

Soldados de papel



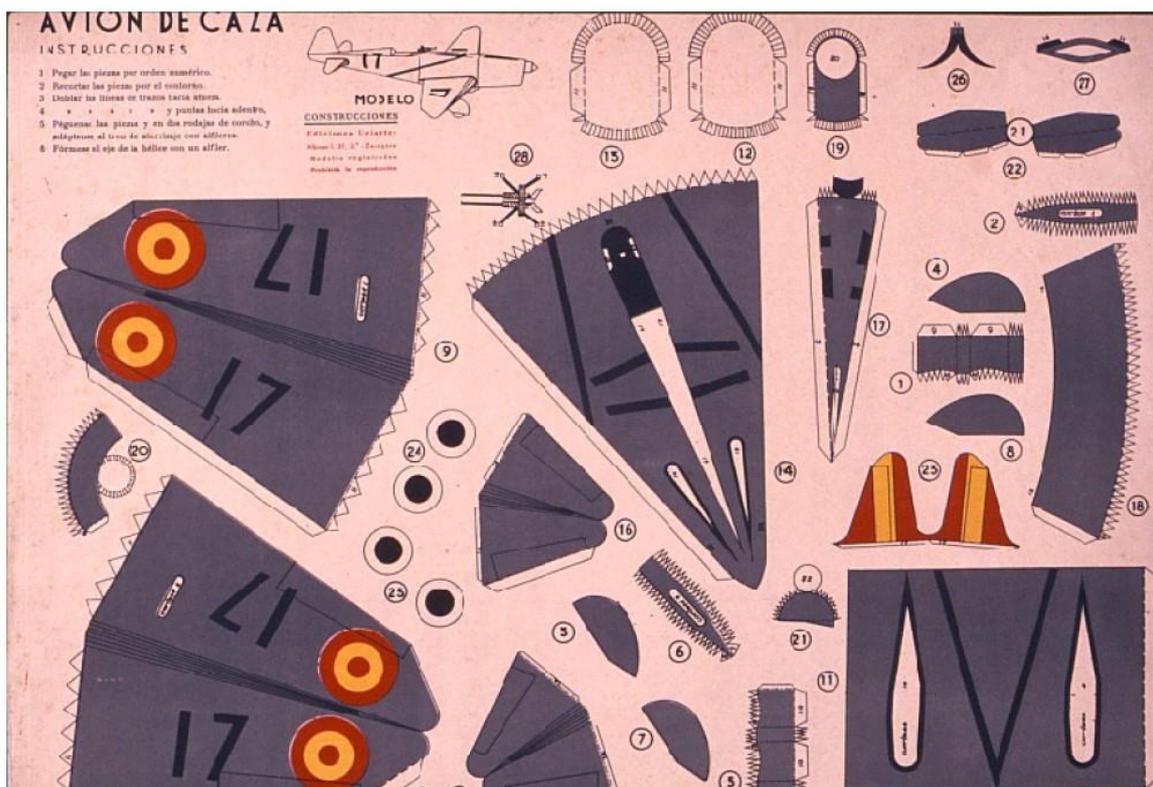
Mónica Ruiz Bremón
Academia de las Ciencias y las Artes Militares
Sección de Arte Militar

El juego y el juguete suelen ir unidos, aunque no necesariamente; todos hemos jugado sin juguetes – al escondite, a las adivinanzas, a la imitación, al salto, a las carreras o a «pies quietos»... De la misma manera, en muchas ocasiones se han dado otros usos a juguetes con los que jamás nadie ha jugado. Entre estos usos se encuentran la finalidad decorativa, el afán coleccionista, la mera curiosidad, el recuerdo personal... Un caso paradigmático de esta multiplicidad de funciones del juguete es el de los recortables de papel, tanto planos o bidimensionales como volumétricos. Estos objetos eran extraordinariamente comunes en los hogares europeos hasta mediados del siglo XX. Aunque su origen fue quizás anterior, el auge de la edición y distribución de los recortables de papel se sitúa a finales del siglo XIX en Estrasburgo, desde donde pasaron a otras ciudades francesas, como Epinel.

