

## **El diseño de juguetes “distintos” en Cataluña durante las décadas de 1960 y 1970.**

Teresa Bastardes

### **Introducción**

A principios de los años 1960, una joven generación, ansiosa por cambiar la realidad social y cultural del país, inició una serie de acciones en diversos ámbitos de la cultura. Había la voluntad de crear una identidad de país, la existente no gustaba y además oprimía. El diseño fue uno de los ámbitos que se apuntó al cambio, como así lo demuestra el empeño de diseñadores y productores para lanzar al mercado nuevos productos con una concepción moderna, que además contaba con la creación de la ADI FAD para apoyarlos. También fue el momento de la emergencia de las nuevas corrientes educativas que retomaban el camino iniciado antes de la Dictadura, coincidiendo el interés por los juguetes con un nuevo concepto de pedagogía y diseño. Así, bajo este concepto, surgieron en Cataluña algunas iniciativas alrededor del diseño, la producción y la comercialización de juguetes.

Esta investigación surge a partir del legado de unos pocos juguetes de aquel momento,<sup>1</sup> y tiene el objetivo de obtener un panorama general de esta rama del diseño de producto en Cataluña en esos años. En primer lugar, se han revisado estudios y bibliografía existente, pudiendo constatar la poca dedicación de los historiadores hacia el diseño y la industria del juguete en la segunda mitad del siglo XX.<sup>2</sup> Entre la bibliografía consultada, solamente las dos historias del juguete de José Corredor-Matheos (Corredor-Matheos, 1981 y 1989), abren camino y le dedican cierta atención. Finalmente, se ha localizado una sola tesis doctoral, de Montserrat Rierola, en relación con Goula, una de las empresas productoras de juguetes (Rierola, 2017).

El panorama ofrecía una colección de unos pocos juguetes por un lado y una casi nula bibliografía por el otro. Esto obligaba a intentar localizar a los protagonistas para recopilar suficiente información, objetos o documentos que permitiesen recomponer la historia. Este estudio se centra en los años 1960 y 1970 etapa en que se materializa un resurgimiento del diseño en Cataluña, también en el campo de los juguetes. Lo demuestran los ejemplares localizados, así como las fechas de creación de las empresas.

---

<sup>1</sup> Pequeña colección de juguetes de Albert Bastardes, padre de la autora y uno de los diseñadores estudiados en este trabajo.

<sup>2</sup> Pere Capellà Simó en *La història de la joguina: estat de la qüestió d'una reconstrucció disciplinària*, de 2014, hace un repaso exhaustivo de la disciplina de la historia del juguete junto con todas las publicaciones sobre el tema y constata la casi nula bibliografía o estudios.

El objeto de estudio ha sido el juguete llamado “didáctico”, pero no solamente el que ayuda al desarrollo cognitivo y/o intelectual incentivando la destreza y las capacidades del individuo, sino también aquel que además invita a la creación libre durante el juego, experimentando con conceptos como el equilibrio o la composición, creando estructuras libres e inventadas, siendo el juego de construcción el juguete estrella.<sup>3</sup> No se tratarán los juguetes de actividades al aire libre o habilidades físicas, el juego simbólico, así como tampoco los juegos de mesa, a pesar de reconocer en estos juguetes una producción también “distinta”, con buen diseño y producido por las empresas objeto de este estudio entre otras. Futuros trabajos abordaran estos otros juguetes.

A lo largo del siglo XIX, gracias a la aportación de pedagogos y otros especialistas, se comprende el potencial educativo de este tipo de juego, y se empieza a integrar como material didáctico en ciertos exclusivos programas docentes que reconocen su utilidad para la formación integral del individuo. El más destacable es sin duda el pedagogo alemán Friedrich Fröbel (1782-1852) quien ideó un completo sistema para el aprendizaje de los distintos conceptos matemáticos que fue introducido en los llamados Jardines de Infancia en el mundo occidental. Los juegos de construcción se popularizan en la segunda mitad del siglo XIX, cuando se empiezan a producir industrialmente y dejan de ser un producto exclusivo del ámbito de la docencia, para pasar a ser un producto de consumo doméstico, llegándose a comercializar numerosos modelos. A lo largo del siglo XX, algunos diseños fueron incluso obra de reconocidos arquitectos, así como también de artistas de las vanguardias o de los primeros diseñadores y diseñadoras de la Bauhaus, que a menudo usaron esta tipología como generadora de ingresos.

