

Casa para una intersección. Los Dibujos de Juan Navarro Baldeweg para el Schinkenchiku Residential Design Competition (1976).

Covadonga Lorenzo Cueva.

Escuela Politécnica Superior. Universidad CEU San Pablo.

Una noria, una rueda, un canal, un puente, una escalera, un dosel o una mancha de luz que se desplaza a modo de reloj de sol son elementos recurrentes en la obra de Juan Navarro Baldeweg, presentes ya en su primer proyecto de arquitectura, una propuesta imaginaria denominada 'Casa para una intersección' que obtuvo el tercer premio en el concurso Schinkenchiku Residential Design Competition organizado por la revista *Japan Architecture* en el año 1976 y fallado por el arquitecto estadounidense Richard Meier. A través de los dibujos realizados para el concurso se profundizará en este conjunto de símbolos causante de la activación de energías presentes en un espacio; mecanismos que provienen de investigaciones realizadas en sus pinturas, piezas e instalaciones, tras cuya comprobación se trasladan por primera vez en esta propuesta al ámbito de lo arquitectónico.

En el año 1976 la prestigiosa publicación *Japan Architecture* convocaba el concurso Internacional de ideas Schinkenchiku Residential Design Competition. Las bases de la convocatoria se limitaban a una serie de ideas generales que básicamente requerían el proyecto de una residencia unifamiliar en una intersección abierta a la presencia del hombre, dejando total libertad para elegir el emplazamiento en cualquier lugar del mundo. La vivienda se debía resolver en un único edificio independiente que podía ubicarse sobre dicha intersección o en uno de sus lados, y debía contemplar la presencia de un espacio público y otro privado. No existían limitaciones en cuanto al programa o la escala y se permitía la misma libertad en lo referente a los materiales y estructura a emplear, siempre que hicieran viable el proyecto. Finalmente, se exigía una exposición razonada acerca de la elección del emplazamiento. Además de estos requisitos básicos, Richard Meier añadió una serie de recomendaciones encaminadas a resaltar los valores del proyecto arquitectónico resultante. Para ello propuso acomodar el proyecto a las premisas que definían la arquitectura que se estaba desarrollando en aquel momento, establecer una clara congruencia entre las dimensiones físicas y las simbólicas de la vivienda, prestar mayor atención al lugar frente a la idea de edificio descontextualizado, excluir la idea de un cliente específico, subrayar la relación entre la intersección y la casa y finalmente, extender la noción de ésta a toda suerte de indicaciones de forma, contenido, signo e imagen.

Tal y como afirmaba Navarro Baldeweg en la memoria del proyecto (Navarro 1975), el concurso fue una ocasión para desarrollar una propuesta arquitectónica

en la forma de un ejercicio teórico, centrado en la combinación de imágenes diversas y en la activación de signos de arquitectura. En aquel momento, supuso la posibilidad de materializar en un proyecto arquitectónico las investigaciones que había llevado a cabo durante su estancia en el Center for Advanced Visual Studies (CAVS) del Massachusetts Institute of Technology, bajo la dirección de Gyorgy Kepes, centradas en la activación de signos en un sistema físico básico. Se podría decir que el concurso fue una excusa para "explorar el modo de realizar obras que definían un ámbito natural habitable; una casa del hombre" (Navarro 2007). Para ello, la propuesta presentaba una suerte de inventario de símbolos, a través de los cuales trasladaba conceptos desarrollados en el campo del arte, vinculados a la exploración de la luz, la gravedad, el horizonte y la mano; energías que activaba para hacerlas visibles en un determinado ámbito espacial con el fin de cualificarlo y 'animarlo'. La importancia de este primer proyecto arquitectónico radicaba en su capacidad para poner en práctica todas las experiencias con la activación de signos que hasta aquel momento había desarrollado exclusivamente a través de las instalaciones y constituía en cierta medida la asimilación de "un método de proyecto (...)" que se basa en construir desde la memoria, a modo de puentes metafóricos" (Frechilla 1982).

