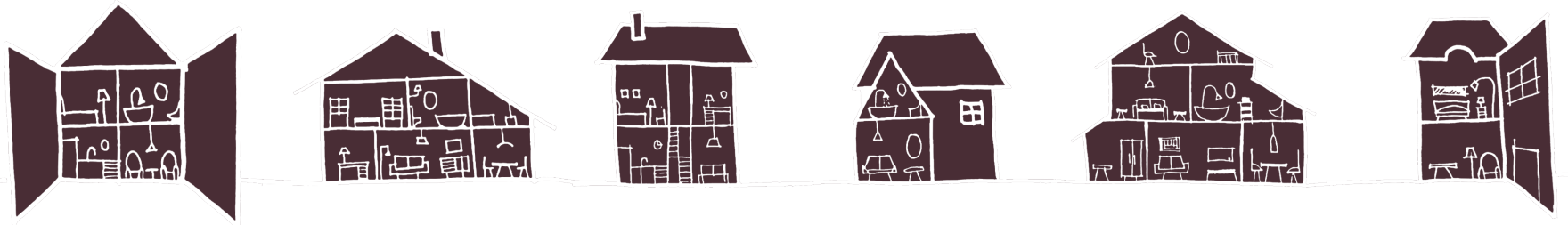


# CASAS DE MUÑECAS

entre la maqueta y el juguete

EZZAHRA MARZOUG TALLA

Septiembre 2022





---

**Universidad de Valladolid**

**ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA**

GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

TRABAJO FIN DE GRADO

**CASAS DE MUÑECAS: ENTRE LA MAQUETA Y EL JUGUETE**

AUTORA

**EZZAHRA MARZOUG TALLA**

TUTORA

**NOELIA GALVÁN DESVAUX**

COTUTOR

**EDUARDO CARAZO LEFORT**

## RESUMEN

Las casas de muñecas son objetos de gran interés arquitectónico, ya que estas miniaturas desde sus inicios han reproducido el espacio doméstico a una escala reducida. Su estudio se puede plantear desde diversas perspectivas; así que se busca aquí entender qué factores condicionan las distintas formalizaciones que puede adoptar la casa de muñecas. Además, la manera de concebir estos artefactos condiciona sus similitudes y diferencias con la maqueta y con el concepto de juguete.

Este trabajo se aborda mediante un estudio teórico de la temática, seguido por un análisis de una serie de casos. Sus distintas variables, como su uso o mecanismos, posibilitarán en última instancia definir diversas tipologías de casas de muñecas. En definitiva, este trabajo permitirá enfocar estas miniaturas desde una perspectiva arquitectónica, consiguiendo así llegar a un mejor entendimiento de su evolución hasta convertirse en el juguete que conocemos hoy en día.

Palabras clave: casa de muñecas, colección, maqueta, juguete, juego, mecanismo, tipología.

## ABSTRACT

Doll's houses are objects with a great architectural interest, since their inception these miniatures have reproduced domestic spaces in a reduced scale. Their study can be approached from different perspectives; we seek to understand which aspects determine the different formalizations that doll's houses can adopt. Furthermore, the way these artefacts are conceived determine the similarities and differences with architectural models and with toys.

This study is tackled firstly through a theoretical study of the subject, followed by a case study of different examples. Its different variants, such as use or mechanisms, will ultimately allow the definition of various types of doll's houses. Ultimately, this work will allow us to approach these miniatures from an architectural perspective, thus achieving a better understanding of their evolution until they become the toy we know nowadays.

Keywords: Doll's house, collection, model, toy, playing, mechanism, typology.

# ÍNDICE

## 01. INTRODUCCIÓN

- 01.1 Estado de la cuestión
- 01.2 Objetivos
- 01.3 Metodología

## 02.ANTECEDENTES

- 02.1 Concepto de casa de muñecas y maqueta
- 02.2 Caracter lúdico de las casas de muñecas
- 02.3 Caracter pedagógico de las casas de muñecas

## 03. LA CASA DE MUÑECAS. HISTORIA

- 03.1 Primeros ejemplos en la Alemania del S.XVI
- 03.2 Casas de muñecas en armarios: Cabinet doll's houses
- 03.3 Casa de muñecas en la Inglaterra del siglo XVII
- 03.4 La casa de muñecas: definiendo una nueva domesticidad en Estados Unidos durante el s. XIX y XX.
- 03.5 La casa de muñecas en el s. XX

## 04. LA CASA DE MUÑECAS Y LA MAQUETA

- 04.1 Casa de muñecas frente a la Maqueta
- 04.2 La casa de muñecas, ¿maqueta o juguete?
- 04.3 El arquitecto como diseñador de casas de muñecas: concursos arquitectónicos.

## 05. ESTUDIO DE CASOS

- 05.1 Casa de muñecas Nuremberg - 1673
- 05.2 Whiteladies House - 1935
- 05.3 Revell Toy House - 1959
- 05.4 Architectural design -1983
- 05.5 Multi Story - 2013

## 06. TIPOLOGÍAS ENCONTRADAS

## 07. CONCLUSIONES

## 08.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

## 01. INTRODUCCIÓN



1. Réplica de una maqueta de un templo, 680 a.C

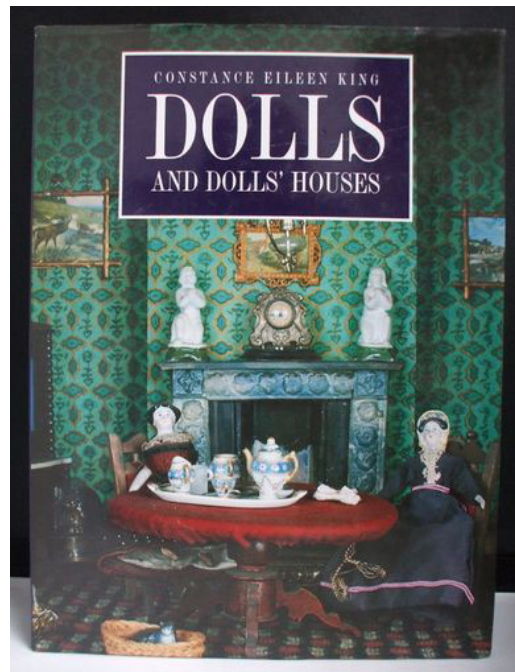
La arquitectura y sus representaciones a una escala menor han existido desde tiempos inmemoriales. Cuando pensamos en arquitectura, vienen a nuestra mente materializaciones a escala habitable. Pero verla y representarla a una escala menor ha permitido visualizar lo que se pretendía construir en la realidad. La miniatura nos permite observar una versión idealizada de la realidad, que puede ser manipulable y vista desde una posición de control y poder, en la cual además, la modificación y configuración del espacio toman un papel primordial.

La arquitectura a lo largo de la historia ha sufrido cambios y avances, condicionados en muchas ocasiones por factores sociales y culturales, así como el cambio de tendencias artísticas. Los espacios no se resuelven del mismo modo en la actualidad, existe una evolución de la domesticidad, el confort y el concepto de hogar.

A su vez, desde la infancia, la casa es nuestro punto de referencia. En las casas de muñecas vemos reflejado en miniatura este primer punto de partida de nuestras vidas: el hogar. Estos artefactos se convierten en el escaparate de nuestras costumbres y conductas, aunque vistas siempre desde la idealización, dónde los problemas externos de la vida no existen.

Previo a empezar el estudio, se han planteado una serie de objetivos y una metodología para la consecución de los mismos. A continuación, mediante un estudio teórico y de diferentes casos de casas de muñecas, se llegarán a una serie de conclusiones que permitirán ver si la temática ha sido abordada con éxito.

En definitiva, las casas de muñecas se tratarán desde una perspectiva arquitectónica, ligada en todo momento al juego. A su vez veremos cómo influyen sus mecanismos y materialización en nuestra manera de percibirlas y de denominarlas.



2. Portada del libro *Dolls and dolls' houses* de Constance King, 1977.

## 01.1 ESTADO DE LA CUESTIÓN

Las casas de muñecas han sido un tema que ya ha sido tratado y estudiado con anterioridad, pero siempre desde diversas perspectivas y enfoques. Vistas como objetos de colección han formado parte del estudio englobado para la realización de catálogos por parte de coleccionistas, tanto en Europa como en Estados Unidos, destacando el trabajo de recopilación de Constance Eileen King<sup>1</sup>.

Se encuentran artículos que hacen un recopilatorio histórico con ejemplos destacados, aunque no se ha hecho seguimiento hasta convertirse en el juguete que conocemos hoy en día y sus diferentes variables y versiones. A su vez, se ha estudiado su evolución hasta convertirse en objetos de colección por los museos, cómo se iban cediendo las piezas para que formaran parte de exposiciones. Se ha podido corroborar esto en el gran repertorio de casas de muñecas existentes en el Albert Victorian Museum de Londres, sobretodo en su sección de la infancia.

.....

<sup>1</sup> Constance Eileen King. *The Collector's History of Dolls*, (Nueva York, 1977).

Otros autores como Chen Wei-Ning en su tesis de 2014 *'To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England'* se plantean el análisis de las casas de muñecas de ese periodo y su relación con la educación y pedagogía a través de la literatura. Con el claro interés de mostrar su carácter didáctico y pedagógico.

Por otra parte, se ha consultado y tomado de base en algunos apartados la tesis realizada por James E. Bryan en 2003 *'Material culture in miniature: historic doll's houses reconsidered'*, considera casas de muñecas de relevancia histórica, aunque centra el estudio en cómo estos artefactos pueden ser símbolos y reflejar la identidad de quien las posee. También se han planteado categorías por Bryan en su tesis, pero estas se enfocan únicamente en la materialización exterior y no en el sistema y mecanismos de juego posibles con estos artefactos.

No obstante, no ha sido estudiada tanto su relación con la maqueta de arquitectura y cómo los arquitectos las diseñan. Es un enfoque a la temática que no ha sido tratado en profundidad y lo que se pretende llevar a cabo en este trabajo. En definitiva, aunar una serie de variables que condicionan el diseño y entendimiento de las casas de muñecas, vistas como maquetas y juguetes. Así como objetos que pueden ser diseñados y que han despertado el interés de los arquitectos desde el siglo pasado.



3. Casas expuestas en el museo Victorian&Albert de la infancia. (Londres).

## 01.2 METODOLOGÍA



4. Casa de muñecas en un catálogo del siglo XX.

Para la realización de este trabajo la investigación del tema se divide en dos vías de estudio. La primera de ellas ha consistido en realizar un estudio bibliográfico teórico del tema en cuestión, acudiendo a libros, artículos, tesis, así como a diferentes páginas de museos sobre casas de muñecas. De este modo hemos podido recabar y analizar información relevante, en cuanto a las casas de muñecas, así como de sus diferentes finalidades en función del contexto, logrando comprender de este modo su relación y diferencia con la maqueta y con el juguete.

La otra vía de investigación del tema ha sido mediante un estudio de casos. Para la realización de éste, tras haber estudiado las casas de muñecas, se procede a hacer un análisis más en profundidad de una serie de ejemplos.

La elección de las casas de muñecas del estudio de casos parte del conocimiento adquirido en la primera parte del trabajo. Se procura elegir aquellas que ayudarán a obtener un conocimiento más

exhaustivo del tema. La finalidad es llegar mediante el análisis de diferentes invariantes en estos ejemplos a determinar una serie de categorías analíticas, de las cuales poder extrapolar características comunes.

Para el estudio de casos, las casas de muñecas han sido delineadas y representadas haciendo uso de software como AUTOCAD, Sketchup y Photoshop. Facilitando así el proceso de análisis y aprendizaje de los casos estudiados. La finalidad de la representación ha sido comprender y poder estudiar a través del dibujo, con más detenimiento, los distintos elementos de los ejemplos analizados. Para dibujar estos se ha tomado como referencia planos y en su defecto fotos, manteniendo las proporciones cuando las medidas no eran conocidas.

Finalmente se llega a determinar una serie de categorías analíticas, relacionadas con los invariantes formales estudiados, así como las distintas funcionalidades. Teniendo en cuenta para ello, tanto los casos de estudio como los ejemplos visto a lo largo de la parte teórica del trabajo.

### 01.3 OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo ha sido investigar las casas de muñecas, desde sus inicios como objeto de colección hasta convertirse en el juguete que conocemos hoy en día. Enfocando el estudio con su relación directa con las maquetas en arquitectura y viendo como ambos artefactos pueden ser considerados objetos de juego, tanto para niños como adultos.

Se ha buscado entender la casa de muñecas, como objeto de colección y juguete, asimismo como elemento pedagógico en el desarrollo de los niños y su papel en la infancia. Analizando análogamente las similitudes y diferencias con las maquetas en arquitectura, intentando comprender en qué momentos una casa de muñecas puede ser considerada maqueta y viceversa.

Todo ello valorando en paralelo el impacto de los cambios sociales, los cambios en las tendencias arquitectónicas y artísticas, así como los avances tecnológicos. Se destaca estos últimos por su influencia en el desarrollo de nuevos materiales utilizados tanto en maquetas como en casas de muñecas.

Paralelamente a estos objetivos mencionados, otro de ellos tiene que ver con el estudio de ejemplos, a través de los cuales se pretende definir una serie de categorías formales. Estos casos de estudio siguen un orden cronológico, empezando por casas de muñecas concebidas por artesanos hasta casas de muñecas diseñadas y creadas por arquitectos conocidos. Todo ello con el objeto de permitir aunar una serie de similitudes y diferencias entre diferentes casas de muñecas de distintas épocas.

Por último, otro objetivo ha sido definir una serie de criterios de análisis de casas de muñecas y maquetas, basados en una serie de invariantes, tanto funcionales como formales, así como mecanismos de funcionamiento que permiten relacionar ambos elementos y el juguete.



## 02. ANTECEDENTES



5. Casa de muñecas S. XVIII.

A fin de entender el origen de las casas de muñecas y su evolución hasta convertirse en el objeto que conocemos hoy en día se lleva a cabo una labor de investigación sobre los conceptos y temáticas asociadas con ella.

Esto resulta de interés previo al estudio teórico en profundidad, tanto histórico, como la relación de la casa de muñecas con las maquetas y con el juguete. Se establecen así unas premisas para entender los objetivos de este trabajo así como la orientación que se pretende dar al conjunto del estudio.

Los orígenes etimológicos de las palabras nos sirven para entender su significado y papel en la cultura material desde sus inicios. Asimismo, su carácter pedagógico nos desvelará el interés de asociar la casa de muñecas con el juguete y el aprendizaje, en definitiva, ver cómo las casas de muñecas se pueden asociar con un mundo en miniatura en el cual la experiencia humana es moldeada por la imaginación y la creatividad.<sup>2</sup>

.....  
<sup>2</sup> Wei-Ning Chen, "To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England" (tesis doctoral, departamento de literature inglesa de la Universidad College de Londres, 2014), 279.

Cabe destacar que el trabajo se centra en comprender las distintas materializaciones de las casas de muñecas, no se abarca toda la temática relacionada con las muñecas que se pueden incluir en estos artefactos, ya que en muchas ocasiones han sido elementos secundarios, aunque vengán incluidos en su nombre. Como afirma Bryan<sup>3</sup> en su tesis, las miniaturas de muebles no nos horrorizan porque realmente suponen un cambio de escala preciso del objeto real, pudiendo utilizar los mismos materiales. Pero en cambio las muñecas como tal no son versiones de humanos, ya que no se respetan las proporciones reales, esto justificaría su ausencia en muchas casas de muñecas.

.....  
<sup>3</sup> James E. Bryan. "Material culture in miniature: historic doll's houses reconsidered." (tesis doctoral, Unidersidad de Winsconsin-Madison, 2003), 7.



6. Casa con muñecas en su interior - 1870.



7. Pintura de la casa de muñecas de Petronella Oortoman.(1686) Jacob Appel (1710) - En el museo Rijks, Amsterdam.



8. Chica asomada a la casa de muñecas Titania's Palace'. Londres-1978.

## 02.1 Concepto de casa de muñecas.

Se presume que el origen de las casas de muñecas tal y como las conocemos hoy en día está en Alemania, país donde a lo largo de la historia se han utilizado dos locuciones distintas para referirse a ellas. El primero de ellos es un término arcaico de origen bávaro **Dockenhaus**. Siendo *docken-* una palabra que define una muñeca de madera y el término *-haus* hace referencia a la casa. El segundo es **Puppenhaus**. Del latín *puppe-* que significa muñeca y *-haus* que significa casa.

