



Julián Bastinos

Juegos infantiles
recreos útiles para la infancia y la juventud

Índice

Juegos infantiles

[Prólogo]

Juegos gimnásticos

1.- El traga bolas

2.- Pequeño bombardeo

3.- Blanco y negro

4.- Rompe-cacharros

5.- La pelota al cielo

6.- Pelota en frontón

7.- Pelota en festón

8.- El recuento

9.- Las figuras de cera

10.- El lawn tennis

11.- El sapo voraz

12.- Croquet

13.- La cuerda

13.- Sortija

14.- Carreras de caballos

- 15.- El aro
- 16.- Monocicleta
- 17.- El disco
- 18.- Billas
- 19.- Balas
- 20.- Los nueve agujeros
- 21.- Balas en laberinto
- 22.- Peonzas
- 23.- Las cometas
- 24.- El pez
- 25.- Las cuatro esquinas

Apéndice

Gimnasia

Juegos de combinación

Juegos combinados

- 1.- Los soldaditos
- 2.- Revista
- 3.- Batalla campal
- 4.- Asalto de una ciudad
- 5.- Defensa de un reducto
- 6.- Marina de guerra y mercante
- 7.- Cruceros sencillos
- 8.- Correr el temporal
- 9.- Loterías de beneficencia
- 10.- Los decoradores
- 11.- Jardineros y herboristas
- 12.- Colecciones de historia natural
- 13.- Herbarios
- 14.- Herbarios engaña ojos
- 15.- Acuarios
- 16.- Colecciones de sellos
- 17.- Papel recortado
- 18.- La pesca
- 19.- Pesca de insectos acuáticos
- 20.- Caza
- 21.- Jaulas
- 22.- Palacio encantado
- 23.- Una orquesta
- 24.- El cortejo histórico
- 25.- Representaciones teatrales
- 26.- Modelaje
- 27.- Carpintería

Apéndice a la sección de juegos combinados

Discurso para inaugurar una lotería de Beneficencia

Otro discurso para análoga festividad

Teatro infantil

Juegos infantiles

[Prólogo]

El secreto de las diversiones de la infancia y la juventud consiste en lograr que sean útiles y agradables, escondiendo la aplicación educativo-instructiva dentro el envoltorio seductor de un pasatiempo ligero y bullicioso.

Así pues, conviene preparar con la mayor discreción lo que a primera vista parece resultado de frívolos proyectos: hay que pensar en los peligros, en los inconvenientes que presenta el juego en todas las edades, para que no solamente pueda ser inocente y grato sino que guarde con égida invisible a los alborotados jóvenes cuya vida es tan preciosa como frágil, sacrificando siempre a esa primordial preocupación todo resultado educativo de dudosa realización o de peligrosa naturaleza.

Debemos despojar de espinas tales rosas para que pueda aspirarse su fragancia sin peligro alguno. Esto no es fácil, -2- porque el juego, síntesis de movimiento apasionado, se aviene mal con la rigidez más o menos académica de un Tratado especial, por muy tolerante y paternal que sea; hemos meditado no poco sobre esos escollos antes de decidírnos a emprender nuestro humilde trabajo, y al refundirlo una y otra vez, comprendimos más cuán difícil es reunir bajo un exterior agradable la mayor suma de previsiones; lejos está de nuestro ánimo el convencimiento de haber logrado en esta obra la realización del ardiente deseo de ser útiles a la infancia y a la juventud, por las que tanto cariño sentimos; ella probará no obstante nuestra buena voluntad, indicando al mismo tiempo, con las dificultades en que hemos tropezado, la necesidad de ser muy prudentes en la elección de según la edad, sitio y temperamentos; y más que todo en no involucrar estos términos esenciales que resumen según nuestro concepto el código de los juegos en todas las edades.

En toda diversión juvenil debe atenderse a la Higiene en primer lugar, a la Educación en segundo, y en último término, a la Instrucción.

Cambiar esas etapas progresivas equivaldría a pretender la recolección del fruto antes de plantar el árbol.

Los juegos gimnásticos o de acción combinada, pueden verificarse al aire libre cuando la temperatura sea templada y la atmósfera se presente serena; algunos de ellos sin embargo deberían efectuarse a puerta cerrada, porque son consecuencia de otros relativamente violentos y agitados. En verano, las horas más propicias para el juego son la que preceden a la puesta del sol: en las restantes horas deben evitarse las diversiones a plena luz por ser muy peligrosas.

En invierno, cuando no sople aire frío, no presenta inconveniente el juego aprovechando los rayos del astro bienhechor: pero en todo caso es preferible entregarse a moderadas diversiones escogiendo sitios abrigados; el ejercicio promueve copiosa transpiración y como los jóvenes campeones del juego no reparan en corrientes de aire frío, éste se introduce en su tierno cuerpo, y en la economía bruscamente atacada pueden originarse grandes desórdenes, cuyas consecuencias hay que evitar.

La duración del juego, sea el que sea, no debe exceder de una hora; el traje ha de ser ancho, de abrigo por dentro y ligero por fuera; el cinturón o faja es indispensable para ceñir el talle, especialmente cuando se entreguen los niños a ejercicios de acentuado movimiento.

El que juega debe desear la diversión de los demás: así se refleja la de todos en cada uno y se impide el acceso de los ímpetus egoístas; tonto o malo es el que sólo en sí mismo cifra su felicidad; el placer honesto y combinado hace transcurrir el tiempo en horas felices y deja en la memoria recuerdos sin tristeza.

-4-

Juegos gimnásticos

1.- El traga bolas

¿Quién no conoce al simpático e interesante Maese Traga Bolas?

Pies ni brazos no tiene; mas en cambio posee una cabeza -5- descomunal, unas formas de Gargantúa, y lo que vale más, un apetito insaciable. De él podría decir un poeta ramplón:

¡Qué pocos micos comerán más cocos!

Su boca enorme está siempre abierta, por más bolas que se le echen; y aunque parezca fácil satisfacer el hambre de ese ogro, no lo es, porque muchas veces las bolas o pelotas dan en los alrededores y no en el agujero.

Este ejercicio hace sudar no poco a los intrépidos proveedores de proyectiles; colócanse ellos en un sitio trazado de antemano, a cuatro o seis pasos de distancia del Traga Bolas; y para aumentar la dificultad del juego, basta cambiar el punto de partida, alejándose más y más del voraz gigante; pero no conviene que la distancia sea muy grande pues entonces sería casi imposible introducir las bolas en agujero, como no se poseyese un cañón; y puede darse al caso de que se desbarate la cara del Ogro con el pretexto de saciar su hambre devoradora.

2.- Pequeño bombardeo

Colocando a distancia regular una serie de jarras, cántaros o botes de conserva y otros cacharros poco útiles o ya inservibles, se ejercitará mucho la mano lanzando con cuidado y destreza varias pelotas de clase ordinaria, a los orificios libres de los cacharros en cuestión; siendo variado el volumen y la forma de dichos improvisados blancos, siempre será difícil acertar la entrada, imprimiendo a la pelota un movimiento -6- que imite la curva de la trayectoria de una bomba; en el sitio más distante, póngase el cacharro más difícil de acertar como por ejemplo, un cántaro, y si se logra colocar la pelota en el pitorro mayor, abierto como para recibirla, gana la partida el artillero que tal consiguió.

3.- Blanco y negro

El golpe de cara o cruz, proviene como es sabido, de la cruz de flores de lis que separa los cuarteles heráldicos en las piezas de cobre ya pasadas de moda: los cuartos y ochavos.

Hoy las monedas de bronce se han convertido por arte de magia popular, en perras chicas y gordas, llamándolas así por el león de dudosa forma que en el reverso simboliza a la nación española; sin embargo, dura todavía la costumbre de echar suertes valiéndose de monedas y llamando cruz al reverso, que hace perder o ganar al irrespetuoso jugador.

La diversión que vamos a describir tiene alguna analogía con la suerte indicada y sin otro instrumento que un disco de cartón, blanco por un lado y negro por otro, se pueden pasar buenos ratos y echar no pocas carreras: lánzase el disco al aire y él decide las pérdidas y las ganancias.

Puede llamarse a ese juego, Blanco y Negro, Día y Noche, Bueno y Malo, a discreción de los que por derecho propio dirijan el cotarro.

Para empezar el juego de Blanco y Negro se traza en los dos extremos del campo de juego un refugio circular para -7- cada bando: se clava en cada uno de los círculos un poste indicador: un refugio es para los Blancos y otro para los Negros.

Se alinean a la distancia de cinco pasos a derecha y cinco a la izquierda los dos bandos de jugadores, a igual distancia de cada refugio.

El jefe del juego lanza el disco al aire y da una voz ¡Blanco! exclama, y todos los del bando Blanco se apresuran a entrar en el refugio: si cae el disco por el lado blanco nada hay que decir, pero si el jefe se equivoca y hace que se equivoquen también sus soldados, pierde el grado, y cede el lugar a otro.

Todos los que prescindiendo del grito adivinan de qué lado va a caer el disco y corren al refugio indicado en el momento oportuno, ganan un punto y lo pierden los que se equivocaron.

¡A la una! ¡¡A las dos!!

El quid de este juego consiste en las equivocaciones a que da lugar la misma impaciencia con que se aguarda el resultado de la caída del disco: en el momento en que está al caer, algunos creen adivinar la suerte y se precipitan a su refugio antes del tiempo, en cuyo caso, -8- quedan prisioneros o excluidos del juego por dos veces. Para que no haya competencia es bueno renovar el jefe, cada tres o cuatro vueltas: esto tiene la ventaja de que todos llegan a ser jefes, por su turno y dura menos el ejercicio de cada uno.

¡¡¡A las tres!!! ¡Blanco!

Cuando están los jugadores algo cansados de esas maniobras se varía el juego de la siguiente manera.

Alineados todos en una sola fila, el jefe se coloca a espaldas de los jugadores; echa el disco al aire; los que optan por blanco tienen el brazo derecho levantado; los que prefieren negro ponen las manos en los bolsillos: ¿cae el blanco? pues han ganado los del brazo levantado y sus contrincantes quedan perdiendo.

Y es de advertir que no vale la estratagema de cambiar de actitud porque antes del juego ya están deslindados los dos bandos.

La primera forma de ese juego es oportuna cuando el cuerpo descansado parece desear un movimiento vivo; al cabo de un rato ya prefiere ese cuerpo las sillas a las praderas y entonces es cuando sin variar los medios del juego de Blanco y Negro puede continuarse en un sitio abrigado.

-9-

Conviene de todas maneras que las edades de los jugadores sean poco desiguales, para equilibrar las fuerzas de los dos bandos, y si los niños tienen edades muy diferentes, convendrá entonces subdividir el juego en varios campos, de manera que los más pequeños formen su juego aparte, fabricándose otro disco y trazando otros refugios para ellos: este juego no es a propósito para niñas, porque además del peligro de las caídas, tiene varios inconvenientes, entre ellos el destrozar las ropas.

Como regla general debe considerarse poco indicado para las niñas todo juego cuyo movimiento pueda tender fácilmente al desorden: aconsejamos la formación de grupos en que se combinen los temperamentos homogéneos y donde se obtenga la misma diversión por distintos procedimientos.

4.- Rompe-cacharos

En todas las casas existe un desván en donde se almacenan los trastos viejos. A primera vista no parece justificado que se guarden chismes inútiles: pero la imprevisión de los niños y los jóvenes que no se

explican la utilidad de lo aparentemente inútil, es tan natural como lo es también que palmoreen de alegría cuando encuentran en esos rincones no pocos objetos en que saciar, divirtiéndose, su afán de destrucción.

El instinto maravilloso que guía a los ciegos, permitiéndoles ir y venir por todas partes a pesar de estar privados del más precioso de los sentidos, prueba cuánto valen en la oscuridad -10- los sentidos del oído y del tacto, y éstos pueden desarrollarse, entre los jóvenes deseosos de divertirse, por medio de juegos parecidos al que vamos a describir. Así se consigue el doble objeto de utilizar cosas que parecen inservibles y aguzar los sentidos por medio de una gimnasia nada penosa.

Un tiesto resquebrajado, un puchero inválido, un cántaro sin pitón, sirven a maravilla, puestos en equilibrio sobre un palo, para que un niño o niña con los ojos vendados y armado de un bastón vaya en busca de esa víctima indefensa y si puede, le atice un garrotazo que con gran estrépito reduzca a cascotes diversos lo que fue puchero.

¡Triste fin de un utilísimo chisme de cocina que allá en sus buenos tiempos era mirado con ojos llenos de codicia por los mismos que hoy le destrozan!

En este juego es preciso dejar al ciego voluntario a distancia razonable de los espectadores para que no les alcancen los tiestos rotos al descargar el garrotazo: a bien que no es tan fácil como parece dar en el blanco llevando los ojos vendados.

Es muy útil este pasatiempo en el concepto de aguzar la sensibilidad del oído y hasta del tacto de los pies.

5.- La pelota al cielo

Es sencillo aunque poco variado, pero la dificultad puede aumentarse gradualmente siguiendo este orden según la mayor habilidad que se va adquiriendo.

-11-

1. Lanzar la pelota al aire recogiéndola luego, y contando de 1 a 30. Se marcará en una pared, en un árbol o bien en un poste, la altura que señale el director del juego. Lánzase la pelota hasta la altura fijada, sin dejar de recogerla hasta que se pierde la cogida, en cuyo caso se cede el puesto a otro.

2. Botar la pelota a una altura superior a la del tejado, pero situándose lejos de él para que no se quede entre las tejas.

3. Tirarla al aire, dejarla caer al suelo y obligarla a subir de nuevo por medio un saque vigoroso.

6.- Pelota en frontón

Este juego no necesita explicación detallada, porque todos los jóvenes saben en qué consiste el dar y tomar, qué son saques y rebotes y otras suertes del antiquísimo juego de pelota, muy higiénico, muy gimnástico, bastante variado pero que necesita desde luego un vigilante para que el entusiasmo no degeneren en desorden y éste en ojos vaciados y aun otras lesiones de peores consecuencias. Bueno será en todo caso, tener presentes las útiles condiciones siguientes.

La pelota de goma es siempre menos peligrosa que la de piel: mas cuando no sea posible emplear aquélla, se elegirá la de gamuza menos dura, menos pesada y más elástica.

El empleo de la cesta lo creemos impropio de los niños y adolescentes, por varios motivos.

Para manejar la cesta se necesita un brazo más vigoroso que el de un niño o joven de pocos años; y si este posee vigor -12- muscular suficiente para ello, en cambio no tiene generalmente la destreza requerida para servirse de ese intermediario, originándose de ahí varias contingencias cuyas resultantes pueden ser o un juego sin lances, o una fatiga extremada, o un golpe en falso, dirigido a la cara del amigo o del espectador: creemos pues, que debe quedar eliminada la cesta en los juegos infantiles, y así cuando en las palmas de las manos se sienta un poco el escozor de los golpes, esa será la señal más natural de que debe cesar el juego.

El muro o frontón improvisado ha de carecer de ventanas -13- para evitar el peligro de un golpe dado a un vecino por un jugador atolondrado. Sin ventanas ni cristales, ni macetas; la pared lo más alta y lisa posible y sobre todo que no esté expuesta a los rayos del sol ni a reflejos desagradables: tampoco puede proporcionar ninguna ventaja el improvisado frontón si por no dar la luz del sol en su superficie crece allí vegetación musgosa, pues esto además de proporcionar y no gratis, enfriamientos, puede hacer que sea resbaladizo el piso, y por consiguiente peligroso.

No deben jugar más que dos niños a la vez, quedando el resto de los jugadores para ir sustituyendo a los que pierdan tantos. Así se evitan querellas y desavenencias y luce más la habilidad personal de los contrincantes.

Los mantenedores del juego marcarán con un carbón las distancias, de manera que no vaya la pelota ni demasiado alta ni demasiado lejos.

Las partidas pueden jugarse a 20 tantos para que no se impacienten los que aguardan turno ni se fatiguen los que están de tanda.

7.- Pelota en festón

Colocados en fila, a una distancia de tres o cuatro metros, el primer jugador lanza la pelota al segundo, que debe recibirla y lanzarla a su vez

al tercero, y así sucesivamente hasta el último, que la devuelve a su inmediato hasta volver al punto de partida.

El que pierde la cogida, queda de reemplazo hasta que otro pierda a su vez; entonces el primero que perdió ocupa -14- el puesto del segundo. Este juego es sencillo, nada fatigoso y se presta a muchos incidentes divertidos.

Para variarle se colocan sentados los jugadores en el mismo lugar que ocupaban y así renuevan el juego: pero si éste tiene lugar al aire libre no deben jugar los que están sudando o fatigados.

Entonces se colocan éstos a cubierto en un sitio inmediato y van contando los tantos de cada uno por medio de rayas en una pizarra; ya descansados del todo relevan a los jugaban y éstos a su vez constituyen el tribunal. Este relevo debe hacerse con toda solemnidad, como el de la guardia de un cuartel.

8.- El recuento

Como descanso final de todos los juegos de pelota, se verifica el recuento de tantos en un local cerrado: allí uno de los jugadores, el que más tantos haya ganado, intima la orden de verificar el recuento con toda seriedad, manifestando que el primero que se ría perderá un tanto la primera vez, dos la segunda, etc. Y como acaban por reírse todos, ninguno gana y así quedan iguales y sin motivo para desavenencias.

9.- Las figuras de cera

Un niño, más parlanchín que sus compañeros, (si es posible que haya quien lo sea más), irá colocando en distintas -15- posturas, en fila y arrimados a la pared, a sus restantes compañeros, excepto dos, uno de los cuales se situará en la entrada del local para vender tarjeta al otro que figura un extranjero deseoso de visitar el gabinete de figuras de cera.

Una vez obtenida la tarjeta, el director enseñará sus figuras al extranjero, y éste irá haciendo sus comentarios sobre los distintos y serios personajes que lo forman: inmóviles éstos en sus distintas posturas, recibirán sin pestañear los elogios o reproches que les dirijan el extranjero y el director y éste dará una noticia detallada de cada figura con los comentarios que le sugiera su ingenio.

Y sobre todo, es preciso conservar la seriedad porque el extranjero es capaz de pedir que se le devuelva el dinero por haberle engañado; entonces dirigirá sus reproches al portero, éste se excusará con su director y éste con sus figuras, terminando el alboroto con un desfile general a son de trompeta y regadera a guisa de tambor.

10.- El lawn tennis

Éste es un juego francés bastante antiguo, que los ingleses han adoptado, dándole un nombre bastante original.¹

Parécese mucho al juego del volante con raqueta, aunque aquí se sustituye el volante con una pelota.

Necesita mucho espacio: es el juego propio de los grandes parques, en cuyas plazoletas cobijadas por umbrosos árboles se desarrollan las peripecias del juego.

-16-

La raqueta debe ser de malla de bramante por un lado y de madera por el otro; y la pelota de caoutchouc maciza.

Un rectángulo de 10 metros de ancho por 20 de largo, separado por una valla de red pescadora de 1 metro de altura, forma el campo, dividido en dos mitades. Cada una de éstas está distribuida en 4 cuadros, trazados en el suelo con un palo puntiagudo.

Cinco jugadores por bando empiezan el Lawn-Tennis. Un jugador tira al aire su raqueta y otro del campo opuesto grita: palo o nudo: si cae la raqueta de manera que quede la madera visible, gana el que gritó palo: si del otro lado, gana el que la tiró.

-17-

El bando que gana empieza el juego. Divídese éste en campo de ataque y de defensa corriendo el ataque a cargo del campo que acertó en la suerte de la raqueta. Colocados los bandos a ambos lados de la red en los dos últimos rectángulos más distantes de ella, (pues los dos más próximos, de cada campo, forma la línea neutral que no deben atravesar bajo pena de perder un punto por cada vez) el primer jugador del campo de ataque envía la pelota con un golpe de raqueta al campo opuesto, por encima de la red: si no lo acierta, pasa su turno a otro jugador del mismo campo.

Los del campo opuesto deben devolver la pelota a golpe de raqueta o por saque; si no la devuelven pierden un punto.

Todo jugador de cada bando puede recibir y devolver la pelota, advirtiéndolo a los demás a voces: si grita ¡a mí! es que se encarga de ella: si dice ¡a ti! la indica a su compañero que se halla en mejor situación para devolverla.

Cuando el campo de ataque comete una falta, pasa el turno del jugador perdidoso: si es el de defensa el que falla, gana un punto el de ataque.

Así pues sólo el campo de ataque puede marcar puntos estando el otro sólo a la respuesta.

Cuando ya todos los jugadores del campo de ataque han enviado las pelotas convenidas, cambia la táctica general y los que formaban el campo de ataque, se convierten en campeones del de defensa.

Estos cambios se repiten hasta que uno de los dos campos haya ganado todos los tantos que se convinieron antes de empezar la partida.

Las pelotas deben lanzarse leales, es decir que toquen más allá de la zona neutral, para no hacer caer deliberadamente en falta a los contrarios.

-18-

11.- El sapo voraz

Llámase a este juego el de tonneau pero creemos que le está mejor aplicado el que le aplicamos nosotros, porque el principal personaje que figura en el aparato en cuestión es un señor sapo de hierro colado, en cuclillas, con la boca abierta y dispuesto a tragar por su buzón toneladas enteras de piezas de 10 céntimos: forma una alcancía al revés, y es una alegoría curiosa de la insaciable voracidad de vicio que nunca llega a satisfacerse por más que le arrojen como pasto sus tesoros los pródigos y los aturdidos.

El tonneau es un cajón puesto en cuatro pies, con compartimentos sucesivos que forman un ángulo y están en correspondencia con los varios agujeros que hay en la tapa superior; en el centro de ella está apostado nuestro sapo, y a su alrededor hay varias combinaciones de orificios, ruedas, y arcos de alambre, que según la mayor o menor dificultad que presentan cuando se tiran piezas desde una distancia regular van a caer en los compartimentos señalados con números que marcan los tantos ganados.

12.- Croquet

Otro juego inglés que tiene cierta analogía con el lawn tennis y el tonneau.

Necesítanse para esa diversión ocho mazas de madera, -19- ocho bolas, nueve puentes de alambre, dos estacas y un martillo.

El terreno deber tener unos 10 o 15 metros de extensión; luego se colocan, clavándolos con el martillo, los arcos o puentes formando dos losanges unidas por sus vértices medios: siete arcos bastan por constituir esa figura: los dos restantes se disponen a continuación de cada vértice medio de los dos losanges y más arriba y más abajo de esas puertas, se clavan dos estacas.

Los accesorios de este juego están pintados de dos colores distintos de modo que cada campo tenga un color determinado.

Se sortea el color que corresponde a cada uno, y así queda dividido el bando en dos partes iguales por el número pero desiguales por su composición, circunstancia que da más valor a las peripecias de este juego.

Pueden tomar parte en él niñas y niños; es un ejercicio -20- higiénico, divertido, y nada propenso a rencillas y desavenencias.

Se juega siguiendo el orden de los colores pintados en las estacas: los jugadores azules ponen sus bolas al lado de la estaca azul si esta es la de entrada, y si es roja, les toca a los rojos la primacía; por turno van dando cada uno en su bola un golpe de maza, procurando hacerla entrar en el arco de ingreso: si no pueden, retiran su bola y ceden el lugar al segundo: pero si se logra meter la bola por el primer arco, el jugador continúa hasta que no acertando ya, la deja donde estaba y entonces juega otro a su vez.

Es preciso ir obligando a las bolas a entrar sucesivamente en todos los arcos a partir del de ingreso, y luego hacerla recorrer el mismo camino hasta lograr la salida; cuando se tropieza con otra bola hay que colocar la propia junto a la ajena, apoyando el pie encima de la propia, y dando un golpe de maza rechazar la contraria sin que se mueva la propia. Este juego se hace para separar al contrario o ayudar al -21- que pertenece al mismo bando y no puede avanzar por que le obstruye el camino la bola contraria.

Después del rechazo se coloca la bola propia en el lugar que antes ocupaba, pero se pierde el derecho de repetir el golpe.

Cuando una bola sale de los límites del juego, se la vuelve a colocar en el sitio en que estaba antes de su escapatoria.