En uno de los bocetos presentados al concurso aparecen dibujados Marcel Duchamp, Mary Reynolds y Constantin Brancusi aprendiendo a nadar en la piscina de la casa, lo que viene a demostrar que ésta se proyectó para un lugar y una fecha concretos — Villefranche, verano de 1929— y para un cliente específico —Marcel Duchamp—, materializando el concepto de 'habitación vacante' desarrollado por Navarro Baldeweg en la memoria de investigación de las actividades desarrolladas en el CAVS y publicada posteriormente en la revista *Solución* (Navarro, 1975). En ella se define dicho concepto a partir del principio de immanencia expresado por Breton —la imagen vacante— y la recreación de la 'habitación' (taller) de tres artistas singulares: el Impasse Ronsin de Brancusi, los estudios 26 Rue du Départ, 228 Boulevard Raspail en París y East 61st Street en Nueva York, de Mondrian y tres obras de Duchamp: '11 Rue Larrey', 'Eau et gas à tous les étages' y 'Le Grande Verre'. Según esta idea, la casa se define como un ámbito pensado para la activación de signos (Navarro 1975), en la que a través de piezas de gravedad, luz, horizonte y mano se materializan las energías latentes de un espacio permitiendo la interacción del hombre con la naturaleza.

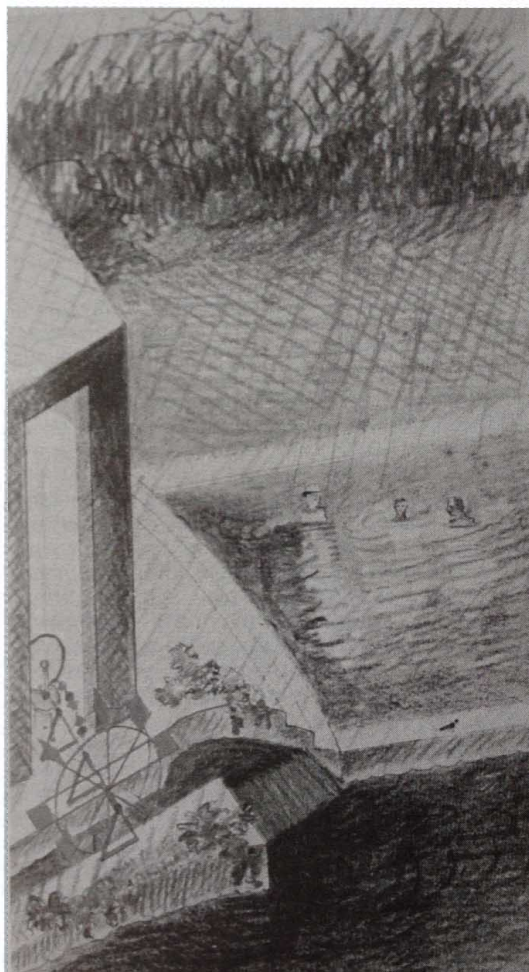


Figura 6. Boceto. Casa para una intersección. Juan Navarro Baldeweg.

La casa se sitúa en una encrucijada, al margen del curso de un río conectado a un canal, sobre el que se dispone una noria que permite regular el flujo de agua y al que se adosa una piscina alimentada por dicho caudal. La intención es asegurar el enlace gradual del espacio construido con el entorno natural, parte del cual permanece intacto. El cauce de agua establece dos regiones enlazadas por un puente, entendido aquí como símbolo de iniciación o paso desde un dominio abierto hacia un lugar "sujeto a particulares intenciones y convenciones arquitectónicas" (Navarro, 1975). Su tránsito supone adentrarse en el proyecto adoptando un punto de vista más cercano e implica la determinación de un sujeto para aceptar el grado de participación que supone experimentar un espacio. Así, este elemento actúa como enlace entre el observador y el objeto de su contemplación y el acto de cruzarlo conecta dos escalas de definición distintas: la visión panorámica y el primer plano. Navarro Baldeweg identifica la primera escala con la mirada del pintor y la segunda con la del arquitecto y asocia esta

ambivalencia perceptiva con dos vías de experimentación creativa: la pintura, que trata de enmarcar la realidad presentándola en el dibujo como una unidad completa y la arquitectura, que presta más atención al entorno próximo e involucra al observador en la percepción y creación de un espacio. (Navarro 2001, 51). Su militancia en ambas disciplinas —pintura y arquitectura— demuestra su capacidad para activar experiencias perceptivas antagónicas de manera simultánea cuando se enfrenta a un proyecto arquitectónico.