Los primeros temas de estos recortables fueron militares: filas de soldados (también llamados «láminas de alineados» o «soldados de regla») que podían incluso acabar enmarcados y convertidos en objetos decorativos en las casas burguesas. Pero los recortables, ya fueran para adultos, ya para un público infantil, no quedaron restringidos a la temática militar; pronto reproducirían muñecas para vestir, construcciones, teatros, vehículos e incluso animales articulados. De alguna manera, su valor se veía aumentado por su capacidad de ser tanto juguete como juego, por el hecho de que el jugador –niño o adulto– tuviera que construir, previamente, su propio juguete. Tal fue el caso de los teatros para la representación de obras dramáticas, con sus propios decorados y todos los personajes que necesitaba el jugador para celebrar la función teatral. También ocurrió así en el caso de los vehículos, los barcos, los aviones o los acróbatas articulados. Todos ellos aportaban un «plus» pedagógico al recortable, que pasó con rapidez a ser un juguete imprescindible en campos como la Historia, la Geografía o la Literatura y, como tal, potenciado y alentado por padres y educadores. En ellos se hacía particularmente patente

la doble función antropológica del juego y del juguete en tanto instrumento de aquél: la de entretener al tiempo que educar.

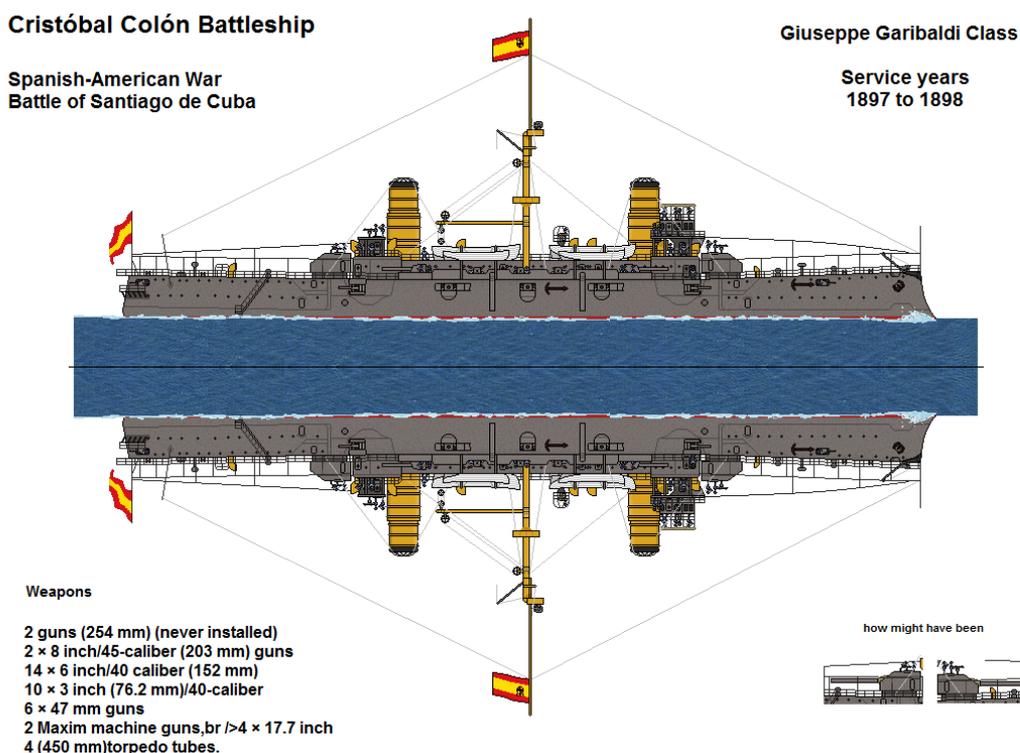
Pronto esta moda llegaría a España, alcanzando su auge entre finales del siglo XIX y mediados del XX, siendo ingente la producción de recortables de papel por parte de numerosas empresas editoras de todo el país, entre la que destacaron las catalanas (Simó, Paluzie, Seix barral, Bruguera), aragonesas (Uriarte) y madrileñas (Hernando, La Tijera), entre otras (Catálogo de la Exposición Temporal: «Juegos de papel. La colección de recortables del Museo del Traje. CIPE», Ministerio de Cultura, 2008).