Todo el mérito de este juego consiste en el cálculo de la fuerza que hay que imprimir al mazo para que la bola recorra la distancia requerida, o se ponga de manera que retarde el juego de los contrarios o ayude al de los colegas.

13.- La cuerda

Parece mentira que sea posible divertirse en grande con una cuerda. Y sin embargo es lo cierto que desde tiempos inmemoriales han pasado momentos felicísimos los niños, los jóvenes y aún las personas de edad algo madura, saltando al compás marcado por una cuerda, ya solos o ya en combinación con otros individuos de diferentes sexos y edades.

El ejercicio de la cuerda es a la vez un baile y un canto sin notas: responde a la necesidad sentida por el cuerpo, de saltar cuando el ánimo rebosa de alegría, y completa esa satisfacción de movimiento con el placer que experimenta el alma con las vibraciones rítmicas que se traducen en pasos medidos, baile a compás y medición exacta del tiempo, que constituyen el verso y la música.

Es tan natural como inexplicable el placer que experimentamos aplicando a lo que parece más libre y desordenado -22- como el baile, la música y la poesía, los más rigurosos principios de las matemáticas; gozan el alma y el cuerpo, y tanto más cuanto mejor subordinan a un ritmo acompasado las más fogosas manifestaciones de nuestro ser.

Un filósofo deduciría de este dato irrecusable, la necesidad que sentimos de aprovechar el tiempo cuando con tanta exactitud como gozo medimos en

partes iguales la materia de que se compone la duración de nuestra existencia.

Decimos esto no por afán de buscar la filosofía en todo sino para probar un vez más que los juegos, como todo lo que es antiquísimo, responden a una verdadera necesidad cuando a pesar de su aparente insignificancia se perpetúan a través de las más remotas edades.

La cuerda proporciona esas gratas sensaciones: con ella se baila y se canta una canción sin notas y sin palabras.

Nada tan gracioso como una niña que asiendo una cuerda con sus pequeñas manos la hace dar vueltas alrededor de su cuerpo, pasando por debajo de los pies y por encima de la cabeza.

Sin embargo, no hay que abusar de ese ejercicio que a la larga fatiga los pulmones y tiene además el inconveniente de levantar polvo con los reiterados golpes de la cuerda en el suelo, y ese polvo puede ser motivo de molestia, aspirado con la respiración anhelosa a que obliga el ejercicio que describimos: el uso es muy recomendable, pero hay que huir del abuso; por la misma razón que causa placer el movimiento mesurado, fatiga e irrita el organismo un desordenado y casi tetánico movimiento que ya no emplea el tiempo dividiéndolo en partes iguales, sino que lo precipita y exagera, como notas vertiginosas de un instrumento descompuesto.

-23-

Para regularizar ese ejercicio conviene mucho que sean varios los que a él se dediquen en las horas de solaz y siempre en un sitio abrigado, y sobre un terreno unido sin ser resbaladizo.

Cogen la cuerda larga dos niños y la hacen dar vueltas formando con ella una parábola extensa, y procurando que toque siempre en el suelo, y en el mismo sitio siempre, para evitar que se enreden los pies de los bailarines. La cuerda -24- debe sostenerse algo floja, de modo que si ese caso llegara, no puedan por efecto de esta irregularidad, caer al suelo dando con la cabeza.

Saltar a pies juntos no conviene mucho, porque ese ejercicio hace trepidar el cuerpo: además, debe saltarse siempre con las puntas de los pies, nunca dando con los tacones en el suelo; en primer lugar porque así es el cuerpo más elástico y los movimientos resultan más libres y desembarazados, y en segundo porque cuando se cae sobre el tacón pueden recibirse sacudidas desagradables y peligrosas en los nervios posteriores de la cabeza.

El traje de las niñas debe ser también a propósito para esos saltos para evitar contingencias poco decorosas que son difíciles de prevenir no teniendo en cuenta nuestra advertencia.

Saltar en cruz o sea pasando la mano izquierda a la parte derecha y viceversa, es difícil y ocasionado a recibir cordonazos en la cara.

Puede proporcionarse este juego a la edad de los que a él deseen dedicar media hora; no más, porque es algo fatigoso; si se dispone para niños pequeños hay que poner un aro de -25- 50 centímetros de diámetro, atado a un cordel, y pendiente de las ramas de un árbol o de un travesaño atado a un poste.

La altura a que quede el aro debe graduarse de modo que los niños al saltar lleguen con la mano al centro del aro. Así pues éste se colocará más alto cuanto mayores sean los niños que empiecen el juego.

Provéanse los campeones de una pelota: fórmese un círculo marcado en el suelo, en uno de cuyos puntos esté el poste, y recorriendo los niños al galope o al trote ese círculo, procurarán meter la pelota en el aro al pasar junto al poste, siendo juez uno de los niños colocado en situación de poder ver bien el conjunto del juego.

Cada campeón, saliendo por su orden tirará su pelota y si no acierta a hacerla pasar por la sortija se retirará, convirtiéndose en otro juez de campo; así solo quedarán dos o tres campeones y el último que quede sin haber perdido será el vencedor, aclamado con entusiasmo.

14.- Carreras de caballos

Como hay ciertos detalles, imprescindibles en los juegos infantiles, para realizar éste, que titulamos carrera de caballos, se necesitan cuando menos dos gorras de jockey.

Es indispensable distinguir desde luego los que corren, en caballos invisibles que sustituyen con sus ágiles piernas; y luego que el voleo o la caída de una gorra puede a veces equilibrar un partido y decidir una victoria.

Se clavará un poste en el terreno del Hipódromo de nueva -26- invención, poste adornado con banderolas vistosas que ondeen movidas por el viento: y más lejos, a la distancia de unos 20 metros, se clavará otro, adornado con una campana propia para las señales.

Luego se trazará un rectángulo de 4 metros de anchura por 20 de extensión, tomando a ambos lados de la línea de los dos palos 2 metros, que formarán la justa, y así los postes serán, uno de llegada (el de las banderolas) y otro de salida (el de la campana) colocándose los jueces en el poste de llegada mientras los empleados del Hipódromo dan las campanadas de señal.

Entonces salen corriendo los de la gorra y dando una o más vueltas por la pista del Hipódromo, el que tras las vueltas convenidas de antemano (dos por ejemplo) llegue antes al poste final, sobre todo sin perder la gorra, ése gana la carrera.

-27-

Y pues que él gana, los otros han de pagar, o sean los empleados, y su contrincante vencido: el pago puede reducirse a unas manzanas o peras si es en tiempo oportuno, y si la carrera se realiza en invierno, entonces

unas pasas o tortas con manteca están muy indicadas para rehacer las fuerzas de los caballos invisibles y los jockeys voluntariosos. Antes de la merienda (por que la tarde es más propicia a ese juego, que la mañana, por estar la atmósfera más templada) deben los niños ponerse a cubierto, aflojar algo la ropa, discutir las peripecias de las carreras y ensalzar al ganancioso sin ridiculizar al que ha perdido, y luego venga el pequeño banquete en celebración del éxito: pero antes de todos esos preliminares abstenerse de brindar aunque sea con agua sola. Suponemos que al realizarse esas carreras no faltará público alrededor del sitio cuya forma trazada en el suelo representa el hipódromo. En ese caso, la gente misma constituirá la empalizada más exacta, cómoda y vistosa; bastará para consignarlo alinearse correctamente en el sitio que corresponde al público, tal como hacen los mirones de plazuela poniéndose en círculo alrededor de un titiritero, no sin recibir algún pelotazo más o menos amistoso.

15.- El aro

Si hay tantos aficionados al velocípedo como a las carreras de caballos, justo es alternar las diversiones que pueden realizarse con los mismos preparativos.

-28-

Ese hipódromo que sirvió para que ganase el premio el potrillo Calabacín, por ejemplo, (por que todos los de la gorra deben poner nombre a su caballo, y así saber quién gana) también nos prestará su planicie unida, su forma geométrica correcta y sus banderas de pañolito y su poste de steeple-chasse o campanero, para que luzcan sus habilidades unos velocipedistas de nueva especie.

Mas así como los caballos de tales carreras sólo existen en la fecunda imaginación de los niños, que saben convertir en soldados los guijarros y en teatro los desvanes, al tratarse de las carreras de velocípedos habrá algo que sustituya a las bicicletas y que ruede y hasta arme bulla, produciendo con su multiplicidad y movimiento verdadera ilusión. El aro, sí señor, el aro de madera flexible, más o menos envuelto en percalina roja y amarilla, y adornado con cascabeles en su centro, será el velocípedo, bien barato, nada peligroso y bonito por añadidura. Dispuestos dos o más contrincantes junto al poste de la campana con el palito levantado, al dar la señal, pegan con él al aro y van corriendo detrás, y a ver quién gana, dando las dos vueltas y pasando el primero por delante del poste de las banderas.

16.- Monocicleta

¿Qué es esto? Pues simplemente el aro ya descrito: proviene de Monos que no son micos sino que indica uno en lengua griega, y de ciclo o sea círculo, también en la misma lengua: muchos de los que esto leen saben ya lo que indicamos, -29- pero sólo se pone aquí para edificación de los parvulillos, que ellos son como los tubos pequeños de ese órgano tan extenso, que forman la gradación ascendente con sus diferentes edades y estaturas nuestros jóvenes lectores y amigos.

La monocicleta sirve para que los chicos privados de otros socios y que no puedan entregarse en grande a los placeres hipodrómicos ya descritos, se ejerciten en hacer que corra el aro por los sitios más accidentados, siempre que no sean peligrosos, adiestrándose, por ejemplo, en hacerles subir una cuesta a golpes redoblados de palito como si se tratase de un mulo recalcitrante que arrastrase un cañón de montaña, y de hacer bajar ese mismo aro por la propia cuesta sin que por su impulso vaya a rodar sin ton ni son al extremo: -30- ¿cómo se logra eso? -diréis- pues sencillamente, haciendo dar grandes rodeos al aro para ir disminuyendo el desnivel, así como se trazan las carreteras en las montañas, formando revueltas para huir de las vertientes rápidas, y por consecuencia peligrosas.

Este juego es muy entretenido y útil: pero no deben buscarse sitios cercanos a precipicios ni a torrentes: bastante difícil es sortear el camino en una pendiente regular.

17.- El disco

Se encuentran discos de madera con mucha facilidad y en sitios nada a propósito para hallar motivos de juego: pero es preferible encargar uno al carpintero, que por pocos reales lo fabricará de modo que sirva a maravilla para nuestros juegos.

Ese disco debe tener 2 centímetros de grueso, y como unos 12 de ruedo o diámetro: debe ser de madera fuerte y es preferible de una sola pieza.

Se lanza el disco sosteniéndole por su centro de gravedad, tal como le habéis visto asir al célebre Discóbolo de yeso que existe en las Academias de Bellas Artes. Y antes de lanzarlo debéis declarar por dónde pasará, si irá en línea recta, si seguirá tal o cual curva, si trazará un círculo o un óvalo, etc.

Este juego al principio no parece tan interesante y difícil como es en realidad.

-31-

18.- Billas

Ya tenemos al batallón de las billas (quillas) alineado, con su coronel en medio.

Pero ese batallón, como los granaderos de Waterloo, está destinado al sacrificio. Aquí representan la artillería de los ingleses, vuestras manos que ya quema la bola-proyectil, y con la vista devoráis a esos pobres soldados de madera anhelando el placer de derribar lo que antes levantarais. En esto os parecéis a los hombres, o mejor dicho, los hombres se asemejan a vosotros.

¿Ya está todo listo? ¿alineados los cinco subalternos y en su centro el rey o coronel? ¿Habéis marcado la distancia de diez pasos para emplazar vuestra batería imaginaria? ¿sí? Pues a la una, a las dos, ¡¡¡a las tres!!!

¡Cayó el rey: de modo que sólo quedan en pie los cinco soldados de la escolta: otro golpe y ya no permanece en pie más que un soldado: último resto del valeroso batallón!

Debéis procurar que el rey se salve, porque hay que respetar hasta los símbolos de las jerarquías: y luego porque así se gana más, y se ejercita mejor la destreza.

-32-

Este juego no es propio para que se formen dos bandos: demasiado bien representan al enemigo las infelices billas, destinadas a recibir golpe tras golpe sin poder defenderse ni esperar otra cosa que batacazos y resbalones: eso sí, cuando les dan fuerte, también gritan fuerte, porque la madera torneada es muy sonora.

No conviene colocar las billas demasiado cercanas a la pared porque con los porrazos es fácil descascarillarla: pero menos conviene todavía que los espectadores estén detrás de aquellas, por motivos fáciles de adivinar.

Si se trata de aumentar la dificultad del juego, para alcanzar mayor destreza y afinar la puntería, puede pintarse cada billa de color diferente y antes de intentar derribarla, decir a cual se va a dar.

Para que tenga más valor la puntería es conveniente numerar las billas de modo que el número o la seña puedan verse bien distintamente a la distancia de diez pasos, y nombrar de antemano los soldados que van a caer.

La práctica influye mucho en el acierto para este juego.

El juego de bochas es parecido a este, pero no lo creemos propio para jóvenes de poca edad porque un bochazo mal dirigido podría romper una pierna.

Este ejercicio es más propio para hombres y aun así no siempre se consigue evitar los desagradables accidentes.

El juego de Siam es una combinación de los de billas y el del disco: trázase un círculo bastante extenso, plantando las billas en su circunferencia, por secciones equidistantes; luego se coge el disco y se le arroja contra la billa más próxima, de modo que vaya siguiendo la curva de la circunferencia y derribe el mayor número posible de los jalones.

19.- Balas

Hay balas de vidrio, de mármol, de piedra lisa y de pasta. En el campo, los mismos chicos que se aburren de estar un cuarto de hora con la vista fija en un cartapacio, en cambio pasan las horas muertas entregados a la ímproba tarea de convertir en bala un trozo informe de granito, y esto lo hacen frotando una y otra y miles de veces un canto con otro canto, sin impacientarse nunca, y empleando en su obra toda la paciencia de un insecto y la perseverancia habilidosa de un indio.

Esas balas se venden en ciertas aldeas por la fabulosa cantidad de diez céntimos.

Las balas de vidrio son gotas de masa vítrea formada por la combinación de sílice y potasa que fundida al calor de un fuego vivísimo constituye la materia insustituible que tantas aplicaciones tiene y que es susceptible de tanta belleza como el más puro diamante.

Cuando la gota de vidrio está caliente y blanda, valiéndose del fuego de un soplete, se mezclan con su masa canutillos de vidrio de distintos colores y haciendo rodar esas esferas por una superficie lisa, fórmanse las bonitas espirales polícromas que aparecen detrás de la masa trasparente de las balas, y así las veis, en los escaparates de los vendedores de juguetes, mirándolas con afán y sintiendo tan vivos deseos de poseerlas como si fuesen insectos cristalizados con los cuales fuera posible jugar de mil maneras.

Las balas de piedra lisa son más baratas; hasta, hace poco -34- tiempo no se fabricaban en el país; y esta circunstancia indica por sí sola que hasta la cosa que aparece más sencilla presenta sus dificultades de ejecución: díganlo si no los incansables rascadores de guijarros de que hablábamos en los comienzos de esta monografía balística.

Ya tenemos las balas, ya suenan en los bolsillos; ya se invitan los chicos unos a otros a seductora partida de billar callejero; en cuanto aparece un chico haciendo sonar sendos proyectiles y lanzando el clásico grito de ¡quién juega a dar balas! parece que hasta de los cuatro puntos cardinales surgen otros muchachos evocados por el conjuro mágico; lo cierto es que en pocos segundos se organiza la partida, y héteme hechos amigos de repente a muchachos de los más distantes barrios, compañeros que se ven por primera vez en su vida, que congenian incontinenti y que tal vez no se verán ya más. Pero esto no les preocupa, la cuestión del momento estriba en jugar y en ganar. Veamos cómo se practica ese milagro.

El juego de balas de la moneda, consiste en poner de pie, sosteniéndola con un poco de polvo o barro, una pieza de cinco o de diez céntimos, y trazada una distancia conveniente -35- van por turno disparándole balas por el procedimiento de catapulta, sirviendo de impulsor el dedo gordo de la mano derecha, que se apoya fuertemente en el suelo hacia atrás y distendiéndolo bruscamente a manera de resorte, lanza con brío la bala hacia el blanco: si se queda a mitad del camino, es privilegio del segundo tirador lanzar su bala contra la del primero y echarla fuera del juego,

pero el tercero a su vez puede hacer lo mismo con la del segundo. A esto se llama matar. Cuando todos han tirado desde el punto de partida, entonces la lucha se entabla desde las nuevas posiciones y toda la habilidad consiste en eliminar las balas contrarias y desde allí donde quedó la propia derribar la pieza de moneda que queda para el vencedor. Si antes ya se ha derribado, éste gana todas las balas que pudo matar. Este juego varía hasta lo infinito según convenciones especiales pero siempre constituye su fondo el acto de dar contra la bala del contrario, aproximándose cada vez más: así pues conviene graduar la fuerza de impulsión calculando la que se necesite para quedar siempre en situación ventajosa: si se tira con demasiada violencia, sale la bala de juego y a veces llega a perderse: si se tira floja queda comprometida y a merced de un adversario más hábil. El juego del croquet no es más que una mera amplificación del primitivo juego de las balas, en cuyas peripecias está basado.

20.- Los nueve agujeros

Se traza en el suelo un rectángulo; y en los cuatro ángulos, así como en los puntos medios de las líneas que los -36- forman, y en el centro del rectángulo se abren agujeros que resultan ser nueve.

Desde un sitio marcado, paralelo a uno de los lados del rectángulo, se lanza una bala mayor que las demás, (estando numerado cada agujero, en la forma que indicamos en el grabado) y se la hace llegar a los agujeros que tienen el número más alto, y sumados los puntos se adjudican al que gana tantas balas como le corresponden de las depositadas como premio mutuo en el agujero central. Si se equilibran las partidas de dos jugadores, éstos vuelven a jugar eliminando a los demás y la partida se decide entre los dos.

21.- Balas en laberinto

Con una bala gruesa se traza en el suelo una espiral más o menos complicada, quedando ésta en hueco, de manera que las balas puedan ir recorriendo en toda su extensión -37- ese nuevo laberinto, en cuyo centro o final de la espiral debe practicarse un hueco o cazuela más profunda que el pasaje.

Por su turno se van tirando las balas a la entrada del laberinto siguiendo el procedimiento del dedo gordo: la cuestión está en que entren bien adentro del pasaje: una vez se ha tirado, le toca el turno a otro que puede hacer saltar la bala de su contrario, y el que en varias tiradas

sucesivas llegue a meter la bala en la cazuela o seno del laberinto, gana la partida.

22.- Peonzas

Todos saben que este juego no tiene combinación, y sólo se encuentra gusto en él comparando el movimiento giratorio de unas peonzas con otras, o la duración del movimiento.

Debe escogerse un terreno bien liso para que la punta de la peonza no tropiece con piedrecitas y se interrumpa el baile, y dure más rato por la disminución del roce, el balanceo gracioso que da la misma rapidez de los movimientos vertiginosos de la peonza que gira. Es inútil indicar el mejor procedimiento para que la peonza gire bien, pues sólo la práctica lo enseña de un modo instintivo y casi maquinal.

El bramante debe ser nuevo y estar bien seco: apretarlo bien alrededor de la peonza y del modo más regular que se pueda, y sobre todo conservar las distancias entre unos -38- y otros jugadores para que no reciba alguno de ellos un fuerte golpe de la peonza del más atolondrado de los compañeros.

Hay peonzas mecánicas cuyo atractivo consiste en la diversidad de vistosos colores que hacen girar en sus revoluciones, y otras que al vibrar despiden un zumbido musical muy agradable.

Esta clase de peonzas bailan mucho rato dentro de una fuente de loza bien nivelada encima de una mesa, y para aumentar la resonancia musical de dicho juguete se puede emplear una jofaina de hierro bañado, nueva y colocada encima de un vaso.

La peonza de madera torneada es muy a propósito para los ejercicios al aire libre; en tiempos de lluvia puede echarse mano de la peonza metálica o zumbadora, con lo cual se logra el mismo placer del juego, viendo cómo rueda el giróscopo vulgar y haciéndole zumbar al unísono del viento y de la lluvia dentro de la casita y al abrigo de la crudeza de los elementos.

-39-

23.- Las cometas

¿Quién no ha hecho volar una cometa? Desde los magos persas que se valían de ellas para sus observaciones meteorológicas hasta Franklin, que gracias a tan humilde medio y arriesgando su vida llamó el rayo de las nubes con una cometa e imaginó la eficacia protectora de los pararrayos, no hay quien en sus mocedades haya dejado de experimentar el placer que causan las sacudidas nerviosas del bramante en la mano, y la ascensión milagrosa de un artificio de papel terminado por graciosa cola dotada de movimientos

serpentinis.

Las cometas afectan diferentes formas, siendo preferibles las que imitan al pez llamado Raya: se construyen también en figura de exágono prolongado, y de papel fuerte, reforzado por travesaños de caña, delgados y resistentes; los hilos que parten de los ángulos vienen a reunirse en el centro, donde se refuerza -40- el papel para que no se desgarre con los tirones, y en la parte inferior se coloca un bramante largo, al que se atan por pequeños intervalos muchos fragmentos de tela de diferentes colores.

El empleo de la cola es motivado por la necesidad de mantener el equilibrio de la cometa, pues estando en el aire si no contase con ese apéndice movible no podría guardar su posición contra el viento, y después de dar mil vueltas sobre sí misma vendría a caerse en el suelo.

Para elevar bien la cometa se necesitan dos niños, cuanto más diestros y menos impacientes, mejor.

Uno sostiene la máquina, de modo que el viento la dé en la cara anterior; otro tira del cordelillo y va corriendo en dirección opuesta, desarrollando el ovillo, no sin pasar antes -41- por encima de la mano unas vueltas de trapo, imitando en cierto modo lo que hacen los balleneros, al mojar las cuerdas, para que con el roce en la borda de la chalupa no se pegue fuego a la madera; haciéndolo como decimos, se evitarán desolladuras; a medida que el que tira del cordel se aleja, va tomando impulso la cometa y como si deseara subir, acaba por escaparse de las manos del que la sostenía.

Entonces se eleva rápidamente por los aires y si está bien dirigida, puede llegar a grande altura, si hay tiempo, viento favorable y cordelillo a discreción.

Si la cometa se pone invertida, es que falta peso a la cola, y debe añadirse este incontinenti si no se quiere perder todo el trabajo de preparación en un instante.

Basta en tales casos añadir una ramita al final de la cola -42- y entonces la cometa recobrará su posición normal, manteniéndose en los aires gallardamente sin necesidad de otra cosa que sostener bien el bramante y evitar la proximidad de los árboles u otros obstáculos donde pudiera enredarse, siendo entonces difícil recobrarla.

Mirando a lo alto no debe perderse de vista el terreno: recordad el conocido cuento del astrólogo que contemplando las estrellas no vio donde ponía el pie y se cayó en un pozo.

Al decir esto tenemos presentes las muchas desgracias que ha ocasionado la imprudente costumbre de elevar cometas desde las azoteas; de ningún modo deberá permitirse tal ejercicio no siendo en campo libre, porque el entusiasmo que produce ver cómo se levanta la cometa, combinado con la escasa cautela con que suelen andar por azoteas y palomares los niños y aun los jóvenes talluditos, puede con harta -43- facilidad convertir en sangrienta hecatombe y en daño irreparable lo que bien hecho procurara honesta y variada diversión.

Terminaremos la descripción de ese juego indicando que la mejor manera de decorar los cometas es la más primitiva: lo raro y original de vuestras pinturas, cuadra muy bien a esos juguetes que remedan a la vez a los pájaros, a los buques de vela, y muy de lejos a los verdaderos cometas errantes por el espacio.

Más para no quedar en deuda con los ingeniosos constructores de cometas, pongo aquí algunos modelos decorativos, tan sencillos como a propósito para el objeto.

24.- El pez

Éste trae cola, y bien larga: consiste el juego a que nos referimos en las siguientes evoluciones que iremos anotando por su orden.

