

---

Nota de prensa

---

## **Cuando la ciencia se hizo juguete. Historia del juguete científico**

**San Sebastián, 24 de junio de 2019.** Esta exposición, expuesta en la Sala Newton del Eureka! Zientzia Museoa de Kutxa Fundazioa de Donostia desde el 27 de junio al 1 de septiembre, les invita a un sugerente viaje por una parte de la historia española a través de sus juegos y juguetes, mostrando la íntima conexión entre éstos y la ciencia.

Las piezas seleccionadas, todas ellas originales y de fabricación española entre 1880 y 1980, proceden de la colección Quiroga–Monte que, con sus más de 1500 ejemplares en la actualidad, se sitúa entre las más significativas y completas del país.

Todas las piezas mostradas pretenden evocar la niñez, acercando al visitante adulto a los recuerdos de su infancia de la mano de los juguetes y juegos científicos que tuvimos, compartimos o deseamos. Y a la vez, permiten al visitante infantil descubrir el mundo lúdico-científico de sus mayores, pues ayer, como hoy, aprender a jugar es aprender a vivir.

Aunque la exposición puede recorrerse libremente, sin seguir un orden predeterminado, el visitante encontrará las piezas agrupadas en los cinco ámbitos que se describen a continuación.

### **Juguetes con mucha energía**

Todo juguete no estático necesita energía para su funcionamiento. La mayoría de las piezas expuestas se fundamenta en principios físicos y químicos que hacen posible su movimiento.

En esta sección se presentan numerosos juguetes de cuerda, con variados resortes mecánicos y diversas formas de acumulación, además de otras piezas que basan su desplazamiento en mecanismos singulares como magnesia, piedra porosa, viento, vapor, propulsión a chorro, motor diésel o eléctrico, fuelle, petardos, imanes, ondas sonoras, señales de radio, arrastre, impulso manual, carbón o alcohol...

Estos dispositivos generan energía en sus diferentes formas, ya sea mecánica, calorífica o térmica, electromagnética, eléctrica, eólica, química, solar... y hacen posible el funcionamiento del juguete.

### **De la ciencia a los inventos**

En la zona dedicada a los inventos del hogar se pueden contemplar diferentes aparatos y electrodomésticos que han transformado la vida y los hábitos de la sociedad: cocinas de carbón, de alcohol o eléctricas, frigoríficos o lavadoras, máquinas de coser y planchas, teléfono, radio, televisión o el ordenador.

---

Junto a los anteriores, otros juguetes rinden homenaje a notables inventores españoles: el tren Talgo de Goicoechea y Oriol; el autogiro de Juan de la Cierva; el submarino de Isaac Peral; el funicular de Torres-Quevedo; el traje espacial de Emilio Herrera o el de buceo de Jerónimo de Ayanz; la jeringuilla desechable de Manuel Jalón (quien también inventó la fregona); el fútbolín de Alejandro Finisterre, o la guitarra de Antonio de Torres Jurado, entre otros.

## **Medios de transporte a través del tiempo**

Se presenta al público por primera vez un grupo de piezas maestras, fabricadas desde finales del siglo XIX hasta la década de 1920 por los hojalateros del barrio de Gracia de Barcelona (Roca Farriols, Hispania, Jorge o Enrique Raís) y por el mejor productor de juguetes de Madrid, Luis Moreno.

Estos suntuosos juguetes, decorados a mano con pigmentos naturales y ensamblados con características soldaduras de estaño, estaban destinados a los niños de la burguesía.

Algunos de estos exclusivos modelos han reproducido las primeras carrozas, trenes, trasatlánticos, tranvías, hidroaviones, aviones, zepelines, así como los iniciales modelos de automóviles, motos, autobuses o camiones.

## **¿Jugamos a científicos?**

Para esta sección se han seleccionado los juegos más conocidos relacionados con las distintas disciplinas científicas: química, física, óptica, astronomía, meteorología, biología, geología, matemáticas, ingeniería, arquitectura, medicina, antropología...

Destacan numerosos juegos populares que han marcado la infancia y juventud de muchas generaciones de españoles, como la Anatomía humana desmontable, la peonza, las diferentes versiones de Atoms, Cheminova y Quimicefa, el microscopio, giroscopio, calidoscopio, el zoótropo, el cine Exin, los legendarios Electro L, el Meccano, o el cubo de Rubik.

Estos juguetes instructivos y recreativos permitían a los niños, niñas y jóvenes conocer diversos principios de la ciencia, estimulaban su habilidad manual, observación e inteligencia, y desarrollaban sus capacidades científicas y técnicas. Por ello eran utilizados no solo en los hogares españoles, sino también en los centros de enseñanza.

## **Ciencia en femenino**

En este ámbito, idea original del Museo de la Ciencia de Valladolid, recordamos a catorce grandes mujeres, entre las más destacadas en diferentes disciplinas de la historia de la ciencia, reconociendo sus logros científicos, las dificultades y menoscabos que padecieron a menudo en su labor investigadora, y su exclusión y olvido en los premios y reconocimientos más importantes, por su mera condición de mujeres.

---

Hipatia de Alejandría, Jocelyn Bell Burnell, María Blasco, Rachel Carson, Dorothy Crowfoot Hodgkin, Marie Curie, Rosalind Franklin, Jane Goodall, Ada Lovelace, Barbara McClintock, Lise Meitner, Emmy Noether, Vera Rubin y Margarita Salas son representadas por modelos de muñecas españolas Mariquita Pérez, Cayetana, Gisela, Nancy, Mary Cris, Maricela, Sofía o Malibú. Todas han sido caracterizadas con el atuendo y atrezzo apropiados, inspirados en conocidas fotografías.

Estos cinco ámbitos se completan con una selección de carteles publicitarios que muestran los anuncios más famosos de juguetes científicos publicados en prensa entre 1906 y 1990.

### **Juguetes relacionados con Donostia y con Gipuzkoa**

Con alusiones directas a la ciudad de Donostia / San Sebastián se encuentra, entre otros juguetes, algunos ejemplares de Mariquita Pérez. La exitosa muñeca fue creada por Leonor Coello de Portugal, cuando, en el transcurso de la Guerra Civil española, residía en la ciudad. Se cuenta que ideó la célebre Mariquita Pérez mientras paseaba en compañía de su hija Leonor de Góngora por la Playa de La Concha con una muñeca alemana vestida igual que la niña. La admiración e interés que esa situación provocó entre los paseantes, la motivó para crear “la muñeca que se viste de verdad” eslogan con el que se presentó Mariquita Pérez en 1940.

Un electromicroscopio o una radiotelevisión de juguete expuestos, nos trasladan a sus respectivos fabricantes gipuzcoanos.

Concretamente, el instrumento óptico, a la empresa Bianchi, S.A., que se funda en 1945 en Pasajes Ancho, para dedicarse a la fabricación de componentes electrónicos, llegando a trabajar 1100 personas. En ocasiones encargaba la parte de plástico de sus juguetes a Industrias Plásticas Reiner, ubicadas en Deba.

La otra marca, es INVICTA -Fábrica de Juguetes y Armónicas de boca, Enrique Keller, S.A.), instalada en Zarautz en 1944, una de cuyas creaciones, es el mencionado aparato de radiodifusión infantil.

Asimismo, la empresa Juguetes Científicos de Donostia, aparece identificada con otra pieza infantil -un paracaídas-.

En ocasiones, los juguetes antiguos, como son un tiovivo, un funicular, un autogiro o un tren, recrean distintos objetos relacionados con esta ciudad, a través del entretenimiento, la diversión y diferentes medios de transporte; es el caso del carrusel instalado desde 1900 en los jardines de Alderdi Eder, frente a la playa de la Concha; el tranvía aéreo-funicular del Monte Ulía, invento de Torres-Quevedo, considerado el primer teleférico del mundo para el transporte de personas, en 1907; el autogiro de Juan de la Cierva, rememora un momento histórico, como es el aterrizaje del modelo real en el hipódromo de San Sebastián en 1930; finalmente, un prototipo de un modelo de tren Talgo, nos hace recordar a sus creadores vizcainos, el ingeniero Goicoechea y al inversor Oriol y al último Talgo que circulaba sobre raíles con destino Irún.