### **El diseño y la producción en Cataluña. Las empresas, los diseñadores**

A continuación, citaremos las ocho empresas que hemos podido documentar con un total de unos veinte juegos de construcción localizados, ya sea físicamente, a través de fotografías o bien publicados en los propios catálogos comerciales.

#### **DIDÓ**

Barcelona, 1963

Fundada por Anton Font Bernadet<sup>4</sup>, Carmona Izard Badia, Josep Pla Molins y Jordi Boldú Solé.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Para el estudio del juego de construcción ha sido básica la consulta de la publicación del coleccionista de juegos de construcción, Juan Bordes, *Historia de los juguetes de construcción*, 2012

<sup>4</sup> Anton Font (Capellades, 1932) principal instigador del proyecto, venía del mundo del mimo y del teatro, componente de Els Joglars, profesor de expresión corporal en las escuelas Talita (donde conoció a Carmona Izard, maestra), y Laietània, ambas de Barcelona.

<sup>5</sup> En 1968, la sociedad amplió sus socios con Fina Rifà (maestra e ilustradora, quien ya participaba en el diseño desde el inicio), Joan Ribas (consejero comercial y económico), y Maria Pla Molins (que se ocupó de la sección pedagógica de la librería).

El interés por el juguete “distinto” en Catalunya tiene su punto de partida real con la primera tienda **Didó**, un pequeño local en la Avenida General Mitre inaugurado en octubre de 1963. Sus fundadores, concedores del hueco en una sociedad todavía bajo la Dictadura de Franco, presentaron una oferta básicamente de juguetes de madera importados de otros países europeos. Para fin de año habían agotado existencias. La necesidad quedó demostrada y la segunda tienda llegó en 1964,<sup>6</sup> en la calle Enric Granados. Le siguieron otras muchas, en Barcelona y otras ciudades de Cataluña y España, regentadas por otros propietarios a modo de franquicia o simplemente tiendas que, entre otros, comercializaron productos Didó.

Además de comerciante, Didó nació con la intención de ser productora. Su catálogo era una mezcla de productos propios y ajenos con una cuidada selección, tanto de nuevo diseño como de juguetes populares. Tuvo mucha importancia el material didáctico destinado a escuelas, esto quizás fue lo que motivó inicialmente la creación de la empresa, así como el diseño de kits de manualidades dada la actividad docente de sus creadores. En cuanto a juguetes, la oferta cubría todas las tipologías, siempre bajo criterios de materiales honestos y propuestas de juego libre y creativo.



Fig. 1: DIDOBLOC 1964

La ideación de los productos era a menudo un proceso colectivo entre los socios, pero figuran especialmente los diseños de Anton Font y Fina Rifà, que contaban con el personal de los talleres donde se producían. Destacamos aquí los juegos de construcción de madera natural o pintada, como los simples DIDOCUB,<sup>7</sup> cubo hueco que permite el apilamiento y el encaje, o el DIDOBLOC Basado en la arquitectura clásica, pero de grandes dimensiones y peso que la hace apta para edades muy tempranas.

También encontramos construcciones más complejas como ENLLAÇ, DIDOSCA o ENCAST (diseño de Teyà, Monroset y Vicen), tres modelos distintos de piezas dentadas, y PALFIX (diseño de Font y Rifà)<sup>8</sup> que funciona con sistema de conectores, la varilla que une cubos, prismas o bolas. Todos estos juegos figuran ya en el catálogo de 1964 y se mantienen a lo largo de los años<sup>9</sup>.

---

<sup>6</sup> Interiorismo de la tienda a cargo de Santi Giró.