1. Poner tantas sillas alineadas como jugadores hay, menos una.
2. Cada jugador debe adjudicarse el nombre de uno de los peces conocidos.
3. Levantarse cuando le llama el director del juego, y asiéndole de la blusa, cola de chaqueta o faldones de levitín, ir siguiendo sus movimientos más o menos sinuosos.
4. Cuando todos se han juntado en esta forma, después de varios rodeos combinados de manera que el monstruo esté lejos de la línea de sillas, sepárase la cabeza de repente y va a sentarse en una de las sillas: todos deben imitarle, -44- y como queda siempre uno que no alcanzó a sentarse; él pasa a ser director a su vez, no sin haber pagado una prenda por cuyo rescate ha de hacer lo que le manden luego los jueces que serán los que no han perdido su silla a pesar de ir a Sevilla.

25.- Las cuatro esquinas

Para entregarse a la socorrida diversión de las cuatro esquinas no siempre son necesarias éstas y aun en ciertas ocasiones sirven para conseguir testarazos y otras poco agradables sorpresas; recomendamos el procedimiento de las cuatro sillas, puestas formando cuadro, y si se tropieza con ellas, es de este modo el mal menor.

La miga del juego de las cuatro esquinas está en la dificultad que tiene el jugador del centro en vigilar los movimientos combinados de los cuatro contrincantes: en efecto, éstos se avisan con la mirada y el gesto, invitándose a cambiar su sitio respectivo, y si en el trayecto o cambio de esquina, el fulanita del centro puede llegar antes a la esquina momentáneamente desocupada, queda en mitad del arroyo el que no anduvo bastante listo para evitarlo.

Este juego, sin ser complicado ni tener otro inconveniente que el apuntado en otro párrafo anterior, es tan entretenido como propio para aguzar la

atención y dar a los movimientos una presteza siempre útil y a veces de vital importancia.

-45-

Apéndice

Gimnasia

Todos los juegos anteriormente descritos ponen en movimiento los músculos y los nervios, acelerando la circulación de la sangre y la absorción del oxígeno atmosférico en los pulmones.

Pero la gimnasia propiamente dicha consiste únicamente en la utilización del movimiento para los fines del desarrollo físico, sin que intervengan en él otros elementos ni se adquiera más que la habilidad y la fuerza corporal.

Es innegable que la práctica hace menos penosa la carrera, menos peligrosos los saltos, más sencillos los esfuerzos al mover pesos proporcionados: que la natación procura goces verdaderos y es garantía de salvación en muchos casos: pero en nuestro plan no entra la explicación de los detalles científicos de los juegos llamados atléticos, porque éstos deben siempre verificarse en presencia de un profesor y bajo sus órdenes inmediatas; aconsejamos, pues, a los jóvenes de uno -46- y otro sexo que practiquen moderadamente la gimnasia, pero sin prescindir de la intervención del profesor hasta que ya sea innecesaria.

Hoy está en gran boga el ejercicio de la bicicleta; sin negar su grandísima utilidad bajo muchos puntos de vista, hemos de advertir a nuestros lectores que tal ejercicio presenta no pocos peligros, y son tantos y de tal naturaleza, que no vacilamos en aconsejar a los jóvenes todavía no formados que prescindan hasta más adelante de una diversión que puede costar muy cara.

Tampoco podemos aconsejar el ejercicio del patinaje: cierto es que en los países fríos constituye ese ejercicio una verdadera necesidad: pero considerado como mera diversión tiene muchos inconvenientes, sobre todo en nuestros climas más benignos, porque las capas de hielo son más delgadas y quebradizas, el carácter de los patinadores menos flemático, y la misma rareza de la ocasión en que se hielen los ríos no permite a los noveles patinadores la adquisición de práctica constante que sea garantía segura contra inevitables accidentes.

La equitación es también gimnasia que podrá convenir -47- mucho en ocasión oportuna, pero que practicada por los jóvenes inexpertos puede llevarles mucho más lejos de lo que ellos y sus padres quisieran.

Esas o parecidas consideraciones pueden aplicarse también a la esgrima, al canotage, al tiro al blanco y otras variedades del moderno sport, que no

es otra cosa que la gimnasia de los antiguos griegos, resucitada en otra forma; todo ello en su tiempo y sazón puede reportar goce y utilidad, pero antes de la hora oportuna, y sobre todo, prescindiendo de la prudencia, sólo acarrearía perturbaciones, disgustos y desgracias irreparables. Para entregarse a las fuertes emociones del sport es preciso que así el cuerpo como el alma del individuo hayan logrado su desarrollo completo.

Juegos de combinación

Llamamos así a los que participan del movimiento gimnástico sin ser este tan persistente ni indispensable como en los anteriores y que requieren ciertas condiciones de orden y un plan más estudiado.

El movimiento nunca queda excluido en ningún juego, pero disminuye su importancia a medida que entra la reflexión en su plan; el cálculo no absorbe por completo la actividad en los juegos combinados porque es preciso equilibrar el esfuerzo intelectual por medio de un movimiento más o menos acompasado.

En todo caso, los juegos de esta sección dejarán en la inteligencia de los jóvenes un rastro más duradero que los juegos puramente gimnásticos, porque entran en su composición más ideas que movimientos y son un lazo de transición que prepara el espíritu para los juegos de cálculo y los pasatiempos científicos.

En todos ellos, hay que hacer entrar el movimiento, la acción, no solamente porque así lo requiere la inquieta índole -50- de la juventud, sino porque esa acción es un medio de mantener en ponderación justa las facultades del alma y los sentidos del cuerpo.

Ilustres escritores han comprendido esta verdad, quizás algo tarde, resolviendo, en vista de los inconvenientes de la estación sedentaria, entregarse a sus tareas, estando de pie, ante pupitres altos, y usando plumas de ave, cuya mayor flexibilidad no obliga al brazo y a la mitad del torso correspondiente, a esos movimientos semi-convulsivos que determina el trazado de las letras sobre el papel.

Sin pretender evitar los numerosos inconvenientes que resultan de la tarea de reglamentar cosa de si tan libre y voluntariosa como es el juego, procuraremos no obstante dirigir todos nuestros esfuerzos a la consecución aproximada de nuestro tema que consiste en desarrollar armónicamente las facultades de los jóvenes sin que ellos sientan la traba invisible opuesta a todo esfuerzo pernicioso.

Dicho esto continuemos la enumeración de nuestros pasatiempos empezando la serie de Juegos Combinados.

Juegos combinados

1.- Los soldaditos

No se trata de resucitar aquí los batallones escolares, importados a Francia por la recelosa Alemania: no discutiremos su conveniencia, porque partiendo del supuesto de ser la guerra una cruel necesidad, todo lo que de ella derive podrá ser conveniente, pero moral, nunca. Así pues, no nos gustan del todo los batallones escolares y sin embargo... vamos -52- a formar un batallón infantil, porque nunca sobra el saber aun que solo sea el arte de mover el cuerpo y apartarlo del peligro.

Nosotros convertimos en guerreros a nuestros jóvenes amigos sabiendo cuánto les gustan los vistosos uniformes, los blancos caballos de ondeantes crines y rozagante cola, las charreteras y cruces de oro, las corazas bruñidas y los cascos resplandecientes, los plumeros blancos, rojos y azules y las centelleantes espadas.

Y ¿qué diremos de los cañones y las ruedas, las lanzas y banderolas, mochilas y fusiles?

La táctica militar, en su acepción más sencilla e inocente, nos servirá para satisfacer la afición de los jóvenes a tales ejercicios, lográndose al mismo tiempo que de todo ese batiburrillo de soldados ilesos quede algo de provecho en la memoria, que sirva para más tarde; nuestra táctica consiste en dar que reír a los jóvenes y dar que pensar a las personas de maduro juicio; todo ello conseguido por medios sencillísimos y que no entrañan peligro alguno.

2.- Revista

Pocos, muy pocos niños y aun niñas dejan de contemplar con embeleso las revistas militares: en ellas, por regla general no hay que lamentar tristes accidentes: así es que la imagen pavorosa de la guerra desaparece, y la milicia se muestra allí bajo un aspecto risueño, prestigioso y agradable: atengámonos pues a esta cara de la medalla dando al olvido -53- su negro reverso y de esa afición decidida de los jóvenes a las exterioridades de la vida militar veamos de sacar partido para su diversión honesta y provechosa. Para pasar la revista en debida regla se tendrán presentes las que siguen:

1.^a Todos los niños aportarán su contingente de armas inofensivas, como espadas (sin punta), y fornituras, como roses porta pliegos, etc., al Estado Mayor, elegido mitad por los Papás y mitad por elección y que

deberá ser más numeroso según la cifra a que alcance el contingente de soldados disponibles. El número cuatro conviene a un Estado Mayor infantil, compuesto de general en jefe, ayudante y dos oficiales, por cada batallón, lo cual constituye una plana mayor más que regular.

2.^a El general en jefe deberá tener sombrero con plumas o casco, y además espada o sable, y será el que mayores conocimientos estratégicos posea, para evitar los casos en que se ve al que no sabe andar al paso y ostenta en cambio el más lujoso uniforme. Esto es contrario a la buena disciplina y al orden de clases, que es preciso guardar.

-54-

3.^a Repartido equitativamente el equipo, y pasada la revista a las tropas por el general en jefe y su ayudante, teniendo cada batallón su jefe u oficial, se efectuará el desfile, y luego se distribuirán las guardias en la forma que indique el flamante general.

4.^a Entre tanto, reunido el Estado Mayor y quedando al mando de las tropas los sargentos más antiguos, o sean los niños mayores no oficiales, recorrerá el campo de operaciones para en su vista formar el plan de campaña.

Puede imaginarse la próxima batalla, en las diferentes formas siguientes:

Batalla campal.

Asalto de una ciudad.

Defensa de un reducto.

3.- Batalla campal

Dada la señal por los cornetas de órdenes, reúnese el Estado Mayor y traza el plan de campaña sobre un papelón, no olvidando consignar en el plano ningún incidente del terreno porque esto es de capital importancia para el buen éxito de las operaciones.

Trazado el plano minuciosamente, en lo cual se gana algo como cierta práctica y retentiva de los sitios y accidentes, se manda llamar al sargento de la guardia más próxima y se le da orden de reunir su brigada a las dos más inmediatas (esta orden debe estar por escrito para que los demás sargentos no rehúsen obedecer) y reunidas las tres procederán a levantar -55- un campamento atrincherado con sus tiendas y vivaques pero sin fuego ni cosa parecida.

El resto de la fuerza recibirá también por escrito la orden de proceder a la construcción de maniqués que han de representar al enemigo, pues no es justo que la guerra sea entre los niños del mismo bando, porque degeneraría en una verdadera guerra civil.

Hechos y colocados los maniqués, levantadas las baterías con pipas viejas y troncos figurando cañones, se dará la orden de avance: primero la caballería recorrerá el terreno y simulando recibir una carga del enemigo, retrocederá, hacia los lados del campamento entrando en él por la parte

posterior, mientras sale en pelotones la infantería a paso de carga y arroja valientemente al enemigo de todas sus posiciones, cayendo los maniqués al suelo en medio de los estruendosos tiros... de boquilla, y a los trompetazos, alaridos y relinchos de la caballería que por ambos flancos del campamento sale a coronar la victoria.

-56-

El primero que llegue al campo enemigo se apoderará de la bandera, y derribada ésta, se pondrá en su lugar la del ejército vencedor.

Entre tanto los pobres maniqués yacerán maltrechos por el suelo, vencidos y muertos: pero deben los soldados triunfantes ser generosos y respetar a los que sucumbieron, cuando menos porque así éstos durarán más y podrán servir para otras diversiones de índole parecida.

Concluida la batalla, se pasará revista de honor, condecorando el general a los más valientes o más entendidos en estrategia, y se hará el desfile a son de los instrumentos más discordantes que puedan encontrarse.

4.- Asalto de una ciudad

Aquí se trata ya de una operación más seria y difícil: la artillería debe jugar para derribar las murallas de las fortalezas -57- enemigas.

Practíquense los preliminares del sitio según las reglas siguientes:

A. Se escogerá un terreno llano y bien separado de las casas, árboles o sembrados y corrientes de agua.

B. Marcaranse en el suelo con estacas puntiagudas o en su defecto con piedras, los contornos de un polígono, copiado de cualquier plano de una plaza fuerte: el que indicamos, por su sencillez puede servir en caso de que no se encuentren otros.

C. Señalado el sitio, se procederá a ahondar el terreno ligeramente alrededor de los trazados, y con las tierras que se levanten se irá construyendo la muralla, quedando así la excavación convertida en foso. Estas operaciones deben practicarse lentamente, con precaución y puestos los zapadores a conveniente distancia para que no puedan lastimarse unos a otros con las herramientas.

D. Construido y apisonado el muro, se practicará una puerta ancha en su cara principal y otra pequeña en la posterior: por la puerta grande entrarán los zapadores hasta la -58- plaza de armas y allí levantarán un fortín o torrecilla destinada a sostener la bandera de la plaza.

Los cañones se suprimen por innecesarios ya que los maniqués que han de figurar la guarnición de la plaza no podrían manejarlos y mucho menos dirigir la puntería.

E. El ejército sitiador tomará posiciones a dos lados del polígono, levantando paralelas o sean trincheras-baterías cuyos fuegos enfilen con los de la plaza.

F. Distribuidas ya las fuerzas, el general, a caballo y seguido de su

estado mayor, recorrerá los alrededores de la plaza, a bastante distancia de ella para no exponerse a los fuegos del enemigo: armado de un potente antejo de campana, examinará minuciosamente las murallas y tomará sus disposiciones para mandar empezar el fuego.

G. De regreso a las baterías sitiadoras, se colocará, junto con su Estado Mayor, a retaguardia de las posiciones y desde allí, siempre con su antejo en la mano, dará orden de romper el fuego, contra la plaza sitiada.

H. Las balas de cañón serán de barro, sin piedra, del tamaño de un coco; y con esos proyectiles se bombardeará el fuerte lentamente hasta agotar las municiones: como la operación de abrir brecha es larga, y mientras tanto habrán sucumbido bastantes defensores de la plaza, se tocará a parlamento por el trompeta; y un oficial con bandera blanca, escoltado por cuatro soldados decididos penetrará en el fuerte, llevándose todos los proyectiles que aún pueden servir para otras funciones de guerra, y auxiliando caritativa y humanamente a los defensores, que como por arte mágico volverán a ponerse de pie dispuestos a recibir más metrallazos. No es conveniente que se destruya la ciudad en una sola -59- batalla: cuantos más días dure el sitio más larga será la diversión: antes de sentirse fatigados los sitiadores darán el toque de corneta que significa alto el fuego y desfilarán en dirección a los cuarteles de invierno o yéndose a su casa respectiva cada recluta: los maniqués, figurando heridos del ejército sitiado serán transportados también a sitio seguro, para que al día siguiente puedan volver a desempeñar con la misma bravura su papel de defensores impávidos, que jamás se rendirán, y que prefieren caer mil veces, antes que proferir la más leve queja o pedir capitulación.

5.- Defensa de un reducto

Puede trazarse un polígono más o menos complicado, levantando con la tierra extraída del foso unos parapetos bastante altos para que cubran por entero la figura de los defensores, que esta vez son de carne y hueso y movibles hasta la exageración.

La defensa es fácil porque nadie va a atacar el reducto: los enemigos son imaginarios y ojalá siempre lo fuesen.

Encerrados ya en el recinto de la fortaleza, los defensores nombrarán gobernador y oficiales. Será de su incumbencia reunir los víveres en el sitio más abrigado, construyendo si es preciso una casamata de madera para resguardar las municiones de boca (vulgo meriendas) de los desastrosos efectos de los proyectiles o de otras causas que sean bastantes a llenar de tierra y guijarros las tortillas y las tostadas con manteca.

-60-

Puestas a salvo las provisiones se procederá a la confección de balas y granadas arrojadas, valiéndose de barro de río o tierra en la que no entren los guijarros para nada. Porque al disparar esas balas podrían los

cantos rozar y lastimar las manos que sirven de catapultas y simulan los fantásticos cañones de la inexpugnable fortaleza.

Alrededor de ésta se clavarán estacas rematadas por cestos viejos, o se construirán baterías endebles, para que pueda apreciarse el efecto del fuego de la fortaleza sitiada. De todas maneras ese tiroteo, hecho con pausa, sin apresuramiento, como conviene a la guarnición de un fuerte, que debe economizar los tiros y aprovechar las balas, dará la ilusión completa de un pequeño sitio; y sin peligro alguno, podrán formarse idea los jóvenes defensores del reducto, de las peripecias y lances en que se encuentran metidos los pobres soldados en casos tales, cuando la cosa va de veras.

6.- Marina de guerra y mercante

Puesto que hay quien vende barcos a los niños, preciso será ocuparse de las diversiones náuticas, a las que he consagrado yo largas horas de mi primera juventud: y no me pesa ciertamente, porque las tales diversiones son de las que mayor número de ideas útiles pueden despertar en la imaginación soñadora de los jóvenes: el agua, ese maravilloso cuerpo líquido que se mueve en grandes y pequeñas masas siguiendo siempre las mismas leyes, tan variadas como inmutables, es un elemento que abarca los extremos más opuestos de la existencia, como que es elemento de vida y de muerte a la vez, es amigo acariciador y enemigo hermoso y terrible; así corre con murmullo musical, mansa y humilde en un arroyo, como muge y brama y espanta al levantarse airada en montañas y abismos cuando el látigo de la tempestad azota al mar.

Bastan estas consideraciones para poner en guardia a mis jóvenes amigos contra las seducciones del agua: es como un gato, de bonachón y manso aspecto, pero que saca de repente unas zarpas agudas y cortantes que dejan rastro imperecedero.

Para dedicarse a la marina de mentirijillas, ya sea de guerra o mercante, nuestros amigos harán bien en escoger sitios acuáticos de gran extensión y de muy poco fondo.

Las pequeñas corrientes, en tiempos normales ofrecen ancho campo a la diversión acuática; la arena que arrastran las aguas desde las cumbres de las montañas, y que forma el lecho del arroyo, se presta admirablemente a las obras hidráulicas que es necesario emprender para que la flota pueda verificar sus viajes, recalar en puertos, fondear en bahías y viajar en canales.

Pero antes de pensar en los buques hay que proveerse de calzado impermeable, y arrebujar bien los pantalones.

Los instrumentos de hierro, o sean palas y azadones, deben proibirse en absoluto en la ejecución de esas obras, porque cubriendo el agua muchas veces los pies, quedan éstos invisibles dentro del agua rojiza, y es fácil, más que fácil, seguro que un golpe de azadón mal dirigido lastime un pie o una pierna.

Con las manos y cuatro palos pueden efectuarse las más -62- complicadas operaciones requeridas para la diversión a que me refiero. Véase el plano y disposición aproximada de unas obras emprendidas para convertir el pacífico curso de un arroyo en costa accidentada, propia para que se desarrollen en sus aguas los instintos náuticos de nuestros diminutos almirantes.

Los buques han de tener poco calado y ancha manga; los de vela son preferibles, pues así se evitan las explosiones de vapor: sin embargo, para el efecto óptico no hay inconveniente en proveer a los de más importancia de unos vistosos tubos de chimenea que pueden improvisarse en caso oportuno con canutos de caña de distinto calibre, pintados al óleo con color blanco, negro, o rojo.

Hay, como he dicho, buques de todas clases en los escaparates de los vendedores de juguetes; pero es preferible construirlos ad-hoc en los astilleros propios, valiéndose para ello de madera de pino-abeto; y de corcho o de corteza de pino para las falúas, botes y demás embarcaciones pequeñas: en todo caso, cuidado con los cortaplumas; y emplear mucho el papel de lija para redondear los cascos, afinar -63- la quilla y pulir los palos y demás piezas de la obra muerta.

No estará de más, antes de proseguir nuestro programa náutico, dar algunas indicaciones sumarlas sobre la forma y nombre de las piezas principales que constituyen esa hermosa creación de la industria humana a que llamamos buque.

Llámase eslora a la dimensión del eje mayor del barco o sea la distancia que va de proa a popa; manga es la anchura mayor de la cubierta, y puntal la altura desde la quilla hasta cubierta.

Hay buques de un palo, de dos, de tres, y aún más, según las dimensiones del casco; a todo lo que sobresale de éste y no está sumergido en el agua se llama obra muerta; los palos están cruzados por las vergas y éstas a su vez sostienen las velas. Cordaje, arboladura y velamen, son términos que por sí solos se explican.

El palo mayor es el central: el palo mesana está a popa y el trinquete a proa: en el extremo de éste se fija el bauprés que avanza por fuera del buque, y del que parten las cuerdas que aseguran la solidez de los palos.

Para construir un buque de veras se hacen retorcer anchas y fuertes vigas, poniéndolas sobre el fuego y rociándolas al mismo tiempo con agua: después se fijan por su extremo inferior sobre la quilla y se aseguran con los tirantes de banda -64- a banda, separando sus diferentes compartimentos con fuertes tabiques: fijados los palos, que se forman con troncos de madera dura y elástica, se aseguran las cuerdas, colocando luego las velas. Estos procedimientos no son aplicables a nuestro asunto pero conviene tenerlos presentes porque las ideas útiles nunca estorban. La flota más o menos perfeccionada que hemos de poner en juego, no necesita tantas operaciones ni preparativos para su formación.

El futuro almirante y carpintero de ribera que quiera construir por sí mismo el buque o buques que han de servir a su diversión como instrumento agradable y curioso, al emprender los trabajos de astillero, debe recordar las indicaciones siguientes, producto de la experiencia de un viejo lobo

marino... de 12 años; cuando tenía yo esa edad había hecho y deshecho más barcos! todavía conservo algunos de ellos en mi museo, que ostentan las huellas de sendos combates y rudos choques.

Al tratar de esta materia hay que advertir que conviene pasar más tiempo del que quisieran invertir los impacientes, en la construcción de barcos, pues como esta diversión es variadísima y siempre nueva, cuanto más dure por lo bien hecho un buque, más tiempo se prolonga la diversión y menos gasto ocasiona a las complacientes victimas que llamamos Papás. Vamos ahora a los consejos referentes a la construcción naval en miniatura.

A. La materia que se elija debe ser blanda e impermeable: blanda para que pueda ser trabajada sin gran esfuerzo; ligera para que flote, siendo en lo posible su densidad inferior a la del agua y naturalmente, impermeable para evitar que el agua penetre en sus poros y vuelque la embarcación.

-65-

El pino-abeto parece criado expresamente para construir barcos sólidos y ligeros con destino a las flotas liliputienses. Su madera es barata, hermosa, flexible, dócil a la herramienta y susceptible de adquirir cierta consistencia después de estar sumergida en el agua: es impermeable por su fibra impregnada de resina, y por su fina contextura pueden labrarse en ella los más diminutos objetos, como lo tienen demostrado los pacienzudos suizos que la esculpen primorosamente.

Se corta un prisma cuya anchura máxima equivalga a la de la manga que se pretende obtener, y cuya eslora o extensión de quilla esté proporcionada.

Generalmente se calcula el largo del casco equivalente a 4 veces su anchura máxima, o sea la proporción de 40 centímetros de largo por 10 de ancho. En todo caso el perfil del barco debe imitar la forma del pez, que tiene estas dimensiones comparativas en la mayor parte de las especies más conocidas. La altura del barco se calculará en una medida algo superior a la anchura o sea de 12 centímetros por los 10 de ancho, teniendo en cuenta lo que se pierde por desgaste y laboreo al nivelar las bandas. Los accesorios que adornan el -66- puente serán ligeros, de modo que no desequilibren el peso del buque.

Se vaciará el casco por fuera partiendo de la mitad inferior de la popa hasta perderse en la convexidad de la proa.

Esta operación es muy sencilla si se ensaya primero en un trozo de corteza de pino, haciendo el modelo en pequeño de la futura embarcación.

B. Se vaciará por dentro el casco hasta formar las bandas, valiéndose para ello de un formón; estas operaciones en su primer esbozo pueden encomendarse a un carpintero conocido que las hará gustosamente para complacer a los hijos de sus constantes parroquianos, quedando luego a cargo de éstos el trabajo de refinar y acomodar el buque dándole todo el aspecto de uno de los que surcan los mares.

C. Los palos se tornearán a fuerza de papel de lija hasta dejarlos en forma de cono prolongado y bien lisos, y se hincarán en los agujeros practicados en el cuerpo del casco.