En teoría las dos palabras significan lo mismo, ya que hacen referencia a la miniatura de una casa donde pueden 'habitar' muñecas. Sin embargo, en la práctica se diferencian por su sentido histórico, así como la funcionalidad para la cual han sido concebidas. Es por ello por lo que las casas de muñecas destinadas a ser objetos de colección para los adultos se denominan habitualmente *dockenhaus*. Mientras que la casa de muñecas como juguete para niños se las llama *puppenhaus*.



9. Casa de muñecas Drew. 1860, Museo V&A.

Asimismo, en inglés encontramos dos términos distintos para hacer referencia las casas de muñecas: **Babyhouse** y **Doll's house**. Siendo el primero el analogo a *dockenhaus* y el segundo a *puppenhaus*.

Como se ha visto, los términos más antiguos *dockenhaus* y *babyhouse* serán en su mayoría utilizados para referirse a las casas cuya funcionalidad y objetivo era el coleccionismo y deleite adulto. Objetos destinados a mostrar la vida cotidiana y la riqueza de quien la poseía. Por otro lado, los términos "*puppenhaus*" y "*doll's house*" han servido para definir las casas como juguetes, destinados al juego de los niños, con funciones tanto lúdicas como pedagógicas.

En castellano, utilizamos la palabra **casa de muñecas**: del latín *casa*: choza, cabaña. La RAE en su primera edición de 1729 definía la casa como: "*edificio hecho para habitar en él y estar defendidos de las inclemencias del tiempo, que consta de paredes, techos y tejados y tiene sus divisiones, salas y apartamentos para comodidad de los moradores*". Y el término *muñeca* tiene origen pre-romano. Se ha llegado a definir como *lío de trapo de forma redondeada, figurilla que sirve de juguete*. En la actualidad la RAE define el término como: "*Figura de persona, hecha generalmente de plástico, trapo o goma, que sirve de juguete o de adorno*".

Este análisis de la terminología y sus orígenes históricos y semánticos es valioso ya que como afirma Witold Rybczynski "*Las palabras no solo las usamos para describir los objetos, sino que también para expresar ideas, y la introducción de palabras nuevas en el idioma señala la introducción simultánea de ideas en la conciencia*".<sup>4</sup>

Ha lo largo del tiempo han sido múltiples los intentos de definir la casa de muñecas. Según J. Bryan es su tesis sobre las casas de muñecas:

.....  
<sup>4</sup> Witold Rybczynski. *La casa. Historia De Una Idea*, (Canadá, 1989), 32.

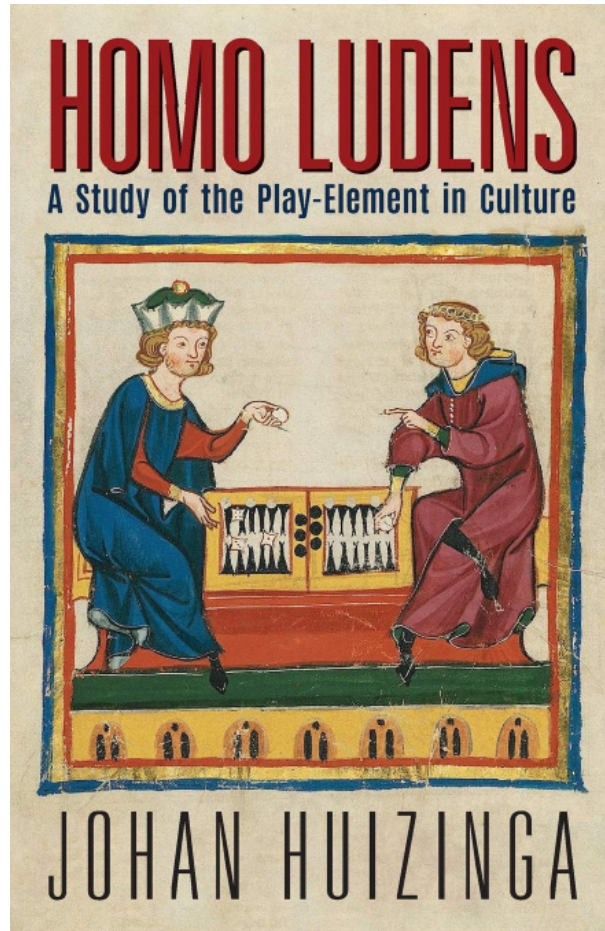
*Un buen comienzo sería definir las casas de muñecas como la representación en miniatura de una vivienda humana. La cual generalmente pone el énfasis en los contenidos interiores y cuyo objetivo es la diversión como elemento coleccionable o juguete. El problema surge cuando muchos objetos se desvían de una forma u otra de este estandar*<sup>5</sup>.

Se puede sostener que no hay un consenso exacto sobre todas las cualidades que definen una casa de muñecas. Frecuentemente esta definición viene dada por la experiencia personal de cada usuario, así como el uso previsto que va a tener el artefacto, como hemos visto para diferenciar los términos *dockenhaus* de *puppenhaus*. Lo que si podemos afirmar es que las casas de muñecas en todo momento reflejan el interés de representar un mundo en miniatura, tanto real como idealizado.

.....  
<sup>5</sup> Bryan. "Material culture in miniature: historic doll's houses reconsidered", 2-3.



10. CasademuñecasDrew.1860,Museo V&A.



11. Portada del ensayo 'Homo Ludens' (1938) - Johan Huizinga.



12. Madre e hija observando una casa de muñecas en Denver (Estados Unidos) - 1968.

## 02.1 Carácter lúdico de las casas de muñecas.

Desde la antigüedad ha existido un interés por las miniaturas, no solo en la arquitectura. Las representaciones de elementos cotidianos en miniatura abren nuestra imaginación y hacen que sintamos un control sobre los objetos más pequeños, ya que los vemos como algo delicado. Es por ello por lo que cuando pensamos en juego, instintiva e involuntariamente pensamos en niños, en cómo estos usan el juego y la representación de lo pequeño para vivir su propia realidad.

Aunque en realidad el juego, en este caso el juego con las casas de muñecas, no es algo delimitado únicamente a la infancia. La inclinación que sentimos hacia las cosas pequeñas hace que seamos proclives a seguir jugando con este tipo de artefactos durante toda la vida. En 1938 Johan Huizinga (1872-1945) publica un ensayo llamado *Homo Ludens*<sup>6</sup>. En este habla del juego, lo intenta definir y plantea sus diferentes variantes, así como su funcionalidad social.

.....

<sup>6</sup> Johan Huizinga. *Homo ludens*. 1938 (Madrid, 2000).



13. Niña jugando supervisada por un adulto. THE AMERICAN HOME magazine (Noviembre, 1948).

Según Huizinga, el juego forma parte en los humanos de nuestro instinto innato y antropológico<sup>7</sup>. Alude en esta obra al carácter universal del juguete y del juego, mostrando que no solo está limitado a los niños, sino que los adultos también pueden jugar. El juego traspasa barreras y culturas, es algo presente en todas las épocas históricas, independientemente del continente o de la cultura; afirma que incluso los animales también juegan. Afirma Huizinga que el juego es una actividad llena de sentido y función social, una actividad seria en contraposición a lo que se podía creer.

Es cierto que no se juega siempre de la misma manera, en ocasiones se hace uso de artefactos que ayudan a crear el ambiente de juego, como las casas de muñecas. Otras veces no es necesario disponer de objetos para llevar a cabo esta actividad. Aun así, podemos aludir y mencionar una serie de condiciones inherentes que plantea Huizinga que se aplicarían a cualquier tipo de juego. En primera instancia el juego se caracteriza por su libertad intrínseca, es algo libre y voluntario que crea una separación con el mundo real. Se crea un microcosmos, una realidad paralela en la cual se desarrolla el juego. No tiene carácter finalista, se juega para jugar, no se busca producir un beneficio más allá del que reporta el propio juego. Es una actividad limitada por el espacio-tiempo y en su mayoría sucumbe a una serie de reglas que son aceptadas.

Durante este trabajo veremos cómo se reflejan estas características del juego en las casas de muñecas y a su vez también en las maquetas. Relacionando estos dos objetos a través de su posible funcionalidad como juego ya que *“los juguetes despiertan el interés y el entusiasmo de los niños por el entorno construido a través de la experimentación tridimensional, permitiéndoles reflexionar de manera inconsciente sobre el espacio, la luz, el color, las formas, las*

.....  
7 *ibid.*

*estructuras, los materiales y las texturas”*<sup>8</sup>. Características que se enfatizan tanto en las maquetas como en las casas de muñecas.

A su vez las casas de muñecas como juego y juguetes en miniatura permiten como afirma Steven Millhauser sobre las miniaturas: *“reproducir el universo de una forma aprehensible. Representa el deseo de poseer el mundo, eliminando lo no conocido y no visto. Nos alejamos del mundo de terror y muerte, y bajo los encantos de la miniatura estamos invitados a convertirnos en Dios”*<sup>9</sup>. Se toma una posición de control, que permite al usuario recrear una realidad idealizada paralela a la existente. Donde las limitaciones no existen y se puede dar rienda suelta a la imaginación.

Por lo cual, en los siguientes apartados del trabajo, el carácter lúdico intrínseco de las casas de muñecas se tendrá en cuenta, así como su relación con la maqueta en arquitectura. El estudiar la historia e influencias de estos artefactos nos permitirá ver la condición como juguete de ambos objetos.

Veremos cómo los diferentes principios planteados influirán en cómo los arquitectos se enfrentan al mundo del juguete y del diseño. A su vez, también nos ayudan a comprender cómo esta condición lúdica se aplica y se ve reflejada en las casas de muñecas. Viendo cómo evoluciona hasta convertirse en juguete según los estándares actuales y reparando en cómo se cumplen las cinco características del juego anteriormente expuestas.

.....  
8 Nieves Fernández Villalobos. *House of cards: el “continente” Eames en una baraja de cartas*. Proyecto, Progreso, Arquitectura. (Universidad de Sevilla, mayo 2019), 88.  
9 Steven Milhauser, *La fascinación por la miniatura* (Grand Street, 1983), 135.



14. Ilustración: dos niños pintando su casa de muñecas.



15. Niña enseñando el interior de su casa de muñecas a su madre - 1978.



16. Niñas jugando con una casa de muñecas en el patio de la escuela. Nueva York - 1910

### 02.3 Carácter Pedagógico de la casa de muñecas.

El juego ha estado intrínsecamente ligado a la educación y el aprendizaje a lo largo de la historia. Las casas de muñecas, en tanto como juguetes han permitido enseñar una serie de valores e ideales a aquellos que interactúan con ellas. Existe una evolución de pensar que el juego no sirve para aprender a tener un papel sustancial en ello.

Aunque lo veamos como algo obvio en términos actuales, no es hasta el siglo XVII que se empieza a considerar la infancia como un periodo de desarrollo. Es por ello que empiezan a aparecer filósofos que evalúan y defienden la importancia del juego en el aprendizaje y formación infantil.

John Locke (1632-1704), filósofo británico en su libro *Some Thoughts Concerning Education* (1693) defiende que el aprendizaje debe intersecarse con el juego y el entretenimiento para los niños. Así estos desarrollarán una curiosidad por ser enseñados, ya que se les presenta la oportunidad de aprender sin ser obligados ni castigados si no lo hacen bien<sup>10</sup>, dejando atrás métodos de educación más anticuados

.....  
<sup>10</sup> John Locke, *Some Thoughts Concerning Education* (Oxford 1632-1704), 176.



17. Piezas del juego *toy blocks* de Froebel.

que implicaban un castigo si se equivocaban. Se permite de este modo aprender jugando, sin presiones, haciendo de esta actividad algo ameno y entretenido que acaba despertando el interés por desarrollarse de los más pequeños.

Surgen otros teóricos que defienden el juego y los juguetes para aprender, entre ellos Friedrich Froebel (1782-1852) filósofo alemán conocido por ser el fundador del *Kindergarten Movement*<sup>11</sup>, el cual promueve la educación de los más pequeños. Froebel defiende el aprendizaje a través del juego en todas sus facetas, sin limitarlo al aspecto doméstico, considera el juego como el trabajo de los niños: *Play is the labour of the child*<sup>12</sup>

En 1840s desarrolla un sistema de juego conocido como *toy blocks*, con el cual jugó en su infancia Frank Lloyd Wright, y el cual despertó su interés por la construcción y condicionó en cierta medida su futuro como arquitecto.

Hemos visto con anterioridad que el juego está cargado de significado y está condicionado perspectivas históricas e influencias culturales. Es por ello que en muchas ocasiones entender el entorno en el que se desarrolla la actividad permite entender mejor aquello que se pretende aprender o enseñar. El aprendizaje a través del juego no se puede desligar de los condicionantes culturales y el contexto en el que se desarrolla.

.....  
**11** Chen, "To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England", 115.  
**12** Ibid. 116

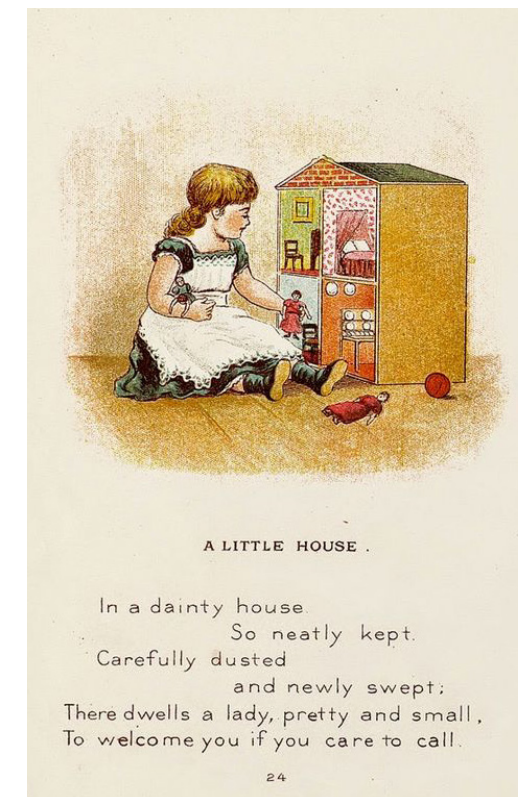
La casa de muñecas y el juego con ellas ha servido para educar a los más pequeños a lo largo de la historia. En su mayoría un aprendizaje que no se puede desligar a la cotidianidad y de la vivienda, ya que es lo que estos objetos representan.

Como veremos a lo largo de este trabajo teórico las casas de muñecas han servido para condicionar la mentalidad de los pequeños y transmitirles una serie de ideales domésticos; enseñando a las niñas las dinámicas del hogar para que así idealicen su propio futuro. A su vez las casas de muñecas también han enseñado arte y tendencias artísticas a sus dueños adultos. Despertando en ellos el interés por entender su contexto histórico, el arte y así poder recrear en miniatura obras de arte.

En consecuencia, a todo lo planteado, la casa de muñecas, entendida como juguete no puede desligarse de su carácter pedagógico. Siempre se podrá aprender a través de ella la historia, la arquitectura y los ideales domésticos de la época en la que se crea. *"Esta función esencial, lúdica y pedagógica, va asociada a una serie de significados, al igual que el resto de juguetes que comparten nuestra infancia"*.<sup>13</sup>

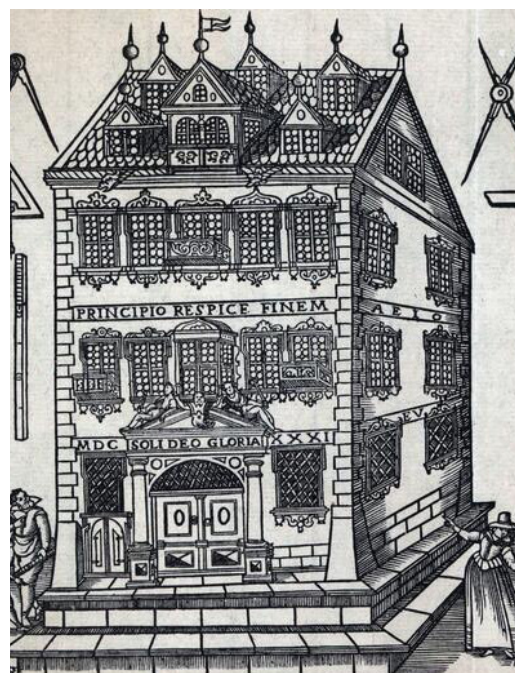
Estos principios, lúdico y pedagógico, inseparables cuando hablemos de casas de muñecas, influirán a la hora de crear su distinción con la maqueta y a su vez ayudarán en la visión de los arquitectos a la hora de diseñarlas.

