén noutra sección— a finalidade principal é a propia elaboración, quer dicir, o uso e manipulación da materia prima, non tendo o obxecto final, na maior parte dos casos, apenas máis destino que o da súa propia contemplación ou a satisfacción polo logro acadado na súa construción máis ou menos lograda. Temos así a cadeira ou o chapeu de xuncos, ou a coroa de candeas, de uso tamén efémero, elaboradas ás veces para formaren parte de xogos de imitación.

Ao grupo de brinquedos do mundo animal pertencen todos aqueles enredos e argalladas nas que os elementos imprescindíbeis son, para ben e para mal, os propios animais. A maior parte deles desenvólvense sen lles causar mal ningún ás vítimas; mais, antano, algúns enredos e xogos cos animais supoñían —ben que non en todos os casos— a molestia esaxerada e inútil dos animais, ás veces mesmo con resultado de morte; mais neses casos non os podemos considerar como brincadeiras, senón como abusos ou liberacións de abusos. Como exemplo primordial deste grupo de enredos é o da estreita

relación dos nenos cos grilos, cos niños e cos paxaros. Ir aos grilos é unha actividade intrinsecamente ligada á infancia. Non está esta brincadeira exenta tampouco de relación co mundo fantástico, tanto que son numerosas as formulíñas máxicas —algúns imprecatorias— que os cativos facían cando ían aos grilos, armados dunha palliña para lles facer cóchegas e obrigalos a saíren do seu tobo:

*Griliño á porta,
griliño á porta,
que as túas ovelliñas
andan na horta.*

*Cri-cri, cra-cra,
sae grilo, que vén teu pai,
cun coitelo de latón
a matarche o corazón.*

Relacionado con esta brincadeira, temos a construción das gaiolas para os grilos das que existen varios e orixinais modelos: de cana, de rolla, de arame, de cartón... construídas con maior ou menor arte e perfección. E o coidado conseguinte do insecto para escoitar con deleite o seu incansábel grileo.

Na categoría dos brinquedos do mundo inanimado podemos considerar todas aquelas brin-

A XOGUETARÍA TRADICIONAL: CLASES E SECCIÓNS			
Pola súa orixe		Enredos co mundo vexetal	Chuchameles, panadeiros, as amoras, foguetes de xuncos, os maios...
		Enredos co mundo animal	Ir aos grilos, os niños, caracois, xoaniña...
		Enredos co mundo inanimado	Regueiros e encoros, o eco, escoitar o mar, sombras chinesas...
		Enredos co mundo da fantasía	Enredos coa palabra, trabalinguas, adiviñas... Seres míticos: Pedro Chosco, o home do saco, o Apalpador...
Pola súa finalidade principal	Brinquedos de movemento	Enredos que perseguen o movemento do propio brinquedo	Muíños, tarabelas, pións, rinrán, andavías, papaventos...
		Enredos que perseguen o desprazamento do autor	Andacamiños, carrilanas, bambáns, randeiras, andas...
		Reproducións de medios de transporte	Todo tipo de reproducións máis ou menos móbiles de barcos, carros e avións.
	Brinquedos de imitación	Bonecas e representacións de animais	Bonecas de pedra, de pau ou de millo; animais de cortiza, de follato...
		Obxectos diversos, ataños e aveños	Moblaxe diversa, cordóns, cestos, ferramentas...
		Atavíos e aderezos persoais	Colares de bugallos, pendericos de flores.
		Construcións	Cabanas, fornos, pontellas, labirintos...
		Arsenal infantil	Arcos, tiracoios, espingarda de millo...
	Brinquedos que perseguen a emisión de sons	Brinquedos sonoros de bater e refregar (idiófonos e membranófonos)	Tambores, carracas, trécolas, tarabelas, estraloques...
		Brinquedos sonoros de corda (cordófonos)	Violín de millo, xostras, abesouros...
		Brinquedos sonoros de sopro (aerófonos)	Chifres, subiotos, frautas, nunús, asubíos...
	Brinquedos para xogos individuais ou colectivos	Xoguetes de enxeño e habilidade	Muíño ou alquerque, tangram, xogo do leite, crebacabezas...
		Xoguetes para xogos máis ou menos regrados	Billarda, chave, birlos, botóns, ferraduras...

cadeiras que teñen a natureza inerte, fenómenos físicos e mesmo químicos, como elemento imprescindíbeis para o desenvolvemento da actividade lúdica. Así, unha nube —maiormente un cúmulo— convértese nun brinquedo en canto xogamos a descubrir e adiviñar formas diversas nela mentres se despraza e muda a súa silueta no ceo luminoso. Algunhas brincadeiras atávicas co mundo inanimado son, por exemplo, brincar as pedras na superficie calma da auga, as imprecacións ao arco da vella, os castelos de area, ou a inocente escoita do mar a través dunha buguina. Algúns enredos deste grupo son mesmamente perigosos, pois neles o mundo lúdico non é máis que o lume e a química: a fabricación de pólvora ou as bombas de carburo foron entretementos moi usuais antano, motivados, talvez, pola atracción inevitábel que os foguetes de estalo imprimían na infancia de outrora.

O cuarto grupo de brinquedos, canto á súa fonte de orixe, é toda aquela brincadeira argallada arredor do mundo da fantasía. Nesta sección poderíamos atopar os enredos que temos en nós mesmos, aqueles que sen precisaren expresamente obxectos físicos, son elementos lúdicos, así como os que simulan e mudan as personalidades posibles dos xogadores. Eis, por exemplo, o xogo do teatro, das representacións e imaxinacións de situacións inexistentes. O entorno lúdico que nos ofrecen os seres míticos, os xogos de linguaxe, as representacións tea-

trais, o mundo dos soños; nunha palabra, a lúdica da fantasía.

Agora ben, poñámonos no labor de quereremos darlle un novo xeito á esta nosa natural tenda dos brinquedos; así, cambiamos os enredos de sección e andel, parando mentes, agora, na finalidade última ou principal do brinquedos. Quer dicir, con que principal intención elaboramos tal ou cal xoguete, que fenómeno agardamos ou desexamos observar e gozar co seu uso inmediato.

Visto así, os enredos poderíamos agrupalos en novas categorías nas que se mesturan os elementos materiais de orixe dos mesmos, substituíndose esta orixe pola súa finalidade máis desexada. Temos así, ao noso entender, catro novas seccións nesta gran tenda dos brinquedos tradicionais, nas que deberíamos incluír, e repetir, grande parte dos enredos da clasificación anterior.

- a) brinquedos que perseguen o movemento do propio obxecto,
- b) brinquedos que buscan ou provocan o desprazamento do usuario,
- c) brinquedos de imitación do mundo material circundante,
- d) brinquedos para desenvolver con eles xogos ou habilidades individuais ou colectivas.

Tamén podíamos argallar dous grandes grupos, atendendo a novos criterios: brinquedos tradicionais elaborados apenas con elementos naturais, e brinquedos nos que utilizamos un

ou varios elementos manufacturados para a súa construción.

Se atendésemos ás idades propias dos xogadores, poderíamos ter unha sección de enredos para as crianzas, para os cativos, para rapaces e raparigas, para adultos.

En fin, que cada un vaia á sección da xoguetería tradicional que queira, en función dos seus intereses, das súas habelencias, dos seus gustos ou das súas posibilidades, que o caso é enredar.■