

Juguetes de madera o el palimpsesto del árbol: vasos mitopoiéticos en las culturas del Mediterráneo antiguo¹

Oriol Vaz-Romero Trueba²

Recibido: 20 de septiembre de 2021 / Aceptado: 11 de noviembre de 2021 / Publicado: 1 de marzo de 2022

Resumen. Un palimpsesto se refiere a toda obra que ha sido reescrita y que, por ende, conlleva una superposición de acontecimientos poiéticos. El juguete de madera toma cuerpo a partir de la carne del árbol, dotándola de un segundo “acontecer”, no ya natural o biológico sino simbólico. De este modo, nos esforzaremos por establecer una semiología del juguete como recipiente simbólico del asombro, para estudiar a continuación el paradigma de los artefactos lúdicos de madera en el Mediterráneo antiguo. Respaldados por materiales arqueológicos, fuentes iconográficas y literarias, ahondaremos en cómo el artesano –anónimo hacedor alejado de las luminarias de la historia del arte– torna la madera en imagen, haciéndola objeto de comunicación al servicio de múltiples imaginarios de niños y adultos. Cabe vincular el “renacimiento histórico” y perfeccionamiento de los juguetes de madera con el descubrimiento del torno a pedal en el siglo XII, seguida por la introducción de los mecanismos hidráulicos en el siglo XVI, que permitieron liberar las manos del artífice y afinar el acabado de las piezas. Ya presente en las tumbas infantiles del Egipto copto, estas “esculturas mínimas” se introdujeron en la vida cotidiana de las principales culturas mediterráneas y continentales, sobreviviendo incluso a la actual Aldea Global del plástico. Yoyos y peonzas de madera, animales sobre ruedas y caballitos de palo, muñecas y balancines se incorporan asimismo a los imaginarios religiosos de los pueblos antiguos, a la literatura moral cristiana y al substrato de los cuentos populares modernos.

Palabras clave: Juguete; madera; árbol; mitopoesis; historia de las mentalidades; culturas mediterráneas

[en] Wooden Toys or the Tree Palimpsest: Mythopoetic Vessels in Ancient Mediterranean Cultures

Abstract. A palimpsest defines a superposition of events, like a piece that has been redrafted. Wooden toys take shape from the flesh of tree, giving it a second “life”, not natural but symbolic. Thereby, we will endeavour to propose a semiology of children playthings as symbolic containers of wonder, to then study the paradigm of wooden playful artifacts in the Ancient Mediterranean. Digging through archaeological materials, iconographic and literary sources, we will explore how the craftsman, anonymous maker often overlooked by art historians, turns wood into an image, that is to say a semiotic artifact serving the most diverse children and adults imaginaries. Likewise, we will endeavour to link the “renaissance” and the improvement of wooden toys with some technical advances, such as the discovery of the pedal lathe in the 12th century, followed by the introduction of hydraulic mechanisms in the 16th century, which has liberated the maker’s hands and fine-tuned the finishing of the pieces. Already present in the infant tombs of Coptic Egypt, 3rd and 4th centuries AC, this “minimal sculptures” flowed into the daily life of the main Mediterranean and continental cultures, surviving even the current Global Plastic Village. Furthermore, yo-yos, tops, windmill toys and hobbyhorses, dolls and rocking toys lead us along the paths of religious beliefs, Christian moral literature, both holders of folk modern tales.

Keywords: Toy; wood; tree; mythopoesis; history of mentalities; Mediterranean cultures

Sumario. 1. Introducción. Pisadas furtivas en el desván de las *artes menores*. 2. El juguete, un vaso de asombros. 3. *In nomine ludi*: palimpsestos del árbol en el Mediterráneo antiguo. 4. La síntesis bizantina. 5. *Ad non conclusionem: supra Lignum Crucis*... 6. Fuentes y referencias bibliográficas.

Cómo citar: Vaz-Romero Trueba, O. “Juguetes de madera o los palimpsestos del árbol: vasos mitopoiéticos en las culturas del Mediterráneo antiguo”. En ¿“*Cultura Pop*” antes de la Modernidad? *Imágenes y objetos en el Mediterráneo (350-1918 d.C.)*, editado por Ivan Foletti, Adrien Palladino y Zuzana Frantová. Monográfico temático, *Eikón Imago* 11 (2022), 9-30.

¹ LOCUS LUDI. *Locus Ludi: The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*, Université de Fribourg, H2020-EU.1.1. – Excellence Science – European Research Council (ERC).

ARTOYS: Research project on Childhood Playful Languages applied to Visual Arts, Design and Sustainable Development Pedagogies”, Vicedecanato de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat de Barcelona (2022-2023).

² Universidad de Barcelona, investigador del Programa internacional Serra Hünter, Generalitat de Catalunya, y de la International Toy Research Association.

Correo electrónico: ovazromerotrueba@ub.edu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8192-2047>

“Contra la subjetividad de los hombres se alza
la objetividad de las cosas creadas por los hombres.”

HANNAH ARENDT

“Incluso el más humilde de los objetos materiales, que es producto y símbolo
de una particular civilización, es un emisario de la cultura de la cual proviene.”

T. S. ELIOT

Cuán poco sabemos acerca de los creadores que procuraron juguetes a los niños del Mediterráneo antiguo. ¿Cómo los fabricaron y con qué materiales, en qué lugares los vendían, qué tradiciones e imaginarios encarnaban? Tantas veces el rastro de este arte popular se limita a una línea manuscrita en un inventario de gastos, a una breve mención en un documento gremial o aduanero. Sólo por ventura, descubrimos una pista en algún relato cortesano o hagiográfico; en un ajuar funerario, en el relieve de una estela funeraria o en el detalle de una pintura de modesta factura.

Con tan pocos materiales, el historiador Michel Manson⁴ y algunos de sus discípulos acertamos a comprender que los jugueteros constituyeron un colectivo marginal y heterodoxo en la Antigüedad y la Edad Media. A menudo, se aprovechaban los retazos generados por las distintas artesanías para crear ingenios con los cuales divertir a los niños de la casa y a los de su entorno. También nos percatamos de que, tan sólo a finales del siglo XIX esa industria milenaria y silenciosa inspiró las sonoras creaciones que André Malraux inscribía en el *Grand art*, “ese capaz de liberar del tiempo a cuanto en él se representa, elevándolo a la eternidad”⁵.

1. Introducción. Pisadas furtivas en el desván de las artes menores

Pese a los reparos que este axioma pueda suscitar en nuestra era de conceptos licuefactos, resulta esclarecedora la posterior teoría de Malraux según la cual la realidad no es la fuente referencial del artista, sino la obra de otros creadores que éste toma por modelo: “Según las biografías legendarias, Cimabue admiró al Giotto pastor que dibujaba sus ovejas *del natural*;⁶ pero, según las biografías verídicas, no son las ovejas las que brindaron a Giotto el amor por la pintura, sino las pinturas del propio Cimabue”, a su vez influido por los pintores bizantinos asentados en Italia.⁷ “En su adolescencia –continúa Malraux–, un artista se forja mucho más al descubrir otras obras de arte que por su relación con las cosas en ellas representadas y, quizá incluso, que mediante las cosas propiamente dichas”⁸.

La obra del artista crece entre la admiración y el combate con sus predecesores.⁹ Por lo cual se inscribe en una filiación estética y cultural que le sobrepasa. El artista, sostiene el historiador Jean-Pierre Cuzin, “copia antes de crear; luego copia para comprender y, por fin, copiar se convierte en un mecanismo directo de creación”¹⁰. Análogo razonamiento se halla en la diatriba de T. S. Eliot contra el dramaturgo Philip Massinger: “los poetas incipientes imitan, los poetas maduros *roban*; los malos creadores *embrutecen* lo que han abstraído, los buenos, en cambio, lo transforman en algo mejor o incluso en algo diferente”¹¹. Lo mismo puede afirmarse de la historia entre las artes *menores* y *mayores*.

Si la teoría de Malraux es cierta, esto es, que toda obra de arte procede de otras obras de arte, quizá debamos añadir que buen número de esas *otras* obras bebían de las piezas y objetos legados por la artesanía y la cultura popular, fuentes soslayadas con más o menos premeditación según el artista (fig. 1). Semejante préstamo es aún más evidente en lo relativo a los materiales de la infancia, considerados con demasiada frecuencia “una cuestión anecdótica, al igual que el juego, mero pasatiempo, cuando no una simple pérdida de tiempo”¹². Sin embargo, ¿quién podría negar la influencia del juguete popular en la estética de las Vanguardias artísticas?

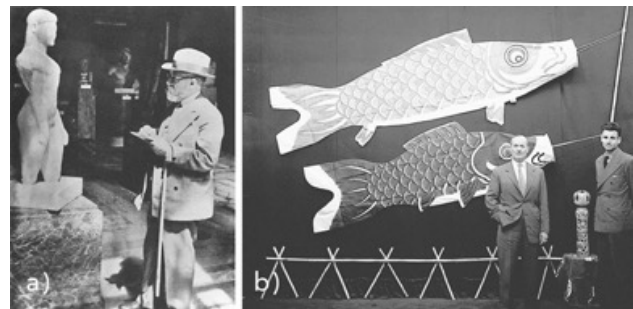


Figura 1. a) Marc Vaux, *Henri Matisse dibujando un 'kurós' en el Louvre* (c. 1946). Fuente: Niza, Musée Matisse. b) Joaquim Gomis, *Joan Miró y Eudald Serra en la Exposición de arte popular japonés, junto a una muñeca kokeshi y dos carpas koinobori de la colección de Cels Gomis* (1950). Fuente: Ricard Bru, “En torno al movimiento mingei”, *Goya* 359 (2017), 175, fig. 10.

⁴ Michel Manson, *Jouets de toujours, de l'Antiquité à la Révolution* (París: Fayard, 2001).

⁵ André Malraux, “L'intemporel”, *Écrits sur l'art, II, Oeuvres complètes*, v.5 (París: Gallimard, 2004), 877.

⁶ La “biografía legendaria” a la que Malraux se refiere es la *Vida de Giotto* escrita por Vasari (c. 1550). Giorgio Vasari, *Las Vidas* (Madrid: Cátedra, 2005), 16.

⁷ Monica Chiellini, *Cimabue* (Florencia: Scala, 1995), 3.

⁸ André Malraux, “La Création artistique”, *Les Voix du silence* (París: Gallimard, 1951), 279.

⁹ André Malraux, “La Création artistique”, 310-315.

¹⁰ Jean-Pierre Cuzin, Marie-Anne Dupuy, “Au Louvre, d'après les maîtres”, *Copier, créer. De Turner à Picasso* (París: Réunion des Musées Nationaux, 1993), 27-51, esp. 28.

¹¹ T. S. Eliot, *Selected Essays*, Londres, Faber & Faber, 1951, 206. Vid. atribución a Picasso: John Richardson, Marilyn McCully, *Picasso. Una biografía, vol. 1, 1881-1906* (Madrid, Alianza, 1995), 421.

¹² Véronique Dasen, “Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain”, *Kentron* 34 (2018), 23.

El estudio del juguete estuvo durante años doblemente orillado del mundo académico. Incluso Ariès, uno de los pioneros en la historia de la infancia, apenas los menciona¹³. Segados primero por la hoz de los siglos, sus frágiles y escasos vestigios fueron, después, reducidos por los historiadores clásicos al polvoroso desván del *folclore*¹⁴: ese cajón de sastre donde languidecen aquellas obras de nuestros antepasados que se consideran fútiles o incómodas. Entretanto, se vertían ríos de tinta sobre los *maestros de la alta cultura*¹⁵ y sobre cómo los susodichos empujaron el galeón de la Modernidad con sus propias y únicas fuerzas. Rara vez los historiadores mencionaban las furtivas visitas de esos mismos artistas al desván donde yacen los tesoros de los pueblos antiguos, acomodados junto al baúl de las *artes menores* (fig. 2). Ya señalamos que los artistas de las Vanguardias, hechizados por el mito romántico de la infancia¹⁶, no extrajeron sus modelos de su *daemon* infuso, como a menudo se dijo, sino de los juegos, juguetes y teatrillos que ellos mismos disfrutaron en su infancia. Los intelectuales que desdeñaron tamaña herencia, reticentes a los avances aportados por corrientes como la del círculo Warburg y de la École des Annales, no advirtieron que la segregación por ellos promovida en nombre de la *élite* del arte empobrecía el análisis de la propia historia del arte¹⁷.



Figura 2. a) *Divertimento*, mosaico de cubos, siglo XIX; b) Juego Tangram, cajas *Tangerine* (c. 1850). Fuente: Madrid, Colección Juan Bordes. c) *Caballito originalmente con ruedas*, Bessans (c. 1860). Fuente: Marsella, MuCEM. d) Alma Buscher, *Teatro de marionetas* (1923). Fuente: Weimar, House am Horn. e) Camille Graeser, *Quantum equivalence at the horizontal II* (1959). Fuente: Zúrich, Haus Konstruktiv, SK92020. f) Alexander Calder, *Canguro* (1927). Fuente: Nueva York, Calder Foundation. e) Mario Ceroli, *Pinocho*, 2001. Fuente: colección particular.



Figura 3. a) James Thrall Soby, *Max Ernst rodeado de Kachinas en la terraza de Hale House*, Manhattan (c. 1942). Fuente: Nueva York, MoMA, MA563; b) *The Imagery of Chess, a group exhibition of paintings, sculpture, newly designed chessmen, music and miscellany* (1944). Fuente: Nueva York, Julien Levy; c) *Max Ernst junto a su escultura 'Le Roi jouant'*. Fuente: *Chess Review* 13 (1945): 6.

¹³ Philippe Ariès, *L'Enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime* (Paris, Plon, 1960).
¹⁴ Michel Manson, "La poupée, objet de recherches pluridisciplinaires", *Histoire de l'Éducation* 18 (1983), 1-27.
¹⁵ Michel Vovelle, "L'histoire et la longue durée", Jacques Le Goff (ed.), *La Nouvelle Histoire* (Bruselas: Complexe, 1988), 86; Robert Muchembled, *Culture populaire et culture des élites dans la France moderne, XI^e-XVIII^e siècles* (Paris: Flammarion, 1978).
¹⁶ Oriol Vaz-Romero Trueba, "Jouer la création, jouer pour combattre. Pourquoi les artistes des premières avant-gardes créent-il des jouets? (1905-1943)", *Strenæ* 17 (2021), consultado el 10 de agosto de 2021. <http://journals.openedition.org/strenae/6199>; DOI: <https://doi.org/10.4000/strenae.6199>.
¹⁷ Felipe Brandi, "Culture 'populaire'/culture d'élite", "Georges Duby: Penser l'Histoire. La construction d'un modèle d'histoire sociale (France, 1950-1980)" (Tesis doctoral: Paris: École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2017), 496-509.

Al igual que Constantin Brancusi se inspiró del folclore sepulcral rumano y de la síntesis geométrica del arte copto-bizantino para sus propias esculturas de piedra¹⁸, Pablo Picasso creó una serie de muñecas articuladas para sus hijos inspirándose en los mismos muñecos de madera coptos, de los que hablaremos a continuación y que él mismo pudo contemplar en el Museo Guimet de París hacia 1907¹⁹. Lo mismo puede decirse de muchos de sus cartones de la época cubista sintética, como

¹⁸ Sandra Miller, *Constantin Brancusi. A Survey of his Work* (Oxford: Clarendon Press, 1995), 90.
¹⁹ Werner Spies, *Picasso: Das plastische Werk* (Stuttgart: Hatje, 1983), nota 24, n^{os} 21, 160-164, 479-487.

sus *Guitarras*²⁰. Picasso se valió de una gran máscara *wobé-grebo*, originaria de Liberia, que el pintor adquirió en los mercadillos de Marsella de aquel mismo año, en compañía Georges Braque, en lo que ambos apodaron “la chasse au nègres aux puces”²¹, pues preveían otorgar a tales piezas una *nouvelle vie*, más heroica y rutilante que la de un simple objetos de bazar²².

Algo parecido sucedió con las muñecas Kachina, talladas en madera por los indios Pueblo desde el siglo XVIII²³. Estas figuras de los Zuñi y Hopi, también conocidas como *Tihu* o “réplicas de los espíritus danzantes”, ofrecidas a los niños durante los intermedios de sus danzas rituales²⁴, fueron descubiertas por los surrealistas e inspiraron diversas obras en el seno del movimiento. Ernst quedó fascinado por ellas al verlas expuestas en el museo etnográfico de Berlín. Al emigrar a Estados Unidos (1941), Ernst consiguió reunir una considerable colección de *kachinas* (fig. 3a), e inspiraron una serie escultórica que Ernst inauguró en 1944. Una de las piezas es *Le roi jouant avec la reine*, cuya primera versión en yeso²⁵ fue mostrada en *The Imagery of Chess*, exposición celebrada en la Julien Levy Gallery de Nueva York (fig. 3b-c). Los ejemplos de esta visita furtiva al desván de las artes de los Hopi y los Zuñi continuó con André Bretón y su mujer, la escritora Elisa Bindhoff, durante su viaje a Norteamérica (1945)²⁶, pero también con Marc Chagall y sus diseños de vestuario para *El Pájaro de Fuego* de Igor Stravinski²⁷.