<sup>7</sup> Citamos los nombres propios de los juguetes en mayúsculas con la intención de destacarlos. En las fuentes se ven citados de distintas maneras todos ellos, incluso aquellos que están formados por dos palabras pueden estar citados con dos palabras separadas, unidas por guion o como una sola palabra.

<sup>8</sup> ENCAST y PALFIX fueron “Selección” en los Premios Delta del ADI FAD, Barcelona, de 1967

<sup>9</sup> Afirmación posible gracias a las fotos de la tienda de 1964 conservadas por Santi Giró. El primer catálogo que se ha podido consultar es de 1968.

El camino abierto por Didó, propició la creación de otras pequeñas productoras, sobre todo a partir de 1970.

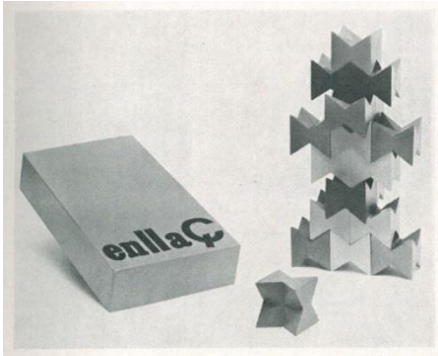


Fig. 2: ENLLAÇ 1964

### **CAVALL DE TROIA**

Barcelona, 1970

Fundada por Anton Font y Francesc Castells

### **JOC-DI**

Barcelona, 1970

Fundada por Jordi Pla

Son dos empresas que surgen de una escisión de Didó.<sup>10</sup> Las dos empresas presentaron en sus catálogos alguna novedad, pero se llevaron diseños originarios de la primera, manteniendo el mismo espíritu y sistema de diseño. Para la producción, ambos se asociaron con talleres de tornería de Torelló, las cuales ya eran desde 1964 proveedoras de juguetes de Didó como peonzas, bolos, muñecos de madera articulados, etc.

### **LA PUPUT**

Barcelona, 1971

Fundada por Albert Bastardes<sup>11</sup> y Adolf Aymerich<sup>12</sup>

La Puput presentó un primer catálogo de diez productos en madera natural o teñida, que pretendían ampliar paulatinamente en los años siguientes. Sus propuestas son claramente innovadoras desde el punto de vista conceptual y todas ellas eran diseños originales de Bastardes y Aymerich. El proceso de ideación es el habitual de la disciplina del diseño con la ejecución de esbozos, dibujos y planos. La producción se ejecutaba por terceros en pequeños talleres.

---

<sup>10</sup> En 1970, Didó que ya había ampliado socios en 1968, cambió de rumbo en la gestión de la empresa y sus principales socios fundadores cesaron su participación en ella iniciando otros negocios.

<sup>11</sup> Albert Bastardes (1933-2018) era arquitecto y diseñador industrial, fundador de la ADI FAD en 1961, propietario junto con su esposa Mercè Mestre de una tienda de juguetes. Ninot, en el barrio de Montbau de Barcelona desde 1968.

<sup>12</sup> Adolf Aymerich (1932), era artista plástico, profesor de arte y diseñador, vecino del barrio de Montbau.



Fig. 3: GRA 1971©Pere Sala

diseño de Aymerich, de complejas piezas iguales dentadas que funcionan por apilamiento sobre una base también dentada.

La falta de infraestructura y de experiencia empresarial supuso la desaparición de La Puput en 1973, aunque posteriormente algunos de sus productos se trasladaron a otras empresas como Cavall de Troia que produjo la TORRETA U, comercializada como LA U, o Koris que retomó el GRA.