Por lo que respecta a las ilustraciones de soldados, fueron éstas, en toda Europa, un juego con carácter universal: se dibujaron, editaron y distribuyeron ejércitos y batallas concretas o imaginarias pertenecientes a todas las épocas, cuerpos, armas y especialidades (Picatoste, Manuel (2000): «Los pliegos de soldados recortables», *Boletín Modelístico de la Agrupación Cultural Escala*, 7, 2000). A las filas de los ejércitos más representativos de la Historia de cada nación, formados por infantes y caballeros, se incorporarían pronto los vehículos militares, los buques de guerra y, finalmente, los aviones de combate. Ya hemos citado como una de las principales cualidades de estos humildes juguetes era su eminente carácter pedagógico, ya que los soldados de papel eran un instrumento ameno para la inmersión del niño en el mundo de los adultos y un magnífico vehículo para el aprendizaje de la Historia. Además, podían utilizarse tanto como juguetes individuales o para el juego colectivo y en familia. Pero pueden citarse otras razones, también de tipo material, para su expansión, como su reducido coste. Así, a diferencia de los también populares soldados de plomo, su baratura (en una proporción, al menos, de uno a cuatro), los convertiría en un juguete al alcance de muchos más clientes, hasta el punto de convertirse en reclamo

publicitario, pues algunas empresas los utilizaron como regalo unido a sus productos. No ha de olvidarse tampoco otro aspecto material: su facilidad de transporte y almacenamiento. En contra de estas ventajas jugaba, en cambio, la fragilidad del material en el que estaban hechos, su caducidad. Pero ¿qué juguete no ha sido siempre, en manos de un niño, «efímero»?

En España se conservan innumerables colecciones de recortables de papel. Además de la ya citada del Museo del Traje, destaca la colección de la Biblioteca Nacional de España, con unas setecientas láminas pertenecientes a la antigua Sección de Literatura Infantil y hoy dentro de la colección de *Ephemera*, que se puede consultar a través de la Biblioteca Digital Hispana. En varios museos, archivos y bibliotecas militares españolas también se conservan importantes colecciones de recortables, en especial militares e históricos. Como ejemplos tenemos, en el ámbito del Ejército de Tierra, las del Museo Histórico Militar de Figueras, de la Biblioteca Central Militar de Madrid o del Archivo Intermedio Militar Pirenaico, situado en el Acuartelamiento de «El Bruch» (Barcelona), con una de las mejores y más numerosa colección vinculada a la potente industria papelera catalana durante los siglos XIX y XX.



Hoy, esta forma de juego cuya esencia estaba basada en la representación de los ejércitos y el aprendizaje de la Historia Militar, se ha convertido en algo residual, confinado, si acaso, al ámbito del coleccionismo entre adultos. Sin embargo, su filosofía y finalidad no han desaparecido por completo: los soldados de papel, que como juguete popular ya fueron sustituidos a partir de mediados del siglo XX por los ejércitos de plástico (de la misma manera que acabaron antes ellos con los soldados de plomo), han dado paso en nuestros días a los videojuegos «de guerra» que, con diverso grado de violencia y calidad, plantean

ejercicios de estrategia, logística y otras habilidades militares al jugador, ya sea éste joven o adulto.

A estos videojuegos, algunos de los cuales tienen un carácter pedagógico indiscutible, se han sumado más recientemente algunas iniciativas excepcionales en el ámbito del papel, como la de la plataforma digital «Junior General» (www.juniorgeneral.org), fundada en 2012 y dedicada a construir «Lecciones de Historia que nunca olvidarán» utilizando para ello la tradicional fórmula del recortable. Así, según se afirma en su presentación, entre sus objetivos están el fomento de un «recurso educativo» y unos «juegos fáciles para todos», además de «gratis y accesibles al usuario». En ella podemos encontrar soldados y ejércitos de todas las épocas y países ya dibujados y pintados, pero también tutoriales para que sea el propio usuario, tras documentarse concienzudamente, quien elabore sus propios ejércitos, aviones o buques de guerra. A continuación, podrá él mismo imprimirlos y recortarlos. Vemos pues aquí un simple cambio de fórmula, sustituyendo el papel de la industria y la comercialización del objeto por la tendencia postmoderna del «hágalo usted mismo». Es indudable que iniciativas como ésta, aunque minoritarias, pueden mantener vivo el papel del soldado de papel como modo de conocer y difundir la Historia Militar, también mediante el juego y el entretenimiento.