Según el filósofo Eugeni d’Ors, la idea de *Cultura* se extiende a “la suma de significaciones, acontecimientos y figuras que, dentro de lo histórico, se destacan con un doble valor de universalidad y perennidad”, mientras que la idea de *civilización* se limita a las diversas expresiones generadas por dicha Cultura²⁸. Cómo muestra un botón: el mismo D’Ors elaboraba sus escritos en una habitación presidida por una figurita japonesa de bronce y por el ángel custodio de Frederic Marès. En sus estanterías, podían verse muñecos de madera junto a las obras completas de Goethe, pitos, caballitos de barro y otros juguetes populares²⁹. Siguiendo los pasos de D’Ors, ¿deberíamos incluir los juguetes tradicionales entre los artefactos de la Cultura con mayúsculas, conforme a su universal presencia en la vida cotidiana de todos los pueblos, a la par que considerarlos vehículos civilizatorios

en virtud de sus múltiples formas y valores sémicos en ellos vehiculados? El autor de *Memorias de ultratumba* (1848) nos brinda un amago de respuesta:

Los niños, sean ingleses, alemanes, italianos, españoles, iroqueses, rusos o beduinos, hacen rodar el aro y juegan a la pelota. Hermanos de una gran familia, no pierden los niños sus rasgos de semejanza sino al perder su inocencia que es una en todas partes. Cuando llega tan cruel momento modificadas las pasiones por los climas, los gobiernos y las costumbres forman la diversidad de naciones; el género humano cesa ya de comprenderse y de hablar un mismo idioma³⁰.

Esa “misma lengua” invocada por el trotamundos que fue Chateaubriand se corresponde con lo que su contemporáneo Schiller llamó *Spieltrieb* o instinto de juego³¹: un impulso antecesor y promotor de toda Cultura. Así lo formuló también Johan Huizinga en su conferencia *The Play Element of Culture*, impartida en el Warburg Institute en 1937³². Un impulso que, por vía de consecuencia, se tornaría consustancial a todas las civilizaciones³³.

2. El juguete, vaso simbólico de asombros

Antes de presentar algunas evidencias materiales relacionadas con los juguetes de madera en el Mediterráneo antiguo y premoderno, nos parece necesario trazar una breve semiología del objeto lúdico infantil, ya sea ecológico o artesanal. Pues de su esencia simbólica, de la relación causal que se establece entre el ser-juguete y su ser-hacedor o su ser-receptor, emana el vasto abanico de formas e imaginarios materializados en las diversas civilizaciones referidas a continuación. En efecto, el juguete funciona como una vasija flexible, que se amolda y activa con cada experiencia de la maravilla: ese *émervellement*, *stupore*, *enlightenment* o *maravillamiento*, que el niño experimenta al “estar-en-el-mundo”³⁴ y que el adulto redescubre en ocasiones ante el misterio de que “el-mundo-es”³⁵. Quizá por eso Friedrich Schiller concluyó que el hombre sólo es enteramente hombre cuando juega –“*er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt*”³⁶–. Nuestro instinto de juego, abocado al símbolo por nuestro pro-

²⁰ W. Spies, Dominique Dupuis-Labbe (coords.), *Picasso sculpteur* (París: Pompidou, 2000), 72, 73, n.º. 29, 30.

²¹ Rolande Bonnain, *L’empire des masques* (París: Stock, 2001), 53.

²² William Rubin, “Picasso”, *Primitivism in 20th Century Art* (Nueva York: MoMA, 1994), vol. 1, 305-307.

²³ Eric Bromberg, *The Hopi Approach to the Art of Kachina Doll Carving* (West Chester: Schiffer, 1986), 49.

²⁴ Alice Schlegel, “Hopi Social Structure as Related to Tihu Symbolism”, en *Hopi Nation: Essays on Indigenous Art, Culture, History, and Law*, ed. Edna Glenn (Lincoln: University of Nebraska-Lincoln, 2008), 129-134.

²⁵ La versión en bronce se conserva en Nueva York: Museum of Modern Art, 330.1955.

²⁶ André Bretón, *Ode à Charles Fourier* (París: Fontaine, 1947). Reeditado en: *Œuvres Complètes* (París, Gallimard, 1999), vol. 3, 362.

²⁷ Pierre Provoyeur (com.), *Marc Chagall: Œuvres sur papier* (París: Pompidou-Musée d’Art moderne, 1984), 163.

²⁸ Eugeni d’Ors, *La Civilización en la historia* (Madrid, Ed. Españolas, 1943), 27.

²⁹ Javier Varela, *Eugenio d’Ors 1881-1954* (Barcelona, RBA, 2017), 463.

³⁰ La traducción es nuestra. René de Chateaubriand, *Mémoires d’Outre-tombe*, I, 3 (Leipzig: Brockhaus & Avenarius, 1849), 67.

³¹ Friedrich Schiller, *Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen*, XV, 9, en *Die Horen* (Tubingen: Gottaischen, 1795), v. 1, t. 2, 79; Silvano Petrosino, *Lo stupore* (Novara: Interlinea, 1997), 82-87; Colas Duflo, *Le Jeu de Pascal a Schiller* (París, PUF, 1997), 91-114.

³² Johan Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture* (Londres: Routledge & K. Paul, 1949), ix; Ernst H. Gombrich, “Huizinga’s *Homo ludens*”, *BMGN, Low Countries Historical Review* 88, no. 2 (1973), 275-296.

³³ Roger Caillois, *Le jeu et les hommes* (París, Gallimard, 1958, 1967).

³⁴ Sobre la expresión *Dasein*, acuñada por Martin Heidegger en *Sein und Zeit* (1927), vid. Régis Jolivet, *Las doctrinas existencialistas, desde Kierkegaard a J.-P. Sartre* (Madrid: Gredos, 1970), 151-159; Jaime Azpiunza, “El significado (en castellano) del ‘Dasein’ heideggeriano”, *Er. Revista de filosofía* 29 (2001), 71-100.

³⁵ Ludwig Wittgenstein, *Tractatus Logico-Philosophicus*, 6.44; vid. trad. C. K. Ogden (Mineola, NY, Dover, 1999), 107.

³⁶ Friedrich Schiller, *Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen*, XV, 9, en *Die Horen...* op. cit., 51-94; Jaime Feijóo, Jorge Seca

pio pensamiento simbólico, sucede como impulso ordinario a una visitación extraordinaria. Es un medio para retenerla, para aprehenderla. Por ello, consideramos que el impacto del asombro en la imaginación es el prístino propulsor de toda forma de Cultura, anterior incluso al impulso de juego.



Figura 4. a) Guiard des Moulins, *Bible historiale* (c. 1495-1401). Fuente: París, BnF, Ms. Français 159, f^o 7r. b) Ferdinand Roybet, *Niña contemplando a su muñeca* (1865). Fuente: París: Orsay, 2701.

De acuerdo con Huizinga, antes que la cultura viene el juego, mas antes incluso que el juego viene el asombro. Tal es su poder sobre cada individuo que le lleva a formar alianzas de individuos, o lo que d'Ors llamaba *civilizaciones*. Previa a todo instinto, la experiencia de asombro rompe nuestro *continuum* cotidiano. Actúa como un fogonazo que pone en marcha nuestro horno poético, del cual dimanan multitud de expresiones simbólicas. El juego es una de ellas; otras son las imágenes artísticas, metafísicas o mitológicas, pudiendo, más aún, congregarse todas en un mismo objeto. Tal es el caso de la peonza, a la vez objeto de juego, producto de una artesanía más mecanizada, vaso mitológico, según refleja el relato órfico de la infancia de Dioniso³⁷, y aún metáfora teológica, como demuestra el cardenal Nicolás de Cusa en 1460³⁸.

A la inversa, sin experiencia de asombro ni impulso poético, la activación del símbolo es inviable. En el caso del juguete, éste deviene vasija hueca, un cuerpo sin sustancia³⁹. Se convierte en lo que la tradición hebrea definía como גלגל⁴⁰ y que algunos artistas medievales representaron en forma de muñeco inerte (fig. 4a). Además, *golem* puede referirse a la *materia inacabada* y a una *entidad sin sentido*, como la muñeca abandonada en un desván:

En la *Aggadá* talmúdica [...] Adán es designado en un determinado estadio de su creación como *golem*, [...], que significa lo informe, lo amorfo, [...] el Adán aún no afec-

(eds.), *Cartas sobre la educación estética del hombre* (Barcelona: Anthropos, 2005), 241.

³⁷ Marianna Scapini, "The winged figure in the 'Villa dei Misteri' fresco and the spinning top in ancient rituals", *Mythos, Rivista di Storia delle religioni* 10 (2016), 193-213, <<https://doi.org/10.4000/mythos.509>>.

³⁸ *Apud* Nicolás de Cusa, *De Possess* (XI, 2, 18).

³⁹ Oriol Vaz-Romero Trueba, *Caminos del Pintor* (Barcelona: CEEPA, 2010), 101-234.

⁴⁰ Moshe Idel, *El Golem* (Madrid: Siruela, 2008), 84 y sigs.

tado por el soplo divino. [...] Es el ser extraído de la Tierra [...], quien el soplo divino otorgó el habla y la vida. [...] Ya Filón dijo⁴¹: 'Hay que pensar que Dios quería crear esta figura semejante al Él con el máximo cuidado, y que por ello no tomó polvo del primer trozo de tierra que se le presentó, sino que aportó lo mejor de toda la Tierra, lo más puro y fino del puro material primigenio, lo que se adecuaba más a su creación'⁴².

Un fragmento de los *Proverbios* presenta la forma gozosa en que Dios realiza su Creación: por dos veces se recurre a la fórmula reflexiva *Sachaq*, en griego *εὐφραίνωμην* o *εὐφραίνεται*, que significa *alegrarse* o *regocijarse*. Mas la versión de san Jerónimo va más lejos y traduce la acción por el verbo *jugar*: "*Cum eo eram cuncta componens et delectabar per singulos dies ludens coram eo omni tempore. Ludens in orbe terrarum*"⁴³. La Sabiduría divina, que está presente en la formación del mundo – "cuando colocó los cielos, Yo estaba allí"–, no es en absoluto pasiva. Pues afirma: "Yo estaba a Su lado como armónico constructor –*harmozô*–, divirtiéndome cada día, jugando sobre el orbe entero". Que Dios crea jugando lo confirma el Aquinate en más de ciento setenta sentencias⁴⁴. Por añadidura, santo Tomás afirma que el hombre debería jugar con sabiduría para vivir lo más humanamente posible y conocer así la realidad, pues ha sido creado por el *juego de Dios*⁴⁵.

En la misma medida, el padre Bobrinsky afirma sobre este pasaje que "la Sabiduría es gratuita y expresa el juego divino, el Dios artista. [...] El sentido aquí no es solamente de omnipotencia, sino de belleza, de gozo, de esplendor, de juego divino, en el cosmos"⁴⁶. De modo que el *Golem*, figura inicial de la antropogénesis, puede considerarse el *juguete divino* por excelencia, la cúspide de su juego creador. Aunque resulta arriesgado asemejar el juego de Dios al juego infantil (fig. 4b), a posteriori puede entreverse cierta analogía con la acción del escultor y con la del maestro-juguetero.

Así lo acredita una miniatura del códice *Panciaticiano* 63 (fig. 5). Representa al escultor Pígmalión sujetando y amonestando a una muñeca⁴⁷, a la que acaba de dar forma con los instrumentos de carpintería que reposan sobre su mesa de trabajo. Como si de un demiurgo se tratase, Pígmalión se encuentra a medio camino entre el Dios-alfarero del *Génesis* y el niño que modela su propio muñeco con materiales a su alcance. Ahora bien, las tres figuras –el Golem adámico, la escultura de Pígmalión y el juguete infantil– requieren de una segunda

⁴¹ *Apud* Filón de Alejandría, *De Opificio mundi* (137).

⁴² Gershom Scholem, *La Cábala y su simbolismo* (Madrid, Siglo XXI, 1978), 174-176.

⁴³ *Pro* 8, 30-31.

⁴⁴ *Apud* Tomás de Aquino, *S. Theol* (II-II, q. 168, a. 2-4); *Comentario a la Ética de Nicómaco de Aristóteles* (IV, 16).

⁴⁵ David L. Whidden III, "The Theology of Play and the Play of Theology in Thomas Aquinas", *The Thomist: A Speculative Quarterly Review* 80, no. 2 (2016), 273-284.

⁴⁶ Boris Bobrinsky, *Le Mystère de la Trinité* (París: Cerf, 2003); en la traducción de D. Gasa Castell, *El Misterio de la Trinita* (Salamanca: Secretariado Trinitario, 2008), 57-58.

⁴⁷ Maria Francini Ciaranfi, "Appunti su antichi disegni fiorentini per le 'Metamorfosi' di Ovidio", *Scritti di Storia dell'arte in onore di Ugo Proccacci*, ed. M. Grazia Ciardi Duprè Dal Poggetto, P. Dal Poggetto (Milán: Electa, 1977), I, 177-182.

y definitiva acción espiritual para “cobrar vida”. De tipo humano o divino, ambos soplos resultan de una imaginación creadora: la primera, limitada *ad solum symbolum* –o lo que J. R. R. Tolkien llamaba *subcreation*–⁴⁸; la segunda, eficaz e inagotable *ad infinitum*. Antes de recibir el soplo divino, el Golem del *Génesis* no es distinto de esas muñecas articuladas fabricadas por los coroplastos griegos, como tampoco de la muñeca del chipriota Pigmalión antes de que Afrodita/Astarté insuflase vida carnal en su figura⁴⁹. Sin el *pneuma* demiúrgico, el simulacro-juguete es una simple cáscara. Su horizonte de sentido depende del soplo vital del niño, compuesto por sus *archai* de la maravilla⁵⁰ o, más concretamente, de sus imágenes de asombro, a la vez latentes y pre-activas en su imaginación.

Según indica Ernst Bloch, fenomenólogo de los estados utópicos de la conciencia, el sentido del asombro estriba en la superación de la distancia entre sujeto y objeto⁵¹. De ahí que el juego infantil pueda explicarse como una supresión eficaz de dicha fisura. El niño se (*con*)funde con su objeto de juego. El poeta y crítico de arte José Corredor-Matheos expresa una idea similar al advertir que “el juguete tiene cierto carácter de espejo. En él, el niño, Narciso, como lo será el adulto, se mira esperando encontrarse reflejado”. Por ello, el juego tiene el valor de (*sub*)creación y (*re*)creación. Al tirar del hilo del juguete, viene tras él el hombre por entero, con todo su mundo –o *civilización* para d’Ors–, del que aquél es a un tiempo imagen y algo distinto⁵². Ese *algo distinto* del juguete podría ser también lo que Giorgio Agamben llama la *cifra della storia*⁵³. La miniaturización vuelve tangible la “temporalidad humana en sí misma”, la cual explica como “esa distancia diferencial entre el *una vez* y el *ya no más*”⁵⁴:

La esencia del juguete –el “alma del juguete” que según Baudelaire es aquello que los niños procuran aferrar en vano cuando dan la vuelta a sus juguetes, los sacuden, los tiran al piso, los abren y finalmente los despedazan– es entonces algo eminentemente histórico: e incluso podría decirse que es lo *Histórico* en estado puro⁵⁵.

Ahora bien, ¿qué es lo *histórico* para Agamben? La temporalidad o historicidad del juguete no es una cualquiera. El tiempo de juego se distingue por su naturaleza pletórica, cuya intensidad puede engendrar nuevas *imágenes mirabiles* –lo que hemos llamado “imágenes

de asombro”–. Sobre la base de Agamben, podemos entender el juguete como un recipiente de *tiempo*, a condición de identificar dicho tiempo con la dimensión de asombro. La vivencia del asombro desencadena una secuencia, cuyo primer impacto acontece en la memoria sensorial, se fija y propaga en los pabellones de la imaginación creadora, generando nuevas *imágenes mirabiles*, en perpetua mudanza, algunas de las cuales desembocarán, gracias al impulso poiético, en el mundo sensible, dando lugar a una escena de juego. El proceso es similar al del artista y el poeta. En base a los juguetes infantiles hallados por los arqueólogos en el Mediterráneo antiguo, las *imágenes mirabiles* “puestas en juego” con mayor frecuencia son: el galope del caballo; la acción de construir y destruir; gestos como el de mecer, acunar, llorar, volar, saltar y rodar; el movimiento de una espada que se quiebra y el de una batalla que se pierde o se gana; la mímica de la muerte; los movimientos giratorios; la cadencia del trueno; el repique de campanas; el silbido y el vuelo de las aves canoras, cuyos movimientos el columpio convierte al niño una vez y ya no más en “ser-pájaro”. Estas y otras muchas imágenes puestas en juego están hechas de tiempo o, mejor dicho, de unas imágenes de asombro “hechas tiempo”: no de pasivo embobamiento, sino de intenso deleite mimético.