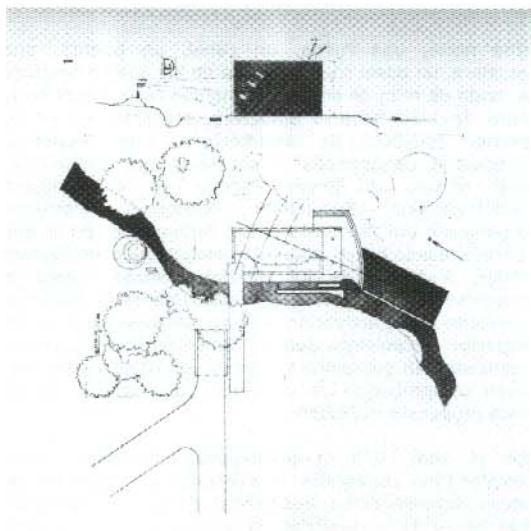


Figura 1. Emplazamiento. Casa para una intersección. Juan Navarro Baldeweg.

Esta idea está directamente vinculada con la noción de *horizonte visual*, entendido como "la región accesible al ojo, un extenso ámbito en cuyo centro se encuentra el espectador" (Navarro 2003, 21). Entre los bocetos del proyecto existe una perspectiva realizada empleando un punto de vista alejado, situado al otro lado del río e identificado en la sección general del proyecto a través de una figura humana de la que parten las líneas que definen el cono visual adecuado para contemplar la fachada norte de la casa con la menor deformación posible. En esta vista, que nace con la intención de que la mirada se adelante al paseo corporal por el espacio interior, se distinguen claramente algunas referencias básicas: el puente sobre el canal, la noria junto a la casa, la rueda de la bicicleta, la puerta en esquina y el gran ventanal con forma de D sobre la cara norte que reproduce la obra 'Glissière contenant un moulin à eaux en métaux voisins' de Duchamp.

Tanto el puente como la puerta constituyen la forma física que adoptan las nociones mágico-simbólicas de iniciación, paso, exclusión, inclusión y vías de salvación (Navarro 1975). Pero además, la hoja de doble puerta del acceso supone un homenaje a la del apartamento de Rue Larrey en París, de Duchamp (Navarro 2001, 17), empleada aquí, por su carácter ambivalente, para reflejar la ironía duchampiana de una puerta que se ríe de sí misma y de su función de cierre, al permanecer

siempre abierta. Por su parte, si la noria —ubicada junto a la casa y sumergida en el cauce del canal para acomodarse a su función de molino— deriva del proyecto de Nicolás Ledoux en Chaux, como se deduce de la memoria presentadas al concurso—, la rueda hace referencia a la 'Roue de Bicyclette' de Duchamp, aunque en este caso, al conectarla por medio de un engranaje a la noria, parece buscar el efecto de 'Rotative plaques verre' (Lahuerta 1993). Finalmente, el interior del espacio diáfano se ve activado por la presencia de una escalera, cuyo pasamanos —inspirado en el 'Nu descendant un escalier'— reproduce la secuencia del movimiento de una figura humana descendiendo.

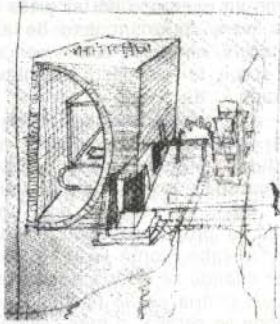


Figura 2. Perspectiva, Casa para una intersección. Juan Navarro Baldeweg.

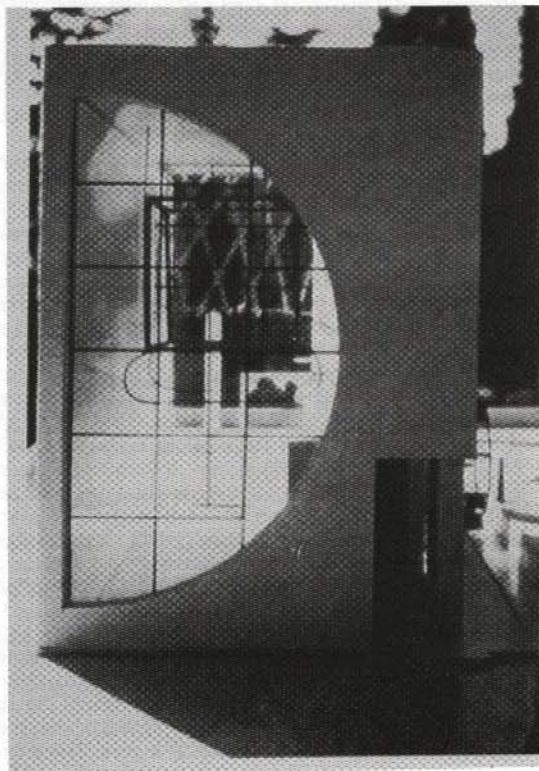


Figura 3. Fachada Norte. Casa para una intersección. Juan Navarro Baldeweg.

