

RECUERDOS CON HISTORIA, 110

DE JUGUETERÍA

Hubo hace un tiempo, en el Museo de Historia de Sabadell, una exposición temporal sobre los juguetes de nuestros padres y abuelos. Se solicitó la colaboración de algunos ciudadanos y la respuesta fue fantástica. Cada vitrina de la sala central estuvo dedicada a un tema: muñecas, cochecitos, menaje de cocinitas, trenes, caballitos de cartón y un sin fin de cosas más.

La exposición fue un éxito rotundo. Ni se imaginaba el entonces director y conocido historiador señor Crusafont, tanta afluencia de público. Nuestra colaboración consistió en movilizar amigos y conocidos y adecuar una vitrina con recortables de la Casa Paluzie, soldaditos de plomo de los fabricantes Lleonart y Ortelli y dos escopetas machacadas de madera de pino mal pintada de rojo y tubo de hojalata, para niños de seis años, que tiraban tapones atados a un cordel y hacían furor en las anuales ferias callejeras de juguetería.

El uso del juguete resiste el paso del tiempo porque niños y niñas tienen necesidad de él en la medida en que, en sus juegos, tratan de imitar el mundo de los adultos. Se estudian en las facultades de Magisterio, en las áreas de Pedagogía y Paidología, las interesantes teorías del juego, con base en los estudios de los suizos Piaget o Claparède, con cuyo conocimiento se enriquecen los futuros docentes ayudándoles a actuar en consecuencia.

Lo curioso es que cada época histórica, cada generación de infantes, está dotada de los juguetes que aportan una realidad del mundo en que viven. Hay juguetes que son de una época y luego caen en el olvido, otros son “estacionales” y otros, en cambio, se mantienen siempre de actualidad con las evidentes actualizaciones “técnicas”. Hacer largas formaciones de soldaditos de papel fue fruto de un tiempo ya pasado. Sin embargo, jugar con un vehículo sigue estando de actualidad aunque antaño era de madera con ruedas sostenidas por un clavo y tirado por un cordel y ahora es un dron teledirigido.

Uno de los juguetes que se ha mantenido a lo largo de los años es el carro de combate; “tanque” para entendernos. No nos preguntaremos ahora el por qué de ese interés en un objeto de marcado carácter guerrero pues esa es misión de la Sociología, no nuestra. Aquí solamente exponemos un hecho y su evolución técnica como juguete.

Parece que el tema comenzó allá por los años en que Europa se rehacía de los desastres de la segunda Gran Guerra. Tal vez su auge estuvo centrado en las décadas de los 1940-50 con la aparición de los primeros tanques de hojalata (el plástico ni se

sospechaba que existiera) que funcionaban dándoles cuerda. Vamos, unos objetos que ahora, si no queremos quedar como patanes, hay que llamar “vintage”.

Se llegaron a fabricar en respetables cantidades de los modelos “americanos” y “alemanes” que iban marcados por las casas fabricantes. Entre ellas la casa francesa Joustra y la alemana Gama. Acto seguido irrumpió en el mercado Made in Japan que fidelizó muchos clientes por la calidad de sus juguetes, lápices de colores y muchas otras cosas. Destacaron las casas Daiya y Masudaya.

Una vez la llave puesta en el espárrago y dadas las vueltas precisas quedaba bien apretada la espiral del muelle interior acumulando de esa forma la energía potencial necesaria. Acto seguido, soltando el botón del retén del muelle, el juguete corría veloz, un soldado sacaba y metía la cabeza de la torreta y las ametralladoras escupían “fuego” gracias a la fricción de unas pequeñas piedras de mechero dispuestas en el interior. Parece que la Casa Payá, de Ibi (Alicante) no se decidió demasiado por los tanques a excepción de algunos a pilas o de fricción, que llamaron Jaguar X-77, prefiriendo otros vehículos además del vistoso acorazado España del que sí hicieron series algo numerosas.

Intervinieron en este mundillo de la juguetería militar las casas españolas Rico, en Valencia y Rima en Vitoria. No faltó a la cita la casa alemana Gescha.

Pasados los tiempos de cuando los guardias urbanos usaban salacot, la cuerda quedó obsoleta siendo substituida por los tanques de fricción cuyo mejor servicio fue evitar el cabreo de los papás porque el nene había perdido la llave de la cuerda. Luego aparece la energía eléctrica de unas pilas, un mando manual y un cable que unía mando con tanque. Era el juguete *teleguiado* o de *control remoto*. Incluso se encendía alguna que otra luz para más realismo. Claro que el usuario del invento tenía de correr detrás de su tanque y a la misma velocidad porque la longitud del cable no daba más de sí. Un engorro.

Todo eso es historia pasada. En el presente, ni cuerdas ni cables. Tanques sí, por supuesto, que en este menester parece que no ha decaído el interés pero su funcionamiento y manejo es otro mundo. Ahora se mueven mediante un sofisticado sistema de **radio control de frecuencia 2.4 GHz**. Dentro de la caja de presentación de cada unidad aparece el mando a distancia o emisora con ocho pilas **AA**, una batería recargable de **7.2V 2000m Ah** sita en el interior del tanque, el cargador a **220 V** para conectar a la red (unas ocho horas de tiempo de carga) y un libro de instrucciones escrito en alemán por un nepalí que lo aprendió en la isla Perejil.

Manejando con habilidad el grupo emisor-receptor del tanque, su motor arranca con ruido real, avanza como un cohete, retrocede, cambia de dirección, enciende los faros, la torreta gira 360 grados, el cañón deriva en altura y dispara bolitas con espectacular

efecto retroceso del juguete. ¿Algo más? Pues sí, porque cuando uno menos se lo espera ¡sale humo por el tubo de escape! De puro impacto. Más, imposible. Por ahora.

Si lo ven nuestros padres, los de la cuerda, les da algo fuerte. Es la cuarta generación de tanques-juguete. Tal vez venga una quinta -que visto lo comentado vendrá- en que los efectos especiales superen lo inimaginable. Es posible que los usuarios deban colocarse máscaras antigás y chichonera para evitar problemas con tanto realismo porque la historia, y sus recuerdos, no se pararon en tiempos de los juguetes de madera y tapones de corcho.

Hemos localizado una interesante colección de tanques de juguete que van desde los hechos en delgada plancha de hierro (hojalata para puntualizar) hasta los más tardíos de plástico sin olvido de los de papel recortable.

Es la que ofrecemos en las imágenes.

Vicente Navarro Serra
Octubre, 2017



Dos interesantes ejemplares. El Jaguar de la Casa Payá y el tanque de la Casa Rima ambos en combinación metal-plástico y funcionamiento a pilas de 4'5 v.



Enorme juguete metálico (compárese con el casco) de la firma francesa JOUSA. La fuente de energía son dos pilas planas de 4'5 v. Movimientos controlados por cable en cuyo extremo podemos observar un volante para mayor disfrute del niño usuario.



Juguete patentado por la casa alemana Gescha que intenta la recomposición de un carro Panzer I. Está fabricado totalmente en metal y funciona a cuerda.



Desfile de los “clásicos” de la Casa Gama en sus diversas escalas fabricados en chapa de hierro. Funcionan a cuerda.



Tres elementos básicos: metal, plástico y papel. El de metal es de fabricación francesa, el de tonalidad verde-ocre, en plástico, corresponde a una serie de la Casa Rico y el de papel es un recortable del año 1962, de Recortables Toray, representando un carro de combate ruso del que no nos ha de extrañar que, aun siendo de papel, la torreta es giratoria.



El gigante, a escala 1/16, en sistema de funcionamiento por radio control. A destacar los detalles y la magnitud del juguete. Todo un alarde tecnológico impensable en los tiempos de los recortables de papel.