Figura 5. Anónimo italiano, *Publio Ovidio Nasone, 'Le Metamorfosi'*, vulgarizadas por Arrigo Simintendi da Prato (siglo XIV). Fuente: Florencia, Biblioteca Centrale, Codex Panciatichiano 63, fº 87v.

En el juguete en general y en los de tipo imitativo en particular, la *minimidad* de su carcasa no sólo se justifica por motivos ergonómicos. La pequeñez permite (*in*)formar, según la expresión de Bloch, “aquella percepción o imagen que conmueve y presenta feliz la intensidad del existir”⁵⁶, eso que hemos llamado *imago mirabilis*. En definitiva, el artefacto lúdico se alza como testigo y agente de un soplo cargado de plenitud. Como recipiente simbólico, recibe aquellas *imágenes* en las cuales ideal, acto y materia se funden *una vez y ya no más* en un acto poiético de imitación. Aquí estriba toda la trascendencia a la vez que muda simplicidad del juguete.

⁴⁸ J. R. R. Tolkien, “On Fairy Stories” [Andrew Lang lecture, St. Andrews University, 1938], *Essays Presented to Charles Williams* (London: Oxford University Press, 1947), 38-39.

⁴⁹ James G. Frazer, *The Golden Bough*, XXXI (Mineola, NY: Dover, 2019), 333.

⁵⁰ Petrosino, *Lo stupore...*, 16-17; David Selva Aguilar, “El asombro como *arché* en el corazón iluminado de la psicología, el cine y la vida”, *Wimb lu* 12, no. 2 (2017), 67-75.

⁵¹ Ernst Bloch, *Das Prinzip Hoffnung* (Frankfurt am Main.: Suhrkamp, 1959); vid. ed. F. Serra, *Ernst Bloch, El principio esperanza* (Madrid, Trotta, 2004).

⁵² José Corredor-Matheos, *El Juguete en España* (Madrid: Espasa-Calpe, 1999), 11-12.

⁵³ Giorgio Agamben, *Infancia e storia: distruzione dell'esperienza e origine della storia* (Turín: Einaudi, 2001), 75.

⁵⁴ Giorgio Agamben, *Infancia...*, 74.

⁵⁵ Loc. cit.

⁵⁶ Bloch, *El principio esperanza...*, 354 y 368.

Pero ¿qué ocurre con el juguete roto, envejecido, olvidado, convertido en objeto de subasta, de museo y de estudio, con el que nadie sabe o quiere ya jugar? ¿Qué le sucede a un recipiente simbólico del asombro cuando ya no puede contener ni encarnar las vívidas *imágenes mirabiles* de su hacedor? Recobra su condición *golémica* y, sin embargo, su cuerpo no enmudece por completo. Hannah Arendt y T. S. Eliot concluyeron que todo artefacto, incluso el más humilde, es producto y símbolo de una determinada civilización⁵⁷. Los materiales, contornos y colores de su cáscara, los símbolos que en ella se dibujaron, así como sus mecanismos, sus “heridas de guerra”, pero también su lugar de exhumación, revelan pistas valiosas acerca de su pasado y de su afinidad⁵⁸; a saber, aquellas acciones posibles de, con y hacia el juguete establecidas por la sociedad de la cual surge. Por ende, el juguete antiguo atestigua en forma tangible no ya la existencia de unas imágenes de asombro particulares –las de su creador como, luego, las de su joven propietario–, sino también aquellas que componen el imaginario colectivo de toda una civilización. Pese al océano destructor de los siglos, el juguete antiguo conserva como latente en su carne la “voz” de todo un pueblo, eso que Arendt llamaba la subjetividad humana hecha objeto⁵⁹.

Dicha objetividad, o mejor objetualidad, consiste a menudo en un *cuerpo mínimo*, cuya silueta, según la definición de Ernst H. Gombrich, representa “esa mínima forma que le hace encajar en una cerradura psicológica”⁶⁰. ¿Qué hace falta para que un objeto se convierta en juguete? Basta la simple observación empírica para darse cuenta de que cualquier retal, piedra, madera o incluso miga de pan puede convertirse en soporte lúdico si su forma encaja *mínimamente* en la cerradura psicológica del niño. Nos dice el fenomenólogo Gaston Bachelard que en lo pequeño se activan mejor los significados profundos⁶¹ –es lo que Gilbert Durand llama, a su vez, el “proceso gulliverizante”⁶². Bachelard añade que la miniatura es como la infancia reencontrada, que nos devuelve, por así decir, la mirada asombrada e irrestricta del ser que acaba de llegar al mundo. El mismo Malraux consideraba que la reducción de escala permitía salvar la oposición tradicional entre artes menores y mayores, confiriendo a los objetos más diversos una misma “fuerza escópica”⁶³. Y se refería, para ello, al sublime amor que profesaban las madres del Antiguo Egipto al colocar una muñeca en la tumba de sus hijos (figs. 12-15)⁶⁴.

3. *In nomine ludi: palimpsestos del árbol en el Mediterráneo antiguo*

Antes que Vygotsky, Piaget y los principales autores de la psicología cognitiva⁶⁵, la plasticidad lúdica de la miniatura queda confirmada por voces tan antiguas como la de Homero, Aristófanes y Horacio. El primero, ya en la segunda mitad del siglo VIII a.C., comparaba el asalto de Apolo a las murallas de los aqueos con un niño que, tras haber construido castillos de conchas y arena, se divierte destruyéndolos a puntapiés:

Delante iba Febo,
La adarga gloriosa ante sí; y arrumbaba el Muro de
[Aqueos
Tan fácil como ante el mar la arena un niño pequeño,
Que, luego que ha caprichos formado en devaneos,
Al punto otra vez con manos y pies los arroña por juego⁶⁶.

En tiempos de Pericles, Aristófanes esboza una escena cotidiana a través de un personaje llamado Estrepsíades, padre de familia que comenta al maestro Sócrates: “Cuando [mi hijo] era así de pequeño, en casa modelaba en arcilla casitas, tallaba barcos y carritos de madera de higuera [ἀμαζίδας τε σκυρίνας ἠργάζετο] y hacía ranas de cáscaras de granada, no te imaginas cómo”⁶⁷. Menos amable, aunque no menos esclarecedora, es la visión de Horacio sobre aquellos ancianos que se comportan como niños: “Si un hombre ya barbado se deleita en construir casitas de juguete, uncir ratones a un carrito, jugar a pares o nones, *cabalgar sobre una larga caña* [equitare in *arundine longa*], no puede menos que estar loco”⁶⁸. Los tres fragmentos revelan que hasta el más nimio soporte puede convertirse en juguete, en recipiente de *imágenes mirabiles*.

El mismo Aristófanes prueba la existencia de otra familia de juguetes en un pasaje anterior de *Las Nubes*: “Con el primer óbolo que recibí como heliasta –confiesa el mismo Estrepsíades– te compré [con seis años] un carrito de madera en las Diasias”⁶⁹. El comediógrafo alude aquí a los juguetes artesanales, igualmente fundados en el principio de la miniatura, pero dotados de una factura técnicamente superior. Esto supone no sólo la legitimación cultural del derecho del niño al juego sino, además, la existencia de un comercio popular pensado para tentar a los niños atenienses, como reprocha el autor.

¿Cómo eran, pues, esos juguetes del comercio antiguo? ¿Qué principios artísticos y qué imaginarios populares contenían? Desde hace milenios, tanto en Mesopotamia como alrededor del Mediterráneo, los tres

⁵⁷ T. S. Eliot, *Notes Towards the Definition of Culture* (Londres: Faber & Faber, 1949), 90; Hannah Arendt, *The Human Condition*. (Chicago: The University of Chicago Press, 1970/1958), 137.

⁵⁸ James J. Gibson, “The Theory of affordances”, *Perceiving, Acting, and Knowing: Toward an Ecological Psychology*, eds. R. Shaw, J. Bransford (Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1977), 67-82.

⁵⁹ John B. Thompson, *Studies in the Theory of Ideology* (Berkeley, LA: University of California Press, 1984), 6.

⁶⁰ Ernst Hans Gombrich, *Meditations on a Hobby Horse and other Essays on the Theory of Art* (Londres: Phaidon, 1985), 8.

⁶¹ Gaston Bachelard, *La Poétique de l'Espace* (Paris: PUF, 1984), 146.

⁶² Gilbert Durand, *De la mitocrítica al mitoanálisis: figuras y aspectos de la obra* (Barcelona: Anthropos, 1993), 251.

⁶³ André Malraux, *Les Voix du silence...*, 213.

⁶⁴ André Malraux, *Le Miroir des limbes*, vol. 1 (Paris: Gallimard, 1976), 49.

⁶⁵ Jean Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant* (Neuchâtel: Delauchaux et Niestlé, 1945), 265-270; Andrée Archambault, Michèle Venet, “Le développement de l'imagination selon Piaget et Vygotsky: d'un acte spontané à une activité consciente”, *Revue des sciences de l'éducation* 33, no. 1 (2007), 5-24.

⁶⁶ Homero, *Iliada* (XV, 360-364), en la versión rítmica de Agustín García Calvo, *Iliada* (Zamora: Lucina, 1995), 383.

⁶⁷ Aristófanes, *Las Nubes* (vv. 880-883); en la edición de Elsa García Novo, *Aristófanes. Las Nubes...* (Madrid: Alianza, 2004/1995), 84.

⁶⁸ Horacio, *Sátiras* (II, 3, vv. 247-249); en la edición de Jerónides Lozano Rodríguez, *Horacio. Sátiras* (Madrid: Alianza, 2001), 129.

⁶⁹ Aristófanes, *Nubes* (vv. 862-864); op. cit., 83.

materiales principales empleados en la fabricación de juguetes artesanales han sido la arcilla, el hueso y la madera. En número de piezas exhumadas, la balanza se inclina por la arcilla y luego por el hueso. Sin embargo, aún con la estadística en la mano, resulta difícil saber si la madera también se utilizó con igual o más frecuencia, pues su grado de preservación —a excepción de las maderas carbonizadas— se reduce drásticamente en los asentamientos mediterráneos y en muchos de clima continental, como ocurre también con los textiles, cueros y cordajes.



Figura 6. Nicolai Dmitrievich Bartram, *Fases de realización de un juguete de madera tradicional*. Fuente: *Igruški*, Moscú, Levenson, 1910, no. 84.

A diferencia de la arcilla cocida y del hueso tallado, la madera posee una característica única: es un material escultórico con *vida propia*. La carne del árbol es una sustancia formada de células vivas, con necesidad de correcciones frecuentes. Padece los cambios atmosféricos, la voracidad del moho y de la podredumbre, pero también es presa de los insectos xilófagos. El artesano debe conocer el árbol antes de utilizar su carne, pues cada especie posee pesos, densidades, resistencias, nudos, geometrías y tonalidades diferentes. Es más, la relación de la madera con la vida no sólo responde a razones biológicas. También guarda relación con multitud de fuentes mitopoiéticas, en el sentido más helenístico del término. Como sostiene el historiador y mitólogo Mircea Eliade:

Todo lo que sale de la tierra está dotado de vida y todo lo que vuelve a ella adquiere nueva vida. [...] El sentido primordial de la palabra ‘materia’ parece, en efecto, haber sido el de ‘corazón de la madera’, formando así una *Weltanschauung* mítico-religiosa: la ‘materia’ tiene el ministerio de una madre porque engendra sin cesar⁷⁰.

Hay algo mineral que corre por sus venas en la medida en que el árbol es tierra que brota. La savia circula por la superficie del tronco, mientras que el mantillo, que se descompone sobre la corteza terres-

tre, suministra los nutrientes y acopia el agua. Ambas “pieles”, la del árbol y la del suelo, están recubiertas por una capa protectora y comparten nutrientes. Hacia el interior de ambos, el pulso vital se hace más tenue, se *mineraliza*:

La madera sana, cortada en su momento y adecuadamente seca, es el material más extraordinario que puede gozar el hombre. Es a un tiempo, fruto y carne del árbol y contiene en sí muchas de sus propiedades. [...] Las formas armónicas son un primer requisito que nos acerca al árbol: el trabajo por uno mismo y, a ser posible, con las manos y herramientas sencillas impregnan el objeto con la huella humana, el corazón del artesano⁷¹.

El ciclo vital que enlaza la tierra con el árbol, y éste de nuevo con la tierra, pone de relieve la indisolubilidad entre tiempo y espacio. Dice Eliade que la materia-madera “engendra sin cesar”, lo cual guarda relación con nuestra idea de palimpsesto de tiempo e historicidad expuesta por Agamben: el objeto de madera se extiende en las tres dimensiones del espacio lo mismo que en la dimensión temporal. Antes incluso, el árbol posee también una línea temporal en todos y cada uno de los puntos de su sección, los cuales concebimos de modo abstracto como estáticos, pero que son puntos de acontecimiento. Al igual que toda sección de realidad, la carne del árbol es cuatridimensional y se comporta, según lo define el filósofo y matemático Pável Florenski, como un *hipercuerpo*.

La carne del árbol permanece más allá de su cilindro original en crecimiento cuando el artesano lo convierte en un nuevo hipercuerpo. Para ilustrarlo mejor, el propio Florenski recurrió a una fotografía realizada en 1910 por Nikolai Bartram, artista, coleccionista y fundador del primer museo ruso del juguete⁷² —caso, sea dicho de paso, que merecería estudio aparte—⁷³. En la imagen de Bartram (fig. 6), las formas hiper-cilíndricas pueden parangonarse, arguye Florenski, con los bloques de madera en forma de cilindros irregulares, de los cuales se obtienen, cortándolos transversalmente mediante una técnica conocida por los antiguos maestros jugueteros, toda clase de figuras en miniatura. Los distintos tiempos que recoge Bartram en la figura 6 esclarecen el proceso creativo de cuatro juguetes distintos, pero todos ellos comenzando por secciones de un mismo tronco. La operación trae a nuestra memoria la visión de Miguel Ángel según la cual todo simulacro duerme en el bloque escultórico, en espera de que el de que el artífice-demiurgo lo libere de su prisión al extraer la materia sobrante.

⁷¹ Ignacio Abella, *La magia de los árboles* (Barcelona: RBA, 1996), 85.

⁷² Nikolai Bartram, I. E. Ovchinnikova, *Muzei Igrushki: Ob Igrushke, Kukol'nom Teatre, Nachatkakh Truda i Znanii i o Knige dlia Rebenka* [Museo del juguete. Sobre juguetes, teatros de marionetas, lecciones y rudimentos y libros infantiles] (Leningrado: Academia, 1928).

⁷³ Elitza Dulguerova, “Potentialité du jouet dans la pensée de Nikolai Bartram”, *Strenae* [online], 17, 2021, publicado el 22-III-2021, consultado el 11-VIII-2021. URL: <<http://journals.openedition.org/strenae/6183>>, DOI: <<https://doi.org/10.4000/strenae.6183>>.

⁷⁰ Mircea Eliade, *Traité d'histoire des religions* (París: Payot, 1975/1949), 219.



Figura 7. Hans Vintler, *Blumen der Tugend* (siglo XV). Fuente: Viena, Österreichische Nationalbibliothek, Cod. Ser. nova 12819, fº 137v.

El juguete de madera se comprende, así, como un hípercuerpo o palimpsesto: un recipiente simbólico surgido de un recipiente biológico. Ambos comparten materia, propiedades y algo de su comportamiento físico. De ahí que el juguete de madera sea, pues, un palimpsesto del árbol, pues sobre la *materia mater* se ha producido una superposición de acontecimientos complejos: primero la escritura de la naturaleza, que ha formado, año tras año, cada uno de sus anillos y vetas; luego la violenta escritura del leñador, que tala y secciona el tronco; después, la ceremoniosa y delicada escritura del artista; y, al fin, las imágenes de asombro que el niño inscribe en él. Quizá por eso el árbol reza así en un poema de controvertida autoría: “Viajero escucha: yo soy la tabla de tu cuna, la madera de tu barca, la superficie de tu mesa, la puerta de tu casa. Yo soy el mango de tu herramienta, el bastón de tu vejez. [...] Yo soy la leña que te calienta en los días de invierno, [...] la madera de tu ataúd”⁷⁴, a lo que podríamos añadir: “el juguete de tu infancia y el refugio amable de tus juegos de juventud”.