A pesar de las referencias explícitas a la obra de Duchamp, más allá de aportar una revisión de las nociones dadaístas desde la óptica de la arquitectura, cada uno de los elementos es empleado aquí como un mecanismo de activación de otra dimensión de la realidad íntimamente ligada a la arquitectura: la *gravedad*. El tránsito a través de la escalera; así como el movimiento de la rueda de la bicicleta o el molino son mecanismos de activación de esta energía. Según esta idea, el pasamanos no es más que la materialización de una suma de momentos detenidos en la secuencia de un movimiento, que consigue poner en duda las leyes físicas del espacio conocido. Su percepción anula su consideración como objeto, mostrando en primer término el movimiento en sí mismo. Por su parte, la rueda y la noria también son mecanismos de activación como los empleados previamente en 'Piezas de Equilibrio', que materializan un instante en el momento de la caída libre de un objeto para mostrar la relevancia del peso frente al objeto de la resistencia o 'El Columpio' donde la pieza se sostiene en el aire en una posición inestable, manifestando la existencia del peso al enfatizar su ausencia.

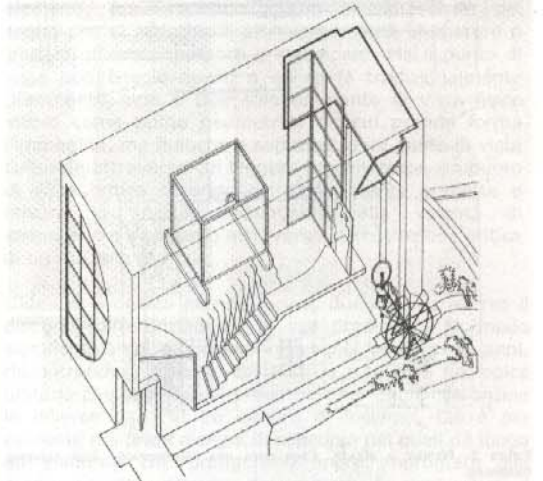


Figura 4. Axonometría. Casa para una intersección. Juan Navarro Baldeweg.

Además de la gravedad, la *luz* también es convocada en el interior de este proyecto. Un gran ventanal abierto en la fachada norte genera un ámbito de luz neutra, mientras que un lucernario situado en la cubierta permite incorporar además la luz del sol en forma de mancha vibrante que se desliza por el suelo y las paredes de la casa. Así, la arquitectura misma se convierte en una 'caja de resonancia' que materializa dicha energía —la luz—, señalando de modo sensible el movimiento de la tierra e indicando el paso del tiempo a través del espacio. Esta mancha con forma de flecha se filtra convirtiendo su paso por el espacio en un juego de luz variable, el tiempo en una entidad física mensurable y la casa en un reloj de sol. A su vez, este mecanismo contrasta con el volumen absoluto de sombra encerrada por la celosía del pórtico sur, cuyo trazado obedece a una expresión libre manual, creada con la finalidad de activar una última variable: la *mano*, entendida como la manifestación de la energía vital del artista. "Esta capacidad de la mano es la responsable

del estilo personal, que se asoma como un maravilloso intruso con su fisionomía y su apariencia singular. Es lo que hace visibles profundas inclinaciones del artista, una región de su vida" (Navarro 2003, 45).

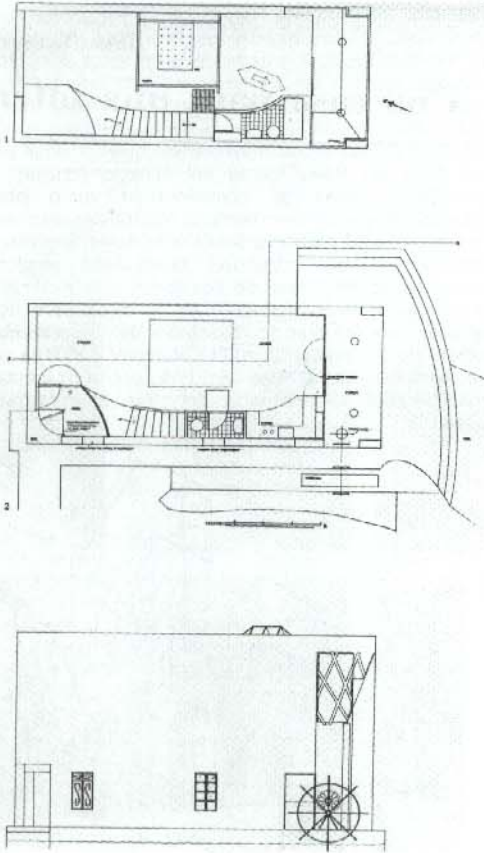


Figura 5. Plantas y alzado. Casa para una intersección. Juan Navarro Baldeweg.