D. Las vergas se colocarán en sus sitios respectivos por medio de cuerdas que dejen libre el juego.

Las cuerdas deben ser fuertes y de calibre proporcionado al tamaño de los palos; las velas serán de lienzo crudo lo más delgado posible y sin

apresto.

E. Montado ya el buque, se pintará al óleo el casco, dejando la quilla de color rojo o bermellón de China y el resto blanco o negro, dándole por lo menos dos manos de color mezclado con barniz. Los palos, puente y accesorios se cubrirán con barniz solamente, dejándoles el color natural de la madera.

F. Hasta que esté bien seca la pintura no se efectuará la botadura oficial del nuevo buque, pero esto no impide que antes de pintarlo se verifiquen pruebas de flotación para -67- cerciorarse del perfecto equilibrio de la embarcación; en caso de que por causa de desigualdades en la masa de la madera, o por defectos de forma, el buque no se mantuviese en equilibrio sobre el agua, se añadirán a la parte que se levanta más sobre el nivel unas planchitas de plomo clavadas por dentro en la banda y bien disimuladas.

F. Ya concluido el buque se le adornará con banderitas nacionales, y se le pintará el nombre en la popa.

Y bien: ya tenemos buque ahora; es preciso saber servirse de él para utilizar el agua como inapreciable elemento de diversión.

Figurémonos que hay ya establecidos los fondeaderos, canales, puertos, etc., en doble, porque la marina de guerra supone competencia entre varias naciones: unos jóvenes habrán construido barcos a su antojo y otros les habrán imitado: esa competencia es provechosa para que agucen el ingenio los jóvenes procurando que sea su flota la más potente y vistosa y pues se trata de combates navales y cruceros peligrosos, los buques mejor contruidos serán en igualdad de circunstancias los que tengan más probabilidades de alcanzar la victoria.

Veamos las evoluciones que pueden efectuarse con los buques ya listos a hacerse a la mar y que ondean orgullosamente sus gallardetes y banderas.

-68-

7.- Cruceros sencillos

Se aprovechará la corriente de un arroyo, colocando los buques uno detrás de otro, a conveniente distancia, de modo que enfilen con su proa el centro de la corriente. Ésta les llevará tan lejos como lo permita el fondo del arroyo, varando en los puntos donde hay poca profundidad, en cuyo caso los buques se inclinarán, dando vuelta hasta presentar su banda a la corriente y corriendo gran peligro de naufragar por completo.

Puede evitarse este contratiempo dirigiendo por medio de un timón de recurso (vulgo caña) el rumbo de las embarcaciones o ahondando con las manos el lecho del canal natural que representa el arroyo.

8.- Correr el temporal

Todos sabéis o debéis saber que los buques de veras, para aguantar una tempestad deshecha amainan las velas, amarran los trabajos de la obra muerta y ponen la proa contra el viento, de manera que este no pueda hacer presa en el casco; así, aguantándose a la capa como dicen los marineros, se pueden soportar los más rudos temporales. Pues aquí, en este humilde arroyo va a desarrollarse un drama naval que, o mucho me equivoco o dará al traste con -69- toda la flota, si no destruyéndola, sumergiendo por completo las embarcaciones y volcándolas como si fuesen cáscaras de nuez.

El origen de esta tempestad inesperada, viene de lejos, como todas ellas; alguna de las potencias beligerantes, o sea un compañero que ha cambiado la forma del cauce aumentando la rapidez de la corriente por medio del conocido sistema llamado de charco o balsas de arena, aumentando repentinamente el caudal de la corriente, determina choques, tumbos y naufragios no descritos por los autores pero sí bastantes a dar una idea en pequeño, de los siniestros marítimos, siempre superiores a los más terribles que pueda forjarse la imaginación.

9.- Loterías de beneficencia

Terminada la Sección naval, vamos a ocuparnos de un género de juegos muy a propósito para pasar agradablemente el tiempo, dejando un recuerdo tan noble para unos como provechoso para otros.

Vamos a explicar nuestro plan en pocas palabras.

-70-

Dado que en todos los países, y en todos los rincones de estos países existen seres desgraciados y seres felices, es posible y más que posible, natural, que se piense en hacer partícipes a los humildes en los juegos destinados al solaz de los favorecidos por la fortuna, y de tal suerte, que no sea molesta para nadie esa promiscuidad moral, quedándose cada cual en su sitio de manera que se logre el contentamiento de todos.

Se trata de las loterías de beneficencia: únicas que tienen razón de ser y que consiguen un fin múltiple por un solo y sencillo medio.

Para que esas loterías entre jóvenes sean provechosas, deben seguirse las reglas siguientes.

1.^a Nombramiento de un Patronato, compuesto de las Mamás, Papás, Tutores o Hermanos mayores de los que organizan la «Lotería de Beneficencia.»

2.^a Luego procede el nombramiento de la Comisión ejecutiva, elegida por suerte y presidida por el de más edad. Habrá Presidente, Vocales, y Secretario.

3.^a Esta «Junta» o «Comité ejecutivo», reunirá datos sobre el número de niños y niñas pobres o de ancianos desvalidos que existan en la localidad; se formarán listas empezando por orden de pobreza, es decir que los

primeros deberán ser los más pobres; todo con estricta justicia e imparcialidad.

4.^a Formada la lista, se someterá a la aprobación superior del Patronato, para que haga en ella las reformas que le sugiera su buena intención.

5.^a Suponiendo que la Lotería se verifica en el campo, se solicitarán donativos de las personas más distinguidas, personándose la Comisión en casa de las que más pueden -71- contribuir al logro de la empresa: es seguro que nadie recibirá mal a los niños ricos que pidan para los pobres, sobre todo cuando ambos se contentan con modestas ofrendas que serán muy agradecidas.

Cuadros, Libros, Porcelanas, Juguetes, objetos de menaje, todo cuanto represente alguna utilidad más o menos directa, -72- será acogido con agrado, pues muestra la buena voluntad de los generosos donantes.

6.^a Recogidos los donativos, serán éstos clasificados agrupados por los individuos del Patronato, formando lotes heterogéneos pero que presenten cada uno un valor igual al de cualquiera de los restantes.

7.^a Se dispondrá un local a propósito para celebrar el sorteo: los preparativos ocuparán muy útilmente a los jóvenes promovedores de ese acto; fijado el día y pasadas muchas invitaciones, se organizará la solemnidad de modo que haya un poco de concierto de piano y canto, un discursito del presidente² y lectura de la Memoria por el Secretario.

8.^a Luego de terminados estos preliminares se sortearán los lotes, y el valor íntegro de los billetes vendidos se entregará proporcionalmente a los pobres que enumera la lista, según el reparto que previamente ha hecho la junta del patronato.

Y esta diversión será de aquellas que hacen reír y llorar a la vez lo cual prueba que es muy humana.

10.- Los decoradores

En todas las casas se encuentran sitios y objetos susceptibles de ser mejorados en su aspecto exterior; mas no hay nada tan a propósito para ensayar las facultades decorativas como las quintas de recreo, más o menos modestas, partiendo -73- del principio de que no sean fastuosas, en cuyo caso para nada se necesitan los decoradores de afición.

Debe preferirse lo interior de los edificios, como galerías cubiertas, pasillos, habitaciones pequeñas o deshabitadas, sitios en que si resultase desgraciado el ensayo decorativo, no pudiese causar daño a la simetría y limpieza del edificio. Hay que respetar lo bueno conocido pues siempre es preferible a lo malo y aun a lo bueno por conocer; ensayar en pequeña escala y no lanzarse a embadurnar sin ton ni son las paredes, y en todo caso es preciso que nuestros jóvenes amigos no olviden que muchas veces el buen deseo les engaña, para desmayar muy pronto, a la primera dificultad, cansándose tempranamente de lo que su fantasía inagotable les presentó tan fácil como de rápida consecución.

Procediendo con método, y ejecutando por series esos trabajos, no se cansarán de ellos, y lo que vale más, no perjudicarán el conjunto, aun cuando hastiados de la tarea la abandonen por completo.

Vamos a explicar detalladamente cómo puede lograrse ese fin que es en apariencia dificultoso.

Supongamos que se trata de repintar las vigas del techo de una galería.³ Pues de ningún modo deben proponerse pintarlas todas nuestros improvisados decoradores, sino las de los extremos, y alternadas las demás; contar el número de ellas y pintar una de cada 3 si el número total es impar y una de cada 4 o de cada ocho si es par. Los colores pueden ser variados con tal que la combinación sea armónica y en todo caso, que corresponda el mismo color por la derecha a la viga colateral de la izquierda.

-74-

Los decoradores usarán sendas blusas y gorras para no mancharse el traje. Los colores serán desleídos a la cola para que en caso de mal resultado sea el daño menor.

Para adornar las paredes se adoptará un sistema parecido al que se indica en el grabado: es decir, dominando las líneas generales y entre ellas trazar círculos que por sí solos formen tema de adorno; luego se pintará el centro de esos círculos llenándolo con flores, frutas, paisajes y hasta cabezas, según las fuerzas artísticas de nuestros flamantes decoradores y procediendo siempre de la misma suerte que hemos indicado en el asunto de las vigas, esto es, empezando a pintar alternado y colateral y llenando todos los espacios ya limitados sólo cuando estén pintados los que por sí solos ya constituían decoración. Así tendrá más interés y menos sujeción la tarea y podrá tomarse o dejarse a voluntad.

Recomendamos que se parta siempre del principio expuesto en anteriores párrafos, y que estriba en decorar sencilla y geoméricamente lo que se desea adornar: luego hay tiempo, espacio y mayor habilidad para completarlo y no resulta lo que a muchos atolondrados que por no trazarse un plan se quedan con el trabajo perdido y una silba merecidamente aplicada. Recuérdese que aún los constructores más legos no empiezan pared sin que antes hayan abierto y llenado los cimientos; daría risa ver levantar los tabiques antes que las paredes en una casa, y sin embargo, peor que eso hacen muchos, que piensan en el detalle y olvidan el conjunto.

Expuestas ya las líneas generales del procedimiento que mejor cuadra al carácter movedido de los jóvenes, en el caso concreto de una disculpable y hasta meritoria manía artística, que no debe dejarse infecunda, puntualizaremos los detalles de nuestro sistema, apoyándonos con demostraciones gráficas -75- señaladas con letras: veamos, por ejemplo, cómo debe procederse para decorar un lienzo de pared cuya forma tenga poco más o menos la proporción de dos cuadrados unidos en sentido horizontal.

La línea media *a*, cortada en tres puntos que forman los centros de otros cuadrados, constituye el eje verdadero de la composición: del centro *a*, parten además dos líneas perpendiculares que van a pasar a los vértices de los ángulos y de los cuadros, constituyendo con otras líneas complementarias tres cuadrados en losange y varios triángulos *a1 d*, y al

insertar dentro de los cuadros en losange, b, unos círculos, uniendo los centros de estos por medio de diámetros, hasta su intersección, aparecen más formas geométricas c, susceptibles de ser también aprovechadas como elemento decorativo.

Para dar una idea de lo mucho que puede originar tal disposición de líneas, de trazado sencillísimo, necesitaríamos sendas resmas de papel, y aun no bastaran, porque las combinaciones geométricas no tienen otro límite que el momento en que llega a cubrirse completamente de líneas el papel, quedando totalmente negro.

Algunos ejemplos gráficos bastarán para indicar el sucesivo desarrollo de los temas partiendo de la base del cuadrado, o de la unión de dos, ya sea en sentido horizontal o ya vertical.

-76-

En estos ejemplos adoptamos una división todavía más sencilla que la primera que indicamos, pues todo el artificio consiste en dividir el rectángulo en dos cuadrados y hacer partir del centro de cada uno de ellos dos perpendiculares rectas y dos oblicuas, trazando en el centro uno o más círculos y repitiéndolos en el cuadro colateral, que aquí variamos para poner más ejemplos en menos espacio.

En el proyecto núm. 2, mitad A, se indica un tema decorativo sencillísimo, que puede trazar el más lego en el arte de la pintura.

Unas rayas de diferentes colores vivos, rojo y azul, por ejemplo, onduladas a capricho dentro de los espacios limitados por las perpendiculares rectas y oblicuas, bastan para ocupar el espacio dándole animación, ofreciéndose con ello ancho campo a la fantasía del pintor, y lo que es más, facilitando a personas que ignoran lo más rudimentario del dibujo el medio de ocupar sus ocios veraniegos, y aun tomar la apariencia de un verdadero artista. En los casos a que nos referimos nunca debe perderse de vista el principio siguiente: «la simetría es más necesaria cuanto menos se posee el instinto artístico» y en efecto; los adornos más complicados y atrevidos, aquellos que revelan una fantasía ornamental de primer orden, raras veces son enteramente simétricos: los pintores japoneses, que tienen más imaginación que los chinos, decoran casi siempre en sentido libre, mientras que los chinos repiten, las formas y llenan los espacios de un modo colateral, supliendo la inventiva con la profusión de adornos.

Al hablar de ornamentación no está de más una advertencia utilísima, que nuestra larga práctica nos permite dirigir autorizadamente a los lectores que tengan aspiraciones artísticas más o menos desarrolladas: así como en un buen cuadro el primer personaje visible debe ser el aire, en un tema decorativo lo más importante es el espacio libre.

En efecto, un cuadro sin aire no producen la ilusión de las distancias, no se hunde la composición, quedando ésta inerte y fría, pegada a la tela, sin que pueda causar otro efecto que un espacio arlequinado con colores sobre una superficie evidentemente plana. Pero no creáis que pintar el aire sea cosa fácil; ella constituye el más grande secreto de la pintura.

En la ornamentación ya no ofrece tantas dificultades obtener un resultado parecido: el buen gusto indicará cuando haya que detener el desarrollo del ornamento y en caso de duda, siempre debe optarse por la sobriedad.

En el grabado núm. 1 B obsérvase cuánto valen como elemento decorativo los espacios que se dejan libres: un tema tan sencillo como el indicado, basta para ocupar sin llenar un espacio cuadrado, y esa misma composición es susceptible de ser repetida una y cien veces, variando únicamente el busto del medallón, o poniéndoles cara a cara y dos a dos, si no se quiere cambiarlos.

-78-

La corona y las guirnaldas pueden llenarse de hojas o de frutos, según la mayor o menor paciencia y habilidad del artista encargado de semejante obra.

En el grabado núm. 3 se indica el gran partido que puede obtenerse de los objetos naturales y especialmente de los vegetales para lograr dibujos y pinturas de agradabilísimo aspecto.

No hay necesidad, para conseguirlo, de sujetar el tamaño y forma de las hojas a un paralelismo exacto: basta para el objeto que guarden analogía en la forma y sean colaterales en el color.

El centro puede variarse tanto como se quiera y si no hay osadía bastante para adornarlo con una pintura que tenga algún relieve, entonces se llena el espacio circular de color gris, azul celeste, oro, o negro, y se coloca bien en el centro un plato de loza antigua o de zinc pintado, cosas ambas que se encuentran con facilidad.

El núm. 4 A ofrece pocas dificultades para el dibujante; el efecto ha de confiarse casi exclusivamente al color.

Lograríase con esta combinación tan sencilla y la distribución policroma que vamos a indicar, un efecto muy agradable y hasta rico.

-79-

Píntese el fondo de amarillo muy pálido, haciendo que sea algo más subido en la parte inferior, con lo cual se equilibra el tono, (contando con la oscuridad mayor en la parte superior) y no es tan fácil que se ensucien pronto las partes más susceptibles de ser rozadas.

Las hojas llénense de un azul verdoso, (mezcla de azul de Prusia, blanco y amarillo cromo-claro); y cuando esté seco el color trácense los contornos con un tono imitando el oro (amarillo cromo-fuerte, un punto de verde y otro de rojo y blanco); las rayas paralelas al círculo sean negras, sobre fondo rojo vivo (bermellón y carmín) y las fajas que aparentan envolver esos aros, blanco algo azulado; el escarabajo central, oro y verde; y aun cuando se pintare todo el centro negro no produciría mal efecto, sobre todo si se colocase en el centro un rosetón de yeso pintado, o cabeza de león, hojas, busto, etc. Los cuatro adornos que terminan la cruz central pueden pintarse de color rojo pálido.

El modelo inmediato núm. 4 B es exclusivamente artístico y no hay en él otro elemento simétrico que la corona que circuye al busto de la diosa Ceres.

-80-

11.- Jardineros y herboristas

Tener un jardín creado a fuerza de trabajo es ser dos veces propietario, porque hay posesión y goce doble de ella. Y ese goce es tan intenso como variado, conviniendo así a maravilla al instinto juvenil, que necesita impresiones nuevas y emociones inesperadas.

Mas también es verdad que entre la posesión de un jardín, y su creación y conservación hay tanta distancia como del deseo de lo difícil hasta su consecución.

Pero que no se desanimen nuestros jóvenes lectores: siendo -81- fieles al principio que consiste en empezar por poco, llegarán a conseguir mucho más de lo que se figuran, si completan esa divisa con la virtud tan humilde como poderosa que se llama la Perseverancia. La gota cava la piedra, desde hace millares de siglos.

No se necesitan esfuerzo ni edad tanta para lograr nuestro objeto: basta sólo un pedazo de terreno, desechado por estéril, pero donde dé el sol; y un poco de tiempo para recoger hierbas junto a los arroyos y... abnegación bastante para ir poniendo en un capazo viejo lo que soltaron por el camino los caballos, asnos, cabras y perros: eso está al alcance de todo el mundo... y qué?... con limpiarse bien luego, asunto concluido.

Hablemos algo de esto, porque el asunto es más importante de lo que parece.

En primer lugar hay que acostumbrarse a todo lo que sea lícito aun cuando repugne: algún día nos servirá de mucho el hábito adquirido a costa de un esfuerzo de buena voluntad; tendremos que presenciar espectáculos que son más repugnantes cuanto más lastimosos, y en esos casos valdrá más que solo sufra el alma compasiva, que no los nervios y el cuerpo todo, haciéndonos padecer y convirtiéndonos en seres más embarazosos que útiles. Así pues, conviene acostumbrarse a manejar cosas que repugnen, mientras sea con el fin de ser útiles a nuestros semejantes, pensando en que esas manchas desaparecen con un poco de agua y jabón, y en cambio la buena acción escrita en el libro de la Providencia no se borrará jamás.

Y dicho esto, volvamos a nuestro non nato jardín.

Elegido el terreno, se procederá a cavarlo, eliminando las piedras y abriendo a trechos zanjas en donde se depositen -82- los abonos naturales y otros artificiales como trozos de zapatos viejos, sombreros y otras ruinas indumentarias.

Al abrir las zanjas hay que ver si entre las hierbas del erial existe alguna que tenga propiedades medicinales o culinarias conocidas, en cuyo caso se procurará conservarla, teniendo cuidado de no cortar sus raíces aun cuando se abran zanjas a su alrededor.

Es preciso no remover las tierras sin cultivo con las manos, pues pudiera encontrarse en sus profundidades algún bicho dañino como los alacranes y escorpiones, o simplemente desagradables como los escarabajos y los gusanos. Todavía recordamos la malísima impresión que nos causó el encuentro inesperado de una señora lombriz carnosa, saliendo de un agujero.

Después de estar dispuesto el terreno y abonado convenientemente, se procede a la siembra o planteo, según la clase de vegetales que se quieren

hacer florecer. Es natural que en tales jardines se prescindiera de plantar árboles frutales porque la innata impaciencia de los jóvenes se aviene muy poco a la necesidad de esperar que el arbolillo eche raíces, que prospere, que saque botones, flores, hojas y bastante más tarde el fruto, que no se pone comestible en cuatro días.

Los fresales son indicados porque fructifican pronto y a poca altura; los rosales compensan a maravilla los cuidados del jardinero, y para ornar el resto del jardín, basta como he dicho, con trasplantar a él los vegetales que más llamen la atención por su galanura junto a los arroyos, y con preferencia las plantitas exiguas que se mueren de sed en las solanas del monte. ¡Cómo gozará el émulo de Jussieu y de Linneo, viendo crecer ostensiblemente, hasta adquirir proporciones desconocidas, a las humildes hierbecitas de los campos, sembrando a las escuálidas criaturas recogidas por gentes ricas y piadosas!

-83-

De todas maneras hay que dar al jardín una forma general en armonía con la configuración del terreno, trazar en él caminos que permitan el tránsito y la proximidad de todas las plantas para cultivarlas debidamente, y luego reunir, sin amontonar, las hierbas sencillas y tallos de modo que los vegetales no se perjudiquen unos a otros por su excesiva proximidad.

Para los detalles de oportunidad del tiempo de siembra y -84- cuidados del cultivo, cualquier tratado especial de jardinería y horticultura ilustrará al joven o jóvenes que se entreguen con entusiasmo a tales tareas, y les aseguramos que no se arrepentirán del tiempo que inviertan en tales tareas por más que les cueste algún trabajo y hasta sudar como jornaleros en algunas ocasiones.

En todo caso conviene que no se pierda de vista el principio general aplicable a todos los juegos, es decir, que no porque convenga hacer tal o cual cosa en el nuevo jardín se haya de tomar una insolación o aguantar un chubasco; bueno es que se cuide el jardinito pero no olvidando nunca que es más importante cuidar al jardinero.

Puede dividirse el trabajo de manera que las operaciones de labor y siembra las efectúen los individuos del sexo fuerte dejando a las niñas el cuidado cariñoso e inmediato del riego, de las ataduras, de los cortes y otras menudencias muy propias de las niñas que son ramilleteras por instinto y por afición, sirviendo a los fines de la belleza y la ternura que les preparan para otros más trascendentales destinos.

-85-

12.- Colecciones de historia natural

Aquí vamos a ponernos en pugna con ciertos ilustres entomólogos que gozan lo indecible clavando alfileres en el cuerpecito de las mariposas y otros

menos vistosos insectos, no por inhumana diversión, sino con el objeto de reunir datos seguros y característicos para el mejor estudio de la más vasta y seductora de las ciencias.

Considerado el hecho como sería preparación al estudio, si no merece aplauso por parte de la «Sociedad Protectora de los animales», tampoco puede censurarse en absoluto, pero debe resueltamente proibirse tratándose de jóvenes que tienen cierta propensión a entregarse a ese funesto placer -86- destructivo, tanto más fácil por cuanto está al alcance de todos, mientras que no lo está el placer de producir algo útil valiéndose de los elementos naturales.

Esfinge de la Euforhía

La caza de mariposas es tan poética y tan nociva como viene a resultar todo cuanto se hace para perseguir una quimera o alcanzar una felicidad imposible en la tierra. La luz, la distancia, los reflejos y nuestra propia fantasía, dan a las mariposas un valor exagerado, y por su cobro y posesión se cometen mil diabluras e imprudencias; y luego, al conseguir el pobre objetivo de nuestras más ardientes esperanzas, queda solo en la mano sudorosa y anhelante un insectillo moribundo y un poco de polvo...

Hasta para obedecer a las sugerencias del egoísmo hay que renunciar a la persecución de las mariposas, pequeñas y... grandes. El castigo menor de tales locuras es un desengaño incurable.

Pero aquí sólo se trata de formar colecciones de Historia Natural, y como este campo es tan vasto, permitirá al espíritu el mayor esparcimiento sin necesidad de recurrir al sacrificio de seres indefensos.

-87-

La colección más sencilla aunque tal vez más fatigosa en su formación es la de minerales. Los más insignificantes guijarros del camino, que apartáis con el pie con cierto desdén olímpico, pueden proporcionaros ratos de solaz y aun sugeriros ideas inesperadas si tenéis la paciencia de coleccionarlos en unos estantes más o menos a propósito. Pero no todos poseen la abnegación que requiere el ejercicio del geólogo y del mineralogista que armado de un martillo va en busca de las rocas más diferentes en sí, y desgaja fragmentos que tienen cortaduras vivas y como acabadas de pintar o de pulir.