.....  
**13** Lorena Delgado, "Casa de Muñecas Modernista, 1910". (Modelo Del Mes del Museo del Traje, 2012), 1.



18. Portada de un libro infantil con una casa de muñecas.

### 03. HISTORIA DE LAS CASAS DE MUÑECAS.



19. Ilustración de la casa de muñecas de Anna Koeflerin, Nuremberg 1631.

Con el fin de comprender la evolución de la casa de muñecas hasta convertirse en el juguete que conocemos hoy en día, es necesario realizar un estudio y análisis de su evolución e historia. Este recorrido histórico va a permitir estudiar los aspectos que han afectado en su progreso y cambio, así como las distintas culturas y periodos arquitectónicos en las que se ha desarrollado. Así veremos como las prácticas sociales han influenciado su desarrollo y a su vez como la evolución del concepto de hogar y domesticidad quedan reflejados en los distintos ejemplos históricos.

Los primeros ejemplos de casa de muñecas se encuentran en Alemania en el siglo XVI, más tarde a mediados del siglo XVII se expande su desarrollo en Holanda y ya en el S XVIII a Inglaterra.<sup>14</sup> Todo este estudio cronológico permite mostrar la evolución de los espacios y el contexto doméstico en las distintas épocas en Europa. A su vez nos permite observar la evolución de la casa de muñecas hasta convertirse en el juguete que conocemos hoy en día. En paralelo al crecimiento de la producción en masa y la aparición de nuevos materiales que irán facilitando su comercialización.

.....  
<sup>14</sup> Bryan, "Material culture in miniature: historic doll's houses reconsidered", 24.

Esta evolución de la casa de muñecas como objeto coleccionable para los adultos a juguete de niños, no sigue un proceso lineal. Diversos factores permiten pasar de tener casas de muñecas encomendadas como objetos únicos hasta llegar a la producción en masa tras las dos revoluciones industriales.

En cada país y época las casas de muñecas aglutinan una serie de características, funcionalidades y propósitos que iremos viendo a continuación. Podemos destacar que a lo largo de su historia las casas de muñecas han servido para mostrar el estatus e identidad de quien las poseía. Constituyen un "relato de un tiempo, un lugar y una forma de vida ya desaparecidos"<sup>15</sup> Además de representar el espacio doméstico ideal, idealizado y ensalzado en muchas ocasiones para así despertar el interés de los niños hacia este tipo de miniaturas.

.....  
<sup>15</sup> Delgado, "Casa de Muñecas Modernista, 1910", 1.



20. Casa de muñecas Mrs Neave - Museo Victoria & Albert, Londres 1840





22. Casa de muñecas Strömer (1639) - Germanisches Nationalmuseum, Nuremberg.



21. Modelo de casa Nuremberg, S.XVII.

### 03.1 Primeros ejemplos en la Alemania del S.XVI

Los primeros ejemplos conocidos y preservados de casas de muñecas se retoman a Alemania en el siglo XVI. Trazamos los orígenes en la ciudad de Nuremberg, la cual destaca por su extensa producción de juguetes, llegando a ser considerada mundialmente como la *toy city*<sup>16</sup>.

Formalmente, son réplicas de la arquitectura de la época, aunque no imitan en su totalidad un edificio real. Se simplifica la representación de los elementos en fachada y los interiores muchas veces carecen de elementos funcionales como puertas y escaleras. El interés primordial es mostrar los espacios, la disposición de estos y sus elementos.

Estos modelos iniciales se caracterizan principalmente por representar y reproducir la cotidianidad de la vida doméstica de la época. Eran encargadas por familias con poder económico, para mostrar así su estatus y riqueza. A su vez, tienen un carácter pedagógico, ya que se utilizaban para mostrar tanto a chicas, chicos y sirvientes las

.....  
<sup>16</sup> Chen, "To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England", 38.



23. Ejemplo de *Ideal Kitchen* - Nuremberg.

24. Ejemplo de *Ideal Kitchen* - Nuremberg.



tareas y gestión del hogar.<sup>17</sup> Aunque este carácter pedagógico en lo que respecta a las niñas ha sido cuestionado. Más bien, se han utilizado como instrumentos para idealizar y ensalzar un modelo de vida centrado en la domesticidad y el hogar. No les enseñan directamente a como utilizar los objetos de la casa, sino a asombrarse por ellos, ya que es el futuro al que estaban predestinadas.

Este interés por el aprendizaje e idealización de las tareas del hogar es precursor de las primeras casas de muñecas. Conocidas como *roombox*<sup>18</sup> o *ideal kitchen*. Se popularizan en el siglo XVI, y en sus inicios solo las familias acomodadas las poseían. No obstante, en el siglo XVIII con la industrialización y producción en masa, serán el tipo de casas de muñecas que más se comercialicen debido a su reducido tamaño.

.....  
**17** Hana Leaper y Halina Pasierbska. "Small Stories: At home in a Dollshouse". *Early Modern Women* 11, no. 2 (2017), 192  
**18** Mara Sánchez, Fermina Garrido y Gonzalo Lozano. "Casa de muñecas infinita. Una imagen poética de la Pandemia". *HipoTesis Serie Numerada*, (8), (2020) 12.



Su morfología es cuadrada o rectangular, con paredes de madera y sin techo para facilitar la manejabilidad y el juego con ellas. En su interior cuentan con todos los objetos y mobiliario de cocina propio de la época. Las podemos considerar predecesoras de la casa de muñecas al completo. Esta tipología será tratada con más detalle más adelante ya que gracias a la industrialización se abre el espectro y sus posibilidades.

Los ejemplos completos de casas de muñecas son conocidas como Nuremberg *Dockenhaus* (casa de muñecas en miniatura), terminología vista que nos permite diferenciarlas a su vez del concepto de *Wunderkammer*<sup>19</sup> en auge en la época en clases altas.

.....  
**19** Wunder + kammer = asombro + habitación. En español Gabinete de curiosidades. Su origen se retoma al siglo XVI, son armarios que contenían objetos de interés y exclusivos en su interior. Estos permitían encapsular una perspectiva del mundo en su interior y encapsular el mundo en un microcosmos.



25. Domenico Remps, Cabinet of Curiosities, 1690, Museo dell'Opificio delle Pietre Dure, Florencia (Italia).

26. Casa de muñecas Nuremberg - 1673.

El primer ejemplo que considerar y del que se tiene conocimiento es la casa de muñecas encomendada por el Duque Albrecht V de Bavaria. Realizada entre los años 1557 y 1558, aunque quedó destruida ha quedado bien documentada y registrada, en parte por el estatus y poder de su dueño. Fue encomendada como regalo para su hija y es famosamente conocida como 'Munich House'<sup>20</sup>. La casa era una réplica de su residencia en esos momentos. Estaba compuesta por cuatro plantas con gran nivel de detalle en sus acabados. Es por esto último que se cuestiona que fuera un juguete.

Era un objeto que reflejaba el estatus económico de la familia y servía como elemento propagandístico de las riquezas del duque. Se reconoce como un ejemplo de casa de muñecas hecha para las clases altas como artefacto de lujo para el entretenimiento de los adultos. Era tal la importancia de las casas de muñecas en estas esferas sociales, que era propio en la época regalar algún objeto en miniatura para la casa cuando se realizaba una visita.<sup>21</sup>

Otro ejemplo similar a este es la casa de muñecas de Anna, electricista de Sajonia, la cual data del año 1572. Esta es una *ideal kitchen*, encargada para sus tres hijas. La cocina está totalmente equipada para que las niñas pudieran jugar a hacer la comida de sus muñecas. Es el primer ejemplo conocido de casa de muñecas creado en su totalidad como juguete para niñas. Esto lo vemos reflejado también en el uso de materiales más austeros y menos costosos, permitiendo su manejabilidad por parte de los más pequeños. Pudiendo así adentrarse en el juego activo, que en este caso no estaba limitado a la mera observación de la miniatura.

.....  
<sup>20</sup> Chen, "To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England", 39.

<sup>21</sup> Bryan, "Material culture in miniature: historic doll's houses reconsidered", 48.

Estos dos ejemplos mencionados permiten ver los dos tipos de objetivos y funcionalidades de las casas de muñecas desde sus inicios. Primeramente, mostrar estatus y riqueza, visto en la casa del duque de Bavaria. Y a su vez en el segundo ejemplo idealizar y normalizar un tipo de domesticidad centrado en las tareas del hogar.

En esta época son principalmente los hombres los que crean y comisionan las casas de muñecas. Frecuentemente como obsequios para las mujeres de la casa, aunque ellos también son partícipes en ellas. Por lo cual en estos ejemplos se engloban diversas visiones e identidades, tanto la masculina, femenina y los niños. A lo largo de la historia, estos factores identitarios irán definiendo y orientando los distintos diseños de casas de muñecas.

En última instancia, las casitas Nuremberg, aun siendo ideadas en este momento como objetos de colección para adultos, no por ello dejaban de fascinar y llamar la atención de los niños. Estos en esta época estaban limitados a jugar con ellas, pero esto no impedía que se sintieran atraídos hacia ellas: "*por una parte, las casitas de muñecas son un ejemplo visual para los niños de la manera de llevar a cabo las tareas del hogar, idealizando a lo que podrían aspirar. Y a la vez les dan una visión de como son las actitudes y relaciones sociales que influyen en su desarrollo*"<sup>22</sup>

.....  
<sup>22</sup> Chen, "To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England", 28.



27. Casa de muñecas de *Petronella Ortomans* -1686-1710- Rijkmuseum (Amsterdam).

### 03.2 Casas de muñecas en armarios: Cabinet doll's houses

Posteriormente el interés en las casas de muñecas y por las miniaturas continúa su expansión por otros países de Europa. Cabe destacar su difusión en los Países Bajos a partir de mediados del siglo XVII. Durante este periodo y en este país, las casas de muñecas pasan a ser un objeto enfocado directamente desde una perspectiva femenina, ya que su creación era encargada por mujeres de alta clase.

Empieza a existir un interés enfocado en las cualidades domésticas de la casa. Además, a mediados del siglo XVII en los Países Bajos, las casas construidas a escala permiten tener grandes ventanales en fachada por los que entra más luz. Haciendo del espacio interior un sitio más agradable, lo cual ayuda a generar un espacio interior centrado en el hogar, orden, limpieza e intimidad. Se empieza a delimitar la idea de la casa como lugar propio y privado. Esto quedará reflejado en las casas de muñecas, siendo tratadas con suma delicadeza y detalle en todos sus aspectos.



28. Casa de muñecas de *Petronella Dunois*, anónima, 1676. - Rijkmuseum (Amsterdam).

Formalmente, a diferencia de las primeras casas de Nuremberg, los ejemplos holandeses no tienen forma de casa, sino que toman la forma de un mueble. Es una tipología centrada en los espacios interiores, reniega de la formalización exterior. Principalmente son armarios vitrinas con dos puertas que permiten abrir y cerrar. Al abrirlas, nos volcamos más de lleno en el interior donde mediante el mobiliario y los objetos en miniatura se intenta reflejar un espacio doméstico perfecto. En definitiva, esta precisión en el detalle nos da información de cómo era la vida de lujo de estas personas en el Amsterdam del siglo XVII.

Para sus dueñas, las casas tenían diversos papeles. El principal era recrearse en estos espacios, imaginar mediante el juego una realidad paralela a la que estaban viviendo. Sin las limitaciones y problemas del mundo real. A su vez también se utilizaban para entretener a los invitados y mostrar las riquezas que poseían en ese hogar.<sup>23</sup> Al ser enfocado a adultos, se hacían con materiales costosos como maderas de roble o nogal.

El ejemplo más destacado de casa 'gabinete' conservado hasta la actualidad es la Casa de muñecas de Petronella Oortomans de finales del siglo XVIII. Se encuentra en el museo Rijks de Amsterdam.

Tiene aspecto de armario, de sus grandes dimensiones 2.5m de altura, ancho 1,9m y profundidad 0,78m<sup>24</sup> deducimos que no era para jugar, sino para el deleite y coleccionismo. En este modelo, los interiores una vez más están cuidados al máximo detalle, los objetos respetan las proporciones y retratan una vida cotidiana idealizada de la alta clase en su momento.

.....  
**23** Chen, "To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England", 58.  
**24** Página del museo Rijksmuseum: "Poppenhuizen - Kunstwerken - Rijksstudio - Rijksmuseum" <https://www.rijksmuseum.nl/nl/rijksstudio/kunstwerken/poppenhuizen/objecten#/BK-NM-1010,2> (consultada el 25 de mayo de 2022).

Es curioso mencionar que el coste de este tipo de casas de muñecas, junto con todas las miniaturas que las conforman; se asemejaba al precio de una casa de la época al borde del canal de Amsterdam.<sup>25</sup>

En relación con los modelos vistos de Nuremberg, el papel que tiene la casa sigue preservando diversas similitudes. En ambos casos sirven como escaparate de las riquezas de quien la posee, aunque en este caso más centrado hacia las esposas e hijas adultas. Los niños una vez más quedan relegados al papel de observar, enfatizado este papel por el uso de materiales costosos, por lo cual no se les permitía jugar con ellas.

.....  
**25** Chen, "To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England", 56.



29. Baby Tate House 1760. Museo V&A. Londres.



### 03.3 La casa de muñecas en la Inglaterra del siglo XVIII

La expansión de las casas de muñecas y el interés por ellas llega a Inglaterra principalmente a partir del siglo XVIII.

En su formalización son réplicas de casas reales. En ocasiones toman forma de mueble como en Holanda, pero son ejemplos más austeros. Aunque esto último no quiere decir que no se traten con mimo y delicadeza.

Podemos distinguir dos categorías de muñecas en este periodo:

Las primeras son las encargadas por familias adineradas y representan las casas de la época, no obstante, las proporciones de los objetos en su interior no son siempre perfectas y permiten su reordenación en el espacio. A su vez los materiales usados son de buena calidad, aunque en paralelo el auge de la industrialización hace que se empiecen a utilizar materiales prefabricados que permitirán la repetición y el abaratamiento de los costes.



30. Casa de muñecas Jay Wardrobe, 1712 - Museo V&A.

Esta categoría, puede ser considerada como predecesora de las casas de muñecas como juguetes de niños. La menor importancia prestada a las proporciones, la flexibilidad de los espacios y el auge de los materiales menos costosos permitirá a los niños empezar a jugar con estas casas de muñecas de forma activa. Así se idealizan sus espacios interiores perfectos y recreando su pequeño microcosmos.

La segunda categoría, más similar a los ejemplos de Países Bajos, engloba las casas de muñecas como imitaciones de casas reales. En las cuales las proporciones se respetan con sumo detalle, haciendo uso de materiales costosos. Estos ejemplos pertenecen a familias con gran poder económico.

Sea como fuere, en ambos casos el aprecio por las casas de muñecas es latente. Es por ello que se conservan muchos ejemplos de este periodo en Reino Unido, pasando de generación en generación, para más tarde ser preservadas en museos. La casa de muñecas ha sido entonces un artefacto que ha causado interés en familias enteras, incluyendo a todos los miembros, es por lo cual que en ocasiones se han convertido en actividades recreativas para el conjunto de la familia. Reforzando así el papel y los lazos familiares vinculados con la casa y el hogar. Además de hacerlas más proclives a ser conservadas por el bagaje emocional que tienen en estos casos.