Junto con los dibujos que ilustraban la propuesta, Navarro Baldeweg presentó una tabla de referencias explicando el modo en que algunas de las experiencias previas desarrolladas en sus piezas e instalaciones anteriores habían influido decisivamente en la idea del proyecto. Pero además, dicha tabla incorporaba una serie de fotografías de obras maestras de la arquitectura que se habían empleado como referencias, así como una serie de imágenes y conceptos extraídos de encuentros fortuitos que habían tenido lugar durante el desarrollo del proyecto. Con las primeras imágenes se establecen claramente paralelismos entre la casa y el molino del proyecto de Ledoux para las Salinas Reales de Chaux, las figuras antropomórficas de la verja del proyecto para la Colonia de Artistas en Darmstadt de Olbrich o las cariátides del Tesoro de Cnidos en Delfos. La segunda secuencia incluía fotografías de 'arquitecturas anónimas' que habían inspirado algunos aspectos del proyecto, como las proporciones y dimensiones mínimas de las ventanas de la fachada oeste, la disposición de un zócalo o

basamento sobre el que se levanta la casa —reforzando la relación con la arquitectura clásica— o la solución de la fachada sur inspirada en la imagen de un balcón de un antiguo edificio en ruinas.

Navarro Baldeweg se refería a todas estas influencias como hallazgos fortuitos; un conjunto de coincidencias cruzadas que vienen a reunirse sobre este proyecto como hilos que se enlazan formando un entramado. Se podría entender entonces, dicho entramado, como una estructura interna que subyace al proyecto y que responde a principios generativos basados en encuentros azarosos, que además no se encuentran vinculados exclusivamente a una disciplina artística. Así, el desarrollo de este proyecto (el primero tras su experimentación en el campo de las artes plásticas) se entiende, más bien, como un acto de asociación de variables aleatorias, entre las cuales, en un momento determinado, surge la respuesta definitiva; pero no como resultado de una acción sistemática preconcebida, ni fundamentada en base a condicionantes previos de carácter constructivo, geográfico o funcional, sino como resultado de una combinación aleatoria e imprevisible de ideas, símbolos e imágenes que convergen en un momento determinado en la propuesta final; en definitiva, un juego. Al fin y al cabo, como se preguntaba el poeta Ángel González cuando se refería a la obra de Navarro Baldeweg: "¿cuál podría ser la finalidad del juego (...) un salir de donde se estaba, o más concretamente, un dejarse llevar hacia otra parte; algo que en principio sólo parece un desvío fortuito de la atención, una especie de descuido o distracción sin provecho, y por el contrario, no sólo es la causa más frecuente y más fructífera de conocimiento del mundo, sino incluso, la forma por excelencia de su averiguación"

REFERENCIAS

- FRECHILLA, Javier. 1982. "El Arte ante la Arquitectura, el Arte de la Arquitectura". En *Arquitectura* nº 234. Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid.
- LAHUERTA, Juan José. 1993. "Estas ruinas que aquí ves". En *Juan Navarro Baldeweg. Obras y Proyectos*. Electa, España.
- NAVARRO BALDEWEG, Juan. 1975. "Una Casa para una intersección". En *Arquitectura* nº 204-205. Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid.
- NAVARRO BALDEWEG, Juan. 1975. "La Habitación Vacante". En *Solución* nº 10, Madrid.
- NAVARRO BALDEWEG, Juan. 1982. "Movimiento ante el ojo, movimiento del ojo. Notas acerca de las figuras de una lámina". En *Arquitectura* nº 234. Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid.
- NAVARRO BALDEWEG, Juan. 2001. *La Habitación Vacante*. Pre-textos de Arquitectura. Madrid.
- NAVARRO BALDEWEG, Juan. 2003. *El horizonte en la mano*. Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. Madrid.
- NAVARRO BALDEWEG, Juan. 2007. *Una caja de resonancia*. Pre-textos de Arquitectura. Madrid.
- ZUAZNABAR, Guillermo. 2010. *Juan Navarro Baldeweg. Conversaciones con estudiantes*. Gustavo Gili. Barcelona.

DATOS SOBRE EL AUTOR

COVADONGA LORENZO CUEVA, es arquitecto por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid