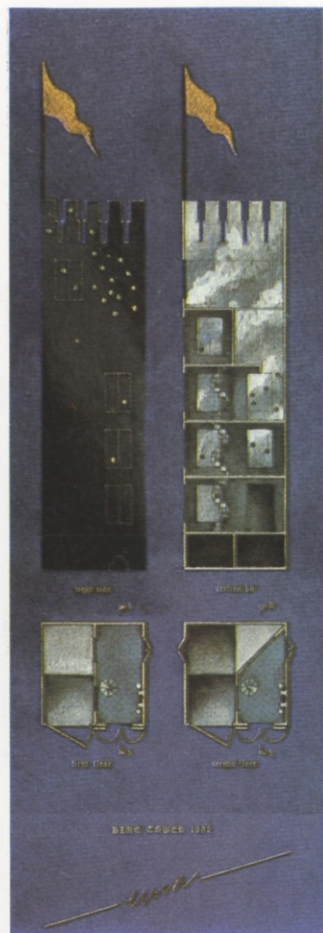
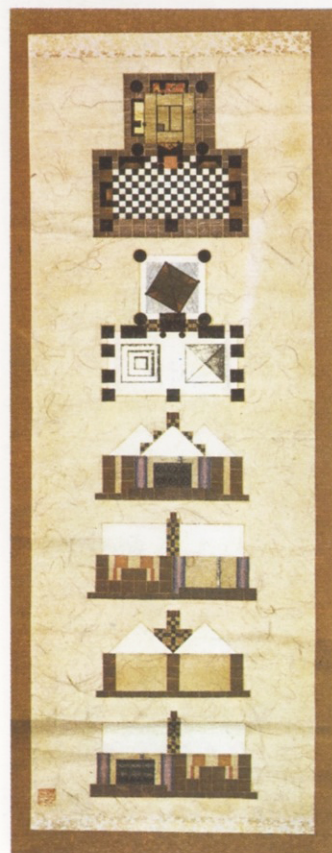


Encima de estas líneas, primer premio, de Michael Gold y Paul Wellard (GB); abajo, segundo premio, de Takefumi Aida (J).



Una casa para Alexandra Concurso de casa de muñecas



En 1981 la revista *Architectural Design* (A. D.) anunciaba un atractivo concurso internacional abierto a arquitectos, diseñadores y estudiantes de todo el mundo para el diseño y construcción de una casa de muñecas. La primera etapa del mismo concluía en la primavera de 1982 con la selección de 50 propuestas sobre las 260 presentadas por

participantes de 27 países entre los que figuraban Inglaterra (58), USA (40), Francia (24), Holanda (23), Japón (16), Austria (11), España (7), Canadá (3)...

A la segunda fase de este concurso fueron invitados a participar arquitectos de renombre internacional entre los que se incluían Charles Moore, Tadao Ando, Ron He-

ron, Terry Farrell, Taft Architects...

El jurado que seleccionó los trabajos finalistas estaba compuesto por Bruno Zevi, Vicent Scully, James Gowan, Robert Maxwell y Andreas Papadakis editor de la revista A. D. e impulsor de la idea del concurso; como él afirma, fue la búsqueda infructuosa de un original casa de muñecas para su hija Alexandra el motivo principal de inspiración de esta idea.

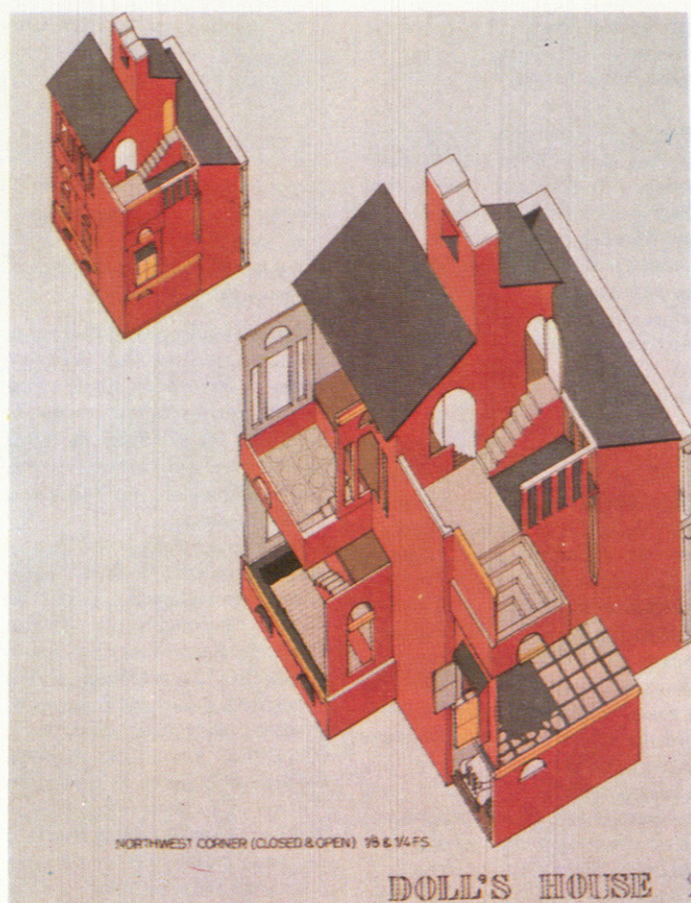
Las propuestas seleccionadas fueron expuestas en enero de 1983 en el Royal Institute of British Architects (RIBA) y existe un número monográfico de la revista A. D. dedicado al tema.