Libélula acuática

De lejos, como ya he dicho, todos los pedruscos parecen iguales, pero si os agacháis y se os ocurre mirar de bien cerca esas rocas y esos guijarros, veréis que no todos son iguales, y que unos presentan los granos de sílice, mica y otros cementos de las graníticas otros la tersa superficie de las calizas, desde el alabastro hasta el cristal de roca, y otras una especie de argamasa hidráulica que une millones de guijarros y cantos redondeados, aglomerados por aluvión en un desorden magnífico. Recogidos y seleccionados esos fragmentos, lavados y -88- puestos, sino de etiqueta, con etiquetas al menos, ya veréis como se forma una colección que aumenta de valor y de importancia a cada nuevo ejemplar adquirido; y si no acabáis por ser coleccionistas de veras, poco le ha de

faltar.

Hulla

Lo dicho respecto a las agrupaciones de minerales se puede aplicar a las de moluscos: éstos requieren una mención especial, porque son susceptibles de un estudio más artístico y por consiguiente más en armonía con vuestros gustos; presenta más dificultades la posesión de ejemplares de especies pertenecientes a la conchilología, pero... ¡Cuántas agradables emociones puede proporcionar una colección de humildes moluscos y es de suponer que a vosotros os causará gran placer, ya que Dios y el Océano os brindan con un inagotable -89- depósito de maravillas sin rival, tan deliciosas para el más goloso como hermosas y variadas para la exigente fantasía de la inapreciable y bella juventud!

Junto a la playa, oyendo el rumoroso caer de las olas, mientras la brisa marina hace voletear las cintas de vuestros ligeros sombreritos de palma, ¿queréis mejor teatro para vuestros juegos, y más agradable pasatiempo que el de recoger -90- las conchas que las olas os ofrecen, o que avaras esconden las húmedas y oscuras rocas de la costa? Hay allí también peligro, como lo hay siempre junto a lo más grato que se presenta a la admiración o al placer de las criaturas humanas.

Mas el peligro aguza las facultades y sirve con su imagen terrorífica para que nos apartemos de él; y muy descuidados habéis de estar si el agua llega a alcanzaros, o seréis muy poco hábiles si metéis los pies en un sitio que antes con un palo no habéis sondeado.

Al tratar de las colecciones de animales encontraremos siempre el obstáculo de que hice mención en los primeros párrafos; más aquí se atenúa la crueldad que pueda haber en la diversión que consiste en apoderarse de animales vivos, para darles muerte más o menos rápida y penosa, porque los moluscos son comestibles y por lo tanto hay motivo, cuando no razón, para comerlos. Esperando que la raza humana vuelva a adquirir la robustez que la caracterizaba en los tiempos primitivos, y que les permitía vivir alimentándose únicamente de vegetales, hemos de conformarnos con las prácticas establecidas y que autorizan el sacrificio de los seres cuya sustancia necesitamos para nuestra nutrición.

Si constituye pues una atrocidad inútil el hecho de clavar alfileres en el cuerpo de una mariposa, cuando el que ejerce de sacrificador no es un sabio ni mucho menos, en cambio, podéis sin remordimientos comer esas bucarditas y tellinas, esas patellas y mytilus cuyos nombres os son familiares, siquiera por que el vulgar pescador se contentaría con devorar el animal y arrojaría la concha, mientras que vosotros conservaréis con cierta fruición que algo tiene de piadosa, la concha llena de pintas o el caracol en espiral que fue producto -91- de la laboriosa secreción del humilde artificioso molusco, perdido en las profundidades de los mares, y que un capricho de las olas juguetonas arrojó a vuestros pies, como un presente de la exuberante naturaleza marina.

Coged esos moluscos, llenad con ellos las cestas, los sombreros, los delantales; esas bellas concreciones calizas son parientas próximas de la perla por sus afinidades nacarinas; llevad a casa el rico botín y después

que la cocinera os haya libertado de la triste obligación de separar lo blando de lo duro, reunid cuidadosamente los espléndidos restos de aquellos animalejos, que son tan oscuros y humildes y tan maravillosos. Ya os dije que un pequeño museo de moluscos proporciona verdaderos goces de coleccionista; primeramente por lo que hace apetecer el número y variedad y luego porque honra al que la reunió y le da ocasión de hacer cambios ventajosos para todos, cosa que no siempre sucede en las transacciones comerciales.

Pero la colección conchiológica requiere cuidados especiales; en primer lugar hay que poner los ejemplares a cubierto del polvo y de la luz excesiva, evitar que con el roce puedan deteriorarse las partes salientes o frágiles del molusco, y en todo caso, dejar la concha bien limpia de carnosidades porque si queda algo dentro de los inaccesibles antros de los univalvos aparecen legiones de anélidos más o menos pestilentes cuya proximidad ingrata ningún encanto puede prestar a la colección. En esto como en tantas cosas, hay que contar siempre con el reverso de la medalla.

-92-

-93-

13.- Herbarios

Cuando ya el otoño prepara el camino que ha de recorrer el invierno, alfombrándolo de hojas secas, es indispensable al pequeño naturalista tener preparado un libro voluminoso, de hojas de papel fuerte aunque sin cola, para recibir en sus páginas la ilustración botánica que elaboraron de consuno en el jardín el aire, el sol, el agua y la tierra.

Se escogerán los vegetales más lozanos, que hayan adquirido todo su desarrollo, pero eliminando los que por su tronco leñoso o cilíndrico, o erizado de púas no son susceptibles de fijarse aprensados entre las hojas del herbario.

Los tallos y ramitas se sujetan por medio de pequeñas bandas transversales de papel, fijadas con goma por sus extremos y abarcando de una manera suficiente el diámetro de los tallos o la anchura de las hojas y pétalos, de manera que los detalles de la planta conservada no pierdan su forma, en la medida de lo posible.

Luego se fija una etiqueta en el sitio más libre que deje -94- en el papel la silueta de la planta, y en dicha etiqueta debe escribirse con buena letra, en su mitad inferior, el nombre vulgar de la planta y su patria, dejando libre la parte superior para que se pueda poner el nombre latino cuando haya ocasión de ello.

Estos herbarios compensan muy bien con su posesión el trabajo que se habrá empleado en confeccionarlos; ya que forman luego un álbum de botánica perfectamente naturalizado; y según el gusto de los jóvenes aficionados,

sobre todo si pertenecen al bello sexo, se llega al dar la ilusión completa de la vida a esas plantas momificadas.

14.- Herbarios engaña ojos

Los escolares alemanes, tal vez imitando inconscientemente el espíritu de sus mayores, más industrial y filosófico que verdaderamente artístico, forman herbarios que tienen la impresión de la naturaleza sin la realidad del objeto. Así consiguen fijar el colorido verdadero, sin menoscabo del dibujo, cuyos contornos y acusados suministra la misma planta. El procedimiento es ingenioso y vale la pena de consignarlo.

Se aprensiona la planta, ligeramente, para darle la planicie -95- que conviene al objeto, entre dos hojas de papel poroso, intercaladas entre dos cartones de esparto. Luego se deja secar hasta que adquiera rigidez y disminuya el volumen de las partes blandas, quedando al descubierto los nervios y tallos cuyo relieve ha de servir para el dibujo autógrafo de la planta que se desea reproducir.

Se da una mano de goma arábiga un tanto espesa encima de una tabla bien plana, de mármol, de zinc o de cristal grueso; y fijando encima de ella la planta de manera que todas sus partes queden bien sujetas, se la pone en disposición de recibir el color.

Éste se prepara encima de otra tabla de mármol o vidrio bien liso, componiendo la tinta con color al óleo mezclado de secante de Harlem; esa tinta debe corresponder a la más oscura de las de la planta para que forme el perfil y el oscuro; la tinta se extiende con un rodillo pequeño, pudiendo servir uno de esos que se emplean en los escritorios siempre que se cubra el cilindro de papel chupón con una funda cosida, bien tirante, de tela impermeable: son preferibles los rodillos de pasta pero no siempre se tienen a mano: en caso de necesidad se emplea un cilindro de madera bien torneado.

Con ese cilindro se bate bien el color encima de la tabla lisa de modo que quede sobre el rodillo una capa delgada y uniforme; luego se pasa ligeramente y se hace rodar por encima de la planta sujeta, procurando que el color toque solamente a las partes salientes de la planta: por medio de una jeringuilla de cautchuc se va disolviendo con agua la goma que hay debajo y alrededor de la planta; levantando a ésta con cuidado se la vuelve al revés encima de la hoja de papel impermeable, donde se quiere fijar el autógrafo botánico y dando una ligera presión con un papel y otro rodillo seco, queda la imagen -96- de la planta perfectamente impresa en la página. Déjasela secar luego, debajo de un papel y un libro que abarque bien toda la silueta de la planta y cuando ya está seco el color se da con pincel una mano bien trasparente del color que deban tener las hojas y las flores, poniendo esta vez mucho secante de Harlem y poco color como si se pintase a la aguada.

Este procedimiento permite dar, como hemos dicho, la coloración natural a la impresión de los vegetales: el herbario abulta mucho menos y se

convierte en un verdadero álbum de botánica: acredita la pericia y el gusto del que lo formó y aun repitiendo las operaciones con cuidado valiéndose del mismo ejemplar, se pueden reproducir las copias, consiguiéndose varios herbarios iguales en vez de uno.

15.- Acuarios

Sencilísimo es, aunque no lo parece, el prodigio merced al cual el joven que anhela divertirse instruyéndose a la par, se convierte en un pequeño Neptuno.

Pueden formarse microcosmos acuáticos muy modestos, así como también se obtienen con más trabajo verdaderas creaciones fantásticas y dignas de figurar en el centro del más aristocrático salón.

Dividiremos los aquariums en tres categorías. Los receptáculos, las peceras, y los microcosmos.

Para obtener un receptáculo cómodo, barato y vistoso basta invertir una campana o globo de jardines, y colocarlo -97- bien equilibrado y sólidamente encima de un trípode de cocina recubierto de telas que le den aspecto artístico e impidan con su blandura el roce desagradable y peligroso del hierro con el cristal.

Dentro de la campana se echan arenas limpias, mezcladas con algunas peladillas de playa y alguna concha de colores vivos, pero sin púas ni cantos duros, como son las cypreas, las olivas, y los péctens; si se tiene a mano un pequeño árbol de coral no estará de más tal zoófito presidiendo en el centro la nueva creación, pero fijándolo bien en el fondo para que con su movimiento no asuste a los tímidos peces.

Veamos ahora las peceras propiamente dichas.

Debiendo figurar en ellas las rocas y los vegetales, es preciso que el fondo arenisco sea más espacioso para que los peces o los pequeños reptiles anfibios puedan retozar a sus anchas por aquellas profundidades misteriosas.

Se consigue esto haciendo unir por el hojalatero tres cristales -98- cuadrilongos de igual dimensión y dos cuadrados idénticos entre sí, de modo que una vez soldados formen un prisma prolongado cuya cara superior quede al descubierto. Luego se ocultan las soldaduras pintándolas al óleo por la parte de fuera e incrustando en ellas arena fina y pequeños moluscos, dejando la cara inferior lisa para que descansen bien sobre el pie de madera que se le adapte o la mesa sólida que está destinada a sostenerle.

Dentro de ese receptáculo se fijan rocas de escaso volumen y peso, y luego se esconden entre la arena pequeños tiestos llenos de tierra poco permeable donde se colocan las plantas acuáticas.

Para construir el aquarium microcosmos hay que preparar fuera del agua, con piedra-pómez o fragmentos de cock unas rocas accidentadas, uniendo los trozos con cemento hidráulico. Cuando ya está bien seco se sumerge el

conjunto en un receptáculo o aljibe y allí se deja estar en inmersión por espacio de muchos días para que el agua se asimile las sales que se desprenden del cemento y del cock, y que diluidas en el agua del microcosmos envenenarían sin tardanza a los infelices seres acuáticos. Tomada esta precaución se colocan entre la arena y en agujeros dejados adrede en las rocas, pequeñas bolas de tierra tomada de los estanques y que ha de alimentar a las plantas acuáticas. Las plantas más a propósito para animar con sus formas y colores las rocas del microcosmos son las siguientes:

Limosella aquatica Lemma minor (sin tierra)
Stratiotes aloides Potamogeton crispus
Equisetum palustre Myosotis palustris
Athyrium Hippuris Vulgaris

-99-

Los peces más a propósito para poblar el aquarium son los cyprinos y las doradas de la China (especie menor) pero pueden sustituirse por otros si en los ríos o estanques próximos se encuentran con facilidad: en todo caso hay que procurar que las especies sean homogéneas, y si no es así la guerra no tardará en reinar por los húmedos dominios del nuevo microcosmos.

Los moluscos acuáticos prestan variedad y animación al pequeño mundo que hemos descrito. Las Limneas, los Planorbis, pueden vivir en comunidad con los peces, pero si se quiere conservar los huevos de esos moluscos deben colocarse en otro aquarium. Nuestro parecer en esta cuestión se resume diciendo que sería conveniente separar las especies en secciones paralelas que por la diafanidad del cristal apareciesen unidas, y no siendo esto fácil es preferible que haya una sola casta en una sola casa.

16.- Colecciones de sellos

A primera vista nada tiene de atractiva la tarea de pegar encima de las hojas de un Álbum esos pequeños cuadriláteros -100- de papel dentellados en los bordes, y en cuyo centro parecen luchar las borrosas marcas de la Posta con los primorosos detalles del grabado de la efigie.

Cualquiera de los que nunca se han preocupado de tales sellos más que en las ocasiones en que debían utilizarles como seña del valor equivalente a porte pagado, calificará de tontería el afán con que los coleccionistas más o menos incipientes reúnen sellos y los clasifican y colocan en las hojas primorosas de un Álbum ricamente encuadernado.

Casi todos los pasatiempos y juegos no tienen en sí atractivo ninguno, y sin embargo se lo prestan las circunstancias de tiempo y lugar y aun las diversas cualidades de las personas que en ellos intervienen.

Todo cuanto el hombre ha inventado es mudo para el que lo contempla sin

que el objeto despierte sus facultades.

El alfabeto deja a oscuras al que no sabe leer: las notas musicales no forman otra cosa que pequeñas motas de tinta caídas como al azar encima de unas líneas largas y paralelas que recuerdan los hilos del telégrafo; y sin embargo ¡cuánto ha salido de esos signos maravillosos, las pirámides se desgastan, las columnas se derrumban, vencidas por el tiempo, mientras las ideas vertidas por hombres que hace siglos desaparecieron hacen resonar todavía en nuestros oídos sus palabras y sus acentos inspirados!

No está lejos de nuestro corolario la tesis que a él nos -101-

condujo; porque esos sellos documentos son, vivos, parlantes; son viajeros que nos traen de luengas tierras noticias gratas o funestas, pasto de nuestra imaginación y hasta móviles de nuestra existencia. Un sello cuya historia se conoce, nos recordará siempre las circunstancias y hasta los afectos con que él tuvo parte a la vez activa y pasiva: un sello de desconocida historia dejará divagar la imaginación por los siempre inexplorados campos y selvas de la fantasía.

Parece poco y es por millones de veces mayor que un átomo que es tanto en la natura! Su edad, su origen, la efigie o los símbolos heráldicos que le dan fisonomía, las manchas al parecer informes que le maculan, los dientes de sierra que le sirven de marco, las filigranas que le taladran, todo habla elocuentemente para aquel de quien no dijo el sabio «tiene ojos y no ve»; «tiene oídos y no oye».

Historia, Geografía, Arte, encuentran en los sellos viva representación y aplicaciones indudables; y siendo facilísimo entregarse a tan útil pasatiempo, basta lo dicho para señalar su importancia y despertar el deseo de formar colecciones postales.

-102-

17.- Papel recortado

Con unas tijeras y papeles de diferentes colores y aun con papel sin color pueden obtenerse mil y mil primorosas labores, tan artísticas como las que pudieran salir del lápiz más ejercitado.

Para empezar por lo más fácil indicaremos el procedimiento gracias al cual todo el mundo puede producir la silueta que desee proyectar en una pared blanca e iluminada, dando al monigote un aspecto de vida en el que tiene parte el movimiento y también la propia depresión de las formas que afecta el papel cuando se le agita.

-103-

Se toma papel blanco, fuerte, y se dobla por mitad a lo largo; luego se recorta con tijeras y aun con los dedos, la silueta de un hombre ridículo o de un mono, siguiendo la disposición aproximada que indicamos en el dibujo.

Una vez concluida la interesante operación desdóblase el papel y cátese al monigote provisto de brazos y piernas dignas de un orangután; cuélgase el

endeble pelele de un hilo y agitándolo suavemente por el extremo de éste, entre la luz y la pared, proyéctase en ella la silueta de un trasgo que parece gesticular y adquiere en negro ciertos detalles de que el original carece.

(En una cartulina dibújese la testa y recórtese luego todo lo que ha de quedar en blanco.)

(Refuércense con pequeñas tiras de papel engomado los recortes más estrechos para que no se doblen ni se rompan.)

Como se ve en este dibujo, no solamente se forman siluetas del todo opacas; pueden hacerse luminosas recortando con cierta dureza de contorno los puntos que han de aparecer claros y que atraviesa la luz, y al proyectar esas sombras en la pared a cierta distancia, desaparece la dureza de los cortes y -104- en cambio rodean los oscuros unas penumbras disfumadas como si fuesen producidas por el lápiz de un dibujante.

La serie de trabajos hechos de papel recortado es susceptible de grandes variaciones; sobreponiendo diferentes capas de papel en formas semejantes pero de distinta dimensión se logra producir directamente efectos poderosos de claro oscuro y de color, de que sólo puede dar una idea mezquina el grabado que acompaña a estas indicaciones.

Imítase también con diferentes hojas de un mismo papel blanco la litofania o placas transparentes de porcelana, en las cuales a menor densidad del caolín corresponde más transparencia, y por consiguiente vale por los puntos luminosos del dibujo que son más oscuros según va aumentando el espesor de la materia.

Para obtener efectos parecidos valiéndose de los papeles recortados y sobrepuestos, se colocará un cristal grueso en un marco de madera fuerte, y se asegurará de modo que forme un ángulo con el plano de la luz, para que se transparente en el papel. Las hojas de éste deberán unirse -105- por su parte superior con el marco de madera, y sea cualquiera el corte que se practique, se dejará siempre una tira que sostenga el papel y no se cortará hasta que todo el dibujo esté concluido.

El original que se pretenda copiar debe estar a la izquierda, sostenido en posición parecida a la del bastidor de cristal.

Para obtener los efectos de claro oscuro, si el aficionado no sabe dibujo, pondrá el original en papel, encima del bastidor de cristal y calcará primero el contorno encima de la primera hoja, estando las demás separadas por medio de un bramante que cuelgue del techo; luego bajará la 2.^a hoja y en ella recortará las medias tintas más claras calcándolas de nuevo si no tiene ejercitados la vista y el pulso.

Después se recortan las tintas fuertes que son generalmente dos, contando siempre con que aumenta su valor según el número de hojas sobrepuestas; últimamente se recortan los oscuros más intensos en una hoja completamente opaca, como por ejemplo el papel enyesado o mate.

Obtenidos los recortes, se irán pegando con goma muy blanca, filtrada, a medida que estén cortados los detalles, y ya fijos los recortes, se suprimirán las tiras que les mantenían sujetos al marco de madera.

18.- La pesca

Muchos de los que esto leen se habrán burlado no pocas veces de la silueta que presenta un cachazudo pescador envejeciendo junto al agua en espera del codiciado pececillo.

-106-

Paciencia inagotable se necesita para conseguir un tan mezquino resultado, y por ello son condiciones casi precisas para ser perfecto pescador las circunstancias de que pase su edad de los cuarenta años y de que disfrute si no de gran renta, de una posición desahogada.

A nosotros nos gustan los pescadores de caña, porque generalmente son gente pacífica, benévola, plácida; su diversión no causa daño ninguno, y allí, cerquita del agua, sin ruido y con moscas pueden pescar desde luego algún resfriado cuando no un pececillo que no vale gran cosa; pero de todos modos ese pescador deja en paz a sus semejantes, lo cual para vosotros que no lo hacéis resulta soberanamente ridículo.

No os seduce la perspectiva de una larga inmovilidad y menos para alcanzar un premio tan exiguo, porque los peces gordos no se dejan pescar si no por los pescadores de oficio.

-107-

Pero si en general la pesca no os agrada en cuanto contraría vuestro afán de movilidad, puede no obstante proporcionaros algún buen rato, sobre todo en los casos poco probables de convalecencia de una larga enfermedad, período durante el cual os esté prohibido todo solaz fatigoso.

La pesca más divertida es la de las ranas y de los insectos acuáticos; pero solamente cuando se toma como pasatiempo; desde luego que hayáis conseguido pescar alguna rana volvedla al agua porque fuera de ella sólo puede servir para que se convierta en arrepentimiento lo que empezó siendo diversión.

Si se coloca un pedacito de trapo rojo al extremo de un bramante unido a la parte estrecha de una larga caña, se verán acudir las ranas del mismo modo que los chicos se apelonan alrededor y hasta encima del monaguillo que lleva la bandeja de confites en un bautizo. Entonces es cuando se necesita presteza para atrapar las ranas.

No vale reírse; el plan que vamos a proponeros sería infalible a no tratarse de vosotros, pues sois de tal manera que con poco motivo y hasta sin él, soléis reventar de risa a todo trapo.

Para evitar ese contratiempo que puede echar a perder vuestros afanes, os aconsejamos que antes de emprender la pesca de las ranas os desahoguéis bien, riendo en grande, pero sin exceso.

Así preparados os dirigís al estanque, situándoos en un punto desde el que dominéis la línea del agua, pero a prudente distancia de ella.

Nombrado jefe de la partida el mayor de edad, se pondrán los más hábiles unos trajes hechos de ramas verdes que les cubran completamente, y

situándose cerca del punto donde -108- ha de pasear el agua el trapito rojo, armados de una pequeña red por el estilo de las que sirven para captar mariposas; el círculo o boca de la red debe formar una perpendicular con el plano del agua, que tocarán en un solo punto; ocultos los demás pescadores harán mover el trapito y al aparecer las ranas ¡chaff! cucharada de los señores ranas para atrapar a las señoras ranas.

Mas si no operan aprisa
se quedarán con las ganas
y mojada la camisa,
mientras van, muertas de risa
zambulléndose las ranas.

19.- Pesca de insectos acuáticos

Ésta es más fácil; bastará sustituir el trapito rojo por un gusano de esos colorados que tienen tan mala facha.

Acuden al cebo no pocos insectos de todas clases, y sus gestos, embestidas y caídas proporcionarán diversión no escasa a los flamantes pescadores.

En todo caso no hay que olvidar nunca que el agua es traidora; no en vano dicen las leyendas que abundan en sus fríos senos hadas y sílfides maléficas cuyo mayor placer consiste en arrastrar al fondo a los incautos que fían en la inocencia aparente y la placidez letal de las aguas durmientes.

Bueno es en todo caso saber nadar y puesto que la ocasión se presenta os diremos que si tanto empeño tenéis en conservar, siquiera sea por un rato, una rana en vuestro poder, dejadla entregada a sus ejercicios de natación dentro de un -109- lebrillo lleno de agua y contempladla atentamente, que jamás podréis encontrar un maestro de natación tan bueno, bonito... y barato.

Pero después de recibir las lecciones, pagadlas generosamente, devolviendo la rana a sus amados lares; ¡flojo chapuzón dará!

20.- Caza

No somos partidarios de esa educación que pone una escopeta en manos harto juveniles; hasta cuando se trata de personas mayores, que pueden ser también imprudentes, distraídas o cuando menos cortas de vista, la caza es un ejercicio peligroso aun para los verdaderos cazadores expuestos siempre a las inoportunidades temibles de los individuos poco dueños de sí mismos.

Tratándose de jóvenes, será bueno esperar a que por sus pruebas de juicio y circunspección se hagan merecedores de poseer una escopeta, y aun así siempre ese premio entraña un peligro; a nosotros nos gustan mucho las armas y su manejo no nos es desconocido, y sin embargo a pesar de todas las precauciones, hemos estado muy cerca de recibir un castigo muy duro por nuestras imprudencias.

Todas las precauciones del mundo no bastan a conjurar tal peligro. Siendo así no creemos conveniente aun que si muy bello el ejercicio del tiro blanco y de la caza, practicados por jóvenes en quienes el mismo exceso de alegría puede originar instantáneamente una tragedia irreparable.

-110-

Para satisfacer no obstante ese gusto innato por las cacerías buscaremos un medio de adquirir pájaros y otros animales sin necesidad de manejar armas ni de asustar a las gentes timoratas.

