

## **CICLO PIEZA DEL MES**

**DICIEMBRE 2020**



## **JUEGOS Y JUGUETES**

En este año tan particular, el juego y el juguete serán más protagonistas que nunca durante estas navidades. Por ello, en esta ocasión dedicaremos la pieza del mes a estas actividades tan antiguas como el ser humano, y que a pesar de la modernización de nuestra sociedad, siguen siendo parte esencial de nuestras vidas desde que nacemos hasta que nos morimos. A través una pequeña representación de algunos objetos del Museo Casa de la Cadena se muestran juegos y juguetes que forman parte de nuestro pasado, presente y futuro.



**MUÑECA**  
Plástico y fibra textil  
Primera mitad del siglo XX  
Donación Braulia Morín Plaza  
Museo Etnográfico Casa de la Cadena

El juego es una actividad inherente del ser humano, es la primera actividad por la que nos comunicamos con los demás a través de la observación y exploración de la realidad que nos rodea. Aunque habitualmente se asocia con la infancia, lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida de las personas, una actividad placentera, espontánea y sin finalidad en sí misma, además de poseer un carácter universal que ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad. Siguiendo a diferentes autores que han escrito sobre el tema se puede afirmar que el papel principal del juego en el mundo infantil es el de la socialización de ese niño o niña en la cultura en la que se desarrolla. A través del juego, el individuo puede ir adquiriendo unas cualidades y unas aptitudes que se supone que le serán exigibles cuando se convierta en un miembro adulto dentro de su cultura. Todo ello dentro de un proceso de aculturación cumpliendo funciones como el desarrollo cognitivo, la cohesión social, y principalmente, la preparación para la vida adulta

Entre las principales características del juego estarían que tiene unas reglas: el juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes lo diseñan y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas. Se puede ganar o perder: el juego tiene un carácter incierto al ser una actividad creativa, espontánea y original, su resultado fluctúa constantemente. En ocasiones va asociado a la edad, género, calendario: el juego evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en la que se lleve a cabo. Puede desarrollarse con o sin juguetes, ya que los objetos no son indispensables para llevarlos a cabo.

Son varias las clasificaciones que se han realizado del juego entre las que destaca la de José Corredor Matheos: Echar a suerte -cara o cruz-, Correr y coger -por equipos, te pillo o el escondite- Correr y saltar -como la comba o la goma- y de lanzar o fuerza. Entre estos juegos no se puede olvidar como algunos de los juegos populares se han convertido en deportes tradicionales, tales como el Juego de la Pelota Vasca. Se trata de juegos con un código escrito y normalizado de reglas, así como un

organismo para velar su integridad y mantenimiento, federaciones, se estandariza el espacio, el calendario de competición y aparece la figura del árbitro. Va ligado a regiones y a la identidad de las mismas.

En cuanto al juguete, la Real Academia de la Lengua lo definen como un diminutivo de juego o, simplemente, un objeto atractivo con el que se entretienen los niños. Evidentemente, esta definición deja muchos aspectos sin destacar, y es que a efectos prácticos, hemos de entender el juguete como la manifestación cultural del juego, es decir, podemos jugar sin juguetes pero no se puede utilizar un juguete sin jugar. Al igual que con el juego existen múltiples clasificaciones del juguete, entre las más destacadas se encuentra nuevamente la de José Corredor Matheos: Muñecos y otras figuras, juegos de representación realista, juguetes de simulación, arrastres, pelota y otros juguetes arrojadizos, juguetes musicales y juguetes movidos por el viento.

Con estas premisas el juguete ha ido evolucionando a lo largo de la historia, encontrando probablemente su origen en las primeras poblaciones del Paleolítico, que en forma de juego aprenderían las labores que protagonizarían el día a día de toda su vida adulta. No obstante, las primeras muestras que tenemos de la existencia de juguetes se remontan a la **Edad Antigua**. El juego más antiguo que se conoce es el llamado Juego Real de Ur del 4000 a.C. y que se encuentra en el British Museum.

En la Península Ibérica los primeros ejemplos que se conocen son unas canicas decoradas encontradas por el Marqués de Cerralbo en un campamento romano en la meseta, interpretadas como un elemento para el juego en los ratos de ocio de los soldados de origen celtíbero de las tropas auxiliares de los romanos. Por otro lado están los juguetes recuperados de los yacimientos romanos como canicas, tableros de juegos, fichas, cubiletes, silbatos, peonzas, o representaciones en miniatura de aperos de labranza, animales o figuras humanas, entre las que pueden destacar muñecas articuladas de madera o marfil.