Huelga decir que la universalidad del juguete de madera coincide con la presencia de vastos y tupidos bosques de clima continental, con focos importantes en Japón, Canadá, India –Kundapally, Agra, Benarès, Tanjore, Tiruchirapalli–, México –Guerrero, Guanajuato–, Rusia –Gorki, Bogorodskoye– y Europa Central –Sonneberg, Erzgebirge y sus Montes Metalíferos–, así como en la región francesa del Jura, en el Macizo valenciano de Alcoy, poblado por bosques de pino y tejo, y en los valles de la comarca catalana de Osona. No obstante, la Cuenca Mediterránea rebosa de modelos que merecen ser igualmente recordados. De ahí la importancia de los citados pasajes de Aristófanes y Horacio. También lo demuestra una pintura cerámica del siglo V a.C. en la que el artesano representa a un joven caballero montado en una vara, sujetando unas riendas y una fusta⁷⁵. La imagen recuerda la historia de Agesilao II, rey guerrero de Esparta, según cuenta Plutarco:

Agesilao era ante todo amante de sus hijos; respecto a su gusto por los juegos infantiles, se cuenta que, cuando sus descendientes eran pequeños, jugaba con ellos en palacio montando a caballo sobre una rama de árbol y, como uno de sus amigos lo descubrió en tan pueril tesitura, le pidió que no se lo contase a nadie hasta que él mismo fuese padre⁷⁶.

Una escena similar aparece ilustrada, siglos después, en una miniatura de un poema moral titulado *Blumen der Tugend* o “Flores de Virtud”, compuesto por el tirolés Hans Vintler (fig. 7). En ella se distingue un caballero de barba grisácea que se une al juego de sus hijos: todos cabalgan ramas peladas, como en la escena del griego Agesilao, si bien la mujer adulta reprende al *pater familias* por su pueril comportamiento.



Figura 8. *Oenochoe* de figuras rojas, dos niños jugando: cada uno sostiene un carrito de juguete; en el de la izquierda hay un pequeño *oinochoe* decorado, similar al que se encuentra en el suelo, junto al niño de la derecha, Ática (420-400 a.C.). Fuente: Londres, British Museum, 1873,0111.11.

En el contexto del Mediterráneo antiguo, los vasos griegos adornados con escenas infantiles son de especial interés. Con frecuencia, los pintores de *oenochoi*, *kalathoi* y *lekythoi* se esforzaron en representar los juguetes de locomoción o de transporte, que se fabricaban con palos y ruedas de madera, procedente, por lo común, del ciprés, la higuera, el olmo y el tilo, especies comunes en Grecia y la Península itálica (figs. 8-9). Tan notable fue la presencia de estos carritos y andadores en la vida cotidiana de Ática que las familias los entregaban a sus hijos hasta en su triste viaje al inframundo, bajo la paciente mirada del barquero Caronte (fig. 9)⁷⁷. De hecho, han

⁷⁴ Ignacio Abellá, *El hombre y la madera* (Barcelona: RBA, 2003), 7.

⁷⁵ Ludwig Deubner “Spiele und Spielzeug der Griechen”, *Antike* no. 6 (1930), 169, fig. 16.

⁷⁶ Plutarco, *Vidas paralelas* (Agesilao, 25: 11); vid. traducción española de Salvador Bueno Morillo, en: Carlos García Gual (ed.), *Plutarco. Vidas paralelas VI*, Madrid, Gredos, 2014, 266.

⁷⁷ Jenifer Neils, John H. Oakley, “Charon, Mother, and Baby Boy”, *Coming of Age in Ancient Greece. Images of Childhood from the*

sido halladas varias estelas funerarias con bajorrelieves semejantes y no son pocas las tumbas infantiles que contenían ejemplares de metal o de terracota, a modo de juguetes votivos⁷⁸.



Figura 9. *Lékythos* atribuido al pintor de Múnich 2335, plasma la figura de un niño con su carrito, acaso comprado en las Diasias o las Antesterias, festividades dedicadas a Zeus y Dioniso. Mientras se despidе de su madre, Caronte (reverso) ha venido a buscarle en su barca para llevarle al inframundo con su juguete, Ática (c. 430 a.C.). Fuente: Nueva York, Metropolitan Museum of Art, 09.221.44.

La disparidad climática de Egipto, con períodos mucho más secos, nos brinda también diversas sorpresas en lo que a la carpintería mobiliaria y del juguete en particular se refiere⁷⁹. Son de sobras conocidas las maquetas y figuritas de madera halladas en las tumbas del Imperio Medio, a modo de ajuar para el Otro Mundo. Una pintura de la tumba de Apuki y Nebamún (fig. 10), describe las distintas artesanías de la época, entre las que destacan la carpintería y la ebanistería. En la escena superior derecha, un serrador rapado extrae planchas de un tronco atado a un poste con una gruesa cuerda. Mueve la sierra adelante y hacia atrás, a pesar de que las sierras egipcias, a diferencia de las actuales, sólo cortaban en bajada, es decir, hacia quien las manejaba⁸⁰.

De estos talleres surgieron juguetes articulados como los que se conservan en el Museo Británico, en Leiden y Berlín (fig. 11). Quizá el más conocido sea el pequeño felino articulado, tallado enteramente en madera (fig. 11.a). Para los ojos, se utilizaron incrustaciones de cristal de roca

Classical Past (New Haven, Londres: Yale University Press, 2003), 300-301, cat. 115.

⁷⁸ Anita E. Klein, *Child Life in Greek Art* (Nueva York: Columbia University Press, 1932), 13-14; Gerard van Hoorn, *Choes and Anthesteria* (Leiden: Brill, 1951), 44. Regine Schmidt, *Darstellung von Kinderspielzeug und Kinderspiel in der griechischen Kunst* (Viena: Österreichisches Museum für Volkskunde, 1977), 97-102. Richard Hamilton, *Choes and Anthesteria: Athenian Iconography and Ritual* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1992), 72, 91, 105-106, 117, cat. 6.145.

⁷⁹ Waldemar Deonna, *Dédale ou, La statue de la Grèce archaïque*, vol. 1 (París: De Bocard, 1930), 130.

⁸⁰ Miriam Stead, *Egyptian Life* (Londres: British Museum, 1986), 36.

y los dientes son de bronce. La mandíbula inferior puede moverse mediante una cuerda que atraviesa un orificio en la parte superior del cráneo. Sin duda, se trata de un juguete muy sofisticado al alcance de muy pocos. Otro caso digno de mención es el topo o ratón de juguete (fig. 11b). El cuerpo se modeló en arcilla, atravesado por un cilindro de madera haciendo las veces de cola y de mandíbula. La pieza puede moverse al pivotar sobre sendos pasadores. Un modelo similar, aunque con una mandíbula más ancha, se conserva en el Museo Nacional de Escocia⁸¹. Otros ejemplares, en especial el de Berlín, de singular belleza, representan a cocodrilos con la mandíbula inferior articulada (fig. 11e). También han sido halladas figuras humanas en compañía de otros animales nilóticos (fig. 11c), así como hiladoras y muñecos amoladores de cereales articulados (fig. 11d). Si los ingenieros faraónicos no tuvieron demasiada necesidad de sacar provecho de la rueda para las comunicaciones y las obras arquitectónicas –aparte de los carros de tiro–, gustaron aún así de montar sobre ruedas algunas figuritas de caballos, pájaros y embarcaciones, destinadas a los pequeños de las clases dirigentes. El egiptólogo Jean Yoyotte recuerda una paloma de madera, perfectamente proporcionada y diseñada para planear, exhumada en un depósito doméstico de Fayum⁸².



Figura 10. Norman de Garis Davies, *Facsímil de la vida de los artesanos a partir de la pintura hallada en la Tumba de Nebamún y Apuki*, Tebas, Imperio Nuevo, Dinastía XVIII, Reino de Amenhotep III-Akenatón (c. 1390-1349 a.C.). Fuente: Nueva York, Metropolitan Museum of Art, 30.4.103.

Otra familia de juguetes de madera –y también de arcilla–, surgida de la producción tebana durante el Imperio Medio, es la de las llamadas *muñecas de pala* (fig. 12). Los ejemplares más antiguos fueron descubiertos por Herbert Winlock en 1931, durante las excavaciones de Deir-el-Bahari, en la ribera oeste del Nilo⁸³. Luego surgieron nuevas piezas en las necrópolis de Asasif, Beni Hasan, Sheikh Farag, Naga el-Dei y en Rifeh. Su aspecto es el de una pala tallada a partir de una sección longitudinal. De forma sintética, representan el torso, los brazos y el cuello femeninos. A la estructura principal, el artista añadía una gruesa cabellera, hecha de fibras vegetales, cuentas de arcilla cocida o cerámica vidriada, engarzadas con hilo de lino. Algunos ejemplares han conservado fragmentos de ropa bordada con motivos florales. El cuerpo de madera se pintaba con patrones textiles y detalles anatómicos, como los pechos y la vulva.

⁸¹ Edimburgo: National Museum of Scotland, A.1952.178.

⁸² Jean Yoyotte, “Jeux et divertissements dans l’Égypte pharaonique”, *Jouer dans l’Antiquité*, coord. Roland May (Marsella: Musées de Marseille, Réunion des Musées Nationaux, 1992), 24-25.

⁸³ Herbert E. Winlock, *Excavations at Deir el Bahri, 1911-1931* (Nueva York: Macmillan, 1942), 207.

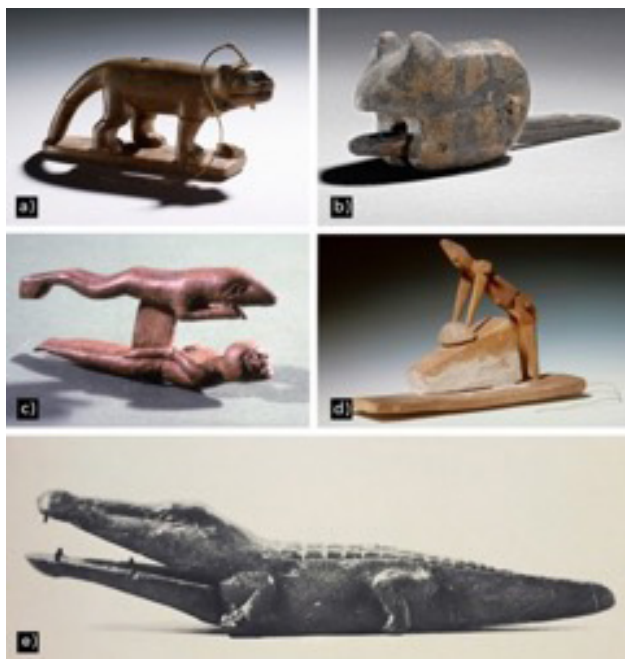


Figura 11. a) *Gato o león de madera, caminando sobre una base maciza*, Tebas, Imperio Nuevo, madera, bronce y cristal de roca. Fuente: Londres, British Museum, EA15671. b) *Roedor articulado*, Imperio Nuevo (c. 1250 a.C.), arcilla y madera. Fuente: British Museum, EA65512. c) *Juguete de madera amovible, con figuras antropomórfica atada y zoomórfica [¿perro?]*, Imperio Nuevo, madera. Fuente: British Museum, EA26254. d) *Muñeca articulada, amoladora de cereales*, Imperio Medio (2040-1783 a.C.), madera y policromía. Fuente: Leiden, Rijkmuseum Van Oudheden, AH 84. e) *Cocodrilo de madera con mandíbula inferior articulada*, (c. 1200 a.C.). Fuente: Berlín, Ägyptisches Museum.

¿Fueron juguetes de iniciación a la vida adulta, simulacros para el Más Allá o bien instrumentos relacionados con los rituales hatóricos? Los especialistas no acaban de ponerse de acuerdo⁸⁴, aunque, a nuestro juicio, cada una de las tres posibilidades son compatibles entre sí. Se ha observado que su forma en ojo de cerradura es similar al contrapeso de las *menat* –pectorales de bronce, fayenza o cuero, aderezados con inscripciones e imágenes asociadas a Hator, Horus y Sejmet, la Diosa Madre, “poderosa y terrible”–. El uso de la *menat* se relaciona con su etimología, relativa a las nodrizas y también a los pechos femeniles, con todo el imaginario de la nutrición, crecimiento y protección a sus espaldas⁸⁵. La arqueóloga Gisèle Pierini señala que las escenas en las que aparece representada la *menat* están relacionadas con el nacimiento y la infancia de Horus, por lo que podría tener su paralelo con los juegos de las niñas. Su imagen, propone Pierini, evoca el “vientre materno”, visto como una flor de loto, interpretación idealizada del triángulo púbico. A juzgar por la forma, tamaño y peso de semejantes figuras, no resulta difícil imaginarlas en brazos de una niña

tebana, la cual asume y anticipa con ella el modelo de maternidad que deberá emular en el futuro⁸⁶.



Figura 12. *Muñeca de pala*, Tebas, Imperio Medio, Dinastías XI-XII (2030-1802 a.C.), madera, arcilla, hilo de lino y pintura, cuerpo. Fuente: Nueva York: Metropolitan Museum of Art, 31.3.35a,b.

Por otro lado, la madera está presente en las articulaciones internas de algunas de las muñecas de trapo, como demuestran los ejemplares hallados en las tumbas infantiles de El-Lahún y Hawara, en la región egipcia de Fayum⁸⁷. En el museo de Flinders Petrie, en Londres, se conservan muñecas de esta clase cuyos brazos han sido articulados a base de pequeños cilindros de leña y rellenos con virutas de madera o fibras de papiro⁸⁸. Datan de la Dinastía XII, aunque se conocen de época romana, como la pieza conservada en el Museo Ashmolean⁸⁹.

Bajo el Imperio romano, Egipto se convirtió en un exportador de ébano –*Diospyros*, procedente a su vez de África tropical a través de Etiopía y Nubia– y de madera de árboles cítricos a las costas del Mediterráneo levantino y septentrional. Los estatutos aprobados en tiempos de Adriano (117-138 d.C.) certifican que la corporación encargada de suministrar marfil, ébano y maderas norteafricanas era la formada por los *negotiatores eborarii et citrarii*⁹⁰. Dicho material se utilizaba para fabricar cofres, muebles de lujo y pequeños objetos encargados por una selecta clientela. Michel Manson no descarta que la madera de Egipto tuviese un papel significativo en la fabricación de muñecas articuladas⁹¹, destinadas a las niñas de la nobleza y de la administración imperial. Es probable que

⁸⁴ Ellen F. Morris, “Paddle Dolls and Performance”, *Journal of the American Research Center in Egypt* 47 (2011), 71-103.

⁸⁵ Eugène Lefébure, “La Menat et le nom de l’eunuque”, *Proceedings of the Society of Biblical Archaeology* 13 (1890), 334-340.

⁸⁶ Gisèle Pierini, “Les jeux de l’enfance en Egypte”, *Jouer dans l’Antiquité...*, 42.

⁸⁷ Fanny Dolansky, “Playing with Gender: Girls, Dolls, and Adult Ideals”, *Classical Antiquity* 31, no. 2 (2012), 266.

⁸⁸ Londres, The Petrie Museum, UC40580, UC30094.

⁸⁹ Oxford, Ashmolean Museum, AN1888.818.

⁹⁰ “Lex collegii eborariorum et citrariariorum...” CIL VI 33885; Jean-Pierre Waltzing, *Étude historique sur les corporations professionnelles chez les Romains...*, tomo 3 (Lovaina: Peeters, 1899), 316-317, n. 1347.

⁹¹ Michel Manson, “Jouets et jeux de l’enfance”, *Jouer dans l’Antiquité...*, 55.

los prototipos tallados en la carne del árbol se asemejasen a los realizados en hueso y marfil, cuyos más famosos exponentes son los ejemplares de Crepereia Triphaena, Cossinia, Grottarossa, Tarragona y Ontur⁹². Asimismo, arqueólogos como Gabriella Bordenache, atestiguan similitudes en el diseño a partir de fragmentos de madera hallados en ciertas tumbas de Roma⁹³.

Los autores antiguos se refieren a estas muñecas como ofrendas en los templos. Por eso, en el siglo I d.C., Persio ironizará, como hará luego Lactancio⁹⁴, al preguntar: “[...] in sancto quid facit aurum [...] nempe hoc quod Veneri donatae a virgine pupae”⁹⁵. En efecto, la joven romana debía entregar su muñeca a Venus, a imagen de la tradición inaugurada por las niñas griegas. En vísperas de su himeneo, la muchacha helena depositaba el juguete ante el altar de Afrodita, suplicándole amor y fertilidad. En cambio, según la costumbre latina, la muñeca podía ser entregada a dioses domésticos como los Penates. Además, la renuncia de la joven romana se producía con la llegada de la pubertad y no en el día previo a las nupcias. De modo análogo, los muchachos ofrecían sus nueces –*nucēs relinquere*– y su *bullā*; las primeras como símbolo de sus juegos callejeros, cuyas reglas explica Ovidio en la *Elegía del Nogal*⁹⁶, y la segunda, como símbolo de reconocimiento del niño por parte del *pater familias*⁹⁷. Salvadas estas diferencias, para griegos y romanos, la muñeca protagonizaba un rito de paso marcando el tránsito a la edad núbil y, con él, la disposición al matrimonio. Tanto es así que, a finales del primer siglo de nuestra era, el físico Rufo de Éfeso recomendaba que las adolescentes sustituyesen sus juguetes por ejercicios gimnásticos y juegos de pelota, largas caminatas, danza y canto coral, con el fin de llegar en buenas condiciones físicas al matrimonio⁹⁸. En la práctica, el ajuar de las muñecas, con sus diminutos espejos, frascos de ungüentos y perfumes, así como su vestimenta en miniatura y la complejidad de los peinados, reflejo de la moda imperante, eran poderosos emisarios del culto al cuerpo exigido a las jóvenes⁹⁹.