Este medio es el uso, no siempre permitido por la ley, de las jaulas y trampas para atrapar las aves.

Como tales jaulas se venden, creemos inútil su descripción, y bastará a nuestro objeto recomendar solamente que se guarden entre los pájaros cogidos, solamente aquellos que por su canto valgan la pena de mantenerlos, y que por su plumaje u otras cualidades que hacen grata su posesión y llevaderos en cuidados, no pueden cansar pronto la tornadiza voluntad de la gente joven.

A los demás hay que darles suelta con toda solemnidad, llevando las jaulas al jardín y abriéndolas todas a la vez para disfrutar del espectáculo tan curioso como tierno que ofrece la bandada de pequeños seres celebrando con sus cantos y alborzados aleteos la reconquista de su preciada libertad.

Los pájaros que se guarden, deberán ser atendidos cual merece todo aquel a quien se priva caprichosamente de su albedrío. Así se compensa en parte el agravio que se les ha hecho y tales pueden ser los cuidados que su nuevo dueño les prodigue, que acaben por merecer una libertad relativa como premio del cariño que llegaron a tener a sus jóvenes dueños.

Las aves están sujetas a varias enfermedades cuyo antídoto más eficaz es una limpieza irreprochable y una alimentación regular, exenta de peligrosas golosinas o de granos y semillas cálidas en demasía.

Es bueno que tengan tierra para picotear, agua donde zambullirse y que les alumbre una luz no muy viva, como que están acostumbradas a la sombra suave que presta el -111- follaje. Si los nuevos huéspedes de la casa llegan a domesticarse y van con toda la libertad buscando los insectos molestos, hay que proscribir a toda la gente gatuna y proteger a los perros, sobre todo a los de casta ratonera que hacen gran consumo de pequeños roedores.

Un cascabelito puesto en el collar del pájaro, preservará su vida más de una vez, aumentando su valor entre la gente menuda.

Es ejercicio nada fatigoso y no difícil el de la construcción de jaulas; así como para las de parada y trampa aconsejamos que se compren hechas, para las que deben servir de celda a los nuevos cenobitas vale mucho que se sepan construir para adaptar su forma, dimensiones y disposición, a la clase y tamaño del pájaro que las debe habitar.

Pueden hacerse utilizando como ángulos y tiras de borde -112- la madera de cedro de los cajones de tabaco, que es incorruptible, muy bella y fácil de trabajar, no necesitándose color ni barniz para que tenga buen aspecto.

Los enrejados se harán de alambre de hierro cocido, y en su caso puede sustituirse con cañitas bien lisas y limpias, siempre que se pongan más espaciadas para que la luz y el aire entren bien en la jaula y el pájaro no pueda fácilmente salir.

22.- Palacio encantado

En una quinta grande, en la cual pueda sin inconveniente destinarse una pieza separada para servir de jaula-monstruo o de invernadero, puede disponerse nuestro palacio encantado de la manera siguiente.

La ventana o balcón por donde venga la luz deberá cerrarse, sustituyendo uno de los cristales superiores por una placa de hojalata sembrada de agujeros por donde pueda circular libremente el aire pero no bastante grandes para que fuese posible escaparse alguno de los pájaros que han de adornar ese nuevo edén.

Si es posible que venga luz por el techo ganaría mucho en su aspecto general el palacio; de todos modos, hay que poner en la puerta de entrada un postigo con cristales, que estén a la altura de la vista, para dar luz en primer lugar, y luego para que puedan disfrutar del espectáculo los dueños y habitantes de la casa aun cuando llueva; en cuyo caso no podrían mirar a través de los cristales de la ventana puesto -113- que siendo la luz más viva al exterior, desde la ventana se presentaría el interior algo oscuro.

Dentro de esa pieza en cuyas paredes se debería pintar un paisaje con colores al temple, indicando perspectivas de montañas y horizonte, o arboledas en último término, para aumentar ópticamente el espacio, se colocarán con sus tiestos o dentro de medios toneles de petróleo (sin petróleo, y con tierra), varias plantas perennes, especialmente coníferas, enforbiáceas, etc., y en general todas las que son propias para invernadero. En el centro podría colocarse un surtidor si hay medio de hacer llegar el agua desde mayor altura que la del nivel del chorro central, y en todo caso, debería haber agua a condición de cambiarla por medio de regueras, en el centro de la jaula-jardín.

Alrededor del techo uniendo el borde de las vigas a razón de dos por cada nido, deben ponerse unas tablas que formen pavimento, con algunos

agujeritos; y proveyendo esos pisos de estopa y algodón, los pájaros se arreglarán una habitación en la que se encuentren más ricamente que nosotros en nuestros cajones de cómoda... incómoda a que llamamos cuartos sin duda por los que cuesta el alquiler.

Al cabo de pocos días de haber instalado ese paraíso, se notarán algunos inconvenientes que será preciso corregir pero que es imposible señalar de antemano. Por ejemplo, una planta que convendría separar porque despidе emanaciones demasiado fuertes, un pájaro belicoso que ataca y hasta mata a sus compañeros y a quien se expulsará sin ninguna ceremonia; o que los agujeros de ventilación dejen paso a los ratones, en cuya contingencia hay que apresurarse a poner tela metálica en los orificios y al mismo tiempo aumentarlos para compensar la pérdida de aire que aquel aditamento representa; hay que -114- poner un trasparente azul si en ciertas horas del día el sol seca y aun quema las plantas atravesando los cristales que con su refracción irregular hacen el efecto de un espejo ustorio; en fin, varios lunares que poco a poco se corregirán pero que de todos modos no pueden impedir que nuestro original palacio deje encantados a los forasteros y aun a los habitantes de la casa, sobre todo en los días monótonos en que la natura nos regala por toda música el drip drip de la lluvia como lo llama en expresiva onomatopeya Dickens, el gran novelista inglés.

23.- Una orquesta

¿Hablábamos de música? pues ahí va una orquesta, pero tal como no se ha presentado nunca en los Circos a pesar de que ilustraron ya la arena de la pista varias orquestas de cerdos, de burros, de elefantes y de perros.

Sería digna de oírse una orquesta como las que organizan en su baile anual de Mi-carême los alumnos de la escuela naval flotante de Tolón. Pero no siempre pueden reunirse varios incipientes músicos, sobre todo en verano, y la falta de instrumentos aumenta la dificultad. Ensayaremos sin embargo dar ciertas reglas que pueden hacer que resulten dos cosas diametralmente opuestas y divertidas por igual: una coordinación musical casi correcta o una cencerrada espantosa.

En primer lugar fabríquense los instrumentos: no siempre se puede disponer de piano, harmonio y violín, aun cuando quizás sobren trompetas y panderos.

-115-

En todo caso es preciso aumentar el número de instrumentos que sólo puedan discordar por la poca práctica de los improvisados músicos.

Veamos su enumeración y descripción.

Clarinetes de caña, de diversos calibres; tubos de caña abiertos por los dos extremos y obturado luego uno de ellos con papel de seda tirante atado alrededor de la caña a guisa de zampoña.

Arpas de cedro. Ni las de Saúl y David pueden compararse a éstas; sin embargo sólo las superan en originalidad: consisten en cajones donde hubo tabacos, y en cuya parte posterior se atraviesa una cuerda de violín sostenida por un travesaño interior arriba y mantenida en tensión por un peso en la parte inferior. Estas arpas se tocan estirando o encogiendo algo con la mano izquierda la cuerda tirante mientras que con la derecha se pulsa con los dedos o con un plectro de caña. Las arpas de coco, inventadas por los negros virtuosos de África, son de sencillísima construcción.

-116-

El sinsonte. Instrumento de... cartón, consistente en una pequeña caja por cuyos bordes se pasa un arco frotado de pez griega o colofonia de Nápoles. Con él se imita el gruñido del cerdo, el quejido del perro a quien le pisaron un callo, el graznido del cuervo, etc.

El Salterio de caña, dispuesto según lo indicamos en la adjunta figura, es susceptible de imitar sonidos bastante armónicos, cuando se le tañe por percusión frotando rápidamente de arriba abajo o viceversa; las cañas deben ser bien cilíndricas, sin nudo, secas y cortadas con regularidad: para formar el triángulo puede usarse un alambre de cobre, una cuerda de guitarra o un bramante bien retorcido.

Estos otros instrumentos no menos originales los dimos a conocer en las páginas de «La Velada» en cuya sección de Recreos Instructivos se hallarán algunos que son tan nuevos como interesantes.

Puesto que ya tenemos instrumentos vamos a organizar la orquesta; pónganse a un lado los que posean la voz aguda, o sea los más jóvenes del cotarro; los que por tener ya bozo -117- encima del labio superior poseen correlativamente una voz menos atiplada, les seguirán en orden, luego vienen los bajos o moscardones que zumban las notas profundas y apoyan el canto como las teclas de la izquierda del piano. En las orquestas rusas de los boyardos o grandes señores del país, cada músico está obligado a dar siempre la misma nota, de modo que no tienen los tales músicos campesinos obligación de conocer la escala sino la medición exacta de los tiempos, lo cual facilita extraordinariamente la tarea del director. Vosotros si no sois fuertes en música debéis tomar o el camino del unísono, que produce buen efecto cuando se juntan muchas voces diferentes sobre un mismo ritmo y melodía, o el de los orfeones campestres rusos, quedando entonces al cuidado de cada director de sección el marcar el tiempo y el número de las notas requeridas. ¿Es esto difícil? No: y aun menos lo sería si pudiese mezclarse en el asunto un músico verdadero, porque hay detalles que sólo se explican bien por la mímica o por el ejemplo vivo; pero cualquiera señorita o señora que sepa música y tenga la paciencia que requiere la organización de una orquesta o de un orfeón juvenil, puede conseguir verdaderos lauros... de paciencia, si acomete empresas tales.

Los instrumentos descritos pueden muy bien servir para aumentar y modificar las voces; sobre todo los clarinetes de caña que serán de mayor calibre cuanto más graves deban salir los sonidos y por consecuencia a los tiples y tenores les corresponden clarinetes más largos y estrechos. En todo caso servirse sólo de cañas bien secas y bien limpias porque nuestro

vulgar bambú de mango de escoba es venenoso cuando está verde, y aún seco y amarillo tiene un polvillo carbonoso en las axilas que hay que eliminar porque es un tóxico de los más activos.

-118-

En cuanto a las arpas de cedro sólo sirven para dar un colorido extraño y original a la pieza concertada, especialmente en los pasajes ruidosos de las partituras.

Si estas insuficientes indicaciones no sirven para que podáis constituir una orquesta notabilísima, entonces la combináis a vuestro modo y os aseguro que no habrá perro en tres leguas a la redonda que no ladre lastimosamente por las desagradables vibraciones que hieran su tímpano harto sensible, pero en cambio hay motivos para asegurar que el final de la partitura será invariablemente obligado de risotadas.

24.- El cortejo histórico

Para terminar una fiesta campestre nada hay tan a propósito como un cortejo que vosotros haréis grotesco queriendo que sea histórico.

En los buques existe desde tiempos remotos la costumbre de festejar el paso por la línea del Ecuador disfrazándose los marineros. La autoridad omnímoda de los capitanes de buques verías gravemente comprometida si se rehusase a los sufridos marineros el permiso para celebrar esa inocente mascarada, una de las poquísimas diversiones a que pueden entregarse de una manera ostensible las clases inferiores en la penosa vida de a bordo.

Por esto es tolerada por los capitanes, los que sólo se contentan con recomendar la prudencia a los marineros, no sin tomar antes las debidas precauciones para que en su entusiasmo -119- no causen algún grave destrozo en el precioso maderamen del buque, o en las provisiones.

Generalmente se disfrazan los marineros con trajes de capricho y entre todos forman el cortejo de un Neptuno armado de tridente, y cuyas luengas barbas y peluca de estopa han salido del depósito de los calafates; la brea, la lona, las banderas de señales, los despojos de peces y aves que se recogieron durante la travesía, todo sirve para la tosca inventiva de aquellos hombres tan rudos e ingenuos como valientes y llenos de abnegación.

Vosotros podéis mejor que ellos organizar cabalgatas o mascaradas poniendo a contribución en una medida prudencial los trajes viejos, los trastos de cocina, los aperos de labranza y aun los objetos de indumentaria debidos a vuestro ingenio e industria.

Se ha visto en parecida ceremonia una armadura completa de caballero de la Edad Media, cuya armazón de alambre y cartón cubierta de papel plateado, producía una ilusión completa. Otros jóvenes fabricaron vestidos completos de templario cubriendo con blanca túnica y manto con cruz roja, una bien tejida cota de malla hecha con bramante; otros muchachos formando grupo, cubriéronse con percalina gris de modo que formaban el cuerpo y las patas

de un elefante cuya trompa movable estaba hecha con una sucesión de carretes de madera articulados por medio de alambre. El elefante movía las orejas descomunales y cogía con la trompa todo cuanto le -120- daban, excepto los cigarrillos encendidos, que rechazaba con noble y despreciativo ademán; todos esos objetos contruidos sin detrimento de los intereses de los papás, son muy a propósito para ejercitar el ingenio, el gusto y la paciencia, así como los pendones, banderas, lanzas de torneo y carros cubiertos con alegorías más o menos estéticas. No faltarán espectadores a la cabalgata, y así cada cual procurará distinguirse por la originalidad o relativa perfección de su traje y aditamentos más o menos correctos y elegantes.

Al recordar las fastos notables de otras cabalgatas y cortejos organizados por escolares de distintas edades, no estará de más que siguiendo nuestro propósito de señalar los peligros e inconvenientes que hay en toda diversión colectiva, digamos algo de ellos para alejarlos en la medida posible. Sea cual fuere el juego o la diversión que se generalice, hay que proceder desde luego a la elección de un triunvirato compuesto de Presidente, Vice y Secretario; esos tres personajes, que deben ser los más sesudos entre la corporación, cuidarán de organizar el cortejo de manera que no haya que lamentar el más pequeño incidente; y así procurarán que haya un sólo carro final en el cortejo, y si puede ser pequeño y arrastrado por un borriquito, mejor: los mulos, caballos, etc., son poco sufridos y la excesiva promiscuidad de jóvenes junto a ellos constituye un peligro que basta señalar para que sea evitado.

-121-

25.- Representaciones teatrales

Éstas pueden ser un resumen de los trabajos de la orquesta y del cortejo más o menos histórico.

Existe multitud de piezas escritas expresamente para -122- ser representadas por vosotros y de las cuales se proscriben todo afecto que pueda exagerarse degenerando en peligro manifiesto.

Hay entre los jóvenes gran afición a los dramas caballerescos; los amoríos, duelos, batallas, incendios y otras hecatombes teatrales tienen un atractivo funesto para muchos jóvenes, alguno de los cuales ha sido víctima del aturdimiento o excesivo entusiasmo de sus compañeros.

No hace mucho se representó nada menos que el drama de Zorrilla Don Juan Tenorio, por una improvisada compañía de jóvenes aficionados, y resultó de ello que al dar la estocada D. Juan a D. Luis Mejía se la dio tan de veras, que le dejó muerto en la escena entre los alaridos y consternación de los circunstantes, bien ajenos de creer que iban a ver representar un verdadero y horrible drama.

Debéis, pues, ceñiros a ejecutar un repertorio más modesto y adecuado a vuestra edad, exenta de pasiones vivas y todavía ajena, por fortuna, a los odios y rivalidades que por sí solos se desarrollan entre los hombres para

mengua de nuestra pobre humanidad.

Las escenas pastoriles, los entremeses satíricos, sainetes de estudiantes, apólogos de animales y otras piezas por el estilo son propias para dar pasto a vuestra afición declarada por el teatro, sin que haya que temer consecuencias desagradables. En todo caso procurad que los tablados estén bien seguros, las luces separadas de cuanto sea susceptible de arder fácilmente, las decoraciones más ingeniosas y bien equilibradas que costosas y endeables, y en fin, no olvidar nunca que se trata de una diversión que en ningún concepto debe resultar cara.

Para evitar esos lances y hacer fácil la tarea de los actores -123- en ciernes, vamos a indicar de una manera resumida algunas ideas generales aplicables a las representaciones teatrales caseras; son esas indicaciones de tres distintos órdenes aunque encaminadas a idéntico fin.

Tratan en primer lugar del Teatro y sus accesorios, en segundo de los trajes y armas, y en tercero de la ejecución personal de las obras de dramática infantil.

El Teatro debe ser siempre más holgado de lo que creería preciso; y el escenario más holgado todavía; no conviene que las personas estén aglomeradas en un sitio pequeño, durante algunas horas, y respirando una atmósfera inficionada por la respiración y las emanaciones de las lámparas; como esos espectáculos suelen ser gratis, los abonados más bien sobran que faltan, y hay que contar además con el séquito que acompaña a cada uno de los actores, y el numeroso personal de la casa empresaria. En verano es muy a propósito para fiestas de este género, un jardín espacioso si está sombreado por árboles, que hasta forman decoración; en tal caso, basta con levantar un sencillo pero sólido tablado, en el sitio más resguardado del sol y el aire, e improvisar el telón de boca y aun los de fondo por medio de cubrecamas y otros lienzos más o menos vistosos: los teatros demasiado buenos convienen poco a los niños, resultan costosos para los empresarios, y hacen que se empleen sumas de alguna consideración en trastos que pronto resultan del todo inútiles y aun embarazosos.

Cuanto más sencilla, natural e ingeniosa sea la maquinaria escénica mejor; así pues debe prescindirse en lo posible de tablas pesadas, hierros de soporte, clavos harto puntiagudos, y sobre todo de alumbrado por gas o petróleo; las lámparas de aceite dan tintes misteriosos al fondo de la escena, -124- -125- que convienen a maravilla para que la imaginación del espectador se pinte unas decoraciones magníficas, y en caso de accidente disminuye los peligros que presenta otro género de iluminación.

-124-

Supongamos que hay ya Teatro; que las sillas, colocadas no en hilera sino al azar, delante del escenario, están ocupadas por espectadores benévolos, respetables abuelos y papás, lindas y bulliciosas hermanitas, mamás atentas y recogidas, primos, amigos, vecinos y hasta representantes modestos de la autoridad; va a dar principio la función; el piano, sacudido por las nerviosas manos de un músico de cafetín llena el espacio con sus arpegios y escalas inverosímiles y ruidosas; las conversaciones

siguen al unísono, levantándose las voces a medida que el piano suena más fuerte... de pronto, se oyen dos golpecitos, para en seco el piano; las conversaciones se apagan, aunque no todas, pues queda cuerda en algunos relojes... por fin, se hace el silencio, como diría un escritor medianejo, y se levanta el telón.

.....

Pero amiguitos, es preciso, no solamente haber preparado la jaula, sino que dentro de ella los pájaros canten de la mejor manera posible.

¿De qué os va a servir haber estudiado vuestro papel forte que forte como decía el portugués del cuento, si es muy posible que al veros cara a cara con el público reunido, os entre una zozobra, y perdáis la cabeza, y olvidéis todo lo aprendido como si nunca hubieseis sabido del papel cosa ninguna? Esos mismos Abuelos, Papás, Mamás, Hermanitos, etc., que conocéis tan bien, os parecen otras gentes y se os figura que son gigantes que tienen clavados los ojos en vosotros y aguardan ocasión propicia para tragaros... Esa -126- ilusión, (nos lo han dicho varios cómicos incipientes) produce el público, al que no en balde llaman los verdaderos actores el monstruo de mil cabezas; y si a ellos a veces les hace salir corridos en busca del refugio de los bastidores, a vosotros puede dejaros petrificados en la primera ocasión.

¿Cómo se evita ese chasco? Pues, muy fácilmente; estudiando antes mucho y no olvidando nunca que se debe prever lo probable y aun lo posible; el estudio de las reglas de la declamación de que se hace caso omiso en las representaciones teatrales infantiles, es tan natural e indispensable como la natación en aguas profundas; y así como sería absurdo echarse al agua sin saber nadar, también lo es, salir a las tablas sin la debida preparación.

Ya diremos algo de lo que se necesita para alcanzar esa seguridad relativa: antes debemos hacer ciertas observaciones sobre la importancia del traje y accesorios de indumentaria en las representaciones teatrales. Suponiendo que los chicos-artistas estudian Historia, han de conocer casi al dedillo las evoluciones de la forma del traje durante el transcurso de las épocas;4 así pues, ellos mismos que se echarían a reír si viesen (como sucedía en tiempos de Molière) a los que deben representar héroes antiguos, griegos o romanos, vestidos con casaca y cubiertos con sombrero de tres picos, están en el caso de comprender fácilmente la importancia que tiene para el actor, la exactitud del tipo y la proporción de forma del traje de época, pues no hay nada que desmonte al actor en tan alto grado, como la convicción de que aparece ridículo por su vestimenta, ante el -127- público siempre inclinado a reírse con hilaridad contagiosa y espontánea a la sola aparición de un personaje vestido de una manera grotesca.

La calidad del traje no influye nada, pero sí la forma y aún más la proporción. Si las piernas de un actor son harto delgadas líbrese de una silba, tapándolas con unas botas altas: si es demasiado grueso, póngase un traje que no abulte ni esté demasiado estrecho: en esos casos, los consejos de un artista experimentado nunca estarán de más.

En cuanto a las armas, debéis prescindir de ellas en la medida de lo posible; estorban al que no está acostumbrado a llevarlas, azotan las espadas a las piernas y hacen caer al muchacho y reír a todo trapo al

público: si no las hay proporcionadas a la estatura de los actores, vale más que se queden en la guardarropía; las alabardas, banderas y otras armas de hast no convienen, sobre todo si el escenario es pequeño, pues podría darse el caso de que los sostenedores del orden teatral, diesen al traste con todo lo existente, decoraciones, bambalinas y bastidores; representándose así a lo vivo y con peligro verdadero la destrucción de Troya.

Ahora hablaremos de asuntos de declamación. Supongo que elegís o eligen otros más duchos, las obras dramáticas que debéis representar: en todo caso, las más sencillas convienen mejor al objeto propuesto. Vale más que el actor sea algo superior a la obra que no que suceda lo contrario.

Estudiáis el papel; por supuesto; no una ni dos veces, sino ciento; pero si no lo estudiáis bien, es seguro que lo sabréis mal y que lo representaréis peor.

Hay que estudiar metódicamente; fijándose mucho en el sentido de las palabras, recitando más bien con lentitud que deprisa y corriendo: si os fijáis en lo que significa cada palabra, -128- la recordaréis mejor, y si no comprendéis su sentido, preguntarlo.

Después que ya poseéis medianamente el papel, ensayad delante de algunas personas para ir acostumbrando la vista a la impresión que causa el público; y al salir definitivamente, guardaos bien de mirar las cabezas que os observan: dejad divagar la vista por el espacio, o fijadla en el personaje que os da la réplica, no mirando hacia la sala hasta que hayáis perdido el temor.

Cuando os habla el personaje, aunque el papel vuestro no reza nada durante la relación del otro, debéis mirarle, y hacer como el que escucha, dando a vuestra fisonomía la expresión natural que corresponde a la sensación recibida; por ejemplo: supongamos que os dicen:

¡Vuestro ejército ha sido derrotado!

Pues si os quedáis tan frescos, maldito lo que valdrá vuestro juego escénico; en cambio, si mostráis sorpresa abriendo los ojos, adelantando la cabeza, y encogiéndola algo después, habréis demostrado de una manera gráfica y sucesiva vuestro asombro, ansiedad e indignación.

Hay actores capaces de recibir sin pestañear las más épicas injurias; esos son los témpanos de hielo de los teatros.

Hasta hubo quien, al oír la noticia de que toda su familia había ido a parar al fondo de un barranco, por todo comentario se atusó el bigote y se arregló la golilla, un tanto, descompuesta. Pero no debéis caer en el extremo opuesto, porque entre actores aficionados también los hay que sacan la lengua como ciertos monigotes y para demostrar que tiemblan de furor, se menean tanto que ponen en peligro la estabilidad del escenario.

-129-

Al hablar del cielo es natural que se levante algo el brazo derecho, y que se baje al indicar la tierra, pero teniendo cuidado de no trocar los gestos, obteniendo así un efecto inesperado; las actitudes deben ser naturales, de manera que se haga siempre la mitad del gesto proyectado, para poder retroceder en caso de equivocación, sin que el público lo note; es bueno hacer observar que los que han de representar un hombre joven deben apoyar el mayor peso del cuerpo en una sola pierna, y los barbas o ancianos de mentirijillas, en las dos.

La voz no convendrá emitirla con las cuerdas vocales agudas sino con las medianas; así se puede subir o bajar poco a poco el diapason según convenga, y si no se sigue esta regla, el actor se quedará afónico a las primeras escenas, representando sin querer un conocido personaje del drama «La Aldea de San Lorenzo».5

Hay que evitar las corrientes de aire, porque con los trajes desacostumbrados, la emoción, la aglomeración de gente, las luces, etc., se aumenta mucho la temperatura del cuerpo del actor, y si este estornuda en el momento más patético, echa a perder todo el efecto y se convierte el héroe en un payaso.

Conviene comer algo, no mucho, antes de salir a las tablas; beber poco, y si son espirituosas las bebidas, menos; prepararse convenientemente de modo que no haya probabilidad de que se interrumpa la representación por ausencia forzosa de alguno de los actores.

-130-

26.- Modelaje

La Escultura tiene grandes atractivos aunque se practique de un modo rudimentario, porque si bien es muy difícil esculpir una estatua por mediana que sea, en cambio, cuesta muy poco modelar un monigote que con ayuda de la masa y de la luz, pronto parece algo; aquí sólo hay que pensar en el equilibrio y en el contorno, porque el claro oscuro viene solo por poco que el perfil tenga movimiento y la figura proporciones: esto explica la facilidad con que los pastores más ignorantes esculpen con un mal cuchillo en trozos informes de madera, figuritas y hasta grupos de relativo mérito artístico, sin otro elemento que la paciencia y un buen gusto innato que es producto de la contemplación de la natura.

Horas muy gratas pueden transcurrir para quienes sepan aprovechar el tiempo, y desde luego aseguramos que tiene probabilidades de lograr algún resultado tan grato como provechoso, todo aquel que se dedique a esculpir madera, modelar cera o barro, y producir algo que sea corpóreo, que haga bulto y quede como adorno.

Vamos a hacer algunas indicaciones, que son hijas de la experiencia adquirida a costa de muchas horas y aún de algunos rasguños.

La materia más empleada por los jóvenes émulo de Berruguete, y Donatello, y desde luego la más dócil y barata, es el barro; con humilde arcilla, materia que entra en inmensa proporción en la corteza de la tierra, pueden producirse bellísimas esculturas que cocidas luego al horno, toman ese color dorado de la cerámica helénica y compiten en finura y ligereza con las piedras y pastas más bellas empleadas en la estatuaria.

Otras materias hay, que también se emplean con diversas ventajas, pero que no son propias para nuestro objeto: la cera de modelar es de muy difícil manejo y sólo sirve para las obras de los estatuarios; la pasta plástica es cara y no muy conocida en nuestro país; el yeso tampoco sirve por su rápida absorción de calor, que lo endurece demasiado aprisa; la madera blanda solo puede ser esculpida por manos firmes y seguras: así pues el

barro es lo más barato, bueno y maleable.

Es preciso, cuando se modela la arcilla, dejarla cubierta con trapos mojados cada vez que termina la sesión, porque de no hacerlo así, al día siguiente estaría dormido el barro, casi seco e insensible a las caricias de los palillos.

Para dar forma a la estatuita, grupo de hojas, etc., que se quiera modelar, hay que proceder metódica y sucesivamente.

Siendo el modelaje en puridad una eliminación de la masa inútil, todo el trabajo del escultor consiste en ir quitando, y en pulir después. Este principio tiene su aplicación más directa cuando se refiere a la alta escultura, que se trabaja en mármol, en piedra de cantería y en madera; pero al tratarse de modelar el barro o arcilla plástica, no todo estriba en eliminar, puesto que se puede modificar la masa añadiendo, o cambiar el bulto general por la presión.

Abandonemos el extenso campo de la Escultura artística, para fijarnos solamente en la aplicación que de sus principios puede hacerse en el círculo de los pasatiempos más o menos instructivos, dedicados a la juventud.

-132-

Dijimos que es preferible por su baratura, belleza y docilidad el barro vulgar que pisamos con tanta indiferencia. Hay arcilla limpia de toda ingerencia molesta o perjudicial, y la venden a bajo precio los alfareros; en caso de que no se pueda utilizar ese recurso, lo mejor será tomar del sitio menos arenisco unos puñados de tierra, quitando de ella los granos de la manera que se pueda; sumergiendo la tierra dentro un receptáculo de agua y agitando la masa, o se precipitarán las arenas al fondo si son más pesadas, o subirán a la superficie las impurezas cuya densidad sea inferior a la de la arcilla: en todo caso es menos difícil aislar el barro dentro del agua que fuera de ella; y aunque no se consiga de una manera completa la separación, es posible y de ello hemos visto ejemplos, modelar bonitos grupos y primorosas estatuitas con arcilla que anteriormente alimentara las raíces de las vides.

Obtenida de un modo o de otro la masa de barro, hay que darle una figura geométrica análoga a la caja del grupo que se pretenda esculpir, partiendo del supuesto imprescindible de que la forma geométrica de la base ha de ser todo lo regular posible y que tendrá más estabilidad en cuanto su perímetro más se asemeje al círculo o al cuadrado.

Apisonar bien, no excesivamente, al barro para darle adherencia completa; los vacíos que se dejasen en el interior, han de comprometer más o menos pronto la estabilidad de la obra, y no es natural que se emplee tiempo, trabajo e inteligencia en algo que está condenado de antemano a rápida destrucción.

Si la figurita ha de ser más alta que ancha, por estar de pie, o se la quiere poner en situación algo difícil, hay que reforzar interiormente con alambres galvanizados todas las -133- partes que por tener poca cantidad de pasta resultarían quebradizas. En defecto de alambres se sustituirán éstos con cañas delgadas pero bien secas y fuertes.

Toda la masa, ya bien cimentada y reforzada, encima de un plano de madera gruesa pintada al óleo, para que no pueda abarquillarse por efecto de la humedad del barro y de los trapos, colóquese si es posible encima de un

taburete alto y redondo; si hay medio de que sea rotatorio su plano superior, se conseguirá con ello la facilidad de ver la estatuita por todos lados sin necesidad de dar vueltas alrededor del trípode o taburete.

Preparado todo esto, ármese el novel escultor de un par de cucharas de palo, una de ellas con el extremo puntiagudo, sirviendo de mango la cazuela que forma la cuchara.

Desbástese la figura que suponemos sea la del Abuelito, sentado para mayor comodidad del modelo y también del escultor, de la manera que señala sucesivamente cada uno de los grabados que acompañan a estas indicaciones.

-134-

Como se ve, hay que proceder por grandes masas, estableciendo los bultos de donde se sacará lo que sobra, por medio de los palillos cuchareros; en esta primera forma de la estatua, no hay inconveniente en que se empleen directamente las manos para obtener por la presión de los dedos las formas rudimentarias cilíndricas o esféricas que contienen el germen de la figura.

Hecho esto, se emplearán los palillos, sacando cortes planos de las formas primitivamente redondas del esbozo, hay que tener cuidado en no prodigar los cortes, para que no quede luego masa insuficiente, exagerando más bien el tamaño por cantidad excesiva que por insuficiencia, pues si es fácil en todo caso ir quitando lo que sobre, es en cambio peligroso añadir lo que falte, porque la adherencia de lo que se aplique no será nunca perfecta, y no formando cuerpo con el total, es fácil que al secar pueda desprenderse lo que se haya añadido: pero en casos de gran equivocación se puede añadir masa con la condición de que sea más -135- húmeda que el resto, bien adentro de la masa general y apisonado con habilidad para que no se altere el centro de gravedad de la estatuita.

Ésta es la forma final del retrato del simpático abuelo; y vale la pena de corresponder a la paciencia y bondad con que tuvo a bien prestarse a servir de inmóvil modelo, empleando por vuestra parte el mayor cuidado y habilidad posibles en el modelado, para obtener un retrato que, de seguro, se conservará con cariño en un sitio visible, desde donde hable con mudo lenguaje en favor del pequeño artista a quién se debe la obra.

Cuando se trate de elevar algo el nivel artístico de este utilísimo pasatiempo, es conveniente ejercitar la mano, modelando un busto que tenga alguna reminiscencia de las cabezas griegas; el que ponemos a guisa de modelo puede -136- servir para el caso, procediendo en el desbaste según indica la figura A y terminándolo como muestra la figura B.

Hay gran variedad de formas plásticas de que echar mano -137- para lograr objetos de relativa belleza por medio de un fácil y agradable trabajo; los platos modelados en bajo relieve, cocidos luego y pintados al óleo después, presentan gran ventaja por su fácil ejecución y resultado seguro.

Es muy posible que nuestros jóvenes escultores se desanimen pronto si el primer resultado que obtienen no compensa sus esfuerzos o engaña sus esperanzas.

Prescindiendo del axioma tan conocido como verídico, de Principio quieren las cosas, bastará a nuestro propósito de animar a los principiantes, mostrarles dos estatuitas producidas en los comienzos del Arte griego, en un país destinado providencialmente a dar la norma del tipo de belleza humana, y a esculpir las obras más admirables de la estatuaria.

-138-

Estos engendros producían los que más tarde habían de dar modelos a los primeros escultores del mundo.

Veamos ahora cómo debe procederse en el nuevo ejercicio escultórico-pictórico a que anteriormente nos referimos.

Fórmese una torta de barro, gruesa de unos dos o tres centímetros, bien apisonada por medio de un rodillo: córtese luego siguiendo el patrón convenido, ya sea en círculo perfecto o ya ondulando la línea exterior; en todo caso, conviene que la silueta sea simétrica y que se aparte lo menos posible del tipo circular.

Haciendo girar la tabla en donde descansa la torta, y apoyando el mango puntiagudo de la cuchara por debajo y alrededor del plato, se vaciará éste por su borde inferior, con lo cual se consigue darle forma de plato, disminuyendo su peso y volumen; si esta operación no se sabe hacer bien, vale más entonces convertir en medallón lo que había de ser plato, ahondando más el palillo-cuchara al modelar, dejando siempre un borde alrededor y cuidando de que en las partes más bajas, quede siempre un espesor igual por lo menos al de un plato de loza ordinaria.

El relieve ha de ser siempre suave, y aún lo más saliente algo redondeado porque en esas obras producen mal efecto las durezas, y estando destinados los platos a contener manjares, no es natural que los adornos ocupen el espacio destinado a dicho objeto. En los platos de Bernardo Palissy, tan sabio geólogo como hábil artista y eximio alfarero, hay distribuidos los objetos y animalitos de tal manera que ocupan el espacio sin llenarlo del todo.

El procedimiento seguido por Palissy y muchos alfareros italianos del siglo XVI para obtener el relieve de pequeños animales como lagartijas, caracoles, insectos, etc., es muy -139- curioso y vamos a indicarlo a pesar de que requiere en los jóvenes artífices una paciencia y cuidado que no todos pueden poseer.

Plato de loza modelado por Palissy.

Para ello hay que proveerse del yeso fino llamado escayola, que se moja en el momento de moldear: muerto el animalito, porque no es generoso enterrarle en vida, se le coloca en posición airosa, y se le cubre de una capa de aceite; luego se van poniendo encima trozos de yeso en pasta, y una vez bien cubierto el objeto, se hacen cortes en el molde para que se puedan ir separando sus diferentes partes cuando estén secas; dormido ya el molde, se numeran y separan los trozos, y queda libre el objeto, habiéndose reproducido en hueco dentro del yeso los detalles de relieve de

aquél; para obtener la reproducción en relieve, se barniza con aceite el hueco del molde en hueco, y se le llena con yeso o barro, y separando de nuevo las piezas del molde, cuando -140- está seca la pasta en su interior, se obtiene la reproducción deseada, que se adhiere con un cemento a la pieza de alfarería.

Volviendo a nuestro asunto del plato modelado y pintado, diremos que sea cual fuere el resultado que dé el bajo relieve, puede modificarse mucho el efecto por medio del color y el barniz.

Sea por ejemplo el plato en cuestión éste que presentamos a nuestros lectores.

Puede lograrse con tema tan sencillo un efecto por demás pintoresco, y aumentarlo por medio de oportunos toques de color que indicaremos también.

Lo más hondo del plato debe ser el fondo de donde destacan las dos cigüeñas de estilo japonés: así se da al conjunto un aspecto de verdadero plato y con menor relieve resaltan más las cigüeñas: las hojas de nenúfar acuático podrán ser de escaso relieve en el fondo, aumentando en los bordes: las cigüeñas deben modelarse con la mayor finura posible. -141-

Concluido el modelado se pasará por encima de toda la composición una espátula humedecida para afinar las superficies, pero esta operación debe efectuarse con mucho cuidado.

Seco ya el plato, se le envía al horno para cocerlo, y una vez cocido, se le da una mano de color blanco, mitad zinc y mitad plata, mezclado con secante de Harlem.

Esta capa de color blanco se afina ligeramente con polvos secos de hueso de jibia o de piedra pómez: este polvo se obtiene frotando por encima de un papel, dos trocitos de piedra pómez bien planos por la parte frotada: afinada la superficie del plato se le pinta mezclando siempre secante a los colores: la combinación que vamos a indicar es de un efecto muy brillante y agradable.

El borde del plato debe pintarse con amarillo Nápoles mezclado con blanco y un punto de bermellón; picotear con purpurina oro rico pálido, los puntos salientes; esta purpurina se pasta rápidamente en pequeñas cantidades mezclada con secante de Harlem; y adviértase que siendo la purpurina una pulverización de cobre, es venenosa y hay que manejarla cuidando de que no vaya a la boca ni a la nariz partícula alguna de ella; si se tiene cuidado no ofrece dificultad su uso; el fondo se pintará con azul Ultramar intenso, mezclado con barniz copal; las hojas de nenúfar, deben ser de un verde claro, de tres partes de amarillo cromo-claro con una de azul de Prusia; las cigüeñas, blancas lo más posible en el cuello y cuerpo: las alas grises con plumitas doradas con purpurina, y el pico y patas completamente dorados; el ojo de las cigüeñas amarillo cromo-fuerte, con un pequeño círculo negro en el sitio de la pupila y un punto de oro en la parte superior de ésta.

-142-

Algunos toquecitos de bermellón no estarán de más en los bordes de las hojas o en otros sitios poco visibles.

Ya pintado el plato se cubrirá con barniz copal, repitiendo por encima del barniz ya seco, los puntos en donde el oro ha de parecer más brillante.

Si no se puede obtener una combinación tan complicada, por falta de tiempo o de medios, apélese al recurso más socorrido que se conoce en la pintura y que siempre ha producido buen efecto, y que consiste en bañar los fondos con azul intenso, después que se ha pintado todo con blanco algo amarillento, haciendo destacar todos los detalles por claro sobre el fondo azul.

Esta materia es tan inagotable como la de todos los juegos; aquí sólo podemos indicar algo de lo mucho que en este género es posible hacer para que el tiempo transcurra placentero y útilmente para los que empiezan el camino de la vida.

27.- Carpintería

No debe asustaros esta palabra: no se trata de ensuciar los dedos con cola mal oliente ni de llenar de callos las palmas de las manos manejando el formón y el serrucho.

A pesar de ello y de que la primera idea que se os ocurre al oír hablar de carpintería, es la de que difícilmente puede hallarse gusto dedicándose a remedar un oficio bastante penoso, debemos manifestaros que se equivoca del todo quien tal crea; en primer lugar hay que contar con -143- vuestra fantasía, bastante poderosa para convertir los guijarros en panes ilusorios y los taponés de corcho en soldados sin miedo aunque con tacha; luego, que eso mismo que impuesto a vuestra voluntad os repugnaría hacer, lo haréis sin duda alguna cuando se os prohíba en absoluto, asemejándoos una vez más a los hombres, que corren tras de lo prohibido porque el deseo se lo finge hermoso y digno de su ambición.

Nuestro objeto al deciros que debéis remedar ciertos oficios para que os sea menos difícil tener ideas generales sobre ellos, no se aparta en nada del propósito que hicimos al coleccionar estos juegos; y si con tanta fruición os entregáis a la imitación de grandes cosas, como la guerra por ejemplo, que ningún beneficio ha de reportaros ni ahora ni luego, sólo porque olvidando lo que de cruento tiene, la remedáis porque halaga el instinto peculiar de la juventud, más dado a destruir que a edificar, mejor es que invirtáis tiempo, en ocasión oportuna, para conseguir un resultado menos brillante pero más útil, y del que es posible obtengáis en lo porvenir algún ventajoso resultado. Y dicho esto, entremos en materia. Por los mismos motivos en que nos fundamos al considerar peligroso el manejo de las armas, hubiéramos eliminado de esta sección los juegos de Artes y Oficios, ya que las herramientas que se necesitan para desbastar, dividir y pulir la madera, verdaderas armas son, de filo cortante y de puntas agudas; mas al mismo tiempo se nos alcanza que sin advertirlo estáis manejando útiles quizá más peligrosos que los indicados, como son los cortaplumas, las plumas de acero, los ganchillos, las agujas y otras pequeñas armas que han causado más víctimas de lo que podéis figuraros.

-144-

Proscribir el empleo de esas diminutas herramientas, no es posible;

utilizarlas de manera que si el peligro continúa, disminuye por la razón de ser más conocido, es lo que vamos a hacer, rodeando las operaciones de un lujo de previsión que no siempre podrá desplegar en su cotidiano trabajo el humilde obrero.

El cortaplumas ha de servir mucho, pero es condición precisa que no se cierre con demasiada facilidad para que al doblarse por efecto de un esfuerzo no cortase las falanges de los dedos; también se redondeará la punta para que sea más recia y menos peligrosa.

Para desbastar la madera, que ha de ser de abeto, de chopo o de otra más blanda si es posible, se empleará el cortaplumas, pero el mayor trabajo de pulimento se encomendará a los buenos oficios del papel de lija grueso: para terminar sin torno los finales de cilindros, se empleará una de esas maquinillas que cortan con tanta perfección las puntas de los lapiceros de cedro.

Las limas pueden prestar buenos servicios para cortar, redondear y pulir; pero siempre deben carecer de punta y estar bien sujetas en un mango pequeño.

Veamos ahora alguno de los pequeños trabajos que se podrán obtener con tan pocos elementos y que sirven, no para dar a esta serie su verdadero carácter, pues se necesitaría tratado especial para detallar los objetos de madera y su construcción, sino para indicar someramente la variedad útil de las pequeñas obras de este género que se prestan tanto al juego como al trabajo.

Pueden utilizarse como primeras materias los cuadrillos torcidos, rajados, con muescas, etc., que ya no sirvan para guiar la pluma o el lápiz.

-145-

Para convertir en cilindro lo que es prisma basta cortar las cuatro aristas, o rebajarlas con una lima y luego tomando papel de lija fuerte, protegido por muchas dobleces de papel de embalaje, se frotará el cuadrillo de arriba a abajo, deteniéndose a ratos para que no se caliente demasiado la madera por efecto de la frotación.

Supongamos que está pulido y cilíndrico el ex-cuadrillo: entonces se le divide en cuatro partes si es largo o en dos si es corto, (en cuyo último caso se necesitará otro cuadrillo para obtener cuatro varitas iguales) y se dará terminación cónica a uno de los extremos de cada varilla, por medio de la maquinilla corta-lápiz, preparando antes el extremo de aquella por medio de la lima para que pueda entrar en la cuchilla cónica de la maquinilla: es bueno marcar el centro de las dos circunferencias, para que no salgan torcidas las varas.

¿Y si ya lo estaban? diréis: entonces se pulen todas las que tienen la misma curva, pues siendo iguales servirán también, y si se quiere que sean rectas se va cortando todo lo que sale de la recta, y se pule después, y en este caso quedan mucho más delgadas: hay otro medio para enderezarlas: pero es algo extraño y requiere cierta cachaza: enterrando en estiércol la vara más torcida, quedará recta al cabo de algún tiempo. Esta indicación puede ser útil cuando se trate de construir un bastón para salir a excursiones y aún para lucirlo en un paseo, pues todo el lujo consiste en la igualdad, el pulimento a fuerza de lija y el barniz de muñeca que se le dé finalmente.

Obtenidas las cuatro varitas se corta en una tapa de cajón de tabacos, un cuadrado de 10 centímetros de lado, y marcando bien el centro, se abren cuatro agujeros cerca del borde -146- de los ángulos, por medio de una barrena fina: los cuatro agujeros han de ser exactamente iguales. Después que están hechos los palos y la tabla faltará poco para construir una mesilla: pueden juntarse las patas a la tabla por dos sistemas diferentes.

Sacando del extremo no puntiagudo del palo una mecha de un diámetro inferior al del resto, y untando la mecha con cola Syndetikón, se introduce en los agujeros de la tabla poniendo antes ésta boca abajo, (es decir, descansando encima del plano la cara superior) y colocadas las cuatro patas bien paralelas entre sí aguárdese a que se seque bien la cola cuidando que no se escurra por intersticios para que no quede pegada la tabla a la mesa. Una vez seco todo, se vuelve y coloca en situación normal, y si queda alguna rendija se tapa con una pasta formada de serrín fino de la misma madera, y un poco de cola.

Para pulir, pintar, barnizar, etc., hay que aguardar que todo esté bien seco y sólidamente adherido.

Si se construye algo con madera de abeto o chopo es preciso pintarlo antes de barnizar, imitando los diferentes tonos de las maderas, bastando como indicación útil en este caso, la de que toda madera seca tiene los tonos que se pueden componer con siena natural, siena tostada y negro: y si se prefiere conservar la blancura natural de dichas maderas se darán encima de ella dos capas de barniz transparente.

Otra labor de carpintería queremos mencionar antes de dar por terminada esta sección, por lo mucho que se presta a las más variadas combinaciones, requiriendo sólo paciencia, cuidado y pulcritud. Nos referimos a los Mosaicos de maderas, que están en gran predicamento en América, especialmente en México, donde gracias a la ingénita y maravillosa -147-

habilidad de los indios, se construyen con miles de cubitos de diferentes maderas verdaderos cuadros en que no se siente la falta del pincel para nada; ya suponemos que esto no se halla al alcance de todo el mundo, pero es dable imitar esas obras en pequeña escala, valiéndose de cubos de mayor tamaño para que sea más fácil su colocación.

El sistema para combinar los cubos es el mismo que habéis seguido al ir colocando las piezas de los juegos de paciencia llamados con muy discutible oportunidad Rompecabezas; y para lograr esos Mosaicos basta con ir pegando los cubos por sus caras laterales alrededor de un fuerte marco de madera, con fondo, teniendo cuidado de que la cola Syndetikón no rebase las juntas y no deje de llegar a ellas, para lograr una adherencia perfecta.

Inútil sería poner aquí modelos de Mosaicos, no solamente por la razón de ser infinito el número de combinaciones que por tales medios se pueden obtener, sino porque hay necesidad casi absoluta de subordinar el plan artístico del Mosaico al color de las maderas de que se puede disponer. Bueno será indicar aquí que la madera de ébano por su hermoso color negro debe entrar en la mayor parte de las combinaciones que sin él serían pálidas y frías, pero como tal madera es durísima y poco dócil a las herramientas, convendría sustituirla por otra más blanda, tiñéndola preventivamente con negro de humo y barniz, mezclados en partes iguales.

Esos cubos, si tuvieseis la paciencia de ir reuniendo cuadradillos inservibles, se obtendrían fácilmente cortándolos cuidadosamente por medio de un pequeño serrucho fino, sin utilizar la sierra mecánica, mas que en el caso de que se encargase de formar los cubitos un carpintero experimentado.

Lo dicho sirve para dar alguna norma que ahorre tiempo -148- y dificultades en los trabajos sencillos que pueden hacer los jóvenes dedicados temporalmente al ramo de carpintería. Cajones, pequeñas mesas, jaulas, carretillas, estantes y otras fruslerías se hacen con un poco de paciencia, gasto exiguo, y no mucho tiempo.

Lo que debe proibirse desde luego en tales trabajos es la sierra mecánica a pesar de que con ella se hacen trabajos primorosos que de buena gana utilizaríamos aquí: pero esa sierrecita podría fácilmente cortar un dedo o una mano y no nos perdonaríamos jamás haber permitido que tal sucediera. Limitarse pues a lo dicho y aún con las más minuciosas precauciones y dejar la sierra para los coleópteros que viven en las encinas o los escualos que moran en el anchuroso Océano.

Como hemos dicho en varias ocasiones, toda diversión entraña un peligro que no es posible eliminar pero que siempre hay medio de precaver, señalándolo y dictando reglas para evitarlo: si debiese llevarse a todo lo humano el rigorismo de la prudencia, no habría trabajo ni distracción posibles: estamos en un mundo en donde se tropieza a cada instante; mar sembrado de escollos en que puede naufragar fácilmente nuestra nave frágil y mal equipada.

Pero esos obstáculos son los que avaloran al esfuerzo; esos peligros acrecen el valor que se necesita para afrontarlos y sin tales barreras continuamente opuestas a nuestra osadía, la voluntad no tendría valor ninguno y nada quedaría digno de memoria después de nuestro paso por la tierra.

-149-

Apéndice a la sección de juegos combinados

Discurso para inaugurar una lotería de Beneficencia

Señoras, señores, y amigos.

Hace mucho tiempo que sabemos una cosa muy importante: nuestros amantes padres y cariñosos Maestros nos han dicho mil veces cuál es el secreto para ser felices en este mundo, y ese secreto se encierra en tres palabras.

Hacer el bien.

Sólo puede dudar de la eficacia de ese talismán aquel niño de corazón endurecido, que no comprendiendo cuál es su misión sobre la tierra, sólo goza destruyendo: hoy los juguetes, mañana... ¡quien sabe!

¿Es posible que se halle alguien que no sienta un placer vivísimo al enjugar el llanto de los desgraciados, sacrificando algo de su mezquina diversión para lograr el derecho de haber representado a la Providencia sobre la tierra?

Sí: es posible, Señores, pero también lo es la enmienda; y poco a poco, esos niños de carácter extraño y revoltoso, pueden ir mejorando sus instintos, apartándose de un camino que les puede llevar a irremediables desdichas y practicando el bien, y satisfaciendo su alma con las dulces emociones que se experimentan al socorrer a un desgraciado.

Aquí nos vemos hoy, Señores, reunidos en una amable y fraternal sociedad, para un acto de modesta eficacia, pero que de seguro ha de dejar en el corazón de todos los concurrentes un recuerdo vivo y consolador, y en el de algunos pocos, una gratitud sin límites hacia los que trabajan cuanto pueden para hacer algo menos penosa la vida de sus semejantes.

-150-

Poco hemos conseguido: pero Dios ve nuestras intenciones y sin duda premiará la voluntad por ineficaz que sea: yo le pido que conceda larga vida a nuestros protectores naturales, a nuestros amantes Padres y Maestros, para que puedan continuar dándonos el ejemplo de virtudes que aún mal imitadas proporcionan tan dulces y consoladoras emociones.

A todos doy gracias cumplidas por el apoyo que han prestado a nuestro modesto proyecto, y en nombre de mis compañeros me atrevo a prometer, que cuando seamos hombres, recordando las lecciones recibidas, practicaremos el bien en toda la medida de nuestras fuerzas, y nos apartaremos de las sendas que sólo conducen al egoísmo y a la infelicidad.

He dicho.

Otro discurso para análoga festividad

Señoras, señores, y amigos.

Voy a dar cuenta de los trabajos, que sometidos a la aprobación del digno Patronato, hemos emprendido con el propósito de emplear el tiempo con alguna utilidad para los niños pobres de la población: el resultado es insignificante pero no por esto dejará de causar una impresión gratísima al espíritu, y si no consigue el objeto, siempre será una prueba de lo mucho que nos interesa la suerte de los que hasta ahora no son tan afortunados como nosotros.

Gracias cumplidas damos a las personas benéficas que nos entregaron, a la primera indicación, todo lo que podía servir para contribuir a la formación de nuestra Lotería; hemos recorrido muchas casas y en ninguna se nos negó el mejor y más benévolo concurso, ayudándonos en nuestras tareas con valiosos regalos, útiles consejos, y facilidades para el mejor logro de nuestro propósito.

Voy a leer ahora los números que han salido premiados y con vuestro beneplácito los entregaré a los dignos miembros del Patronato para que a su vez repartan los lotes, mientras nosotros, los miembros de la comisión

infantil, iremos a distribuir los fondos recaudados, en la forma indicada por el Patronato.

No iremos allí con las manos llenas; pero peor sería que las tuviésemos vacías; nuestro corazón está henchido de amor a nuestros semejantes y esta pequeña entrega valdrá tal vez más en su pequeñez que las mayores que podamos hacer en su día.

He dicho.

(Es posible que ciertos escrúpulos de exagerada delicadeza opongan obstáculos a la realización de las Loterías Benéficas en algunas localidades; en tal caso -151- es muy fácil reformar el plan de la Lotería sin que nadie pierda en ello, y para conseguir ese objeto basta con sortear los juguetes entre los niños pobres y entregar el importe de los billetes a alguna casa de Beneficencia. De este modo no se herirá la susceptibilidad de nadie y siempre serán los pobres quienes beneficien de una loable diversión de los ricos.)

Teatro infantil

Indignación. -Indícase levantando la cabeza, abriendo los ojos, frunciendo las cejas; levantando los brazos algo por encima de la cabeza y cerrando los puños: si se sabe dar a tiempo una patada, en el momento que sigue a la palabra más fuerte del contrincante, no estará de más: llevando espada es de buen efecto manosear el puño con la mano izquierda con afectación nerviosa. Cuando el actor representa un personaje anciano, moverá la cabeza de arriba abajo, frunciendo las cejas y no levantando los brazos más que en momentos de gran efecto dramático. Al pasear de un lado a otro de la escena hay que calcular los pasos de manera que no se vaya a dar un encontronazo, y contar con el espacio que necesitan la capa, la espada, los plumeros, etc.

Ternura. -Se indican y subrayan los pasajes tiernos poniendo el cuerpo en situación airosa, inclinando algo la cabeza, moviendo los brazos con ademán elegante y teniendo las manos algo abiertas; los ojos deben estar algo entornados, la boca sonriente y la voz modulada con suavidad terminando las frases con un cierto dejo correspondiente al signo de interrogación.

Dolor. -Índicase levantando los ojos al cielo y bajándolos luego: la cabeza debe hundirse ligeramente entre los hombros; la voz algo quejumbrosa; alta en los pasajes críticos, y bajando sucesivamente cuando lo requiera el verso, especialmente en los períodos sombríos: no debe exagerarse ninguna de estas reglas para no caer en amaneramientos rayanos en ridículo.

Alegría. -El personaje que debe representar un tipo alegre, o simplemente demostrar jovial expansión en un pasaje de la obra, se moverá bastante, sin cambiar mucho de sitio las piernas, y dará a su voz sonoridades que

correspondan al estado placentero de su ánimo; hablará algo deprisa, si está seguro de no tropezar, y si no tiene esta seguridad, marcará bien las sílabas acentuándolas de un modo algo gutural, sin exageración; de todos modos hay que tener cuidado en no olvidar la edad que requiere el personaje representado para que -152- no salga inoportunamente una explosión de voz impropia del tipo que se imita.

Los que han de representar personajes ancianos, podrían colocar dentro la boca una bolita de cautchuc no vulcanizado para imitar el tono gangoso de los viejos, y así, sea cual fuese la voz del actor, siempre tendrá una tonalidad uniforme y adecuada.

Superioridad. -Da mucho relieve a un personaje, el modo de expresar las ideas por medio de las inflexiones de voz y una mímica sobria y oportuna. Cuando es preciso que éste represente un emperador, un rey, magnate, general, o cualquier otro individuo al que se suponga carácter avasallador, está indicado el lenguaje mímico siguiente, además de que conviene que la voz sea clara y fuerte; y la expresión breve e imperiosa. La cabeza debe estar erguida, de modo que la dirección de la vista caiga, por decirlo así, encima del infeliz a quien le toca representar el papel secundario.

En las reconvenciones, arrastrar algo las frases, como si cayesen gota a gota; en las imprecaciones dar más importancia al gesto que a la palabra, porque es fácil descomponerse convirtiendo el personaje en un verdadero mamarracho; cuando el pseudo-magnate lleve encima alguna insignia o traje respetable cuidará de no manotear, primero para no caer en ridículo y además para que no ruede por el suelo todo el atrezo teatral entre las carcajadas irrespetuosas de la asamblea.

Avaricia. -El muchacho que tenga la desgracia de representar un tipo de avaro, debe andar con paso receloso, encoger los hombros y mirar detrás de sí con desconfianza: el color del rostro debe procurarse que sea amarillento, con arrugas pintadas encima; por muy repugnante que se marque este tipo no lo será tanto como el original. El traje, ya se supone que ha de ser todo lo sórdido que se pueda pero sin exagerar sus roturas, para no exponerse a efectos inesperados.

Envidia. -No le va en zaga el envidioso al avaro; pueden pues aprovecharse las indicaciones anteriores, modificándolas algo en sentido de que el envidioso ha de mirar con ceño fruncido a la persona a quien odia mientras que en el avaro ha de dominar la desconfianza en la expresión de la fisonomía.

Esto se logra sencillamente; apretando los labios el envidioso, con lo cual indica despecho y furor, y entreabriendo algo la boca el avaro, como a pesar suyo, y así demuestra fisionómicamente la ansiedad que siente el poseedor intranquilo de codiciados tesoros.

Mejor sería que ni aun en broma imitasen los jóvenes tan ruines modelos, pero es posible que convenga a los fines de la obra dramática presentar el contraste de la virtud con el vicio, y así, por mucho que se recarguen las tintas, siempre quedarán las copias muy lejos del original.

Protección. -Es fácil que entre los personajes simpáticos que entren en acción, haya una gran dama benéfica, un alcalde rico y generoso, un noble espléndido -153- y caritativo, un militar campechano o un maestro verdaderamente paternal, y en esos probables casos hay que tener en cuenta

que los rasgos distintivos en la persona de carácter protector son los siguientes.

La voz se modula bastante alta al principio de las frases, para ir bajando hasta terminar en un acento ligeramente gutural que indica plena satisfacción; si es mujer la persona protectora, la voz ha de modularse cariñosamente, terminando las frases con cierto dejo interrogativo.

Las gradaciones que indicamos se modifican entre sí, según el carácter especial de cada uno de los tipos, que son generosos a su manera: por ejemplo en el acento del maestro ha de haber bondad y dulzura, impregnadas de cierto matiz de superioridad, mientras que en las expansiones del militar habrá más familiaridad, alguna carcajada sonora y cierto dejo brusco altamente simpático. Si es el paleta quien protege, empezará el actor la relación casi en tono de filípica, para acabar en un enternecimiento progresivo: hay que indicar siempre en los tipos las inflexiones escritas en el papel, pero dando a cada uno, en el tono general, el carácter que aparece indicado por lo mismo que él va manifestando en escena, y es preciso siempre estudiar lo que dice de sus costumbres, para no poner en contradicción flagrante los hechos con las palabras. Si, por ejemplo dice que sus piernas flaquean será muy inoportuno que el actor ande dando zancadas como una grulla y si explica que es muy activo y se está el actor muy quieto en su sitio durante toda la escena, no convencerá a nadie.

Terror. -Poco tiene de hacerse para imitar los gestos del hombre que se siente poseído de miedo cerval; de todas maneras bueno es hacer constar que esa ridícula pasión hace encoger todo el cuerpo, divagar los ojos como palomos asustados, y si tiembla el infeliz, no es por el frío. Conviene que no se exageren esos detalles, para evitar que, llegado el caso crítico ya no produzcan ningún efecto; bastará de vez en cuando hacer como que se siente un escalofrío para que el espectador recuerde la especialidad del tipo.

Entusiasmo. -Puede ser de índoles muy diferentes entre sí el entusiasmo nacido ora de una fe pura o de una exaltación semi-religiosa, producida por una pasión noble, o causada por el momentáneo reflejo de un hecho o relación que producen expansiones en el alma.

Si se trata de representar un héroe religioso, por ejemplo, un mártir cristiano, debe estar impregnado el personaje de cierta unción en que van hermanadas la dulzura y firmeza como símbolo de una conciencia pura y tranquila. Mucha sobriedad en la representación de tales simpáticas figuras, pues sería una verdadera profanación la menor falta y una irrespetuosidad lamentable el más ligero deslíz.

Conviene pues que se encargue de un papel tan importante y delicado el más discreto, serio, instruido y hasta el de más aventajada apostura.

En la exhibición de otros géneros de entusiasmo no caben otras limitaciones que las ya expuestas en el curso de estas observaciones.

-154-

Resignación. -Bastante difícil es encontrar el verdadero lenguaje mímico de esta virtud pasiva, tan admirable como poco extendida entre los muchos que sufren los combates de la desgracia.

Conviene dar al tono de voz una sonoridad que indique a un mismo tiempo la tristeza del que se siente contrariado y la firmeza del que acepta las

pruebas con verdadera grandeza de alma. Al hablar se pronunciarán las frases con cierta lentitud y dignidad parecidos a las que debió emplear Colón, cuando, cargado de cadenas presentose al Rey Católico después de su gloriosa Odisea.

La resignación debe mostrarse en escena guardando un término medio entre el dolor y la firmeza; como si se aceptase la inmerecida desgracia, protestando de ella con la calma que presta la confianza en la justicia divina.

Ridiculez. -Cuando se trate de presentar en escena un tipo ridículo, tampoco será permitido al joven actor traspasar el límite de las conveniencias sociales

Aún en medio de la extravagancia deben guardarse miramientos al público, excluyendo una excesiva libertad de movimientos que acabarían por ser indecorosos y completamente fuera de lugar; el actor que deba representar un tipo grotesco, se identificará con él de modo que no suponga que encuentra placer en decir chocarrerías y en hacer payasadas, sino como obedeciendo a las sugerencias del carácter que indica el papel, y rebajando en su caso las tintas con que le hubiese recargado quizá el autor, con el loable deseo de hacer resaltar por medio del tipo risible la importancia de los demás.

Nunca deben surgir desavenencias entre los jóvenes con motivo del reparto de papeles, generalmente encomendado a persona respetable; prescindiendo de que todo personaje bien representado tiene tanta importancia como quiera darle el relativo mérito del actor, sea la que fuese la designación hay que acatarla con gusto y procurar que no se dé ya en lo sucesivo el mismo papel a otra persona; siempre las rencillas de los bastidores, nacidas de una mal entendida dignidad o de ruines pasioncillas, son poco dignas de personas de talento pero tratándose de niños o de jóvenes, que sin pretensiones se prestan a la diversión general, serían más censurables y menos dignas de excusa, y aumentando las dificultades con que tropiezan los organizadores de tan complejos pasatiempos, comprometerían el éxito, convirtiendo en disgusto lo que por encima de toda consideración ha de ser siempre un fraternal y honesto esparcimiento.

Como advertencias sencillas que puede suplir con ventaja un buen tratado de declamación, pero que siempre serán útiles para los que solo busquen pasatiempo agradable, ejerciendo de actores en los Teatros Infantiles, basta lo dicho; más para completar gráficamente nuestras indicaciones no estarán de más los dibujos que aquí estampamos y que pueden coadyuvar a nuestro propósito, señalando -155- las diferencias de época en los tiempos en que se desarrollan las más conocidas escenas del Teatro Clásico español.

La mayor parte de apropósitos y comedias infantiles está escrita refiriéndose el asunto a la época actual; pero aun así, es posible que se desee representar alguna de las producciones dramáticas que inmortalizaron a nuestra literatura en el siglo de oro de la poesía castellana, y si no fuese posible tal empeño, por razones que ya hemos expuesto, no ha de holgar ciertamente el conocimiento de algunos datos de la indumentaria histórica española, porque ella es, a nuestro entender, utilísima para los fines instructivos, y constituye uno de los más seguros medios para ayudar

a la memoria a retener la idea de los grupos sucesivos, que forman la leyenda histórica de nuestra amada patria.
Véanse ahora los figurines, de que daremos una sucinta explicación.

1 - 2

Siglo XIII. 1-2. Trajes de nobles; el de la dama presenta reminiscencias de la vestidura bizantina: casi toda la gracia del traje femenino en esa época está encomendada a la naturalidad del plegado de las ropas; las líneas son sencillas pero elegantes y presentan cierto abandono infantil. El traje masculino parece propio de época más adelantada en algunos detalles, como los zapatos y la túnica interior; pero el manto es verdaderamente bizantino y presenta resabio de su origen oriental.

Siglo XIV. En este siglo evoluciona bastante el traje, sobre todo entre la clase noble: he aquí un conde y una condesa (3-4) que presentan contraste singular por el corte de su vestimenta: la dama está vestida con corpiño ceñido y mangas estrechas: disposición que hace resaltar las formas sin exagerarlas: es -156- ese un traje verdaderamente regio, severo, elegante: de ellos hay ejemplares muy notables reproducidos en las piedras sepulcrales de los monasterios e iglesias. El traje del galán carece de seriedad, indicando muy claramente la frivolidad y ligereza de aquellos cortesanos cuya vida bulliciosa contrastaba generalmente con la reclusión doméstica y conducta ejemplar de las mujeres de la época.

3 - 4

5 - 6

Y todavía se nota más esa discordancia de costumbres examinando los trajes de los mozalbetes de las dos figuras siguientes (5-6) una de las cuales parece -157- haber copiado algún modelo infernal, sobre todo en la caperuza terminada en una bolsa cónica que así puede remedar un rabo como un cuerno.

Los zapatos largos y excesivamente puntiagudos, que también semejan la pata de un endriago diabólico se inventaron así para ocultar la deformidad de los pies de un rey de Francia.

Más serio y aun más elegante es el traje del compañero, con su capita y su toca igual a la de nuestros concellers.

En los últimos años de ese siglo perdieron mucho de su eficacia las virtudes femeninas y por prurito, de imitación se adoptaron modas completamente reñidas con la moral.

Siglo XV. Una reacción favorable operada en las costumbres, a consecuencia del mayor predominio de las ideas religiosas, motivó la modificación del traje en sentido más honesto y sencillo, como puede verse en las figuras aquí reproducidas (7-8-9-10).

7 - 8 - 9 - 10

Fíjense los lectores en la vestimenta del joven noble y digan si es

posible imaginar una vestidura más sencilla, airosa y distinguida; la de la doncella que está a su izquierda es también de corte delicado y severo: en cambio la de la dama tiene poca esbeltez y más que traje de recepción parece cota carnavalesca; el traje del aldeano, tal como es subsiste todavía con sus elementos principales en algunas comarcas enamoradas de las tradiciones, como por ejemplo la Escocia.

Estas dos figuras (11-12), vestidas con trajes característicos del siglo XV os recordarán sin duda los que todavía se representan en los juegos de naipes: en la baraja española habéis visto el traje del mancebo aquí representado, y el de la dama se reproduce en la baraja francesa.

-158-

11 - 12

Débase esto a que por aquella sazón se inventaron los naipes, según dice la crónica, por Odeta de Champdivers para entretener al infeliz rey loco Carlos VI.

13 - 14

Todavía sirve ese figurín para que se copien de él los trajes de comparsas, -159- aún en teatros de primera categoría; sea cualquiera la época en que figure sucedido el asunto dramático, allí van pajes como sotas de baraja.

Cierto que esas vestimentas no son muy complicadas, pero cuando en la obra dramática se supone la acción acaecida posteriormente, el efecto anacrónico presta motivos de risa a las personas medianamente versadas en historia.

Siglo XVI. Fastuosos, ricos y sobrecargados de tela son los trajes en el comienzo del siglo XVI: (13-14) el corte del vestido mujeril no carece de cierta majestad aunque recuerda algo la forma de los hábitos monásticos de Venecia y otras ciudades de Italia, indicando su origen probable.

A medida que avanza el siglo XVI se va modificando la vestidura en sentido de menor amplitud y mayor elegancia; de esa evolución es muestra fehaciente el rico traje que viste Carlos V, en el magnífico retrato pintado por Ticiano, existente en el Museo de Madrid.

15 - 16 - 17

Los figurines que aquí intercalamos (15-16-17) son los de trajes de caballeros franceses del tiempo de Francisco I y traje de dama noble; menos ampuloso y más elegante, aunque perteneciendo a la misma época es el vestido español tan conocido por vosotros por haberlo visto en las representaciones tradicionales del popular drama «D. Juan Tenorio».

Trajes parecidos vistieron los héroes que apenas cubiertos con ligeras armaduras fueron a conquistar México, El Perú, Chile y otras comarcas vírgenes de la -160- recién descubierta América; y con la misma osadía guerrearon en Francia, en los Países Bajos, en Italia y en Grecia. Ese exceso de vida, diseminando más allá de lo posible los miembros del cuerpo nacional, nos acarreó la decadencia que todavía no lleva trazas de acabar.

Siglo XVII. Llegamos ya a la edad de oro de la literatura española: viendo estas figuras de las damas y caballeros (18-19) que Velázquez copió con su pincel incomparable, parece que se oyen los parlamentos deliciosos que esmaltan las comedias de Calderón, Lope y Tirso de Molina.

18 - 19

Exagerada es sin duda alguna la falda de la dama, falda que más tarde han imitado con los miriñaques las mujeres de los siglos XVIII y XIX pero no puede negarse cierta majestad de formas a esa vestidura que realzaba grandemente a las damas y obligaba a los arquitectos a trazar más amplias puertas y escaleras y salones más anchurosos. El traje de los caballeros era serio y al mismo tiempo airoso y distinguido.

En ese período el mayor predominio de las letras parece corresponder a la menor importancia concedida a las armas; el mundo abandona definitivamente aquella rudeza caballeresca traída desde el siglo XIV por las incesantes guerras a que dieron lugar las nacionalidades apenas formadas. El traje dominante en el siglo XVII presenta ya los gérmenes del tipo que ha de formarse en los dos siguientes; -161- salvo el trueque de la capita por el casacón, lo demás del vestido queda casi igual en el traje masculino y en cuanto al femenino, la modificación más radical que ha de sufrir andando el tiempo consiste en la exageración del peinado, cubierto de polvos, o hinchado formando verdaderos edificios encima de la cabeza, imitados de los edificios capilares de épocas muy anteriores, especialmente del siglo XIV, según puede verse en los retratos de Isabel de Inglaterra, Margarita de Francia y Gabriela de Estrees.

20 - 21

Y aquí está el traje del aldeano español (20) perteneciente a esa época; el vestido de los villanos, tan maltrechos en las comedias, el de los criados sin librea, graciosos por fuerza, valientes sin ganas de serlo, y receptores obligados de los palos y puntapiés que liberalmente distribuían sus amos en los ratos de mal humor.

En estas tres figuras (21) hay un militar y dos caballeros de los tiempos en que comenzó a palidecer la estrella española.

Contrastan con tales y tan severas vestiduras las de los franceses del mismo período (22), pues así como entre nosotros el traje tenía reminiscencias de los tiempos de los Felipes de España y los Enriques de Francia, el de los caballeros de allende el Pirineo ya anuncia la radical transformación que han de sufrir las vestiduras en el siglo XVIII y en el nuestro.

Y lo que todavía es más raro, como detalle característico, es el fenómeno que se observa en ambos trajes, tan diferentes entre sí, y pertenecientes al mismo -162- período, esto es, que el cinturón se trueca en tahalí amplio entre los caballeros del reinado de Luis XIV retrocediendo en este detalle, a tiempos muy anteriores, mientras que en los trajes españoles, de corte más antiguo, hay el cinturón que hasta fines del mismo reinado y comienzo del de Luis XV no volverán a llevar los caballeros y militares

franceses.

22

De entonces acá varían mucho más los trajes, y ora parecen imitar a los griegos antiguos, en tiempos del Consulado de Bonaparte, ora se adornan las faldas mujeriles con muchos perifollos y se hinchan merced a enormes miriñaques: el talle sube o baja según los caprichos de la moda, cuyas vertiginosas transformaciones sólo terminarán cuando se acabe el mundo...

FIN

2006 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Súmese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#) www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#). www.biblioteca.org.ar/comentario



editorial del cardo