## **KORIS**

Llagostera, 1973

Refundada por Emili Raset

Antigua empresa familiar que entre otros productos fabricó juegos de mesa y arquitecturas clásicas desde los años 1940. A partir 1973, después de un incendio que destruyó toda la fábrica, Koris intentó posicionarse en el mercado de juguetes contratando al diseñador Albert Bastardes. A los juguetes tradicionales se añadió un completo catálogo

Entre los juegos de construcción presentaron los simples cubos huecos TORRETA 0 y TORRETA U, diseño de Aymerich, con cierta complejidad al dejar libres dos o tres de las caras del cubo y cambiando las proporciones interiores. Totalmente original es el GRA, diseño de Bastardes, de piezas iguales en forma de rombo que ofrecen grandes posibilidades creativas, mientras que su producción es de una gran simplicidad; y el TORII

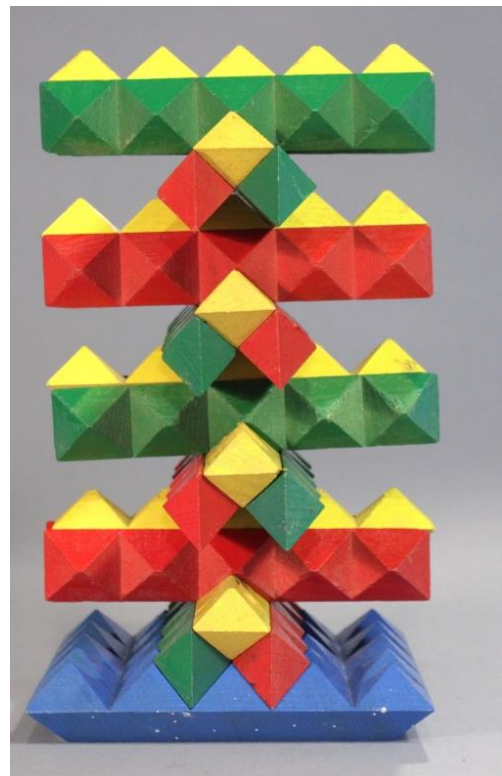


Fig. 4: TORII 1971©Pere Sala



de juegos de construcción originales y otros. Se observa en Koris la voluntad de industrialización de procesos que, como hemos visto, eran bastante artesanales.

Destacamos un par de juegos de construcción como KORIS-BURG un ingenioso juego a base de una única pieza básica con la que se representa indistintamente paramentos o cubiertas de edificios, completado con unas pequeñas piezas que pueden ser chimeneas o pilares.



Fig. 5: KORIS-BURG.1974

construcción de vehículos o máquinas con piezas de madera de haya pintada, muescadas en media circunferencia, en las que, por simple apilamiento con varillas interpuestas, y sobre las ruedas unidas por las mismas varillas se pueden llegar a construir vehículos diversos que una vez montados tienen movimiento.

Se presentaba en cantidad suficiente para montar, por simple gravedad, grandes construcciones o conjuntos de agrupaciones urbanas. El diseño permite un proceso de fabricación simplificado, en madera barnizada y pintada en rojo en las caras que representan cubiertas. Bastardes indagó otros tipos de juegos de construcción, como el KORIS-MOVIL

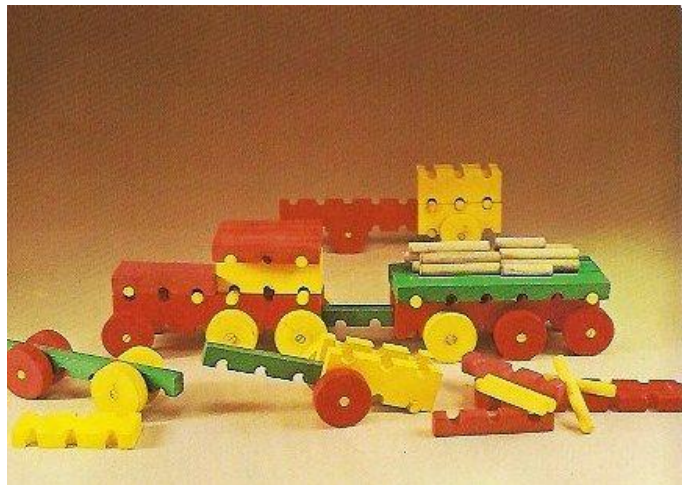


Fig. 6: KORIS-MOVIL, 1974

## GRINTSA

Torelló, 1976

Fundada por Jordi Pla

Otra propuesta de Pla, esta vez con voluntad de gran infraestructura e industrialización, con el sistema de diseño de Didó y Joc-Di, y manteniendo en su catálogo los mismos juguetes, entre otros. En este sentido, está CAS-JOC, sencillo juego de construcción de ciudades a base de volúmenes muescados que figuran puertas y ventanas, y tejados inclinados, que formó parte del catálogo de Grintsa de 1977.<sup>13</sup> Se conservan en el Museu de la Torneria de Torelló algunos dibujos coloreados con medidas de las partes, para

<sup>13</sup> Este juego u otro muy parecido puede verse en las fotos de la primera tienda Didó.

entregar a taller, pero desconocemos, quien fue el autor de dichos dibujos.<sup>14</sup> Cabe destacar **MÓDULOS JEDRES** juego de construcción por acoplamiento, con piezas de madera pintada con una forma curva, el cual obtuvo un Premio Aro en la Feria Internacional del Juguete de Valencia de 1977.<sup>15</sup>



Fig. 7: MÓDULOS JEDRES, 1977

## GOULA

Vic, 1942

Fundada por el matrimonio Josep Goula y Montserrat Camprodón

Ese era un caso distinto de empresa que empezó con la producción de pequeñas figuras de madera torneada y que a partir de 1954 empezó a producir juegos de construcción de ciudades, los conocidos URBIS. Basados en sencillas edificaciones de una pieza en madera natural con los tejados inclinados pintados y las fachadas con puertas y ventanas tamponadas a una tinta, con cierta evolución, se fabricaron a lo largo de décadas, aunque su diseño inicial era de Josep Goula.<sup>16</sup> Los URBIS Incorporaban complementos de madera o plástico como vegetación, personajes y vehículos. A partir de 1968, ya bajo la dirección de Roser Goula, hija de los fundadores, y de Lluís Alberch, empezaron a producir juguetes didácticos, entre los que destacan los juegos de construcción de formas por conectores, como MOSAICBLOC que convierte el tradicional mosaico para crear formas, en tridimensional, o DIDAC y MARTIDAC. Esta empresa fue de todas, la más industrializada, realizando todos los procesos, desde el diseño hasta la distribución, en su fábrica construida en 1959-60.

<sup>14</sup> Según testimonios que le conocieron personalmente, Jordi Pla, no puede ser el diseñador. Su perfil era más comercial que creativo.

<sup>15</sup> Diseño de un autor de Madrid todavía por determinar.

<sup>16</sup> Varios diseñadores colaboraron o incluso estuvieron en plantilla, pero desconocemos quien o quienes participaron en las diversas versiones de Urbis, así como de los otros juegos presentados.



Fig. 8: DIDAC Publicidad de Goula, 1968

## CABIROL

Sabadell, hacia 1969

Fundada por Roser Sàrrias y Eulàlia Gorina

Cabirol tenía contratado como diseñador a Josep García Martín. En 1974 sus propietarias vendieron la empresa a Maria Glòria Sorolla Artola quien continuó con el catálogo existente que fue ampliando y mantuvo a García como diseñador. El catálogo era básicamente de juguetes de madera o cartón, con un diseño cuidado y una producción de calidad realizada en un inicio en talleres externos, para abrir después su propio taller y controlar así la producción. Destaca un juguete que se distancia de los presentados hasta el momento pero que parece una apuesta innovadora: ofrece la posibilidad de construir una casa “de muñecas” mediante el encaje de unas paredes de tablero de madera natural con oberturas de puertas y ventanas que daban la oportunidad de pensar la distribución de las habitaciones. El resultado final es una visión de la planta, donde se pueden distribuir los muebles, introduciendo el concepto de interiorismo. No ofrece multitud de posibilidades, pero sí un cierto y destacable ejercicio de abstracción.