Los siete trabajos firmados por Pilar González Herraiz, Patricia Urquiola, José Manuel de la Puente, Soledad del Pino, Ricardo Padrón, Federico Serrano y Santiago Porras Álvarez (este último seleccionado por el jurado como finalista, ver A. D. 3/4, 1983) corresponden a la participación española en este concurso. Incluimos aquí una muestra parcial de estos trabajos que fueron elaborados en la cátedra de Elementos de Composición de la Escuela de Arquitectura de Madrid bajo la dirección del profesor Angel Fernández Alba.

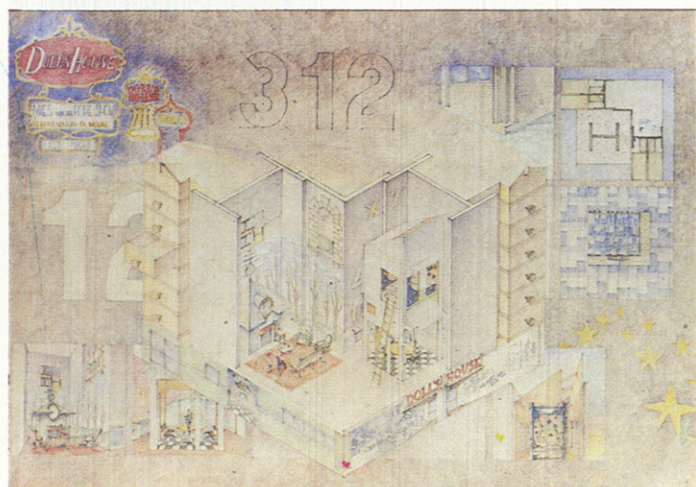
En las propuestas, si bien muy distintas, se advierte un equilibrio entre lo que divierte e interesa, entre lo que es el juguete y lo que es el juego del arquitecto.

Para José Manuel de la Puente, el mundo del muñeco, las formas y el tiempo son arbitrarios; pueden manipularse con la imaginación. Deja que sus muñecos construyan su casa, convirtiendo su trabajo en un juego, el muñeco usa los objetos que tiene más a mano. El reloj parece una casa: la casa del tiempo. En la parte superior está la habitación. Debajo, la ciudad. La sugerencia del juego está abierta y, al final, la casa tiene tanta vida como el muñeco. Se presentaba como un reloj ordinario (pero sin agujas) que al abrirse se convertía en una caja de sorpresas.

Ricardo Padrón centra su interés en el momento mágico de la apertura de la casa, cuan-



Superiormente, tercer premio, de M. J. Long y Colin St. John Wilson (GB); abajo, mención, de Santiago Porras (E), y al costado, trabajos de José Manuel de la Puente, Ricardo Padrón, Federico Serrano y Soledad del Pino.



do se descubre el mundo de los sueños. Aparece entonces una dimensión nueva y sorprendente donde las pautas para el sueño están extraídas de la arquitectura. Así la creación de espacio arquitectónico, el juego de escalas, la ambigüedad entre el fuera y el dentro, entre lo real e irreal o la representación en un plano.

Federico Serrano introduce

en las habitaciones de su casa de muñecas una serie de piezas de la historia de la arquitectura en pequeña escala; estas piezas serán el mobiliario para jugar. Así convierte San Pietro in Montorio en un dormitorio o relega la villa Savo y al cuarto de baño como una "máquina" más. En la parte inferior existe un cajón que al abrirse se convierte en el

espacio exterior o jardín de la casa, curiosamente el único que se cierra.

La propuesta de Soledad del Pino se plantea como "caja decorada" que guarda objetos ordenadamente y como elemento que sirve para jugar. La imagen de la nave espacial desmitifica la carga tradicional de la casa de muñecas; se hace actual y, sin embargo, acentúa una de sus características básicas forjada a lo largo de la historia: la movilidad. Es el juego del niño el que introducirá este elemento dentro de una lógica concreta y particular. La imaginación infantil rebasa ampliamente cualquier límite físico y temporal y consigue que la nave y el niño acaben formando parte de la misma realidad. *"La nave propuesta viaja a lo largo del tiempo y del espacio y es tan veloz como lo puede ser la mente del niño"*. Se intuye una nostalgia entre una añorada niñez y una arquitectura perdida.

Santiago Porras concibe su casa de muñecas como un *collage*, en el que plasma un cosmos de objetos que rodean al niño (y al arquitecto y al hombre de la calle...). La materia aglutinante es la lógica del juego. Se elige como fondo neutro del *collage* la arquitectura de Mies, reducida a un detalle: su esquina. La esquina con sus sugerencias de rincón para jugar, para esconderse, como un nudo de la malla universal de Mies y expresión del infinito, exterior y a su vez como espacio interior. La esquina se convierte en el espacio de los muñecos, en una casa y a la vez en un mueble, que estará dentro de otra casa. Y se sigue jugando con la escala, la imagen y la abstracción, la 'casa dentro de la casa... jugar para construir un juguete... con arquitectura.