La **Edad Media** se encuentra protagonizada por la aparición de nuevos juegos impulsados por la presencia musulmana tales como los naipes o los autómatas, estos últimos destinados a adultos. También surgen en este momento otros juegos, los llamados de tablero tales como el ajedrez o las 3 en raya.

A éstos añadirle la evolución de los ya conocidos como pelotas, muñecas realizadas en terracota, silbatos de madera o barro, las matracas o carraca, o juguetes que representan el arte de la guerra elaborados en madera y metal.

Durante la **Edad Moderna** sigue sin haber un reconocimiento específico de la infancia, por lo que las referencias existentes a los juguetes se encuentran principalmente en las fuentes artísticas y literarias. Se pueden diferenciar entre juguetes para las clases pudientes protagonizadas por aquellos realizados en materiales y mecanismos más elaborados y costosos. Entre éstos destacan las muñecas de papel o cera que van acentuando sus rasgos realistas, con mecanismos que les hacían abrir la boca, mover los ojos, andar, etc. Diversas fuentes nos hablan ya de la presencia de casas de muñecas, las más ricas importadas de Francia y Alemania. Se desarrollan también en este momento las armas y juegos de guerra como espadas de madera o arcabuces de palo.

De esta época se tiene también constancia de la aparición de títeres, que tiene una cabeza de cartón, madera o pasta, huecos en el cuerpo y brazos para que el titiritero introduzca su antebrazo y dedos, y que serán utilizados en pequeños teatros.

Es en este momento que se produce un renovado y continuo interés por los autómatas, muestra del índice de conocimientos mecánicos de la época, con ejemplos destacados con los realizados por Giovanni Torriani a Carlos V: un molino de trigo y el Hombre de palo, este último se cree era un antropomórfico de madera construido con el fin de recolectar limosnas con capacidad para mover piernas y brazos. Otros destacados será el Papamoscas de la Catedral de Burgos, una figura sobre el reloj que va marcando las horas.

En cuanto a las clases más humildes se puede apreciar cómo se reproducen las actividades de la edad adulta caracterizados por roles de género, la mujer en el hogar y al cuidado de los niños, los hombres yendo a la guerra u oficios de mayor carga física. Pueden destacar juguetes como las cajas de sorpresas, molinos de viento, cometas, trompos o peonzas, todos ellos realizados con materiales que se encuentran en su entorno y de fabricación casera que en muchos casos eran realizados por los propios niños.

En estos siglos se aprecia la mayor elaboración de las casas de muñecas y muñecas mucho más elaboradas, así como la constatación de las polichinelas, a lo que se le une la aparición del caballo de juguete, los primeros realizados con una cabeza toscamente unida a un palo, y posteriormente de cartón y de piel.

A lo largo del **siglo XVIII** se desarrolla un proceso de transformación de la sociedad europea, se amplía y afianza la industrialización, así como el crecimiento del poder de la burguesía. La sociedad empieza a ver a los niños de forma diferente, no es ya un mero embrión de adulto, cambiará su vestimenta, una mayor presencia de literatura infantil. La mayoría de los niños se sirven para sus juguetes con elementos de casa, maderas y huesos de frutos, materiales con los que se fabrican ellos mismos los juguetes, y por tanto al alcance de un alto número de niños. Hay diferentes referencias a los juguetes de este momento, como los que se encuentran en el Museo de Artes Decorativas de Madrid, o los que aparecen en obras pictóricas, como la serie sobre juegos de niños de Francisco de Goya, o las referencias literarias.

Los muñecos son, en general, similares a los encontrados en los siglos anteriores. Las muñecas van vestidas como mujercitas y suelen ir acompañadas de sus vestidos, animales, muebles en miniatura, cacharrillos de cocina y vajilla. Estos pueden ser de cristal o cerámica y reproducen los utilizados por los mayores. El caballo ha seguido teniendo una gran importancia surgiendo el caballo-balancín. También estaba extendido el coche de juguete, reproducciones de carruajes, o la versión más pobre de carrito de madera o carretón.

Con la **Revolución Francesa** se transforma la moda, y las muñecas lo acusan en vestidos, peinados e incluso en el mismo diseño de rostros y figuras, se produce un desarrollo acelerado de un proceso iniciado, donde la burguesía se verá reflejada en los juguetes. Las niñas siguen jugando con muñecas de trapo o madera, pero con una tendencia del abaratamiento de la fabricación, los juguetes se comienzan a “democratizar”.

No se puede decir que con la **Revolución Industrial** se produjera unos efectos inmediatos y apreciables en la fabricación de los juguetes. Esta seguirá siendo objeto de pequeños talleres familiares, que abastecían mercados más o menos reducidos. Al mismo tiempo que crece la producción industrial, con recursos técnicos más o menos nuevos. Evolución que a finales del siglo XIX hace que crezca la oferta de juguetes hechos en España. La venta de importación decrecía, y los juguetes de Cataluña y Valencia, donde se encontraban los principales focos de producción, amplían su mercado y demanda.

La muñeca será una de las que sufra los mayores cambios. En 1810 se comienza a utilizar el papel maché para la fabricación de éstas, a partir de las cuales se comienzan a hacer muñecas con brazos y piernas articuladas, e incluso, pasando a articular palabras sencillas como papá o mamá. A mediados de siglo se divulgan las muñecas con cabeza de cera, lo cual no llegarían a España hasta 1870. El siguiente paso será la fabricación de caras de porcelana. La industria permitió ampliar el número de objetos que las acompañan configurando su mundo: vestidos, sombreros, muebles, cocinas, vajilla, o cristalería entre otros. Los muebles se realizarán en madera, plomo y hojalata. Avanzando en el tiempo, la fabricación moderna de muñecas iniciada en tierras valencianas, se realizan a partir moldes en los que se introducía arcilla, posteriormente cocidas, pintadas y vestidas, y a las que con el tiempo se van añadiendo materiales como la cola o el yeso.

El cambio más importante se producirá en este siglo XIX con la llegada de la Industrialización, la cual llevará a una mayor diversificación y democratización de los

juguetes. Para esta fabricación se utilizarán materiales más baratos como el caucho, la madera, el cartón piedra o la hojalata.

En España el juguete industrial convivirá durante mucho tiempo con el tradicional, aunque el crecimiento de la producción y el mercado, especialmente en Cataluña y Valencia, será constante. La *Exposición Nacional de Juguete en Barcelona en 1914* marcará el inicio de la historia de la industria moderna del juguete, con hitos tan importantes como la apertura tiendas especializadas, la primera “Almacenes El Siglo” en Barcelona. No obstante, los puntos de venta más importantes en todas las ciudades de España serían la ferias, las cuales estarían al alcance de todos los bolsillos.

En este momento destacan juguetes como las muñecas, que junto a las procedentes del extranjero como las Parian alemanas, conviven con muñecas de trapo y cabeza de cera o porcelana. A partir de 1860 se da el surgimiento de las muñecas de Onil, una de las cunas de la fabricación de muñecas en España. Se realizaban en barro amasadas a mano, cabezas de arcilla, moldes improvisados, cuerpos de pasta de papel o cartón, o de una mezcla de harinas de algarroba o maíz. A lo largo de siglo se irán produciendo cambios en la fabricación de las muñecas como las llamadas muñecas durmientes -aquellas que cierran y abren los ojos- o las muñecas que lloran.

Será en este siglo cuando surjan los soldaditos de plomo, que se seguirán fabricando hasta después de la Guerra Civil. Hasta mediados del siglo XVIII se habían fabricado en arcilla y papel. Los primeros de estaño y plomo inspirados en Nuremberg para pasar a las representaciones de soldados del ejército español de Fernando VII e Isabel II, así como mozos de escuadra barceloneses, pasando por numerosas escenas de la vida religiosa. Su origen se encuentra en los moldes realizados por el italiano Carlo Otteli, los primeros eran figuras planas y pintadas por una o dos caras, hasta que a finales de siglo se introducen grandes modificaciones, principalmente que las figuras pasan a ser de bulto redondo.

En ocasiones, el niño se tenía que conformar con soldados más sencillos, como los impresos en papel cartulina en láminas conocidos como “hojas de aleluyas”, en ellas se planteaban historias o asuntos que se desarrollaban a lo largo de viñetas de forma clara y sencilla.

El trabajo en hojalata será iniciado en este momento convirtiéndose en el juguete industrial por excelencia. Se realizaban a molde introduciendo en él la hoja de lata, que es una lámina de hierro muy finita que se cubre con una delgadísima capa de estaño que protege por ambos lados de la oxidación, ensamblándose posteriormente sin fundición, proceso que abarató su producción. La decoración sería principalmente realizada por medio de litografías. Los primeros se realizaron en Cataluña extendiéndose hacia otras fábricas como los Payá en Ibi, siguiendo su fabricación otras fábricas como la alemana Feches establecidos en Denia. De hojalata se fabricarán vehículos, carruseles, y diferentes figuras.

Los recortables tendrán una importancia decisiva en la industria del juguete, sobretudo por su bajo coste. Éstos se realizaron en papel o cartón con figuras para recortar de una gran tipología, pudiendo ser planos, bidimensionales, o volumétricos. Se realizará desde muñecas pasando por soldados hasta todo tipo de escenas. Destacan los realizados por Paulize en Barcelona o los del Heraldo en Madrid.

En este momento surgirán también los juguetes movidos por mecanismos. Se empiezan a fabricar en EEUU a finales del siglo XIX por Weeden como locomotoras o máquinas de vapor, a los que le seguirían tiovivos, coches o caballitos.

Entre los juegos destinados adultos destaca en este momento el surgimiento en Italia del Dominó, el cual se extenderá por toda Europa a gran velocidad, convirtiéndose en uno de los juegos populares más famosos.



Insertos ya en el **siglo XX**, en España se debe diferenciar dos grandes periodos que marcarán la evolución del juguete: antes y después de la Guerra Civil.

El periodo anterior a la Guerra Civil se puede denominar “*La Edad de Oro del Juguete en España*”. Se protagonizó por grandes fábricas jugueteras instaladas en Levante como Ibi en Alicante con empresas como Payá Hermanos (1905), Rico (1906) o Juguetes Picó (1936). También son destacables los juegos de construcciones de Agapito Borrás y la Casa Seix i Barral con el Teatro de Niños con figuritas de cartón litográfico; las construcciones metálicas o Mecanos y los juguetes de imagen y sonido como el Cine de la Casa Nic.

Es en este momento también que se produce una mayor preocupación de lo educativo, del diseño y del carácter higiénico de los juguetes, produciéndose una gran ampliación y diversificación de temas y formas.

Durante la Guerra Civil la industria juguetera sufrió un parón absoluto de su producción ya que todas las fábricas fueron transformadas para la producción de todo aquello necesario para la Contienda.

Finalizada la Guerra Civil, la producción del juguete se reanudó pero con unos tintes muy diferentes. Desde este momento los juguetes estarán al servicio del nuevo régimen y su ideario político, social y religioso. Dentro de los juguetes más destacados estarían las muñecas, con la Mariquita Pérez a la cabeza. Estaba destinada a las clases pudientes reflejó los cambios y las modas transmitiendo las virtudes de la familia católica, así como una obsesión por los trajes regionales. De este momento son también muñecas como las Peponas de cartón o muñecos de celuloide. Destacarán también en esta corriente los Recortables, con editoriales tan destacadas como La Tijera que producirán series como los Pelayos o los Falangistas. Se seguirán fabricando trenes, destacando los realizados por Payá que se adaptaban a los nuevos modelos reales de locomoción como el famoso Talgo; los coches, que

a partir de cables o pilas se autodirigen, sin olvidar el surgimiento en los años 50 del Scalextric en Inglaterra y que pronto se difundirá por toda Europa y EEUU.

Será a partir de los años 50 que se produzca una industrialización total del juguete, lo que produjo un abaratamiento y democratización de los mismos. La mayor innovación fue la aparición del plástico en detrimento de la hojalata, primero duro y a partir de los años 60 blando o polietileno. Este nuevo material sería aplicado en un primer momento por la industria estadounidense hacia 1948 en muñecas realizadas a molde para evolucionar en la fabricación de juguetes como la muñeca Barbie, el hula-hop o la plastilina.

En España esta industria se asienta a partir de los años 60, destacando la aparición en 1957 de la fábrica Famosa, la cual se convertiría en el referente de esta industria juguetera en España. Destacan en este momento juguetes como la muñeca Nancy, el CineExit o los Madelman.

A partir de los años 70 se produce un impulso de los juegos y juguetes educativos, con una fuerte influencia del método Montessori, como EDUCA o Diset, a lo que se le sumó una campaña en contra del juguete bélico el cual parece haber retrocedido. En este momento surge también la primera revista dedicada a la materia "*Juegos y Juguetes en España*". Es de destacar como en 1975 se empieza a fabricar en España la muñeca Barbie de Mattel, empresa que acabará absorbiendo la empresa española Famosa. También está en estos años el origen de los Clicks de Playmobil de procedencia alemana o los Airgam Boys de fabricación catalana.

Los juegos populares se seguirán practicando asociados a los patios de colegio, los pueblos o los campamentos, en donde primaba el juego comunitario y al aire libre.

El gran cambio del momento se produce con los primeros juegos electrónicos como el Spectrum, germen del gran desarrollo del mundo de los videojuegos, destinados tanto a niños como adultos, se ha convertido hoy en día en una de las grandes

industrias mundiales. Para los adultos surgen también nuevos juegos que tendrán un gran desarrollo en la actualidad como los Juegos de rol o los Scape room.

A finales del siglo XX nos encontramos con una globalización absoluta del juguete, impulsada por cuestiones tan importantes como la llegada de juguetes de China que produjo objetos de menor calidad a costa de su abaratamiento, trayendo consigo el cierre de numerosas industrias jugueteras en España.

También destaca en este momento la aparición del merchandising encabezado por la industria del cine con la primera producción dedicada a la saga Star Wars y que ha evolucionado hacia todo un movimiento social y de coleccionismo, industria en la que la publicidad en todos los medios ha tenido una importancia esencial.

A lo largo de los siglos el juguete ha cambiado de imagen, técnica y hábitos de utilización muy rápidamente, y ha sufrido un encarecimiento para absorber el coste de la publicidad y su renovación constante. A ello se le ha unido un auge del coleccionismo, las exposiciones y los nuevos museos como Museu del Joguet de Catalunya en Figueras, Museo de la Joguiba de Ibi o el Museo de la Jogueta de Sa Pobla.

Pero en pleno siglo XXI ¿Con qué juegan los niños? ¿y los adultos? Es innegable que la entrada y aumento de los dispositivos 2.0 han cambiado el panorama enfrentándose a los juegos tradicionales, que sin perder su importancia sobretudo en edades tempranas, si están perdiendo protagonismo. En este entorno se añaden nuevos retos y problemáticas a las que hacer frente, entre los que se puede destacar acabar con adicción o ludopatía inherentes a nuestra sociedad, la búsqueda de una industria más sostenible, o acabar con roles de género imperantes en nuestros juegos y juguetes.

## BIBLIOGRAFÍA

Blanco, T (1995): Para jugar como jugábamos. Ed. Salamanca. Salamanca.

Calvo, P & Gómez, M<sup>a</sup> C (2018): Aprendizaje y juego a lo largo de la historia. Revista hispanoamericana de Historia de las ideas. N° 40, pág. 23-31.

Corredor, J (1999): El juguete en España. Ed. Espasa. Barcelona.

Cavestany, J (1994): El arte industrial de los juguetes españoles. Escuela de artes y Oficios Artísticos de Madrid. Madrid.

García\_Hoz, C (2009): Mariquita Pérez. Catálogo razonado de la colección del Museo del Traje. CIPE. Ministerio de Cultura y Deporte. Madrid.

Maestro, F. (2013): *Juegos tradicionales o la tradición de jugar*. IV jornadas nacionales de ludotecas. Ed. Comarca de la Sierra de Albarracín. Teruel.

Payno, L. A. (1995): Juguetes infantiles. Centro Etnográfico de documentación. Diputación de Valladolid.

VV.AA. (1997): *¡Yo tenía uno de esos! Un siglo de juguete industrial en España*. Catálogo de Exposición. Museo Nacional de Antropología.

VV.AA. (1984): *Cuando éramos niños: 30 años de juguete de lata en España (1906-1936)* Catálogo de Exposición. Dirección General de Cultura de la Consejería de Cultura, Deportes y Turismo de la Comunidad de Madrid.

VV.AA. (2017): *Juegos y juguetes en Augusta Emerita*. Museo Nacional de Arte Romano. Ministerio de Cultura y Deporte. Mérida.