Los primeros ejemplos datan del siglo XVIII y XIX. Una casa de muñecas destacada de la cual se tiene conocimiento y se sigue conservando hasta la actualidad es la *babyhouse* de Ann-Sharp (1695). (fig.x) Este modelo refleja parte de las características mencionadas con anterioridad además de ser la casa de muñecas más antigua de la cual se sabe con certeza que fue un juguete para niños. Ayuda a su dueña a familiarizarse con el aspecto social y doméstico de su vida. A su vez permite reordenar el mobiliario de manera improvisada y flexible, dotando de libertad en el juego. *“En conclusión, el aire*



*casual e improvisado del mobiliario en la casa de muñecas de Ann Sharp lo que la convierte en un ejemplo perfecto de casas de muñecas como juguete de niños en vez de como símbolo de estatus.”<sup>26</sup>*

A diferencia de las casas de muñecas Nuremberg, las casas de muñecas del siglo XVIII inglesas no tienen una intención didáctica clara. Los ejemplos conservados son de familias de alta clase, lo cual no significa que en otros ‘estratos’ sociales no hicieran uso de las casas de muñecas. Podría ser el caso con soluciones más modestas, pero debido a su poca influencia social no se han mantenido ni preservado para su estudio.



31. Comedor de la Tate Babyhouse.  
32. Lying-in room de la Tate Babyhouse.

.....  
26 Ibid. p. 69

**1 1/2-ft. tall Colonial Doll House . . . has sturdy hardboard frame and plastic see-through windows**

**1-ft. tall Waltons' Doll House . . . includes Walton family, pick-up truck, rocker, seesaw and porch swing**

**\$15.55**

**\$6.33**

**Colonial Doll House.** Delightful replica of a 2-story family home.  
**CONSTRUCTION, DIMENSIONS:** Hardboard frame, walls and roof. Woodgrain laminated hardboard doors. Plastic see-through windows, chimney and door that swings open. Steel corners and roof caps for greater rigidity. Bedrooms, bath and nursery upstairs; living room, dining room and kitchen downstairs. 24 1/2 in. high, accessories (Brown Family below, right).  
**ACCESSORIES:** Plastic furniture for every room.  
**FOR AGES:** 5 and up. Not recommended for ages under 3 because of small parts.  
**ORDERING INFO:** Unassembled. Assembly instructions, hardware included.  
 48 N 1434C—Shipping weight 10 pounds . . . . . \$15.55

**Waltons' Doll House.** Pretend you're a member of this famous TV family. Recreate situations from the TV series and make up new stories.  
**CONSTRUCTION, DIMENSIONS:** Heavy fiberboard walls, roof and base. Two rooms upstairs and 3 rooms downstairs. Open front porch. 20 1/2 in. high.  
**ACCESSORIES:** Fiberboard pieces include family members on stand-up bases (2-dimensional) and truck, rocker, seesaw and porch swing (3-dimensional).  
**FOR AGES:** 3 to 10 years. Not for ages under 3 because of small parts.  
**ORDERING INFO:** Unassembled. Instructions incl. No glue or tools needed.  
 48 N 1421—Shipping weight 3 pounds 9 ounces . . . . . \$6.33  
 Waltons© 1974 General Productions, Inc.

**1 1/2-ft. wide magnetic Holly Hobbie® Doll House**

**\$8.97**

Place magnetic wood under house and Holly . . . move her around without touching her.  
**CONSTRUCTION, DIMENSIONS:** Fiberglass base, strong fiberboard walls, floor, living room, kitchen, bedrooms, front yard. 18 x 12 x 8 3/4 in. high.  
**ACCESSORIES:** 17 pcs. of plastic furniture, animals. 3 1/2 inch tall vinyl Holly wears cotton dress, bonnet. Mounted to magnetic stand. Magnetic wood.  
**FOR AGES:** 3 years and up. Not for ages under 3 because of small parts.  
**ORDERING INFO:** Stng. wt. 2 lbs. 8 oz.  
 48 N 1425 . . . . . \$8.97  
 © American Greetings Corp.

**The Brown Family**

Stand to fit colonial house above, left. Plastic possible daughter, mom, baby, dad and son. Dad is 3 in. tall. Hong Kong.  
**FOR AGES:** 3 years and up. Not for ages under 3 because of small parts.  
**ORDER INFO:** Wt. 3 oz.  
 48 N 1412 . . . . . Set \$1.99

**Kitchen Accessories**

60-pc. set incl. plastic tea set, pots, pans, utensils, plus pretend canned goods, foods, linens.  
**FOR AGES:** 3 years and up. Not for ages under 3 because of small parts.  
**ORDER INFO:** Wt. 8 oz.  
 48 N 11641 . . . . . Set \$2.57

**\$1.99**

**5-piece doll family**

**\$5.69**

33. Catálogo de venta de casas de muñecas - 1976.

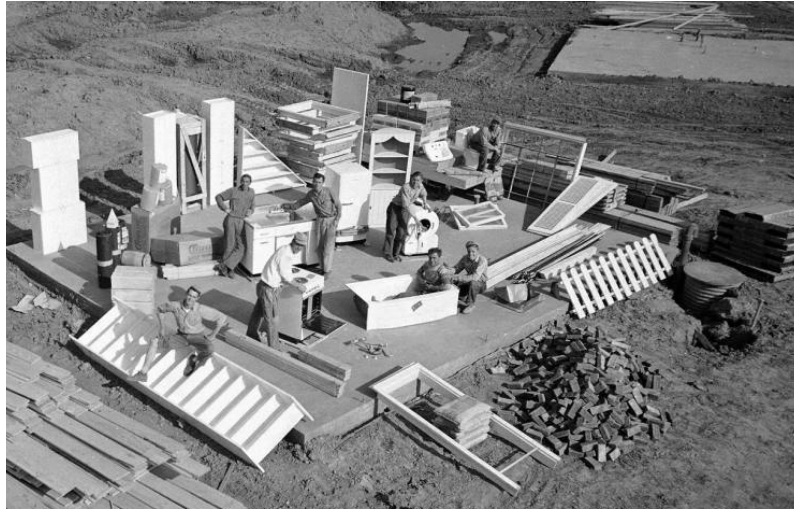
### 03.4 La casa de muñecas: definiendo una nueva domesticidad en Estados Unidos durante el s XIX y s.XX.

La casa de muñecas durante el siglo S XIX sigue evolucionando, en este apartado nos centraremos en cómo su expansión hacia Estados Unidos permite su desarrollo, tanto en términos formales como en los ideales que se pretenden transmitir.

El auge y el interés por las casas de muñecas en Estados Unidos sucede en yuxtaposición a los eventos históricos y culturales que terminan definiendo el país, los cuales han servido a su vez para reformular y ver nuevas formas de entender la casa de muñecas. Los primeros ejemplos conocidos y conservados de casas de muñecas de este país datan del siglo XIX, aunque el interés aquí no es el país, sino, como las nuevas ideas del hogar y la domesticidad terminarán influenciando la concepción de las casas de muñecas.

Las características de estos nuevos ejemplos de casa de muñecas es que se centran en representar los nuevos ideales de casa y hogar.





34. Ensamblaje de una casa en el barrio de Levittown. 1959 Pensilvania (Estados Unidos).

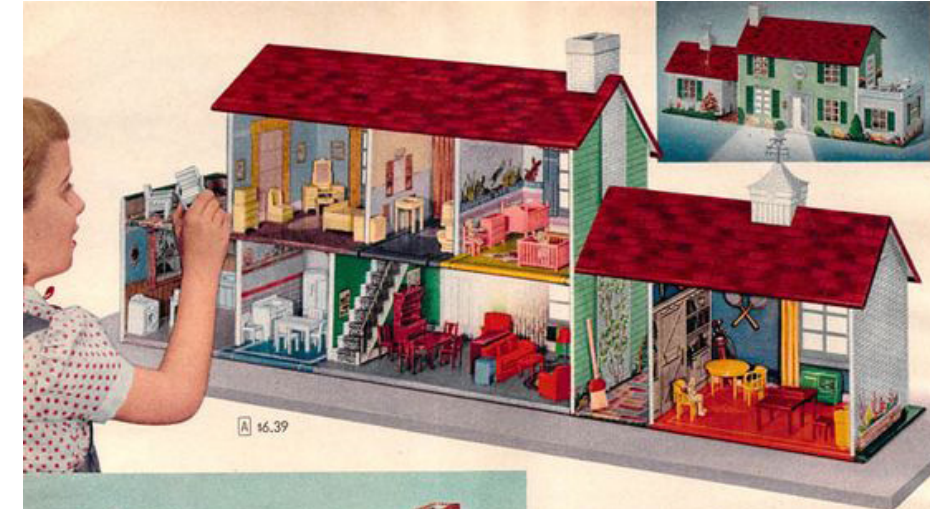
35. Casa de muñecas en el Museo Smithsonian de historia americana.



Esto viene claramente influenciado por el auge de la clase media y la producción en masa de materiales prefabricados y menos costosos, lo cual permite que se extienda la creación de casas.

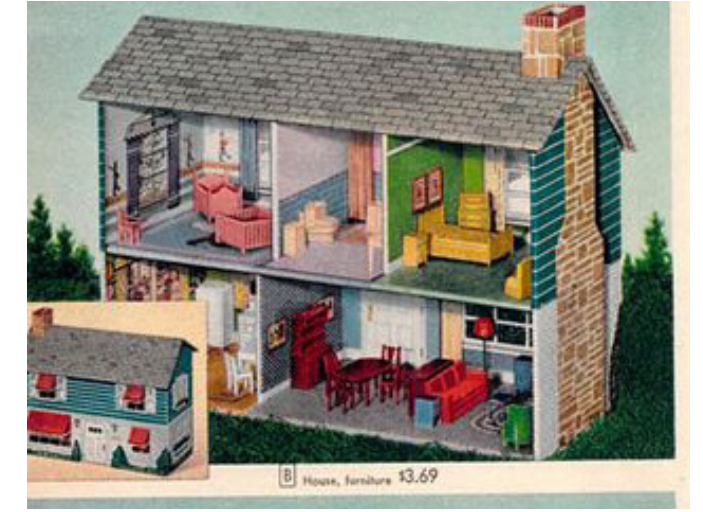
Formalmente, estas miniaturas son casas individuales conformadas por dos o tres plantas. Con espacio para cocina, salón, comedor y los espacios privados como las habitaciones para adultos y niños. Se observa una inclinación como hemos visto a representar el ideal de casa en esa época, claramente influenciado por los condicionantes culturales. Empiezan a surgir los valores de familia americanos, así como de democracia del espacio privado. En lo relativo a su apariencia exterior, imitan arquitecturas reales como las casas vistas en Inglaterra.

Los ejemplos del siglo XIX que encontramos se destacan ya que el mobiliario y objetos de la casa no están hechos para quedarse en



una posición fija.<sup>27</sup> Empieza por tanto a entrar en juego la flexibilidad en la posición y manejabilidad de los objetos interiores de las casas de muñecas. A su vez se observa una simplificación en la disposición interior, de tal modo que puedan ser limpiadas y mantenidas fácilmente.<sup>28</sup>

En definitiva, vemos como la estandarización en la producción de estos artefactos y el auge de la clase media permiten la creación de casas de muñecas más accesibles, permitiendo así su expansión como juguete.



36. Casa de muñecas en un catálogo navideño. Estados Unidos. 1956.

37. Otro modelo de casa en el mismo catálogo.

.....  
**27** Corinne Vigen, "Constructing the ideal in miniature: symbolic and political meaning of early twentieth century American doll houses" (tesis doctoral Universidad George Mason, 2018), 57.

**28** ibid



38. Casa de muñecas, 1962 - Museo V&A Londres.

### 03.5 La casa de muñecas en el S.XX

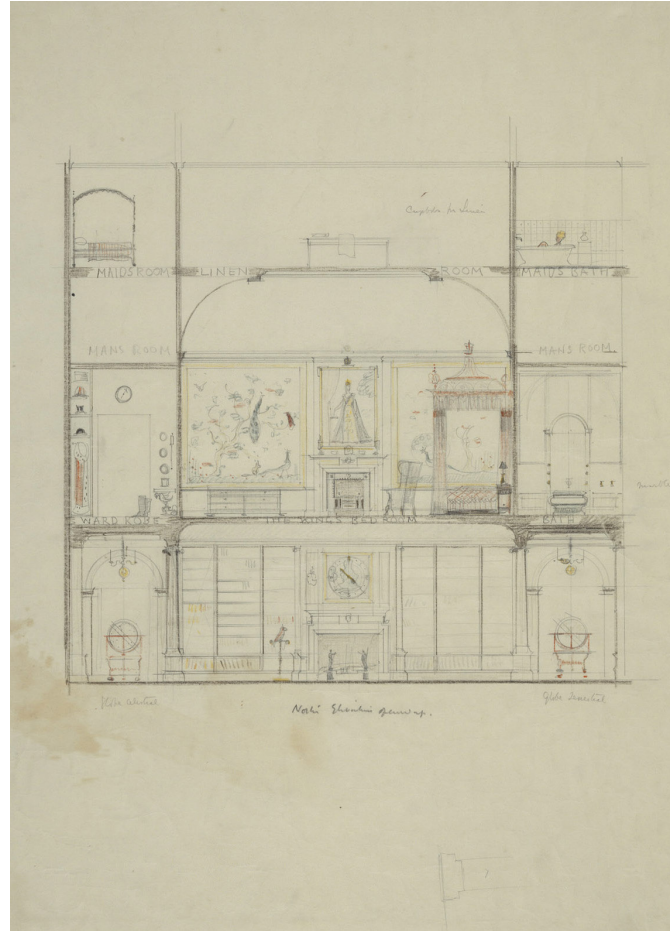
Llegando al siglo XX, la casa de muñecas se ve influenciada por dos factores principales. El primero es como hemos visto anteriormente, el auge de nuevos materiales y más baratos como la hojalata o el tragacanto<sup>29</sup> así como el plástico permitirán su expansión y su producción en masa. El segundo se relaciona con las nuevas tendencias e ideales arquitectónicos, el modernismo condicionará la manera de formalizar los exteriores de las casas de muñecas, así como dará cabida a la expresión de nuevas formas de vivir a través de la vivienda. Estos dos aspectos condicionarán el futuro de las casas de muñecas, tanto como elemento de colección, así como juguete.

Todas estas innovaciones no afectan a la existencia y creación de casas de muñecas como elementos de colección. Es más, los nuevos materiales y el interés por mostrar avances tecnológicos en el hogar, hacen que estas se realicen con mucho detalle. Empieza a cobrar importancia, ya no solo mostrar el estilo de vida, sino también toda la serie de avances tecnológicos que en un futuro se implan-

<sup>29</sup> Centro de Investigación de Patrimonio Etnológico. "Casas de muñecas y miniaturas en la colección del museo del traje". (Exposición temporal. 17 de diciembre 2008 a 22 de febrero 2009), 12.



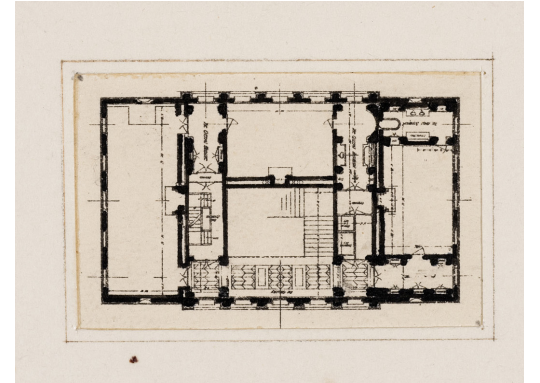
39. Casa de muñecas en un catálogo Fisher Price. 1979.



40. Planimetría original de la casa de muñecas de la reina Mary.



41. Artesanos asegurando el funcionamiento de la fachada extraíble.



42. Planimetría de la casa.

tarían en los hogares, tales como la existencia de agua corriente o electricidad. Un ejemplo destacado donde se refleja todo lo mencionado es la casa de muñecas diseñada para la reina Mary de Inglaterra en 1924.

Esta casa de muñecas fue diseñada por el arquitecto británico Edwin Lutyens (1869-1944), es el ejemplo más grande conocido y conservado. “es la más grande, más bella y famosa del mundo”.<sup>30</sup> El objetivo de este encargo fue crear una casa de muñecas ideal para la reina Mary, en la cual se mostrasen los avances tecnológicos de la época. Asimismo, se pretendía crear un juguete familiar que en este caso solo Mary pudiese manejar y jugar con sus miniaturas.

Se tarda un total de tres años en finalizar esta casa de muñecas, ya que tanto los interiores como los exteriores se tratan con suma delicadeza y se ejecutan con el máximo detalle. En su interior encontramos 40 habitaciones distribuidas en tres plantas, todas ellas completamente decoradas y amuebladas. Se contó con la colaboración de más de 1500 artistas<sup>31</sup>, los cuales participaron creando todas las miniaturas que encontramos en el interior de la casa. Por ejemplo, la biblioteca contiene impresiones, acuarelas y dibujos en miniatura, así como 200 pequeños libros<sup>32</sup>, los cuales fueron escritos e ilustrados por sus propios autores.

Es un ejemplo excepcional de casa de muñecas, se retrata en ella el modo de vida aristócrata del siglo XX. Se enfatizan los nuevos avances tecnológicos, mostrándolos en esta miniatura. Ejemplo de esto es la existencia de instalación de agua corriente y electricidad en la casa de muñecas, así como limusinas con motores reales. Todo ello, elementos de la modernidad que muestran el gran poder y estatus de la realeza.

<sup>30</sup> Página de The Royal Collection, ‘Queen Mary’s Dolls’ House’ <http://www.royalcollection.org.uk/queenmarysdollshouse/house.html> (consultada el 26 de marzo de 2022).

<sup>31</sup> Chen, “To the Dolls’ House: Children’s Reading and Playing in Victorian and Edwardian England”, 83

<sup>32</sup> Ibid, 84



43. Interior de la biblioteca.

Esta miniatura, se convierte en un símbolo, servirá de inspiración futura para la creación de estos artefactos. *“Aunque sea un artefacto con mucho detalle y elaborado por muchos artistas, más allá de ser algo para jugar, evoca sin embargo en el espectador el deseo de jugar con ello”*<sup>33</sup>. Aun no siendo un ejemplo que pueda considerarse juguete de juego libre, su magnificencia despertará el interés de la sociedad y de los arquitectos por las casas de muñecas.

Como podemos ver y se desarrollará más adelante, es en el siglo XX priman dos variantes claras de casas de muñecas. Aquellas que siguen centrando su interés en los interiores, diseñados y cuidados con delicadeza, pero que aun así no reniegan del espacio exterior. Y a su vez, los nuevos materiales y el acercamiento de la casa de muñecas al juguete, permitirá la creación de ejemplos más centrados en la formalización y el mecanismo de juego, relegando los interiores a un papel algo más secundario.

.....

<sup>33</sup> Chen, “To the Dolls’ House: Children’s Reading and Playing in Victorian and Edwardian England”, 87.

## 04. LA CASA DE MUÑECAS Y LA MAQUETA



44. Casa de muñecas en un armario de Ikea.

Llegados a este punto, y habiendo estudiado los orígenes de la casa de muñecas, con el objetivo de entender su relación con la maqueta, parece necesario establecer las similitudes y diferencias entre estos dos artefactos, para así comprender el territorio en común entre los dos elementos.

La casa de muñecas, como se ha mencionado al principio de este trabajo, se pueden definir como representaciones de la vivienda en miniatura. Estas se centran en la disposición de los interiores, aunque a veces surge la duda cuando su materialización se desvía del arquetipo de casa.<sup>34</sup>

Como hemos podido ver en apartados anteriores, la casa de muñecas como representación se centra sobre todo en los interiores. Históricamente hemos encontrado dos tipos de casas de muñecas: aquellas que se creaban para los niños y otras destinadas a gente con alto poder adquisitivo. Este es el caso de las casas de muñecas

.....

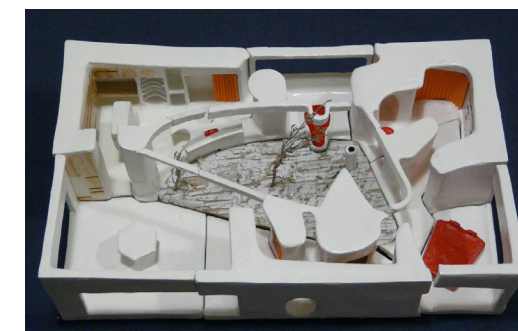
<sup>34</sup> Bryan, "Material culture in miniature: historic doll's houses reconsidered", 2-3.

como elementos de colección, han sido dedicadas a ser observadas por los adultos y se centran en la recreación de los espacios interiores con gran minucia y delicadeza. A su vez, la casa de muñecas ha servido como juguete: incluimos en este apartado el artefacto como objeto de juego como tal y como elemento para instruir a las niñas los roles de género y conductas sociales aceptadas en su momento.

Asimismo, son un reflejo de la cultura material de lo doméstico de la época en la que se crean. Podemos observar esto en los interiores, los espacios y sus interrelaciones y en última instancia el mobiliario y las materialidades utilizadas. Cuando es utilizada por los más pequeños termina convirtiéndose en un 'reflejo del microcosmos del mundo adulto'<sup>35</sup>.

.....

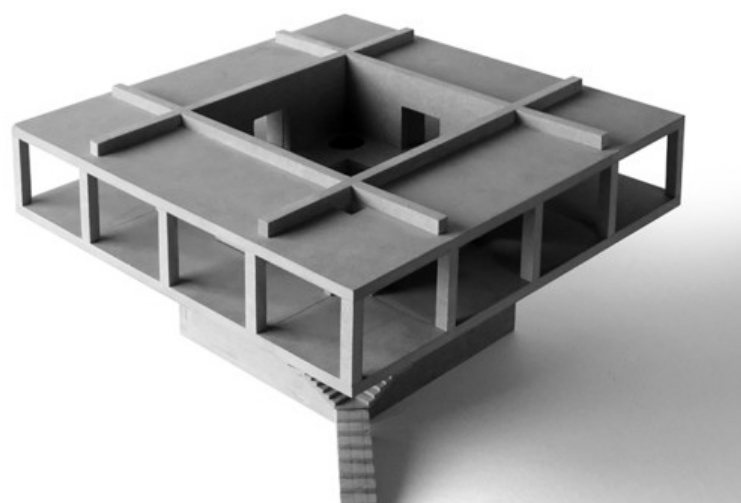
<sup>35</sup> Delgado, "Casa de Muñecas Modernista, 1910", 7.



45. Maqueta Casa del futuro, Allison y Peter Smithson, 1956.



46. Maqueta de la capilla Notre Dame du haut - Le Corbusier.



47. Maqueta simplificada de la Solo House - Pezo von Ellrichshausen.

En cuanto a la maqueta, del francés *maquette*, “que deriva de la palabra italiana ‘machia’ como mancha, trazo, esbozo o bocetos decir, como elemento en desarrollo, en proceso, como análisis o estudio de algo por terminar.”<sup>36</sup> En la actualidad la RAE define la maqueta como *modelo a escala de una construcción*. Se entiende entonces que la maqueta queda limitada al ámbito de lo construido o construible, siendo en muchas ocasiones el prefacio de algo que se ejecutará o ya ejecutado a escala 1:1.

Las maquetas, desde sus inicios han servido como herramientas de concepción de la arquitectura, en su conjunto han servido y sirven para entender la arquitectura ya esté construida o no.

La evolución de la maqueta ha hecho de ella un elemento indispensable en el aprendizaje de la arquitectura, al igual que con las casas de muñecas podemos definir una serie de tipologías en la maquetas, según las finalidades a las que pretenden dar respuesta.

.....

<sup>36</sup> Eduardo Carazo Lefort y Noelia Galván Desvaux. “Aprendiendo con maquetas. Pequeñas maquetas para el análisis de arquitectura”. EGA Expresión Gráfica Arquitectónica. 19(24). (2014). 62-71.

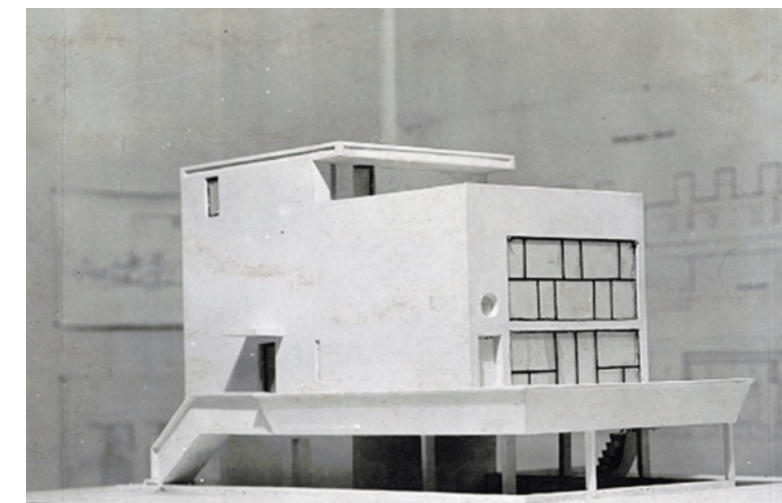


Hay maquetas de presentación, realizadas para ver los resultados finales que se prevén de una obra arquitectónica. Maquetas de levantamiento, que representan la realidad, ya sea un edificio construido o destruido. Este tipo es el primero en el que reparamos al pensar en las maquetas. Y por último podemos destacar maquetas de configuración: aquellas que son de trabajo y ayudan a llegar a conclusiones en la práctica de la arquitectura.<sup>37</sup> A estas tipologías podríamos añadir las maquetas de idea, las cuales no crean una representación precisa de la arquitectura en cuestión, sino que permiten centrarse en algún aspecto a destacar o enfatizar de manera ideológica.

Visto el entendimiento de ambos objetos, se puede afirmar que resulta difuso crear un límite entre lo que es casa de muñecas y maqueta. Formalmente ambos artilugios pueden ser similares, pero veremos que su utilidad y funcionalidad puede hacer de ellas dos objetos completamente distintos.

.....

<sup>37</sup> Eduardo Carazo Lefort. “La maqueta como realidad y como representación. Breve recorrido por la maqueta de arquitectura en los 25 años de EGA”. EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, 23(34), (2018) 158–171.



48. Maqueta de presentación, Case Study House N° 8 (Los Ángeles).

49. Maqueta casa Citrohan, Le Corbusier, 1920.



50. Maqueta de San Petronio de Bologna. Museo di San Petronio.

#### 04.1 Casas de muñecas frente a las maquetas.

En el apartado anterior se ha hecho mención a aspectos que condicionan el entendimiento de las casas de muñecas y las maquetas. A continuación, se pretende plantear una serie de similitudes entre los dos artefactos.

Si planteamos sus similitudes: ambos representan a escala menor un objeto arquitectónico, no siendo necesario formalizarlo completamente. Por ejemplo, muchas casas de muñecas representan interiores, mientras que el exterior no toma necesariamente forma de casa. Es el caso de las casas de muñecas holandesas estudiadas con anterioridad, se centran en el interior siendo construidas con forma de armario, desligándose de la representación arquetípica de la casa.

A partir del siglo XVIII entran en juego representaciones más basadas en la realidad, ya que representan la arquitectura de la época en miniatura, sin perder el interés en los espacios interiores. Más tarde, la casa de muñecas evoluciona a modelos más desligados del arquetipo, estos son más flexibles, permitiendo representar la domesticidad de una nueva manera.



51. Casa de muñecas escocesa al estilo de Charles Rennie Mackintosh - 2000 - Museo V&A (Londres).

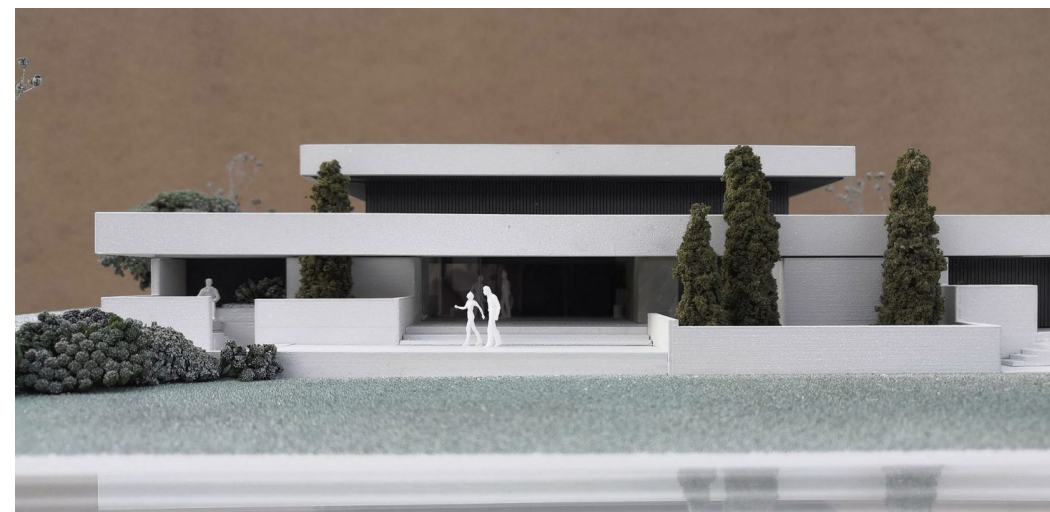
52. Misma casa una vez abierta.



A diferencia de la casa de muñecas, la maqueta, surge en sus inicios como una representación exacta de la arquitectura. Se diseña también con el interés de relacionarse con su entorno y los edificios que tendrá a su alrededor. Sin embargo, como se ha visto en el apartado anterior, existen diferentes tipologías de maquetas (presentación, levantamiento, idea), pero en definitiva todas ellas pretenden mostrar una realidad y en su defecto unos ideales arquitectónicos claros. Pudiendo citar:

*“Entendiendo la maqueta como un “proyecto”, que deviene en objeto autónomo y abstracto; que más pretende reflejar ideas o intenciones del arquitecto estudiado, que presentar un objeto homólogo al original”*<sup>38</sup>

.....  
**38** Carazo Lefort y Galván Desvaux. “Aprendiendo con maquetas. Pequeñas maquetas para el análisis de arquitectura”. 65.



La maqueta no es una representación exacta de lo real, puede centrarse en aquello que queremos destacar de la arquitectura en cuestión. A su vez la maqueta no queda limitada a la vivienda y al espacio doméstico, abarca cualquier tipo de arquitectura que uno quiera representar.

Llegados hasta aquí, cabe destacar que tanto la maqueta como la casa de muñecas son mecanismos de divulgación de ideas, su materialización juega un papel primordial en los principios que se quieren transmitir. Es por ello que la casa de muñecas muestra los ideales en lo relativo a la vivienda y la domesticidad, la maqueta en cambio puede transmitir las ideas y pensamientos del arquitecto que la plantea. A su vez la casa de muñecas nunca está totalmente terminada como una maqueta, siempre se podrán añadir y quitar objetos de su interior, reorganizarlos...<sup>39</sup> en definitiva, es un objeto interactivo abierto a modificaciones.

.....  
**39** Ana Araujo y Ro Spankie, “Modelling the Interior: opening up the doll’s house”. Idea journal, 9(1), (2009), 65.



53. Alzado de una maqueta de una vivienda.

54. Maqueta de la misma vivienda con cubierta extraíble.





55. Niña jugando con una casa de muñecas.

Otra similitud es que ambos objetos tienen un carácter pedagógico claro. En el caso de las maquetas, este carácter en su mayoría queda limitado a la enseñanza de la arquitectura y de la creación de esta. Las casas de muñecas en cambio se limitan al espacio doméstico y los aspectos cotidianos del día a día. Desde mi punto de vista, ambos son objetos que nunca se podrán terminar de definir, ya que existe un espectro muy grande de posibilidades, tanto en su materialización como en su funcionalidad.

Como hemos podido observar, los dos artefactos, aunque diferentes, tienen una serie de similitudes, similitudes que crean una línea difusa para diferenciarlas. Aun así, desde mi punto de vista definir completamente ambos objetos es difícil. Es cierto que las casas de muñecas se vinculan al espacio doméstico y a la vivienda, pero a su vez también hay maquetas que pueden representar una vivienda.

Es por esto último que en definitiva una casa de muñecas puede ser una maqueta, pero la maqueta no puede ser casa de muñecas. Puede resultar arriesgado hacer esta afirmación, pero lo que sí se puede debatir, cómo se hará más adelante, es la interrelación de estos dos artefactos con el juego y el juguete. Así como esto último condiciona nuestra percepción y nuestra forma de tratar con ambos objetos.



56. Niña ordenando objetos en su casa de muñecas.

### 04.3 Casas de muñecas ¿maqueta o juguete?

Tras el estudio teórico realizado cabe reflexionar y preguntarse si la casa de muñecas es una maqueta o un juguete, o si puede ser considerado ambos a la vez. En este apartado se busca encontrar los condicionantes que hacen que asociemos la casa de muñecas al juguete y a la maqueta arquitectónica, así como la interrelación entre los tres conceptos.

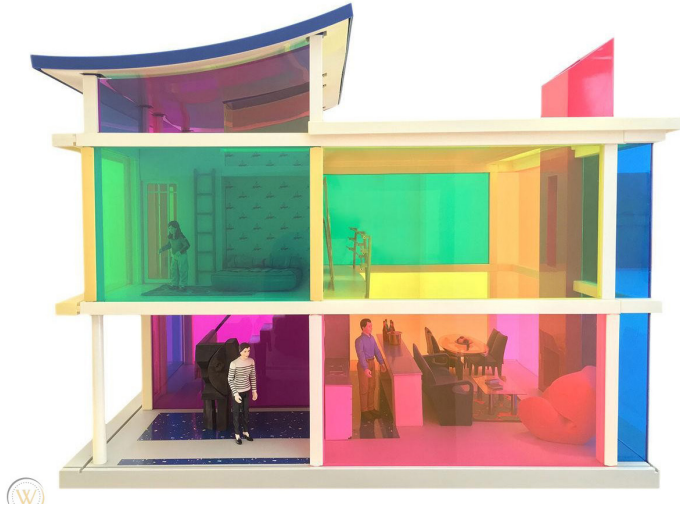
Con anterioridad, se ha intentado definir la casa de muñecas, llegando a la conclusión de que son representaciones en miniatura de la vivienda, las cuales se enfocan en los espacios interiores y la configuración de estos. Aunque con el paso a la modernidad y gracias a los avances materiales, la casa de muñecas ha permitido nuevas formalizaciones, se abre el abanico de posibilidades y su definición quede condicionada a muchos factores.

Para que un objeto sea considerado casa de muñecas “debe” representar la vivienda o una idea de vivienda. Hemos visto que los primeros ejemplos tenían interiores muy trabajados y claramente distinguíamos el hogar y sus distintas estancias. En cambio, las casas más



57. Casa de muñecas Kaleidoscope, 2001. Museo V&A, Londres.

58. Alzado de la casa Kaleidoscope.



contemporáneas relegan el espacio interior y se centran en otro tipo de formalizaciones como los exteriores y el mecanismo de juego. No obstante, la idea de casa no se pierde, y se sigue representando un espacio que podría ser doméstico, aunque sea idealizado y poco factible en la realidad.

Las maquetas se utilizan para representar la arquitectura, ya sea de forma concisa o no, es por ello que una casa de muñecas si puede ser considerada maqueta, en tanto que su intención sea mostrar principalmente lo arquitectónico. Una *ideal kitchen*<sup>40</sup> puede perfectamente ser considerada maqueta de un espacio interior de la vivienda, maquetas con las que también se puede jugar y aprender.

Desde mi punto de vista la maqueta servirá como juego para aquel que la utilice para entender la arquitectura, unos ideales arquitectónicos o tendencias artísticas. La casa de muñecas seguirá teniendo un papel más fuerte en la representación de la domesticidad, el hogar y en su totalidad la vivienda unifamiliar 'tradicional', limitándonos al espacio habitado en nuestro día a día. Es por ello que como juguete

.....  
**40** Vista en el apartado 3.1.



llama más nuestra atención, al ver reflejados espacios de nuestra cotidianidad que somos capaces de distinguir.

El cambio de enfoque y entendimiento en cuanto a la infancia permite que las casas de muñecas empiecen a ser objetos más comunes. Estas empiezan a aparecer en los catálogos de juguetes, uno de los primeros fue publicado en 1803<sup>41</sup>, siendo diseñadas primordialmente para que los niños jugaran y aprendieran.

La evolución hacia juguete de niños de la casa de muñecas también hace que los materiales utilizados para su concepción dejen de ser de alta calidad y exclusivos. Se seguirá utilizando la madera al ser un material resistente, pero los interiores se remplazarán con otros materiales más baratos. Se pasa de utilizar plata o vidrio a utilizar cobre y peltre<sup>42</sup> entre otros.

.....  
**41** Leaper y Pasierbska. "Small Stories: At home in a Dollshouse", 192.

**42** Chen, "To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England", 73.



59. Casa con diseño abstracto y simplificado.

60. Mecanismo de transporte de la casa.



61. Catálogo casa de muñecas - 1950.

Estas nuevas percepciones hacia las casas de muñecas y el auge del juguete infantil, siendo su *época dorada* los años 1920-30 (cita museo traje), justo después de la creación de la casa de la reina Mary, gran referente que condicionará el surgimiento de compañías que las manufacturan y diseñaran para ser distribuidas en masa. Dejan de ser vistas como elementos de colección estáticos a ser juguetes vinculados a los niños y a la infancia.

Entonces, ¿qué es la casa de muñecas? ¿una maqueta o un juguete?

Las casas de muñecas, desde sus inicios, y por su carácter lúdico han sido siempre consideradas juguetes, cumpliendo las condiciones intrínsecas vinculadas al juego. Sin embargo, su evolución ha permitido que la asociemos y la comprendamos como juguete, ya que antiguamente eran consideradas objetos de colección concebidos para ser observados y cuyo juego muchas veces quedaba limitado a la recreación en la propia imaginación. No permitían ser tocados y manipulados, como las casas de muñecas y los juguetes de hoy en día.

A su vez, queda entendido que una casa de muñecas puede ser una maqueta, si lo que representa está relacionado con la vivienda y el hogar. Con esta última condición la maqueta también puede ser considerada un juguete en tanto que se juegue y aprenda con ella.

En definitiva, la casa de muñecas puede ser un juguete y una maqueta siempre y cuando cumpla las características formales anteriormente expuestas, funcionalmente tendrán que cumplir con el objetivo de entretener y poder jugar con ellas.



62. Casa de muñecas simplificada.

63. Compass House diseñada por AHMM Arquitectos.



#### 4.4 El arquitecto como diseñador de casas de muñecas: concursos arquitectónicos.

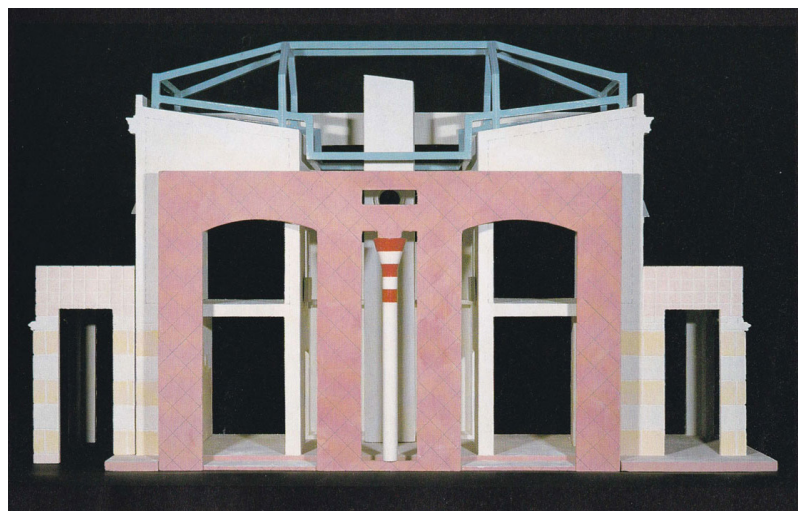
En este apartado vamos a hacer un recorrido por distintas casas de muñecas diseñadas por arquitectos de todo el mundo. Enfocado principalmente a los concursos arquitectónicos que se han convocado a lo largo del siglo XX y XXI. Los arquitectos como diseñadores de casas de muñecas permiten darles otro enfoque a estos artefactos, reflejando a través de ellas tendencias arquitectónicas, así como distintas formas de entender el espacio interior y su domesticidad.

Esta inclinación por las casas de muñecas en el siglo XX puederemontarse al ejemplo ya estudiado de la casa de muñecas de la Reina Mary. Además, este último fue diseñado por un arquitecto al igual que los ejemplos que veremos a continuación. A su vez, el interés renovado por las maquetas de los arquitectos del movimiento moderno, propulsa la vuelta a este tipo de representaciones materiales del espacio doméstico. Influencia en la pervivencia de los modelos en miniatura y de la maqueta, permitiendo que los arquitectos vean en las casas de muñecas una manera de reflejar tanto sus ideales como otro tipo de experimentaciones.



64. Casa de muñecas de Dominique Lyon (Francia).

65. Propuesta de Hans Robert Hiegel (Alemania).



### Concurso de casas de muñecas Architectural Design, 1983.

El concurso tuvo una destacada repercusión. En total participaron un gran número de arquitectos y hubo un total de 260 inscripciones de variados países del mundo. En una primera fase de la competición, todos aquellos que se presentaban debían realizar su casa de muñecas físicamente. Estos modelos fueron después expuestos en la exhibición 'Royal Institute of British Architects' en diciembre de 1982 y enero de 1983.<sup>43</sup>

Hubo una diversidad destacada en las propuestas con inspiraciones diferentes que dieron lugar a una gran cantidad de soluciones. Hay quienes basaron sus propuestas en tendencias artísticas y arquitectónicas como deStijl, constructivismo, vernacular<sup>44</sup> etc. Otros sin embargo, optaron por no representar modelos compatibles con la vida real o la arquitectura real. Entra en juego la representación más simbólica de la casa.

.....

<sup>43</sup> Andreas Papadakis. "Housing for children." *Ekistics* no 307, (1984), 387.

<sup>44</sup> *Ibid.* 388



En su mayoría se puede afirmar que se desligan del arquetipo de casa (fig.x) y se potencia la visión de la casa de muñecas como juguete para los niños, con una visión desenfadada y collage propia de la época.

El concurso no consistía en imitar arquitecturas existentes o unos ideales arquitectónicos, ya que esto ya lo hacen las maquetas. Si no extender la noción de lo que puede ser una casa para jugar, en forma de puzzles o juego, desvinculándose de premisas tradicionales. Centrándose así en su papel lúdico y dejando atrás las casas de muñecas dedicadas a ser observadas por los adultos.

A su vez es interesante mencionar que la propia competición puede ser considerada un juego para quien participa en ella. Un juego a su vez para los arquitectos ya que tenían más libertad en la creación, al no tener que pensar en limitaciones económicas o en clientes exigentes. "Se advierte un equilibrio entre lo que divierte e interesa, entre lo que es el juguete y lo que es el juego del arquitecto"<sup>45</sup>

.....

<sup>45</sup> Revista del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid. (COAM) *Arquitectura*. No 245 (Madrid, Noviembre-Diciembre 1983). 12.



66. Propuesta del arquitecto Hans Van Well (Países Bajos).

67. Propuesta de los arquitectos Ian Akroyd y Karen Whatley (Reino Unido).

68. Casa del arquitecto Helga Timmermann (Alemania).



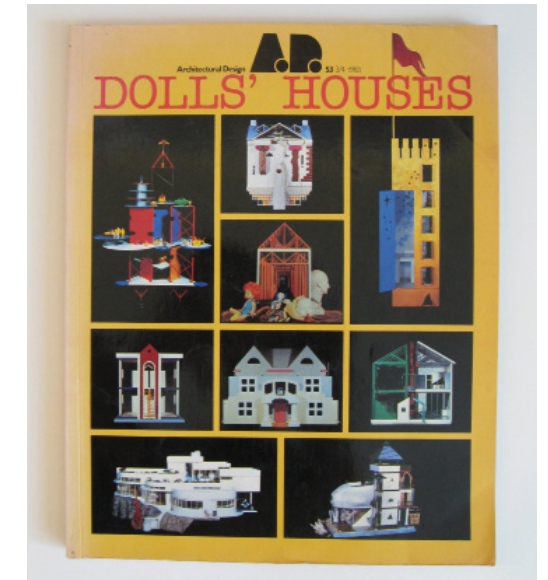
69. Primer premio: "The Tower" Michael Gold y Paul Wellard (Reino Unido).

Como se ha mencionado el fallo del concurso se llevó a cabo en dos fases. En la segunda y final participaron Bruno Zevi y Vincent Scully y cabe destacar que para tomar la decisión final se tuvo en cuenta una encuesta que se realizó a distintos niños, mostrando que la opinión de estos jugaba un papel primordial.

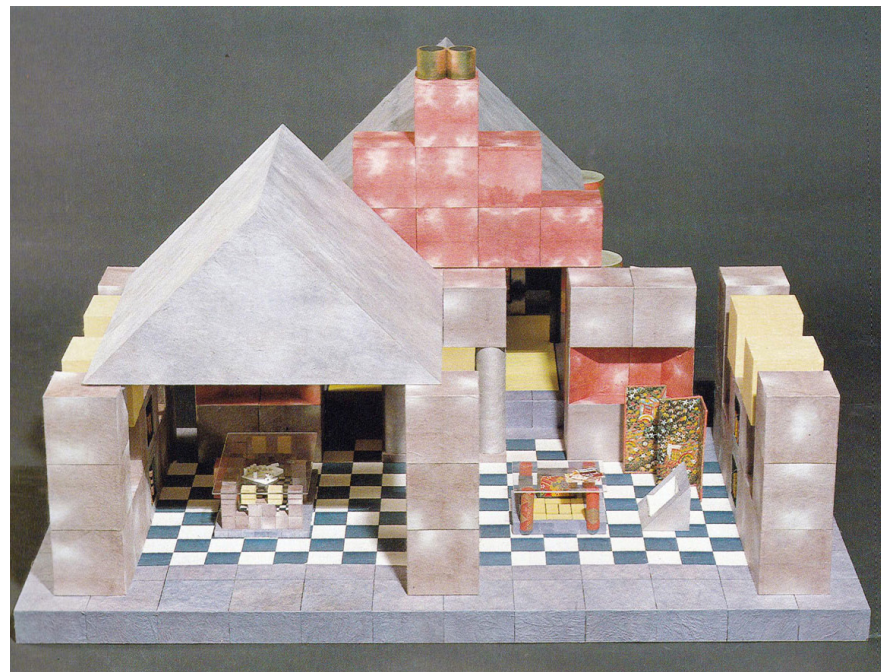
La casa de muñecas ganadora fue la propuesta 'The Tower' presentada por Michael Gold y Paul Wellard de Reino Unido. Una propuesta innovadora que representaba una torre medieval, destinada a que los niños pudieran jugar con ella de diversas formas. Tiene una puerta lo suficientemente grande para que los niños pudieran introducirse en su interior, así como ventanas abatibles. La casa cuenta con una escalera en la que los niños podían trepar y asomarse por la parte superior e izar la bandera. A su vez este ejemplo podría servir de pequeño armario personal, donde dejar los zapatos o la ropa. Se plantea incluso la posibilidad de que la casa sea para pequeños animales/mascotas de la casa. Como hemos podido observar este ejemplo ganador está a medio camino entre el juguete y el prototipo de arquitectura, ya que se puede habitar.

El segundo premio se lo llevó la propuesta del arquitecto japonés Takefumi Aida<sup>46</sup>. La casa de muñecas se configura a base de una serie de bloques de juego que terminan dando forma a la propuesta final. Inspirado por la arquitectura japonesa, el interior está conformado por tres habitaciones: una de estilo japonés, una sala de dibujo y un comedor. Se plasman aspectos de la sociedad japonesa como la relación entre los espacios de ritual (sala estilo japonés).

.....  
**46** Takefumi Aida (1937-) es un arquitecto japonés interesado en el urbanismo, así como en la investigación por encontrar nuevos arquetipos arquitectónicos a través de sus obras. Se caracteriza por sus construcciones de viviendas que parecen juegos de construcción, al igual que su propuesta para este concurso.



70. Portada de la revista *Architectural Design* dedicada a las casas de muñecas del concurso.



71. Segundo premio: Takefumi Aida (Japón).



72. Tercer premio: M.J. Long & Colin St John Wilson (Reino Unido)

donde encontramos un espacio para el fuego que crea el concepto de 'hogar' y el resto de los habitáculos de vida cotidiana. En esta propuesta se puede quitar el techo y los distintos bloques pueden reorganizarse.

Este ejemplo de casa de muñecas se ve inspirado por los ideales arquitectónicos de quien la diseña, es por ello que su distinción con lo que es una maqueta queda más difusa. Ya que al observar la arquitectura de Aida podemos ver muchas similitudes.

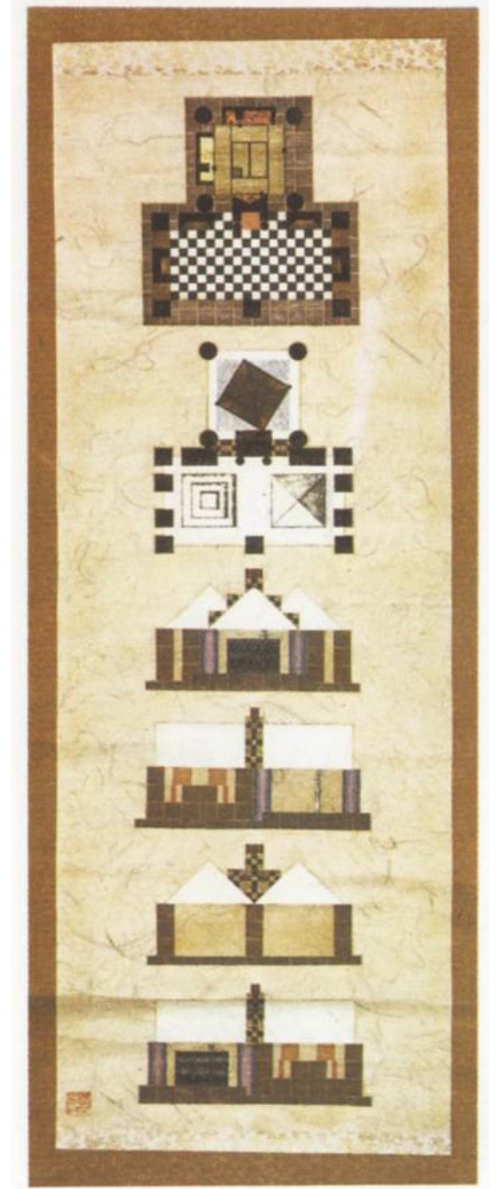
El tercer premio se lo llevan los arquitectos británicos M J. Long y Colin St. John Wilson<sup>47</sup>. Su casa de muñecas se plantea más que como una casa en miniatura casi como una caja mágica.<sup>48</sup> En conjunto es una caja de la que se pueden ir sacando sus diferentes partes. Una serie de terrazas que al moverse pueden actuar como cajones. Así como ser trepadas por los más pequeños.

Los elementos arquetipos de la casa están representados como chimenea, terrazas, ventanas. Aunque en su conjunto la casa pueda tener muchas variaciones y no sea una casa con forma de casa. Los interiores no se decoran, dando de este modo libertad a los niños de decidir de qué modo quieren jugar con esta casa.

Es significativo advertir como las propuestas ganadoras se presentan como juguetes, algo que se esperaba ya que el concurso buscaba la casa perfecta para una niña pequeña. Sin embargo, observamos que el detalle por los interiores, salvo en la propuesta de Takefumi Aida, queda relegado. Se busca más la adaptabilidad y flexibilidad de la casa de muñecas. Tiene diversas facetas, para poder enfocar el juego de distintas maneras. Se hace uso de la casa de muñecas como artefacto que varía, y no se focaliza en los interiores

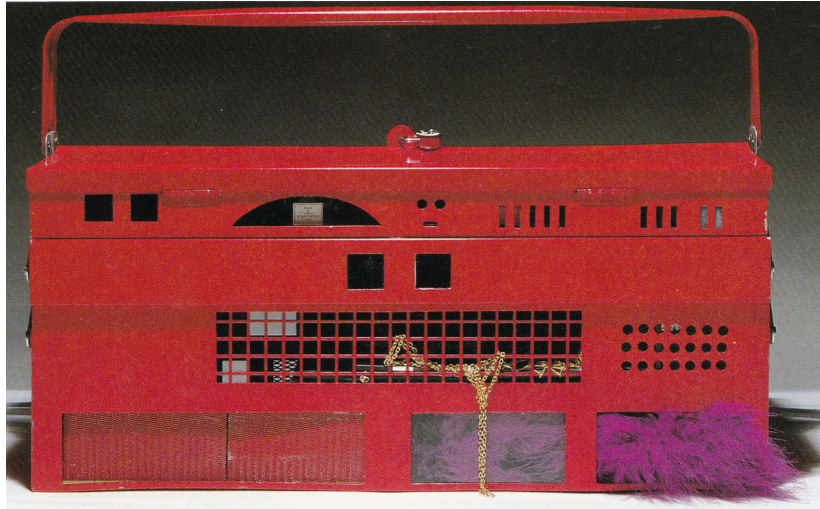
<sup>47</sup> MJ Long(1939-2018) americana y Colin St Jhon Wilson(1922-2007) británico fueron dos arquitectos conocidos por su trabajo en la obra de la Biblioteca Británica de Londres. A lo largo de su trayectoria ambos trabajaron el proyectos en común, siendo esta casa de muñecas uno de ellos.

<sup>48</sup> Papadakis, "Housing for Children.", 390.



73. Planimetría de la propuesta de Takefumi Aida.





74. Casa de muñecas de Jean Nouvel.

75. Casa de muñecas de Jean Nouvel una vez abierta.

como en ejemplos históricos que hemos ido viendo. Esto es debido a que son diseñadas por arquitectos, el espacio interior empieza a perder interés frente a la configuración formal y el mecanismo de la misma.

Este concurso propiciará nuevos concursos futuros y despierta el interés de los arquitectos en la creación de casas de muñecas. Una propuesta, aunque no ganadora, no por ello no podemos hacer alusión a Jean Nouvel. Es la casa de muñecas que ha trascendido y puede afirmarse que ha tenido mucha repercusión por su singularidad, así como por romper con esquemas de lo que es la casa de muñecas tradicional. Se presenta como una caja de herramientas(fig.x) , ya advertimos que el exterior dista del concepto de casa arquetípica. Pero en este ejemplo a diferencia de los ejemplos ganadores, el interior sigue teniendo importancia. Gracias a un mecanismo de apertura, la casa se abre en cascada y queda el mundo interior al descubierto.



76. Casa de muñecas de Zaha Hadid.

77. Casa de muñecas de Zaha Hadid una vez abierta.

Como hemos podido ver, el objetivo del concurso no consistía únicamente en reproducir arquitecturas en miniatura, ya que esto en principio lo hacen las maquetas. Si no diseñar casas de muñecas enfocadas a ser juguetes y que por ello despertasen el interés de los niños, sin necesidad por ello de adaptarse al modelo arquetípico de casa.

Han surgido otros concursos de casas de muñecas, estos en ocasiones han servido de escaparate para que los arquitectos diseñen modelos diversos de casas de muñecas. Sin embargo, resulta difícil discernir cuando la casa de muñecas queda relegada y se convierte en una maqueta que representa los ideales arquitectónicos del arquitecto que la crea.

Podemos destacar un concurso reciente, en el año 2013, convocado por la agencia mobiliaria *Cathedral Group* en Reino Unido, en el que participaron diversos arquitectos de larga trayectoria



78. Compass House diseñada por AHMM Arquitectos.



79. Vista superior una vez retirado el techo.



80. Casa Inside Out Coffey Arquitectos.



81. Casa Play house de DRDH Arquitectos en colaboración con Anne Katrine Dolven.



82. Casa de muñecas del arquitecto David Adjaye en colaboración con Base Models y Chris Ofili.

83. Vista interior de la casa.

internacional. En este caso las casas debían incluir elementos que facilitaran el juego de niños con discapacidad. Vemos en los ejemplos siguientes que cada uno encara el concurso de distinta forma y perspectiva.

Podemos destacar entre otras, la casa de muñecas de David Adjaye, la cual permite el juego adoptando mecanismos ya vistos en ejemplos anteriores como la apertura y cierre de fachada. A esto se le añade la posibilidad de quitar el techo, lo cual permite un juego y visión de los espacios tanto en sección como en planta.

En definitiva, vemos como estos concursos permiten a los arquitectos una libertad de creación y diseño tanto de espacios interiores, exteriores y mecanismos de juego en el artefacto. Deja de entenderse la casa de muñecas como un objeto únicamente previsto a ser observado hacia dentro, añadiéndole así una dimensión y visión en 360 grados.

## 05. ESTUDIO DE CASOS

A fin de comprender las casas de muñecas y su evolución hasta convertirse en el juguete que conocemos hoy en día decido llevar a cabo un estudio y análisis de distintos ejemplos. El objetivo de este análisis es definir una serie de tipologías de casas de muñecas gracias al estudio de sus invariables y mecanismos. Asimismo, se pretende llegar a conclusiones en cuanto su formalización y finalidad.

Los parámetros seguidos para llevar a cabo la elección de los casos a estudiar han sido diversos: uno de ellos ha sido la formalización física de los distintos ejemplos, ya que esto condiciona a su vez la finalidad para la que son concebidas. Esta formalización también ayuda a comprender qué criterios se primaron a la hora de diseñar la casa de muñecas. Ya sean los interiores, la representación adaptada a las tendencias arquitectónicas del momento, así como los mecanismos y la flexibilidad de la propuesta. La innovación en lo relativo al uso de diferentes materiales, así como en la concepción física de las casas de muñecas ha sido tenido en cuenta a la hora de hacer el estudio.

Finalmente, pero no por ello menos importante otro criterio de elección ha sido cronológico, criterio ineludible tras haber estudiado la historia y evolución. Aun así, hay diversos casos de estudio que datan del siglo XX, esto ha sido elegido así ya que permite ver la evolución más reciente de la casa de muñecas. Siendo más cercanas al concepto de juguete que conocemos, y pudiendo trazar una interrelación más clara también con las maquetas. Es por ello que empiezo el análisis con una casa Núremberg del siglo XVII concebida por un artesano y termino con el análisis de una casa de muñecas del siglo XXI diseñada por un arquitecto.



## 05.1 Casa de muñecas NUREMBERG, 1673

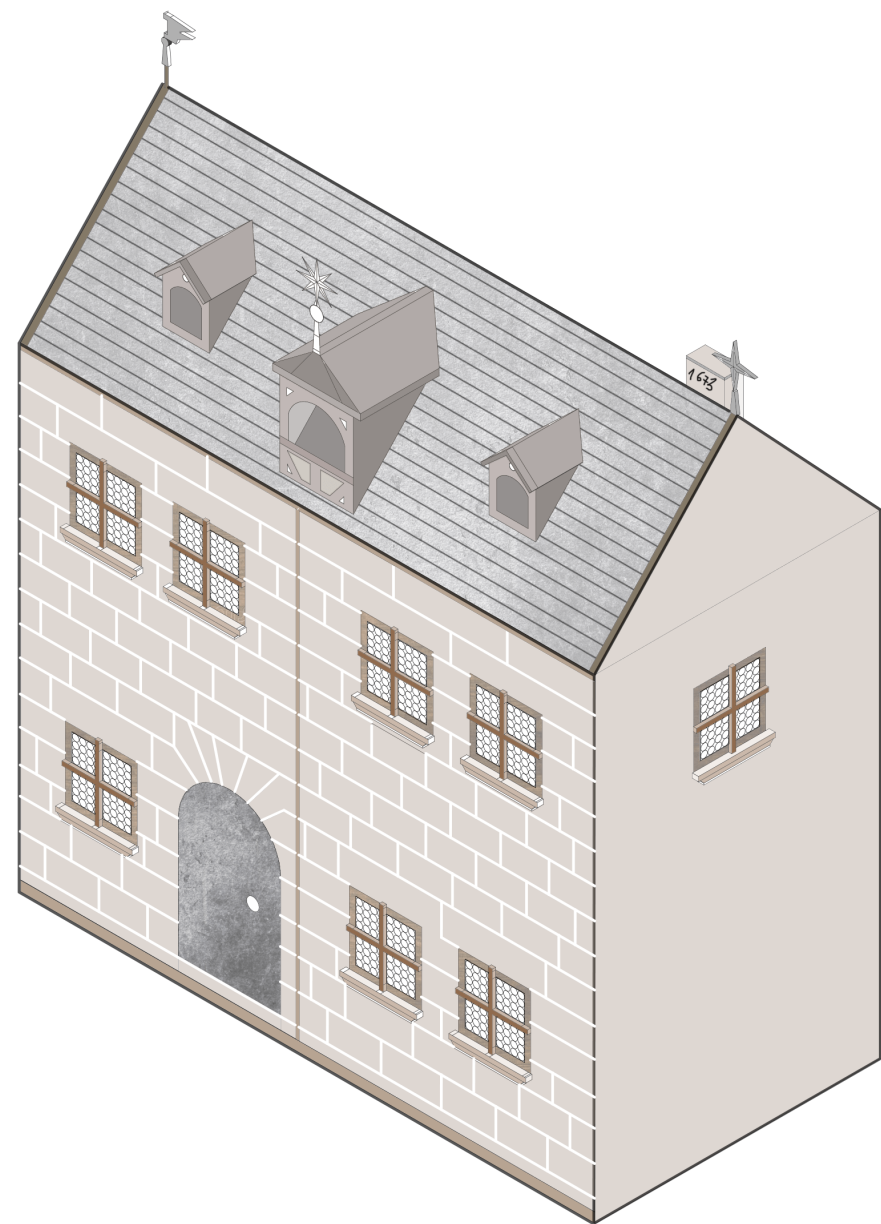
Esta casa de muñecas fue creada en Nuremberg (Alemania) en 1673, fecha que está grabada en la chimenea de la misma.<sup>49</sup> Es una versión de casita Nuremberg de menor tamaño que otras existentes, pero es una de las más antiguas conservadas hasta nuestros días. En la actualidad se encuentra expuesta en el museo 'Victoria & Albert' en Londres, siendo el ejemplo más antiguo del museo y el preservado más antiguo fuera de Alemania.<sup>50</sup>

Se trata de un modelo que replica en algunos aspectos las casas de clase media-alta alemana de la época, así como muestra aspectos de la vida cotidiana. Del mismo modo, actúa de escaparate y reflejo de la cultura, hábitos, prácticas del hogar y creencias de quien la habitaba.

.....  
<sup>49</sup> Emily Crutcher, Blog del museo Victorian&Albert. "The Nuremberg House" <https://www.vam.ac.uk/blog/shop/the-nuremberg-house>, (consultada el 29 de abril 2022).

<sup>50</sup> Chen, "To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England", 44

84. Casa de muñecas Nuremberg 1673, abierta y completamente equipada.



85. Axonometría del conjunto.  
Elaboración propia.

Fue diseñada por un artesano del que no se tiene conocimiento. La decoración interior apunta a que la construcción real en la que se referenció este ejemplo podría haber pertenecido a un boticario o farmacéutico de la época. Siendo una familia religiosa al encontrar en la entrada una imagen de Martín Lutero. (1483-1546).

La casa está formada por cuatro espacios, dos en planta baja y dos en planta primera. La única fachada detallada es la principal, la cual cuenta con una serie de ventanas y una puerta principal de acceso.