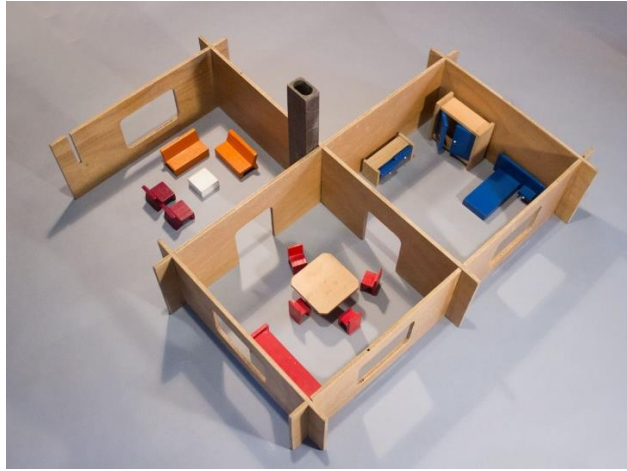


Fig. 9: CASA y MUEBLES c.1970 ©Pere Sala

## Conclusiones

Los juegos de construcción son, sin duda, un juego inclusivo que no tiene edad ni género. Ejercido individualmente desarrolla la autonomía, mientras que compartido aumenta el aprendizaje de la empatía, donde es necesario el acuerdo constante para avanzar y la aceptación de unas normas acordadas. Características que lo hacían idóneo para esos profesionales con voluntad de cambio, con mucha ilusión y convicción, pero con escasos recursos. En los años 1980 algunos factores desdibujan el empuje inicial, como la importación de juguetes y la imposición del plástico como material más asequible, para el cual en Cataluña no había industria. Las empresas objeto de este estudio dejaron de ser competitivas en el sector.

Queda iniciada una investigación que requiere continuidad. Llegamos tarde para entrevistar a sus protagonistas y el nulo interés por el tema hasta el momento ha provocado que la documentación haya desaparecido y que prácticamente no se hayan conservado juguetes. Esperemos que esta comunicación sirva para que afloren algunos juguetes que puedan quedar escondidos en desvanes.

## Agradecimientos

Adolf Aymerich, Albert Bastardes, Margarita Bernús, Rossend Casanova, Guillem Celdada, Carina Colomer, Anton Font, Montse Font, Santi Giró, Marta Jové (Centre Documentació Museu del Disseny), Eva Pascual (Museu del Joguet, Figueres), Montse Portús, Emili Raset, Eulàlia Ribera, Miquel Ribera, Carles Sala, Pere Sala, Roser Sàrrias, Roser Saus, Blanca Saus, Olga Schmid, Rosa Soler, M. Glòria Sorolla, Gerard Verdaguer (Museu de la Torneria, Torelló)

## Bibliografía

- Aliberch, Lluís y Goula, Roser. “50 aniversari, 1942-1992”, en *Catàleg Goula 1992-1993*
- Bastardes, Albert. “Comentarios sobre el diseño industrial, los diseñadores, los juguetes y la industria juguetera”, en: *Juguetes y juegos de España*, núm. 49, Barcelona, febrero 1974
- Bastardes i Porcel, Albert. *El disseny*. Autoedición, Vilassar de Dalt, 2018
- Bordes, Juan. “Jugando a construir la Vanguardia: los juguetes comerciales en el siglo XIX derivados de los programas educativos”, en: catálogo de la exposición *Los juguetes de las vanguardias*, Museo Picasso de Málaga, 2010
- Bordes, Juan. *Historia de los juguetes de construcción*. Madrid, 2012
- Capellà Simó, Pere. “La història de la joguina: estat de la qüestió d’una reconstrucció disciplinària”, en *Educació i Història: Revista d’Història de l’Educació*, núm. 24, julio-diciembre 2014
- Corredor-Matheos, José. *La joguina a Catalunya*, Barcelona, 1981
- Corredor-Matheos, José. *El juguete en España*, Madrid, 1989
- Rierola de Mas, Montserrat, Tesis doctoral *GOULA. Art, joc i memòria. D’una aventura industrial a una experiència artística*. Universitat de Barcelona, 2017
- Verdaguer Reig, Gerard. *El disseny de joguines a les torneries de la Vall del Ges*. Conferencia impartida en Torelló, 2006. Documento inédito



## Nota Biográfica:

Teresa Bastardes, Jefa de Colecciones del Museo del Diseño de Barcelona. Licenciada en Historia del Arte, Postgrado “De las Artes Decorativas al Diseño Contemporáneo”