Como sucede con las maquetas funerarias de Egipto, no todas las “réplicas guilliverizadas” del mundo adulto grecorromano deben considerarse juguetes infantiles. Las

cocinitas y muebles fundidos en plomo, fabricados en serie por todo el Mediterráneo latino no poseían una función lúdica en el sentido contemporáneo, sino que parecen haber sido miniaturas de la dote y de los bienes familiares de la futura *domina*¹⁰⁰. Sin embargo, ya Platón, en su ciudad ideal, aconseja el juego con “mundos en miniatura” para iniciarse en las tareas y desafíos del mundo adulto:

Sostengo que el hombre que ha de ser bueno en cualquier cosa debe ejercitarla directamente desde la infancia, jugando y actuando seriamente en cada una de las cosas convenientes al asunto. Por ejemplo, el que va a ser un buen labrador o arquitecto: uno debe jugar construyendo alguna de las viviendas que hacen los niños, el otro, por su parte, debe jugar a labrar. El que los cría debe proveer a cada uno de pequeños instrumentos, copias de los verdaderos. En especial, deben aprender todo cuanto sea necesario saber previamente, como, por ejemplo, en el caso del carpintero a medir y calcular y en el del guerrero a montar a caballo, jugando¹⁰¹.

En las ciudades romanas han sido hallados otros modelos de juguetes de madera: el aro –cuya invención Plutarco atribuye al ingeniero pitagórico Arquitas de Tarento¹⁰²; el mismo que, según Aristóteles, habría inventado el sonajero¹⁰³; el yoyó y la peonza o *trochus*, de los cuales nos han llegado algunos prototipos labrados en madera de boj¹⁰⁴ –*Buxus sempervirens*– y cuya función lúdica está acreditada por voces como la del poeta Marcial¹⁰⁵ y la del intérprete de los sueños Artemidoro de Éfeso. Este último asegura que soñar con “correr tras el aro como hacen los niños en sus juegos significa que se afrontarán penalidades de las que el sujeto obtendrá, a cambio, una sobreafluencia de bienes”¹⁰⁶. En la tradición órfica, el aro, de latón o de madera, se incluía entre los juguetes depositados por los Titanes en la cuna de Dionisos-Zagreio¹⁰⁷, para distraerle y despedazarlo por orden de la celosa Hera¹⁰⁸.

¹⁰⁰ Véronique Dasen, “Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Questions méthodologiques”, *Kentron* 34 (2018), 33.

¹⁰¹ Platón, *Leyes* (I, 643b-d); en la traducción de Francisco Lisi, *Platón. Diálogos VIII, Leyes-Libros I-VI* (Madrid: Gredos, 2006), 227-228; Véronique Dasen, “Cherchez l’enfant! La question de l’identité à partir du matériel funéraire”, *L’enfant et la mort dans l’Antiquité (III. Le matériel associé aux tombes d’enfants)*, eds. A. Hermay, C. Dubois (París: Errance, 2012), 9-22.

¹⁰² *Apud*. Plutarco, *Banquete de los siete sabios* (VII 10, 1).

¹⁰³ *Apud*. Aristóteles, *Política* (VIII, 6, 2, 1340b). Según el gramático romano Diogenianos, Arquitas habría sido un carpintero o *tektôn*: *Corpus paroemiographorum graecorum* (I, 213 / *Apud*. Diogenianos II, 98,1); Julio Pólux de Naucratis confirma la existencia de sonajeros de madera trenzada con el nombre de *platonion*, sinónimo de sistro o *krotalon*. *Apud*. *Onomasticon*, IX, 127. Carl A. Huffman, *Archytas of Tarentum, Philosopher and Mathematician King* (Cambridge: Cambridge University Press, 2005), 302-307; Véronique Dasen, “Le hochet d’Archytas: un jouet pour grandir”, *Annales de Bretagne et des Pays de l’Ouest* 124, no.3 (2017), 89-107.

¹⁰⁴ Dijon, Musée Archéologique, 75-2-234; Saintes, Musée Archéologique, 87.82.

¹⁰⁵ Marcial, *Epigrammaton* (XIV).

¹⁰⁶ Artemidoro, *Oneirokritikon* (I, 55).

¹⁰⁷ Francis Legge, *Forerunners and Rivals of Christianity from 330 BC to 330 AD*, vol. 1 (Cambridge University Press, 1915), 125; Radcliffe G. Edmonds III, *Redefining Ancient Orphism: A Study in Greek Religion* (Cambridge University Press, 2013), 182.

¹⁰⁸ Alberto Bernabé, “La toile de Pénélope: a-t-il existé un mythe orphique sur Dionysos et les Titans?”, *Revue de l’histoire des religions* 219, no. 4 (2002), 401-433.

⁹² Alberto Balil, “Muñecas antiguas en España”, *Archivo español de Arqueología* 35 (Madrid, CSIC, 1962), 70-85; Piera Pizzamiglio, “Bambole articolate di età romana: proposta di classificazione”, *Rassegna di studi del civico museo archeologico e del civico gabinetto numismatico di Milano* 71-72 (2003), 83-103.

⁹³ Gabriella Bordenache Battaglia, *Corredi funerari di età imperiale e barbarica nel Museo nazionale romano* (Roma: Quasar, 1983), 124-138; Alessandra Esposito, *Performing the Sacra* (Oxford: Archaeopress, 2019), 43-44.

⁹⁴ *Apud*. Lactancio, *Divinarum institutionum* (II, 4: 10-13).

⁹⁵ Persio, *Sátiras* (II, 68-70); en la versión de Manuel Balasch, *Juvenal. Persio. Sátiras* (Madrid: Gredos, 1991), 524.

⁹⁶ *Apud*. Ovidio, *Nux* (67-86).

⁹⁷ En Roma, el padre de familia daba nombre a su hijo al noveno día de nacer. En este *natalis die*, festejado después cada año, el bebé recibía la *bullā*, pequeña bolsa atada a un cordón, ancestro lejano de la medalla de bautismo, hecha de oro o marfil en el caso de los niños ricos, de bronce o cuero para los demás; Michel Manson, *Jouets de toujours*, 14.

⁹⁸ *Apud*. *Orib. Coll. Med. lib. inc.* (XVIII: 11-15).

⁹⁹ Fanny Dolansky, “Playing with Gender: Girls, Dolls, and Adult Ideals”, 275; Michel Manson, *Les Poupées dans l’Empire romain, le Royaume du Bosphore cimmérien et le Royaume parthe* (París: Ecole Pratique des Hautes Etudes, 1978).

Valga citar aquí la descripción transmitida por Clemente de Alejandría a principios del siglo III:

Los misterios de Dionisos son totalmente inhumanos. Cuando era niño y a su alrededor bailaban en tumultos los Curetes en danza armada, con astucia se introdujeron los Titanes y, tras engañarle con juguetes infantiles, lo descuartizaron, a pesar de ser aún muy pequeño, como afirma el poeta de semejante rito, el tracio Orfeo: ‘una piña, un aro y muñecas articuladas, hermosas manzanas de oro de las Hespérides de armoniosos sonidos’¹⁰⁹. No es inútil mostraros los vanos símbolos de esta iniciación para condenarlos: ¡una vértebra, una pelota y un aro de madera, manzanas, una cuerda, un espejo y un copo de lana!¹¹⁰.

El juego del aro se convirtió después en un atributo ambiguo, relacionado tanto con la gimnasia bélica –pues formó parte de los ejercicios de la palestra– como con los juegos de amor –en bajorrelieves, vasos y camafeos aparece en manos de los erómenes, verbigracia el relato de Eros y Ganimedes–, figurando la amistad erótica entre el hombre maduro y el adolescente de mismo sexo¹¹¹.

4. La síntesis bizantina

De toda la producción mediterránea de juguetes de madera, originaria de la Antigüedad tardía, destacan por su buen estado de conservación las figuras antropomórficas y zoomórficas encontradas por Albert Gayet en Antinoópolis¹¹². La ciudad fue fundada por el emperador Adriano y la conectó con el puerto de Berenice, en el Mar Rojo, gracias a la *via nova hadriana*, construida en 137 d.C. Tantas fueron las familias romanas allí prosperadas que se estableció un gran comercio de muñecas y figuritas de madera¹¹³. Los artesanos de Antinoópolis utilizaban arbustos locales, como el tamarisco –*Tamarix*– y especies arbóreas importadas, algunas de la zona de Alejandría. Es el caso del sicomoro –*Ficus sycomorus*– y del karité o “árbol de la mantequilla” –*Vitellaria paradoxa*–. También se comerciaba con madera de Hispania y de Oriente Medio, con el pino –*Pinus*–, el haya –*Fagus sylvatica*– y el limonero –*Citrus*–, el cedro norteafricano –*Cedrus*– y el boj para el comercio de lujo¹¹⁴.

¹⁰⁹ “Λόγος Προτρεπτικός πρὸς Ἑλληνας Κλήμεντος τοῦ Ἀλεξανδρέως.” Otto Kern, *Orphicorum fragmenta* [= frg. 34] (Berlín: Weidmann, 1922), 111.

¹¹⁰ “Τὰ γὰρ Διονύσου μυστήρια τέλεον ἰ ἀπάνθρωπα: ὄν εισέει παῖδα ὄντα ἐνόπλιω κινήσει περιχορευόντων Κουρήτων, δόλω δὲ ὑποδύντων Τιτάνων, ἀπατήσαντες παιδαριώδεσιν ἀθύρμασιν, οὗτοι δὴ οἱ Τιτᾶνες διέσπασαν, ἔτι νηπίαχον ὄντα, ὡς ὁ τῆς τελετῆς ποιητῆς Ὀρφεύς φησιν ὁ Θράκιος: κῶνος καὶ ρόμβος καὶ παίγνια καμπεσίγνια, μῆλ᾽ αὖτε χρύσεια καλὰ παρ’ Ἑσπερίδων λιγυφάνων. καὶ τῆσδε ἡμῖν τῆς τελετῆς τὰ ἀχρεῖα σύμβολα οὐκ ἀχρεῖον εἰς κατάγνωσιν παραθέσθαι: ἀστράγαλος, σφαῖρα, στρόβιλος, μῆλα, ρόμβος, ἔσοπτρον, πόκος.” Clemente de Alejandría, *Protréptico* (II, 17: 2); William Wilson, *The writings of Clement of Alexandria*, vol. 1 (Edimburgo: Clark, 1884), 29-30.

¹¹¹ París: Musée du Louvre, G175, G81.

¹¹² Albert Gayet, “L’Exploration des nécropoles gréco-byzantines d’Antinoé”, *Annales du Musée Guimet*, 30, 2 (París: Leroux, 1902).

¹¹³ Marie-Hélène Rutschowskaya, “Introduction à l’étude des bois coptes du Musée du Louvre”, *Enchoria. Zeitschrift für Demotistik und Koptologie* 8 (1978), 123-125.

¹¹⁴ Aly Bahgat, “Les forêts en Egypte et leur administration au moyen age”, *Bulletin de l’Institut d’Égypte* 4, no. 1 (1900), 141-158.



Figura 13. Juguete en forma de jinete y dos caballos sobre ruedas, Egipto romano-cristiano (siglo IV). Fuente: Los Angeles, The J. Paul Getty Museum, 82.AI.76.22.

Sólo algunos nombres de carpinteros han sobrevivido en estelas funerarias como las conservadas en el Museo Copto de El Cairo. Entre ellas se menciona a un sacerdote-carpintero cristiano. La inscripción situada en el Apa Apollo Monasterion, en Deir el-Bala’izah, exhorta al peregrino a rezar por el alma de “un escultor de madera llamado José”. Debido a su escasez, la madera debió haber sido reutilizada con frecuencia, especialmente en los objetos dedicados a la infancia. La necrópolis infantil de Antinoópolis, datada entre el siglo IV y VII de nuestra era, ha revelado dos tipos de juguetes de madera muy característicos, tallados en madera de limonero y de tamarisco: jinetes, caballos y otros animales sobre ruedas para los niños, evocando la vida del guerrero (figs. 13-14), y muñecas para introducir a las niñas en el universo de la maternidad (fig. 15)¹¹⁵.



Figura 14. Jinete montado a caballo, pajarillo y caballo con ruedas, Karanis y Oxirrincos, Época Bizantina, (siglos IV-VII). Fuente: El Cairo, Museo Copto, 8894, 8895, 8890.

Las figuras de jinetes dan lugar a dos diseños distintos. En el primero, la figura carece de piernas y está sujeta por espigas entre dos pequeñas placas sugiriendo los dos lados del mismo caballo. Una vez perforadas, en la parte

¹¹⁵ Marie-Hélène Rutschowskaya, *Catalogue des Bois de l’Égypte copte* (París: Louvre, 1986), 90.

inferior de las placas se montan cuatro ruedas fijadas por varillas delgadas. Solo las caras exteriores del animal han sido cuidadosamente alisadas y cubiertas con pintura roja, blanca y negra, colores con los que el artista define la silla, el arnés, la crin y los ojos, como el ejemplar conservado en el J. Paul Getty Museum (fig. 13). De forma similar, las muñecas fueron talladas de una sola pieza y suelen presentarse erguidas sobre un pequeño pedestal, los pies y las piernas velados por una pesada prenda de ángulos romos (fig. 15). Algunas mujeres cruzan las manos sobre la cintura (fig. 15b), otras llevan en brazos a un niño, que aprietan contra su pecho, ya sea en posición frontal o ligeramente torcida (figs 15c-d).

Otros ejemplares de jinetes encontrados en Karanis, Oxyrhynchus y en los niveles medievales de Gerzah, en Fayum, se construyeron con fragmentos recuperados de muebles y utensilios de madera. El jinete de la figura 14, similar al anterior, está provisto de piernas, lo que le permite estar montado sobre una sola placa con la forma del animal. Los jinetes se delinean toscamente mediante una serie de escisiones efectuadas a cuchillo. En este caso, los dos brazos cruzados sobre el pecho parecen llevar las riendas. El rostro ha sido esbozado en dos planos que se encuentran en el eje nasal, mientras un discreto casquete da forma al tocado. La silueta de los caballos está simplificada al extremo, sin pezuñas ni cola, como si de una escultura cubista se tratase. A menudo, poseen una perforación en el morro para atar una cuerda y tirar de ella.

Por otro lado, la presencia de juguetes zoomórficos, como el pajarillo con ruedas y los caballos, ponen de relieve el fuerte vínculo entre el niño y los animales. Estos hacen las veces de compañeros de juegos y constituyen una vía de aprendizaje del mundo adulto, siguiendo con ello la pedagogía de Platón. Desde la Iberia púnica hasta la Siria persa, y desde la Roma germánica hasta Nubia y el Mar Rojo, sus habitantes fabricaron figuritas de animales con arcilla, bronce, madera, ámbar y hueso, para entregarlas a los más pequeños del hogar como un preciado don. Asimismo, la figura del caballo y del jinete-guerrero configuran un imaginario fundamental en la vida cotidiana de la Roma oriental¹¹⁶. El flujo incesante de invasiones godas, la necesidad de proteger las fronteras de los ataques de los sasánidas y otros pueblos persas, así como las tensiones internas entre romanos monofisitas, que controlaban el grano egipcio para el resto de la población romana, y los ejércitos cristiano-imperiales de Constantinopla, apremiaban a que los niños coptos aprendiesen con sus juguetes la importancia de la caballería y el valor del combate, mientras las niñas se preparaban con sus muñecas para convertirse en dignas madres de familia, imitando a Santa María, la Virgen *Odighitria* que, señalando al Hijo de Dios que lleva entre sus brazos, señala también el camino de la Salvación para toda la humanidad.



Figura 15. Conjunto de muñecas descubiertas por Albert Gayet en las tumbas infantiles de Antinoópolis, Período copto-bizantino (395-641). a) Mujer erguida con tocado raso y brazos cruzados, base rota de otra muñeca, madera de limonero; b) Figura con jat o afnet, brazos cruzados, madera de limonero; c) Mujer sujetando en brazos a un niño, madera de tamarisco; d) Maternidad, madera de limonero con rastros de pintura roja en la cabeza del niño. Fuente: París, Musée du Louvre, AF 1178; 1180; 1184; 1183.

El rastro arqueológico de los juguetes de madera desaparece en el Mediterráneo oriental a partir del siglo VII para resurgir entre los siglos XIV y XV en las fuentes históricas de Europa occidental. Sabemos que tras la conquista islámica siguieron confeccionándose pequeñas muñecas de hueso¹¹⁷ y silbatos de cerámica vidriada;

¹¹⁷ Por ejemplo, las muñecas talladas en hueso en Egipto entre los siglos VII y X, periodos tuluní (868-905) y fatimí (909-1171): Londres,

British Museum, 1979,1017.203; Nueva York, Metropolitan Museum of Art, 21.6.107. 'Abd al-Ghanī al-Nabawī Shāl, *Arūsāt al-Mawlid*, (El Cairo: Dār al-Kātib al-'Arabī, 1967).

¹¹⁶ Paul Fouracre, *The New Cambridge Medieval History: c. 500-c. 700* (Cambridge University Press, 2006), 296; Walter E. Kaegi, *Heraclius: Emperor of Byzantium* (Cambridge University Press, 2003), 88-92.

modelos que los artesanos otomanos tomaron de sus antecesores partos, sasánidas y romano-bizantinos. Ejemplo de ello son los juguetes zoomórficos exhumados en el territorio Andaluz, fechados entre los siglos X y XIII¹¹⁸. Sin embargo, un pasaje del *Encomium*, que relata la vida y martirio de santa Ágata, escrito por el patriarca Metodios de Constantinopla (843-847) revela el esfuerzo de muchas niñas y jóvenes cristianas por amamantar a sus retoños en sentido figurado durante sus juegos¹¹⁹. Lo cual hace suponer que algunas de las figuritas talladas en hueso y madera, encontradas en tumbas de jóvenes vírgenes de Egipto y actual Palestina, como en otros territorios bizantinos llegando hasta el período Mameluco, no sólo pudieron ser regalados a las niñas como ídolos de la fertilidad y amuletos –tipo *lunulae*–, sino que tal vez desempeñaron un papel lúdico a la vez que propiciatorio, sin contradicción entre ambas funciones¹²⁰. La palabra griega *νύμφα* o *ninfa* que los romanos cristianos

de Oriente empleaban para referirse a las muñecas infantiles también posee el significado de *novia*. Otros consideran que de ella deriva la palabra latina *nubere*, “la que crece” –Hesiquio de Alejandría definía *νύμφα* como “capullo de rosa”–. Tales acepciones convierten a la muñeca en compañera de la niña en su transición de doncella a mujer:

La presencia de muñecas en los entierros de mujeres jóvenes adquiere un nuevo sentido. Debido a que la muerte antes del matrimonio implica una interrupción del paso de niña virgen a mujer, en el sepelio, la muñeca puede actuar como símbolo sustitutivo, que presenta a la niña fallecida como esposa y futura madre. Las niñas solían ser enterradas con su muñeca favorita, que a veces iba acompañada de pequeños vestidos, así como de muebles y herramientas en miniatura, cual ilusión del destino incumplido como dueña del hogar¹²¹.



Figura 16. a) *Figurita femenina*, Egipto, Período bizantino (siglos V-VI), madera tallada e incidida, bronce; b) Ídem, *figurita femenina con forma de Ank*. Fuente: colección privada, © 2020, Christie's. c) *Tabula con busto femenino*, Antioé, Período bizantino (siglos VII-VIII), lino y lana. Fuente: París, Musée du Louvre, AF 5475. d) *Muñeca*, Dinastía Abasí (siglos VIII-IX), hueso y bitumen. Fuente: Londres, British Museum, OA+.14195.

Varios rasgos formales se repiten en el arte copto-bizantino cuando se trata del cuerpo femenino. Algunas figuritas de madera, semejantes a las encontradas en las excavaciones de Flinders Petrie en Hawara y Lahún,

datadas entre los siglos IV y VII¹²², poseen rasgos anatómicos resueltos del mismo modo que muchas de las muñecas de hueso (fig. 16d). Así, la primera de las dos figuras de madera (fig. 16a-b) luce dos aros de bronce a modo de pendientes y posee un cuerpo esquemático, decorado con círculos concéntricos a la altura de los ojos, la boca, los pechos y el ombligo. Este tipo de incisiones se encuentra en muñecas de hueso egipcias¹²³ y también en algunas de origen parto, como las de las excavaciones de Warka, al sur de Irak¹²⁴ y que reaparecerán en la Córdoba califal¹²⁵. La segunda pieza (fig. 16b), en forma de *anj*, también fue tallada a partir de un solo trozo de madera. El artista añadió ojos

¹¹⁸ Leopoldo Torres Barbás, “Animales de juguete”, *Al-Andalus*, 21 (1956), 373-375; Guillermo Rosselló Bordoy, “De nuevo los animales de juguete y otros aspectos de coroplastia andalusí”, *Actas IV Coloquio Hispano-tunecino, Palma de Mallorca, 1979*, ed. Manuela Marín (Madrid: Instituto Hispanoárabe de Cultura, 1983), 205-209. Purificación Marinetto Sánchez, “Juguetes y silbatos infantiles de época nazarí”, *Miscelánea de Estudios Árabes y Hebraicos*, 46 (1997), 182-205.

¹¹⁹ Elpidio Mioni, “L’Encomio di S. Agata: Di Metodios Patriarca di Constantinopoli”, *Mélanges Paul Peeters II, Analecta Bollandiana*, 68 (1950), 58-93. Dirk Krausmüller, “Divine Sex: Patriarch Methodios’ Concept of Virginity”, *Desire and Denial in Byzantium: Papers from the Thirty-First Spring Symposium of Byzantine Studies, University of Sussex, Brighton, March 1997*, ed. Liz James (Aldershot: Society for the Promotion of Byzantine Studies Publications, Ashgate Variorum, 1999), 62.

¹²⁰ Brigitte Pitarakis, “The material culture...”, 243.

¹²¹ Brigitte Pitarakis, “The material culture...”, 247.

¹²² Flinders Petrie, *Objects of Daily Use* (Londres: British School of Archaeology in Egypt, Bernard Quaritch, 1927), 58-62, pl. LV, nos. 600-602.

¹²³ Chicago: Oriental Institute, E17263.

¹²⁴ Londres: British Museum, 1856,0909.214.

¹²⁵ Córdoba: Museo Arqueológico y Etnológico, CE002757, CE011010.

almendrados y pupilas perforadas, cejas arqueadas, nariz recta, boca rajada, pezones, ombligo y el triángulo púbico. El resto del cuerpo se compone de brazos acortados, que emergen justo debajo de la cabeza, seguido de caderas triangulares. El detalle de los pendientes en la primera figura y la geometría del rostro en la segunda se repiten en muchos fragmentos textiles de misma época, como el ejemplar conservado en el Louvre (fig. 16c), tejido durante la última etapa cristiana de Egipto, antes del Califato fatimí o, tal vez, durante el primer siglo de la expansión islámica. De hecho, rasgos como el tocado de la figura 16b reaparecen en una muñeca de hueso de la Dinastía Abasí (16d), con un añadido extraordinario, pues esta figura conserva una parte de la peluca de bitumen.

Una vida de san Lucas Taumaturgo, que vivió cerca de Corinto entre los siglos IX y X, describe los juegos callejeros y los juguetes que los niños bizantinos construían con sus propias manos. Algunas escenas de juego han sido halladas en pinturas del Gran Palacio de Constantinopla —en cuyos basamentos yacían silbatos zoomórficos de cerámica¹²⁶ y en la iglesia de San Salvador de Cora: palos, pelotas, aros, dados y astrágalos¹²⁷. Por otro lado, dos miniaturas de un manuscrito griego que recoge las *Homilias* de Gregorio Nacianceno representan a tres niños subiéndose a un cedro o ciprés en busca de frutos, columpiándose luego sobre una de sus ramas (fig. 17). Otra página hagiográfica, esta vez de san Nicón el Metanoíta, nacido en Argos a principios del siglo X y que viajó por Creta y las costas del Mediterráneo oriental, cuenta que los niños de aquellas tierras gustaban de jugar con tronquitos, conchas y piedras de río¹²⁸. Sin embargo, el hagiógrafo comenta que, la infancia del santo no transcurrió como la de los demás niños, pues “no tenía la mente de un chiquillo corriente; no quiso juguetes ni recreos deportivos, caballos y otros chismes deseables, tan amados por los jóvenes”¹²⁹.



Figura 17. Niños subidos a un árbol para coger frutos (izq.) y columpiándose en una rama (der.), *Homilias* de san Gregorio Nacianceno, Constantinopla (1101-1200). Fuente: París, Bibliothèque nationale de France, Ms. Grec 550, fos 204r, 251r.

Testimonios intermedios, como el de san Juan Crisóstomo, revelan que, durante la Alta Edad Media, los niños bizantinos, “cuando se les priva de su cesto de juguetes, sonajeros o cualquier otro objeto de sus delicias, sufren y se afligen, se enfadan y pisotean el suelo”¹³⁰. El Patriarca de Constantinopla describe además algunos tipos, existentes en su Antioquía natal:

Los niños pequeños no desean disfrutes valiosos, sino que, generalmente, admiran aquellos carentes de valor. Pues se encantan al ver carros, caballos, aurigas y ruedas, todo ello hecho de arcilla. Si viesan a un rey sentado en un carro de oro y un par de yeguas blancas y gran profusión de ornamentos, ni siquiera se volverían a contemplarlo. Así también, si reciben muñecas hechas del mismo material, las visten como novias, olvidando a las novias reales y hermosas¹³¹.

Las palabras de Juan Crisóstomo deben entenderse en el contexto general de su homilía. Nombra los juguetes infantiles como símbolos de los afectos sensuales que impiden al adulto alimentar su vida espiritual. “Los hombres de nuestro siglo —afirma— no prestan atención cuando oyen hablar de los fines del Cielo. Pues son como niños y se emocionan ante todo lo perecedero hecho de arcilla y madera. Estas cosas son juguetes —prosigue Juan—, mientras que las especies celestiales son fuente de vida verdadera, de gloria y descanso”¹³². Junto con las epístolas de su contemporáneo, el dálmata san Jerónimo¹³³, los escritos de Juan Crisóstomo contribuyen a sentar las bases de la moral cristiana sobre el juego infantil y los discursos pedagógicos de finales de la Edad Media. Ejemplo de ello son los *miracula* y los tratados de educación principesca de comienzos del humanismo en Europa¹³⁴. Algunos de esos juguetes han sido hallados entre los cimientos de edificios palaciegos, en antiguos monasterios y pozos. Tal es el caso de una espada de madera de arce, encontrada en un pozo de Montpellier y fechada en tiempos de Jaime I de Aragón¹³⁵. Se trata de un objeto de extraordinaria factura que recuerda a las espadas de madera para niños de misma época, exhumadas en Pskov, Novgorod, junto a varias peonzas y figuras ecuestres¹³⁶.

¹³⁰ PG, 61: 38; Brigitte Pitarakis, “The Material Culture of Childhood in Byzantium”, *Becoming Byzantine. Children and Childhood in Byzantium*, eds. Arietta Papaconstantinou, Alice-Mary Talbot (Washington: Dumbarton Oaks, Harvard University Press, 2009), 219.

¹³¹ Juan Crisóstomo, *Homilias LXXXI sobre el Evangelio de Juan* (17, 6-13, 3); en la versión de Isabel Garzón Bosque, *Homilias sobre el Evangelio de Juan*, vol. 3 (Madrid: Ciudad Nueva, 2001), 226.

¹³² Juan Crisóstomo, *Homilias LXXXI...*, 226-227.

¹³³ San Jerónimo, *Epístola CVII* (4.1-4.4), en la versión de María Teresa M. G. de Iturrospe, *San Jerónimo. Epistolario* (Madrid: Cátedra, 2009), 133-135; *Epístola CXXVIII* (1.1-1.2), 171-173.

¹³⁴ Didier Lett, *L'enfant des miracles. Enfance et société au Moyen Âge, XIIe-XIIIe s.* (París: Aubier, 1997); Danièle Alexandre-Bidon, Monique Closson, *L'enfant à l'ombre des cathédrales* (Lyon: Presses Universitaires, 1985).

¹³⁵ Laurent Deguara (dir.), *Jacques le conquérant, roi d'Aragon et Montpellier sa ville natale. La vie quotidienne aux XIIIe et XIVe siècles* (Montpellier: Société archéologique, 2008), 123-124.

¹³⁶ Wladimir Vodoff, “Les documents sur écorce de bouleau de Novgorod”, *Journal des Savants*, 4 (1966), 193-233.

¹²⁶ Córdoba: 228-233.

¹²⁷ Córdoba: 234-238.

¹²⁸ Denis F. Sullivan, *The Life of Saint Nikon*, 54-55, = X: 33-34 (Brookline, MA: Hellenic College Press, 1987), 186.

¹²⁹ *The Life of Saint Nikon* (32-33, = 2, 20-22), op. cit., 33.

5. *Ad non conclusionem: supra lignum Crucis...*

Los paisajes descritos por Eilhart von Oberg y Godofredo de Estrasburgo para situar las aventuras del joven Tristán en el país del rey Mark de Cornualles, como las peligrosas calzadas de los trovadores provenzales del siglo XII, lejos de abundar en excesos de fantasía, reflejan la realidad física del Occidente medieval:

Un gran manto de bosques y de landas, matizado de calveros cultivados, más o menos fértiles, tal es el rostro de la Cristiandad, semejante a un negativo del Oriente musulmán [...]. Mientras que en Oriente el bosque es escaso, en Occidente abunda. Allí los árboles significan la civilización, aquí la barbarie. [...] Refugio de los genios paganos, los monjes, santos y misioneros los derriban de modo implacable. Todo el progreso en el Occidente medieval se basa en la lucha y la victoria sobre la maleza [...], sobre el bosque virgen, la “gaste forêt” de Perceval, la *selva oscura* del Dante. [...] El desierto occidental es el bosque. En él se refugian los adeptos voluntarios o involuntarios de la *fuga mundi*: ermitaños, enamorados infelices, caballeros andantes, bandoleros, proscritos¹³⁷.

Por otro lado, los hayedos y robledales septentrionales, así como los bosques de pinos y encinas del Mediterráneo proporcionaban la madera indispensable en una economía por largo tiempo desprovista de piedra, hierro y carbón mineral¹³⁸. Los carpinteros, tablistas y ebanistas de las ciudades no podían desarrollar su producción sin la materia prima de los bosques. Armas, utensilios, estandartes y andamios, vehículos, mobiliario, retablos y tallas devocionales, así como, en ocasiones, miniaturas para entretener a sus pequeños vástagos y vecinos revoltosos, hacen de los artífices de la madera sujetos cruciales en ese afán de prosperidad tanteado por la Cristiandad de los siglos XII y XIII.

El simbolismo de la madera se relacionó enseguida con las leyendas de la *Vera Crux* —como la pintará, dos siglos después, Piero della Francesca en la Basílica de San Francisco de Arezzo—¹³⁹, pero también con José, el carpintero de Nazaret. Rescatado en Occidente por Bernardo de Claraval, Anselmo de Canterbury y Hugo de San Víctor¹⁴⁰, el padre adoptivo de Jesús se convirtió poco a poco en una figura operativa de la historia de la Salvación. Entre las posibles fuentes apócrifas que el mismo San Bernardo pudo manejar para enmendarlas —pues dibujaban a José como un padre envidioso e irascible, ensimismado y desafecto de María y el Niño—, podemos aventurar la *Historia de José el Carpintero*: compilación escrita en griego a partir de varias tradiciones relacionadas con la Sagrada Familia, como el *Protoevangelio de Santiago*, posiblemente compuesta en el

Egipto copto a finales del siglo sexto o principios del séptimo y que ya circulaba en el siglo XII por toda la Cristiandad occidental.

El padre adoptivo de Jesús, viejo y viudo, era “muy instruido en la sabiduría y en el arte de la construcción [...], anciano bendito que practicaba el oficio de carpintero y vivía del trabajo de sus manos según la Ley de Moisés”¹⁴¹. El mismo apócrifo, en sus dos versiones, copta y árabe, instituye por boca de Jesús la festividad de José, convirtiéndolo en modelo a seguir, tanto por sus virtudes domésticas como por su combate espiritual¹⁴². Así lo demuestra, por ejemplo, una ventana del *Triptico de la Anunciación* pintado hacia 1425 por el Taller de Robert Campin. En esta imagen se plasma al barbado artesano junto a su mesa de trabajo, repleta de clavos, lijas e instrumentos de corte¹⁴³. Composición que recuerda la carpintería representada en el manuscrito lombardo *De Sphaera*, iluminado por Cristoforo de Predis en 1450¹⁴⁴. Si durante la Baja Edad Media San Lucas y el apóstol Matías, provisto de un hacha, fueron honrados como santos patronos de los carpinteros¹⁴⁵, el jurista Marcos Antonio de Orellana, a propósito de la fiesta de los Desamparados, comenta que dicho gremio estableció en Valencia la fiesta a San José en 1497¹⁴⁶.

No cabe duda de que el humanismo del siglo XV abrió las puertas a una iconografía josefina más “humanizada”, lo que supone, por ejemplo, un mayor acercamiento a la cotidianidad de su profesión. José es quien enseña al Niño-Dios el arte de transformar la carne del árbol en objetos de provecho, quien le muestra los palimpsestos posibles del árbol: “así es como el Creador del mundo se dejó guiar por el fiel servidor que Él había escogido como padre terrenal”¹⁴⁷. Una miniatura del *Liber de ortu beatæ mariae et infantia salvatoris*, versión del apócrifo de Pseudo-Mateo iluminada en Roma a finales del siglo XIII, representa la escena “Quomodo Joseph precepit ei ut incideret lignum”: el Niño Jesús serrando una tabla bajo la atenta mirada de José¹⁴⁸. Dios se deja enseñar por su criatura, bajo el techo de un taller abierto a todo el pueblo:

La tienda de José debía ser muy visitada por los niños, como lo suelen ser todas las carpinterías. ¿Cómo pensar que le molestaran a quien más tarde diría ‘dejad que los niños se acerquen a mí’? [...] Podemos representárnoslo tomando al Niño en sus brazos, meciéndole con canciones,

¹³⁷ Jacques Le Goff, *La civilisation de l'Occident médiéval* (París: Arthaud, 1964), 169-170. Para la versión española, vid. *La civilización del Occidente medieval*, trad. de Josep de Calassanç Serra Ráfols, Barcelona, Juventud, 1969, -186.

¹³⁸ Jacques Le Goff, “Les documents...”, 170. En la edición española, 186.

¹³⁹ Barbara Baert, *A Heritage of Holy Wood. The Legend of the True Cross in Text and Image* (Leiden/Boston: Brill, 2004), 350-405.

¹⁴⁰ Annik Lavaure, *L'Image de Joseph au Moyen Âge*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2013, 33-38 y 61-69.

¹⁴¹ Historia Josephi Fabri Lignari, II-IX. Jöran Wallin (ed.), *Historia Josephi Fabri Lignarii: Liber apocryphus ex codice manuscripto Regiae Bibliothecae Parisiensis Nunc Primum Arabice Editus, Nec Non Versione Latina...*, Leipzig, Andreas Zeidler, 1722, 12-31.

¹⁴² Historia Josephi Fabri (XXVI), 79-85. Así lo había entendido también Tertuliano en su *Apologeticum* (XLII, 1-3). Miguel Beltrán Lloris, “Artistas y artesanos en la Antigüedad clásica”, *Cuadernos Emeritenses* 8 (1994), 159-213.

¹⁴³ Nueva York: Metropolitan Museum of Art, 56.70a-c.

¹⁴⁴ Módena: Biblioteca Estense, Ms. Lat. 209, f°11r.

¹⁴⁵ Émile Mâle, *Les saints compagnons du Christ* (París: Beauchesne, 1958), 211.

¹⁴⁶ Vicente Salvador Cruilles (marqués de), *Los gremios de Valencia: Memoria sobre su origen, vicisitudes y organización...*, Valencia, Imprenta de la casa de Beneficencia, 1883, p. 67.

¹⁴⁷ Michel Cornudet, *Saint Joseph, patron des charpentiers, menuisiers, ébanistes* (París: Blériot, 1862), 37.

¹⁴⁸ París: Bibliothèque nationale de France, Ms. Latin 2688, f°s 51r-52v.

acunándole para que se duerma, sonriéndole, paseándole, fabricándole graciosos juguetes, jugando él mismo con él como hacen todos los padres, prodigándole sus caricias como actos de adoración y testimonio del más profundo afecto¹⁴⁹.

Un retablo anónimo de principios del XV, dedicado a la Sagrada Familia, muestra a José en el establo de Belén mientras construye un juguete de madera para Jesús, hecho a base de listones cilíndricos y una base cuadrada, rodeados por un séquito de ángeles encargados de las tareas domésticas¹⁵⁰. Algunos artistas quisieron subrayar la naturaleza plenamente humana de Jesús concediéndole diversos juguetes de madera, acaso fabricados o reparados por su padre adoptivo e idénticos a los de cualquier niño medieval¹⁵¹. Un fragmento del retablo mariano pintado por Meister Bertram von Minden hacia 1410 lleva por título *Besuch der Engel bei Maria, die den Rock Christi strickt*, es decir, “visita de los ángeles a María, que teje la túnica de Cristo”¹⁵². A la derecha de la imagen, la Virgen teje una prenda púrpura sin costuras y en la parte izquierda, el Niño yace junto a un trompo de madera y su látigo: está leyendo un libro de partituras –¿los *Salmos* del rey David?–. De pronto, Jesús recibe la visita de dos ángeles que le muestran la Cruz y los instrumentos de su martirio. Una miniatura realizada entre 1460 y 1470 por un anónimo castellano para el *Oficio de Nona de la Beata Virgen* muestra de nuevo a la Madre de Dios tejiendo en el hogar¹⁵³. Esta vez, José lija a cuchilla una mesa alargada y, a sus pies, el Niño juega con la cuerda atada a la pata de un pajarillo; trompos y peonzas de madera ruedan por el suelo. En otras ocasiones, Jesús cabalga un caballito de palo, bien torneado, para enfrentarse, vara en ristre, a la Serpiente del Génesis¹⁵⁴. El Bosco prefiere pintarlo en su entera desnudez, empujando un andador y un molinillo de dos aspas (fig. 18). La imagen fue realizada en el reverso de un *Camino de la Cruz*, estableciendo un paralelismo entre el esfuerzo del Niño por caminar erguido, apoyado en su cochecito de madera y el doloroso camino hasta el monte Gólgota con el madero de la Cruz. Quién sabe si el pintor flamenco quiso trazar una segunda analogía entre la lanza de Longino y el palo de juguete.



Figura 18. Hieronymus Bosch, *Jesús aprendiendo a caminar* (verso) y *Camino de la Cruz hacia el monte Calvario* (recto), c. 1490-1510. Fuente: Viena, Gemäldegalerie, Kunsthistorisches Museum Wien, 6429.

De todos los juguetes citados, cuya existencia queda igualmente refrendada por la literatura profana y la iconografía, sólo las peonzas y trompos proceden de artesanos especializados, pues necesitaban de un torno para ser fabricadas. Lo mismo ocurre, por ejemplo, con ciertas piezas del juego de ajedrez, como la torre y el alfil¹⁵⁵. A principios del siglo XIII, se perfeccionó el torno a pedal, impulsado con los pies por el mismo artesano y por el propio movimiento de vaivén, liberando las manos para un mejor manejo de las herramientas¹⁵⁶. Figuritas religiosas y juguetes, hasta ahora tallados a cuchillo y vendidos en los caminos de peregrinación por los merceros, pudieron producirse en cantidades mayores y a precios más asequibles. Los torneros recurrieron a la madera de roble, al tejo, al abedul, al pino y a diversos árboles frutales para dar forma a caballos sobre ruedas, figuras y zapatos de muñecas, barcos, arcos y espadas, peonzas, carritos y trineos y molinillos de viento (fig. 19a). No olvidemos el citado caballo de palo, convertido en uno de los juguetes más populares y que, por la abundancia de referencias iconográficas, nos da pistas sobre su factura y posible clientela. Como imagen, es símbolo de transición entre la *infantia* y la *pueritia* (fig. 19b). Como objeto, aunque no se ha conservado ninguno de época, refleja la evolución técnica del momento. Pero, sobre todo, es un recipiente de asombro, un vaso mitopoiético que la mayoría de los niños saben “poner en marcha”, deslumbrados por el recuerdo de los caballos de sus padres y familiares, por las historias de torneos, gestas de caballería y viajes a Oriente.

¹⁴⁹ Michel Gasnier, *Los silencios de San José*, trad. Joaquín Esteban Perruca, Madrid, Palabra, 2002, 155, 168. Quizá por este motivo, en Nápoles y Toscana a partir del siglo XIX, la fiesta tradicional de San José –celebrada el 19 de marzo– daba lugar a que padres y madres regalasen juguetes a sus hijos. “[I]l giorno di S. Giuseppe [...] praticamente era la fiera del giocattolo. Tutti i bambini di Napoli sfilavano, con gli occhi accesi, davanti a questa esposizione, per scegliere il giocattolo più desiderato, più atteso.” Pia Tortora de Falco, *Napoli, una città... un mondo*, Nápoles, Araldo del Sud, 1971, p. 96.

¹⁵⁰ Berlín: Preußischer Kulturbesitz, Gemäldegalerie der Staatlichen Museen zu Berlin, 2116.

¹⁵¹ Danièle Alexandre-Bidon, Didier Lett, *Les Enfants au Moyen Âge, I^{er}-XI^e siècles* (Paris: Hachette, 1997), 114.

¹⁵² Hamburgo: Hamburger Kunsthalle, XKH145294.

¹⁵³ Londres: British Library, Ms. Add. 18193, f^o 48v.

¹⁵⁴ Stuttgart: Württembergische Landesbibliothek, Cod. theol. 4^o136, f^o 19r.

¹⁵⁵ Luc Bourgeois, “Du char de guerre à la tour: le destin d’une figure du jeu d’échecs en Occident”, *Kentron Revue pluridisciplinaire du monde Antique* 34 (2018), 109-126.

¹⁵⁶ Maurice Daumas (ed.), *Histoire Générale des techniques* (t. 1: *Les origines de la civilisation technique*), Paris, Presses Universitaires de France, 1962, p. 359; ibid. (t. 2: *Les premières étapes du machinisme*), 1965, 269.



Figura 19. a) *Cupido-niño a horcajadas sobre un dragón sosteniendo un molinillo de cuatro aspas*, misericordia de la sillería de coro de Notre-Dame de Saint-Bertrand-de-Comminges, Alto Garona (1525-1535). Fuente: © 2015, Oriol Vaz. b) *Erote montado en un caballito de palo cuya rienda sujeta con la mano izquierda, mientras con la diestra agarra el cuello de un ave lacustre*, Abadía benedictina de San Dionisio y Santa Juliana, Schäfflarn, Baviera (1567). Fuente: ©Warburg Institute, Londres, WI-ID 46543.

En lo que a la técnica se refiere, comenzaba así una nueva senda para los juguetes de madera, cuya industria destacaría gracias a la incorporación de la correa de transmisión, que producía una rotación continua del torno. A ello se sumaría, a principios del siglo XVI, el sistema de vástago y biela, que producía un giro constante gracias al volante de inercia, evitando así los puntos muertos. Prueba de que se había alcanzado un refinamiento mayor en la producción de objetos y figuras de madera son los muñecos anatómicos que algunos artistas solían utilizar para estudiar las posiciones del cuerpo humano. Verbigracia de la muñeca atribuida al taller de Dürero, que perteneció probablemente a un gabinete de maravillas (fig. 20a). Fue montada a partir de cincuenta piezas, todas talladas en madera de boj. Un modelo masculino dotado de catorce puntos de rotación o articulación se conserva hoy en día en el Museo de Artes y Oficios de Hamburgo (fig. 20b)¹⁵⁷. Desde la fabricación de muñecas antiguas de hueso o marfil, cuyo prototipo más citado es el de Crepereia Tryphaena en Roma¹⁵⁸, no habían vuelto a producirse ejemplares de tal perfección técnica.

Durante los siglos del humanismo renaciente, y dejando de lado los casi cien juegos y juguetes pintados por Pieter Bruegel en *Die Kinderspiele* (c. 1560)¹⁵⁹, cuadro adquirido en 1594 por el archiduque Ernesto de Austria, la iconografía francesa también deja clara la preeminencia del torneado de madera en lo relativo a los objetos lúdicos de la infancia. Un *horarium* impreso en 1525 por Thielman Kerver –librero alemán que fundó en 1497 su propia imprenta en París, conocida como la Insignia del Unicornio¹⁶⁰–, plasma varios de esos palimpsestos del árbol: boliches, caballitos y molinillos de palo, frutos secos de gran tamaño o pelotas vaciadas y dotadas de un eje con hélices en su extremo, que giran gracias

a una cuerda (fig. 21). Su delicada factura nos hace pensar en artefactos fabricados por torneros especializados, como el que hallamos representado en la serie de aguafuertes de Nicolás Larmessin, titulada *Costumes grotesques* (fig. 22). Entre todos los objetos de madera transportados por el *tourneur*, pelotas, bolos y boliches penden del cinto y de su pectoral. Por otro lado, el emblema de Kerver alegoriza el mes de enero y los juguetes funcionan aquí como atributos de la infancia. A los seis años de edad, la vida es frágil, a semejanza del pájaro atado a la cuerda, y también puede ser fugaz como el movimiento de las aspas del molinillo de juguete, que evocan el capricho de los vientos y del destino. La estampa, inscrita en la emblemática de las Edades y los meses de año¹⁶¹, se acompaña de cuatro versos:

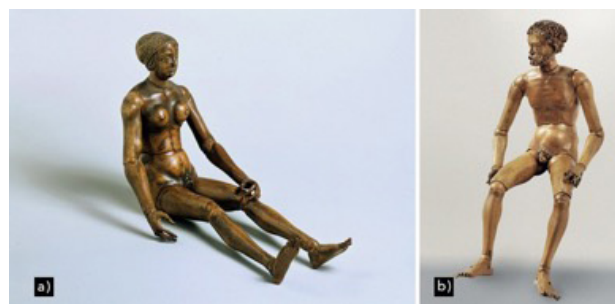


Figura 20. a) *Gliederpuppe o maniquí de artista para studiolo o Wunderkammern, articulado a base de cordones de tripa elásticos* (c. 1525), boj. Fuente: Berlín, Skulpturensammlung und Museum für Byzantinische Kunst, 2167. b) *Gliedermann o maniquí masculino basado en las proporciones anatómicas de Albrecht Dürer*, Passau (c. 1525), boj. Fuente: Hamburgo, Museum für Kunst und Gewerbe, 1960.58.

Los primeros seis lapsos del Hombre en este mundo, los comparamos con enero, mes de abrigoñes, ni fuerza o virtud concurren en curso tan moribundo, como acontece con los chiquillos de seis años¹⁶².

¹⁵⁷ Markus Rath, “Gliederpuppen nördlich der Alpen”, en: *Die Gliederpuppe: Kult, Kunst, Konzept*, (Berlín/Boston: De Gruyter, 2018), 325-408.

¹⁵⁸ Paul Barolsky, Eve D’Ambra, “Pygmalion’s Doll”, *Arion: A Journal of Humanities and the Classics* 17, no. 1 (2009), 19-24. Cf. Fanny Dolansky, “Playing with Gender: Girls, Dolls, and Adult Ideals in the Roman World”, *Classical Antiquity* 31, no. 2 (2012), 256-292. Eve D’Ambra, “Beauty and the Roman female portrait”, en: Jaś Elsner, Michel Meyer (eds.), *Art and Rhetoric in Roman Culture* (Cambridge: Cambridge University Press, 2014), 175-180.

¹⁵⁹ Viena: Kunsthistorisches Museum, GG_1017.

¹⁶⁰ Jean-Charles Brunet, *Manuel du libraire et de l’amateur de livres...*, (Bruselas: Société belge de Librairie, Hauman, 1839), 584.

¹⁶¹ Oriol Vaz-Romero Trueba, “Juegos infantiles en los ciclos de las Edades de la vida. Una conquista de la pintura europea entre los siglos XIV y XVII”, *Locus Amoenus* 18 (2020), 75-98.

¹⁶² “Les six premiers ans que vit l’Homme au monde, / Nous comparons à Janvier droitement, / Car, en ce mois, vertu ne force habonde, / Nempus que quant six ans ha un enfant.” La traducción es nuestra.



Figura 21. Anónimo francés, “Januarius”, *Ces presentes Heures a l'usage de Paris toutes au long sans rien requerir*, París, Thielman Kerver, 1525. Fuente: Bibliothèque nationale de France, Arsenal, 4-T-943, fº A2v.



Figura 22. Nicolás de Larmessin II, “Habit de Tourneur”, en: *Costumes grotesques et des métiers*, París, siglo XVII. Fuente: Bibliothèque nationale de France, OA-60-PET FOL, fº 56.

Lo expuesto hasta la fecha, si bien no agota la cuestión, certifica la relación milenaria entre el hombre y el árbol, que hace de ambos seres un punto de encuentro en el juego y en las *imagenes mirabiles* de cada niño, de cada artesano, de cada civilización. Por otro lado, la historia de la Vera Cruz, inspirada en la *Leyenda Áurea* de Santiago de la Vorágine, otorga a la “carne del árbol” y sus palimpsestos un significado redentor, así como el taller de carpintería de José se convierte en un modelo de humildad y santificación mediante el trabajo manual y su cariñosa, aunque tardía, entrega a los cuidados del Niño-Dios. Más adelante, la literatura profana, con las *Noches* de Straparola y la muñeca mágica Pavaola, seguida por la estatua animada en *Le Prince Lutin* de Madame d’Aulnoy (1697)¹⁶³, así como algunos de los juguetes animados en los cuentos de Hoffmann, Andersen, Carroll y Collodi –cuyo Pinocho encarna la conjunción del animismo pagano con la moral cristiana–, demuestran que la muñeca-marioneta, por lo general tallada o torneada en madera, agazapada simbólicamente en un segundo plano del mito de Pígalión, toma la delantera en aquellos relatos en los que el niño se convierte a la vez en protagonista y destinatario. De tales raíces beberán, además, los artistas de las Vanguardias del siglo XX, cuyos juguetes de madera convertirán el baúl de las artes populares en un flamante altar y harán de su polvoroso desván la secreta habitación de juegos del Arte Moderno. Pero estos son brotes nuevos que nos invitan a ser rastreados en bosques sucesivos.

6. Fuentes y referencias bibliográficas

6.1. Fuentes primarias

- Agamben, Giorgio. *Infancia e storia: distruzione dell'esperienza e origine della storia*. Turín: Einaudi, 2001.
- Arendt, Hannah. *The Human Condition*. Chicago: The University of Chicago Press, 1958.
- Aristófanes. *Las Nubes*. Madrid: Alianza, 2004.
- Bartram, Nikolai, Ovchinnikova, I. E. *Muzei Igrushki*. Leningrado: Academia, 1928.
- Bloch, Ernst. *Das Prinzip Hoffnung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1959.
- Breton, André. *Œuvres Complètes*. París, Gallimard, 1999.
- Caillois, Roger. *Le jeu et les hommes*. París, Gallimard, 1967.
- Clemente de Alejandría. *The writings of Clement of Alexandria*. Edimburgo: Clark, 1884.
- Chateaubriand, René (de). *Mémoires d'Outre-tombe*. Leipzig: Brockhaus & Avenarius, 1849.
- Eliot, Thomas Stearns. *Selected Essays*. Londres: Faber & Faber, 1951.
- Homero. *Iliada*. Zamora: Lucina, 1995.
- Horacio. *Sátiras*. Madrid: Alianza, 2001.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*. Londres: Routledge & K. Paul, 1949.
- Jerónimo (san). *Epistolario*. Madrid: Cátedra, 2009.
- Juan Crisóstomo (san). *Homilias sobre el Evangelio de Juan*. Madrid: Ciudad Nueva, 2001.
- Malraux, André. *Les Voix du silence*. París: Gallimard, 1951.
- Malraux, André. *Le Miroir des limbes*. París: Gallimard, 1976.
- Malraux, André. *Oeuvres complètes*. París: Gallimard, 2004.
- Ors, Eugeni (d’). *La Civilización en la historia*. Madrid: Ediciones Españolas, 1943.
- Persio/Juvenal, *Sátiras*. Madrid: Gredos, 1991.
- Platón, *Leyes/Diálogos VIII*. Madrid: Gredos, 2006.
- Plutarco. *Lives of the Noble Grecians and Romans*. Londres: Nutt, 1895.

¹⁶³ Aurélia Gaillard, *Le corps des statues: le vivant et son simulacre à l'âge classique (de Descartes à Diderot)*, París, Champion, 2003, 126, 197-239 y, en especial, 229.

Schiller, Friedrich. *Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen/Die Horen*. Tübingen: Gottaischen, 1795.
 Vasari, Giorgio. *Las Vidas*. Madrid: Cátedra, 2005.
 Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus Logico-Philosophicus*. Mineola, NY: Dover, 1999.

6.2. Referencias bibliográficas

- Abella, Ignacio. *La magia de los árboles*. Barcelona: RBA, 1996.
 Abellá, Ignacio. *El hombre y la madera*. Barcelona: RBA, 2003.
 Alexandre-Bidon, Danièle; Closson, Monique. *L'Enfant à l'ombre des cathedrales*. Lyon: Presses Universitaires, 1985.
 Alexandre-Bidon, Danièle; Lett, Didier. *Les Enfants au Moyen Âge, I^{er}-XV^e siècles*. Paris: Hachette, 1997.
 Ambra, Eve (d^r). "Beauty and the Roman female portrait" (175-180). *Art and Rhetoric in Roman Culture*, eds. Jaś Elsner, Michel Meyer. Cambridge: Cambridge University Press, 2014.
 Ariès, Philippe. *L'Enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*. Paris: Plon, 1960.
 Bachelard, Gaston. *La Poétique de l'Espace*. Paris: Presses Universitaires de France, 1984.
 Baert, Barbara. *A Heritage of Holy Wood. The Legend of the True Cross in Text and Image*. Leiden-Boston: Brill, 2004.
 Balil, Alberto. "Muñecas antiguas en España". *Archivo español de Arqueología* 35 (1962): 70-85.
 Barolsky, Paul. D'Ambra, Eve. "Pygmalion's Doll". *Arion: A Journal of Humanities and the Classics* 17, no. 1 (2009): 19-24.
 Bernabé, Alberto. "La toile de Pénélope: a-t-il existé un mythe orphique sur Dionysos et les Titans?". *Revue de l'histoire des religions* 219, no. 4 (2002): 401-433.
 Bobrinsky, Boris. *Le Mystère de la Trinité*. Paris: Cerf, 2003.
 Bordenache Battaglia, Gabriella. *Corredi funerari di età imperiale e barbarica nel Museo nazionale romano*. Roma: Quasar, 1983.
 Bourgeois, Luc. "Du char de guerre à la tour: le destin d'une figure du jeu d'échecs en Occident", *Kentron, Revue pluridisciplinaire du monde Antique* 34 (2018), 109-126.
 Brandi, Felipe. "Georges Duby: Penser l'Histoire. La construction d'un modèle d'histoire sociale (France, 1950-1980)". Tesis doctoral. Paris: École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2017.
 Bromberg, Eric. *The Hopi Approach to the Art of Kachina Doll Carving*. West Chester: Schiffer, 1986.
 Cornudet, Michel. *Saint Joseph, patron des charpentiers, menuisiers, ébanistes*. Paris: Blériot, 1862.
 Corredor-Matheos, José. *El Juguete en España*. Madrid: Espasa-Calpe, 1999.
 Cruilles, Vicente Salvador (marqués de). *Los gremios de Valencia: Memoria sobre su origen, vicisitudes y organización*. Valencia: Imprenta de la casa de Beneficencia, 1883.
 Cuzin, Jean-Pierre, Dupuy, Marie-Anne (coords.). *Copier, créer. De Turner à Picasso*. Paris: Réunion des Musées Nationaux, 1993.
 Dasen, Véronique. "Cherchez l'enfant! La question de l'identité à partir du matériel funéraire". *L'enfant et la mort dans l'Antiquité (III. Le matériel associé aux tombes d'enfants)*, 9-22. Paris: Errance, 2012.
 Dasen, Véronique. "Le hochet d'Archytas: un jouet pour grandir". *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest* 124, no. 3 (2017): 89-107.
 Dasen, Véronique. "Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain". *Kentron* 34 (2018): 23-50.
 Dumas, Maurice (ed.). *Histoire Générale des techniques*. Paris: Presses Universitaires de France, 1962 (t. 1), 1965 (t. 2).
 Deguara Laurent (dir.). *Jacques le conquérant, roi d'Aragon et Montpellier sa ville natale. La vie quotidienne aux XIII^e et XIV^e siècles*. Montpellier: Société archéologique, 2008.
 Deonna, Waldemar. *Dédale ou, La statue de la Grèce archaïque*. Paris: De Bocard, 1930.
 Deubner, Ludwig. "Spiele und Spielzeug der Griechen". *Antike* 6 (1930): 162-167.
 Dolansky, Fanny. "Playing with Gender: Girls, Dolls, and Adult Ideals". *Classical Antiquity* 31, no. 2 (2012), 256-292.
 Duflo, Colas. *Le Jeu de Pascal a Schiller*. Paris: Presses Universitaires de France, 1997.
 Dulguerova, Elitza. "Potentialité du jouet dans la pensée de Nikolaï Bartram", *Strenae* 17 (2021), consultado el 11 de agosto de 2021. <http://journals.openedition.org/strenae/6183>, DOI: <https://doi.org/10.4000/strenae.6183>.
 Durand, Gilbert. *De la mitocrítica al mitoanálisis: figuras y aspectos de la obra*. Barcelona: Anthropos, 1993.
 Edmonds III, Radcliffe G. *Redefining Ancient Orphism: A Study in Greek Religion*. Cambridge University Press, 2013.
 Eliade, Mircea. *Traité d'histoire des religions*. Paris: Payot, 1975.
 Esposito, Alessandra. *Performing the Sacra*. Oxford: Archaeopress, 2019.
 Fouracre, Paul. *The New Cambridge Medieval History: c. 500-c. 700*. Cambridge University Press, 2006.
 Gaillard, Aurélia. *Le corps des statues: le vivant et son simulacre à l'âge classique (de Descartes à Diderot)*. Paris: Honoré Champion, 2003.
 Gasnier, Michel. *Los silencios de San José*. Madrid: Palabra, 2002.
 Gayet, Albert. "L'Exploration des nécropoles gréco-byzantines d'Antinoé". *Annales du Musée Guimet* 30, no. 2 (1902): 1-50.
 Gibson, James J. "The Theory of affordances". En *Perceiving, Acting, and Knowing: Toward an Ecological Psychology*, 67-82. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1977.
 Glenn, Edna (ed.). *Hopi Nation: Essays on Indigenous Art, Culture, History, and Law*. Lincoln: University of Nebraska-Lincoln, 2008.
 Gombrich, Ernst Hans. *Meditations on a Hobby Horse and other Essays on the Theory of Art*. Londres: Phaidon, 1985.
 Hamilton, Richard. *Choes and Anthesteria: Athenian Iconography and Ritual*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1992.
 Hoorn, Gerard (van). *Choes and Anthesteria*. Leiden: Brill, 1951.
 Idel, Moshe. *El Golem*. Madrid: Siruela, 2008.
 Jolivet, Régis. *Las doctrinas existencialistas, desde Kierkegaard a J.-P. Sartre*. Madrid: Gredos, 1970.
 Klein, Anita E. *Child Life in Greek Art*. Nueva York: Columbia University Press, 1932.

- Krausmüller, Dirk. "Divine Sex: Patriarch Methodios' Concept of Virginity". *Desire and Denial in Byzantium: Papers from the Thirty-First Spring Symposium of Byzantine Studies, University of Sussex, Brighton, March 1997*, 57-65. Aldershot: Society for the Promotion of Byzantine Studies Publications, Ashgate Variorum, 1999.
- Lavaure, Annik. *L'Image de Joseph au Moyen Âge*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2013.
- Le Goff, Jacques. *La civilisation de l'Occident médiéval*. Paris: Arthaud, 1964.
- Lefébure, Eugène. "La Menat et le nom de l'eunuque". *Proceedings of the Society of Biblical Archaeology* 13 (1890), 334-340.
- Lett, Didier. *L'enfant des miracles. Enfance et société au Moyen Âge, XIIIe-XIIIe s.* Paris: Aubier, 1997.
- Mâle, Émile. *Les saints compagnons du Christ*. Paris: Beauchesne, 1958.
- Manson, Michel. *Les Poupées dans l'Empire romain, le Royaume du Bosphore cimmérien et le Royaume parthe*. Paris: Ecole Pratique des Hautes Études, 1978.
- Manson, Michel. "La poupée, objet de recherches pluridisciplinaires". *Histoire de l'Éducation* 18 (1983): 1-27.
- Manson, Michel. *Jouets de toujours, de l'Antiquité à la Révolution*. Paris: Fayard, 2001.
- Marineto Sánchez, Purificación. "Juguetes y silbatos infantiles de época nazari". *Miscelánea de Estudios Árabes y Hebraicos* 46 (1997): 182-205.
- May, Roland (coord.). *Jouer dans l'Antiquité*. Marsella: Musées de Marseille, Réunion des Musées Nationaux, 1992.
- Miller, Sandra. *Constantin Brancusi. A Survey of his Work*. Oxford: Clarendon Press, 1995.
- Morris, Ellen F. "Paddle Dolls and Performance". *Journal of the American Research Center in Egypt* 47 (2011): 71-103.
- Muchembled, Robert. *Culture populaire et culture des élites dans la France moderne, XV^e–XVIII^e siècles*. Paris: Flammarion, 1978.
- Neils, Jenifer, Oakley, John H. *Coming of Age in Ancient Greece. Images of Childhood from the Classical Past*. New Haven, Londres: Yale University Press, 2003.
- Petrie, Flinders. *Objects of Daily Use*. Londres: British School of Archaeology in Egypt, Bernard Quaritch, 1927.
- Petrosino, Silvano. *Lo stupore*. Novara: Interlinea, 1997.
- Pitarakis, Brigitte. "The Material Culture of Childhood in Byzantium". *Becoming Byzantine. Children and Childhood in Byzantium*, 167-252. Washington: Dumbarton Oaks, Harvard University Press, 2009.
- Pizzamiglio, Piera. "Bambole articolate di età romana: proposta di classificazione". *Rassegna di studi del civico museo archeologico e del civico gabinetto numismatico di Milano* 71-72 (2003): 83-103.
- Provoyeur, Pierre (coord.). *Marc Chagall: Œuvres sur papier*. Paris: Pompidou-Musée d'Art moderne, 1984.
- Rath, Markus. *Die Gliederpuppe: Kult, Kunst, Konzept*. Berlín, Boston: De Gruyter, 2018.
- Rosselló Bordoy, Guillermo. "De nuevo los animales de juguete y otros aspectos de coroplastia andalusi". *Actas IV Coloquio Hispano-tunecino, Palma de Mallorca, 1979*, 205-209. Madrid: Instituto Hispanoárabe de Cultura, 1983.
- Rubin, William. *'Primitivism' in 20th Century Art*. Nueva York: MoMA, 1994.
- Rutschowskaya, Marie-Hélène. "Introduction à l'étude des bois coptes du Musée du Louvre", *Enchoria. Zeitschrift für Demotistik und Koptologie* 8 (1978): 123-125.
- Rutschowskaya, Marie-Hélène. *Catalogue des Bois de l'Égypte copte*. Paris: Louvre, 1986.
- Scapini, Marianna. "The winged figure in the 'Villa dei Misteri' fresco and the spinning top in ancient rituals", *Mythos, Rivista di Storia delle religioni* 10 (2016), 193-213. Consultado el 22 de agosto de 2021. <https://doi.org/10.4000/mythos.509>.
- Scholem, Gershom. *La Cábala y su simbolismo*. Madrid: Siglo XXI, 1978.
- Selva Aguilar, David. "El asombro como arché en el corazón iluminado de la psicología, el cine y la vida". *Wimb Iu* 12, no. 2 (2017), 67-75.
- Spies, Werner. *Picasso: Das plastische Werk*. Stuttgart: Hatje, 1983.
- Spies, Werner, Dupuis-Labbe, Dominique (coords.). *Picasso sculpteur*. Paris: Pompidou, 2000.
- Stead, Miriam. *Egyptian Life*. Londres: British Museum, 1986.
- Sullivan, Denis F. *The Life of Saint Nikon*. Brookline, MA: Hellenic College Press, 1987.
- Torres Barbás, Leopoldo. "Animales de juguete". *Al-Andalus*, 21 (1956), 373-375.
- Varela, Javier. *Eugenio d'Ors 1881-1954*. Barcelona: RBA, 2017.
- Vaz-Romero Trueba, Oriol. *Caminos del Pintor*. Barcelona: CEEPA, 2010.
- Vaz-Romero Trueba, Oriol. "Jouer la création, jouer pour combattre". *Strenæ* 17 (2021), consultado el 10 de agosto de 2021. <http://journals.openedition.org/strenae/6199>; DOI: <https://doi.org/10.4000/strenae.6199>.
- Vaz-Romero Trueba, Oriol. "Juegos infantiles en los ciclos de las Edades de la vida. Una conquista de la pintura europea entre los siglos XIV y XVII". *Locus Amoenus* 18 (2020), 75-98.
- Vodoff, Wladimir. "Les documents sur écorce de bouleau de Novgorod". *Journal des Savants* 4 (1966): 193-233.
- Waltzing, Jean-Pierre. *Étude historique sur les corporations professionnelles chez les Romains*. Lovaina: Peeters, 1899.
- Winlock, Herbert E. *Excavations at Deir el Bahri, 1911-1931*. Nueva York: Macmillan, 1942.