A continuación planteo el estudio analítico de distintos aspectos encontrados en esta casa de muñecas:

### Uso.

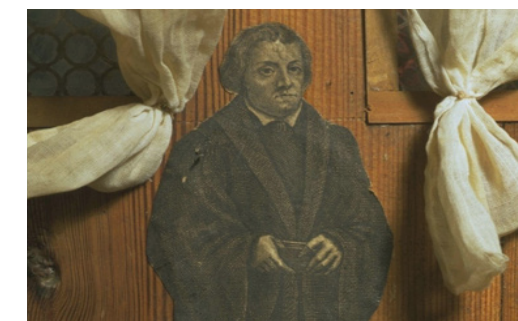
La formalización en este caso se hace de manera simplificada, es un ejemplo sencillo de casa Nuremberg. Es por ello que se puede debatir sobre la funcionalidad y el uso que se le dió en su momento. En sus inicios pudo ser concebida como objeto de colección para adultos, para que estos mostraran su espacio doméstico y sus posesiones. Sin embargo, en este caso podemos intuir que los más pequeños podían jugar con ella debido al uso de materiales austeros, como veremos más adelante.

Este ejemplo, aun siendo creado en principio como objeto de colección para adultos, no por ello dejaba de fascinar y llamar la atención de los niños. Los cuales en esta época estaban limitados a jugar con ellas, pero esto no impedía que se sintieran atraídos por estos artefactos. *"Por una parte las casitas de muñecas son un ejemplo visual para los niños de la manera de llevar a cabo las tareas del hogar, idealizando a lo que podrían aspirar. Y a la vez les dan una visión de cómo son las actitudes y relaciones sociales que influyen en su desarrollo."*<sup>51</sup>

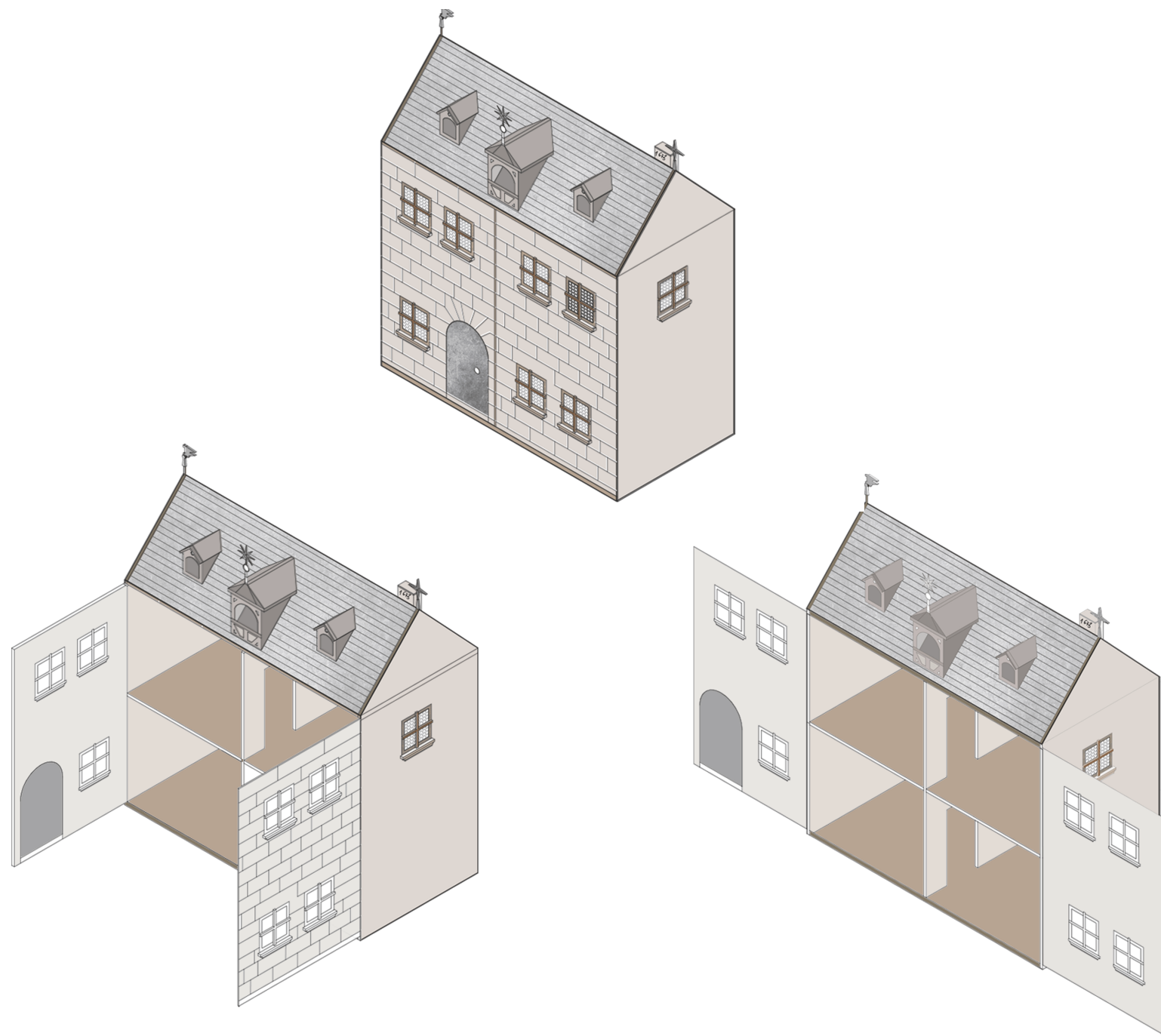
.....  
51 Ibid. 28



87. Casa de muñecas Nuremberg, 1673.



86. Imagen de Martín Lutero en la entrada.



## Mecanismos.

La casa queda configurada por cuatro habitaciones de igual tamaño. Dos en planta baja y otras dos en la planta primera.

Observamos que tiene dos cocinas en planta baja. Una de ellas cuenta con todos los elementos y utensilios necesarios para cocinar, mientras que la otra es una cocina formal, *'best kitchen'* de funcionalidad representativa para recibir invitados. En esta última se exhibían los utensilios de cocina de calidad que denotaban estatus.

En planta primera ubicamos dos habitaciones. La primera desde la derecha(fig x) muestra un espacio de dormitorio así como de estar privado. A su izquierda en cambio encontramos lo que se conoce como *'lying in room'*<sup>52</sup>, la cual se traduce como 'habitación para acostarse'. Estas eran espacio destinados para las mujeres de la casa que iban a dar a luz, que veremos en detalle más adelante en el apartado de interiores.

Podemos destacar la poca presencia de elementos que en una edificación real garantizarían la funcionalidad y conexión entre espacios. Se obvian los pasillos, así como las escaleras. La única interconexión ocurre entre las estancias de la misma planta a través de una puerta como podemos observar en los planos de elaboración propia.

En cuanto al mecanismo de apertura, la fachada actúa de 'puerta' que permite abrir y ver el espacio interior. Esto posibilita el transporte de la casa de un sitio a otro, así como permitir ocultar los interiores cuando fuera necesario. Presumiblemente cuando acababa uno de jugar con la casa o de mostrarla a los invitados, se volvía a cerrar. Encapsulando así el mundo interior generado.

.....  
 52 Chen, "To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England" 58.

88. Mecanismo de apertura y cierre. Elaboración propia.



89. Best kitchen con sus utensilios.

90. Cocina de uso cotidiano.



### Configuración interior.

Como hemos visto, la casa se constituye de cuatro espacios interiores. Empezando por la planta baja. Tenemos la denominada best kitchen; cocina de uso simbólico para recibir invitados. Eran un reflejo de la clase económica de quien habitaba el hogar. En ella encontramos gran variedad de utensilios en miniatura, así como mobiliario hecho de madera. Todos los elementos están perfectamente colocados como lo estaría en una cocina de la realidad. A su lado está la cocina en la que encontramos la estufa y los utensilios que en este espacio sí eran utilizados. Diferenciando así entre una primera cocina de carácter representativo y una segunda de carácter funcional.

En planta primera se disponen dos habitaciones. A la izquierda encontramos la denominada 'lying in room'. Como se ha mencionado con anterioridad, éstas eran estancias que se preparaban y amueblaban exclusivamente para que las mujeres pudieran dar a luz y tras ello recibir visitas en ese mismo espacio. Eran habitáculos elegantes y bien amueblados que incluso cuentan con mobiliario infantil.



Mostrando una vez más la riqueza de quien poseía estas casas. La segunda habitación es más austera que la primera, pero no por ello menos destacable. Cuenta con una zona de descanso y otra de estar.

### Mobiliario.

Como hemos visto en la explicación de los espacios interiores tenemos que las distintas estancias están bien amuebladas. Cuentan con gran número de artículos destinados al uso de cada espacio. Una vez más, vemos el gran detalle en la creación de las distintas miniaturas que hay en el conjunto. Como afirma Milhauser, "las miniaturas no son entendidas como algo separado, sino una versión en pequeño de algo ya existente a una escala mayor"<sup>53</sup> causando una fascinación en quien observa lo pequeño en detalle y detenimiento.

Ambas cocinas cuentan con mobiliario en madera, así como una gran variedad de utensilios de cocina hechos de materiales metálicos. Tanto platos, como teteras, cazos...

.....

<sup>53</sup> Milhauser. *La fascinación por la miniatura*, 129.



91. Habitación en el piso superior.

92. Armario en miniatura con lino en su interior.

93. Sillas en miniatura.





94. Muñeca en andador. Lying-in room.



95. Biblias en miniatura.

En la *'lying in room'* encontramos mobiliario infantil, un andador para bebés con una muñeca que representaría al recién nacido. En esta misma estancia hay un armario con elementos textiles en su interior. Principalmente lino, materialpreciado y utilizado por las altas clases. Este textil era codiciado por las familias acomodadas, hay casas de muñecas en las que encontramos habitaciones dedicadas, como en la realidad, únicamente a albergar estos tejidos. Tanto las habitaciones con lino como las *lying-in rooms* sirven como un poderoso recordatorio visual para las mujeres de las obligaciones y deberes que tenían para ser amas de casa perfectas así como madres fértiles<sup>54</sup>.

Cabe destacar la existencia de libros en el interior. Estos objetos en miniatura eran apreciados en el siglo 17th por muchos colectores. En este caso se trata de biblias en formato pequeño, mostrando los valores de quien habita el espacio.

### Materiales

El conjunto de la casa esta hecho con madera de pino pintada. Vemos simplificada la representación de ciertos elementos como la piedra de fachada que sencillamente se dibuja encima de la madera.

En las ventanas encontramos madera y una rejilla metálica, así como cortinas textiles, que buscan imitar la realidad. Hay objetos metálicos, como hemos visto en el apartado anterior, principalmente los utensilios. Así como los elementos en la cubierta. En su conjunto son materiales austeros y accesibles en su momento por los artesanos de la época.

.....

<sup>54</sup> Chen, "To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England" 58

Esta casa de muñecas resulta de interés por su formalización externa austera con forma de casa, un ejemplo sencillo que no por ello deja de sorprender por sus interiores tratados con sumo detalle. Su observación y estudio han supuesto un recorrido por el espacio doméstico de una familia de esa época en Alemania.

Por otra parte, sirve como punto de partida para llevar a cabo el estudio de otros ejemplos más actuales. Muestra características que instintivamente vinculamos a este tipo de artefactos: como el exterior con forma de casa y la visión de los espacios interiores en sección. Aun así, veremos cómo estas peculiaridades y mecanismos pueden sufrir modificaciones conforme nos acerquemos a ejemplos más actuales.





## 05.2 WHITELADIES HOUSE, 1935

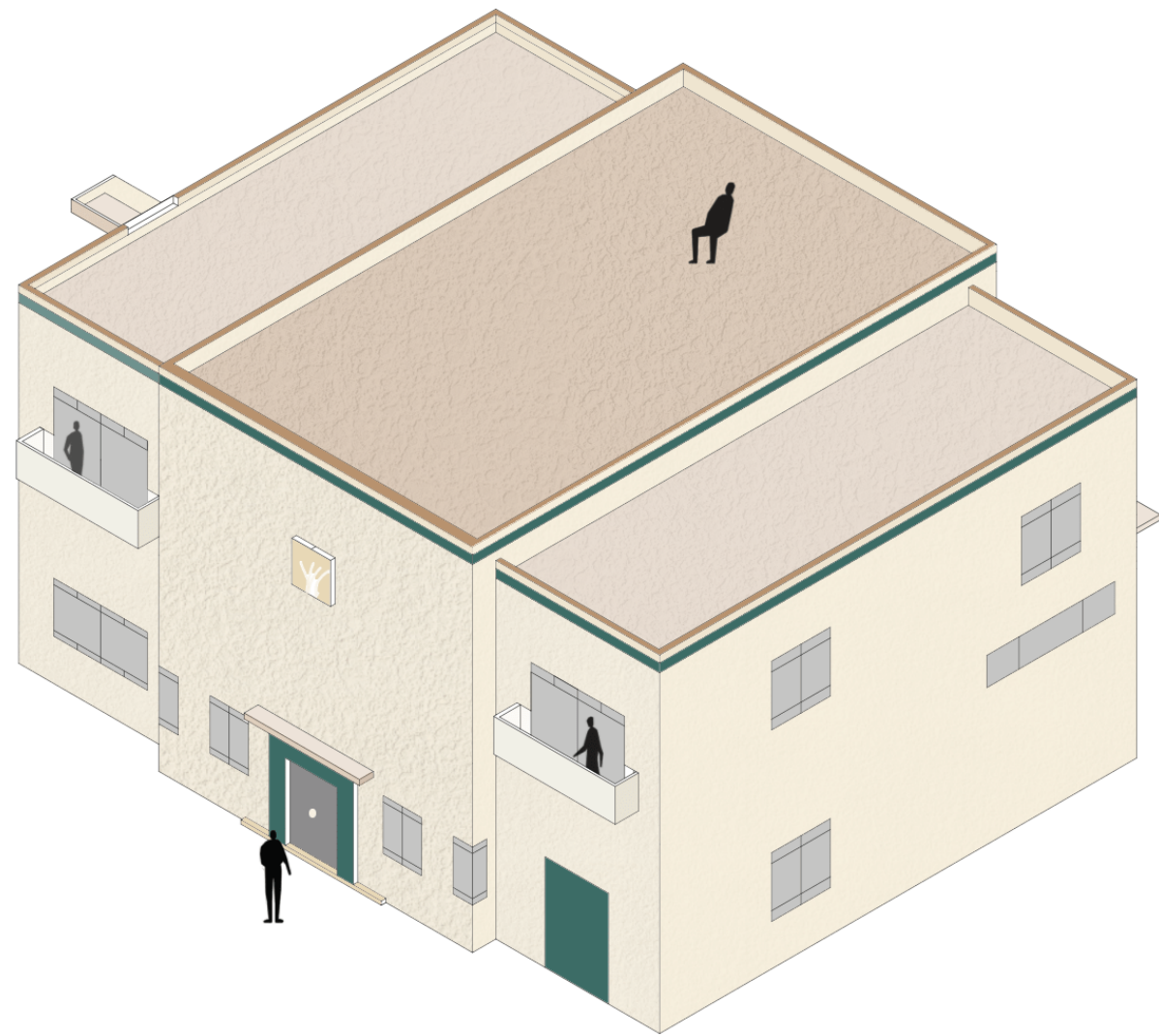
Esta casa de muñecas fue creada por el diseñador británico Moray Thomas en 1935 para ser exhibida en un acto benéfico. En la actualidad se encuentra en el museo Victoria & Albert en Londres.

Este modelo de casita está inspirado en el Art Deco y pretende mostrar y reflejar la vida contemporánea en miniatura. Se crea con la intencionalidad de “encapsular en miniatura los hábitos, casas, gustos e ideas de la gente de hoy, los jóvenes que no se ven obstaculizados por las posesiones selectas de muebles viejos”<sup>55</sup>.

A su vez está inspirada en las casas de muñecas alemanas en torno a 1750, dejando reflejado en su diseño el modo de vida de la época que representa. Aunque no muestra cómo era la vida de la mayoría de personas en 1935 en Reino Unido, sí sirve como escaparate del periodo *little time of sunshine* que hay entre la Primera y Segunda Guerra Mundial. Pretende mostrar una domesticidad británica ideal, a su vez está influenciada por un movimiento para promover el buen diseño de las casas de gente de clase media.

<sup>55</sup> Moray Thomas, “Whiteladies House, a Miniature Modern Home” (artículo no publicado, V&A Museum of Childhood, 1936)

96. Whiteladies House, vista desde la fachada trasera.



97. Axonometría de la casa. Elaboración propia.

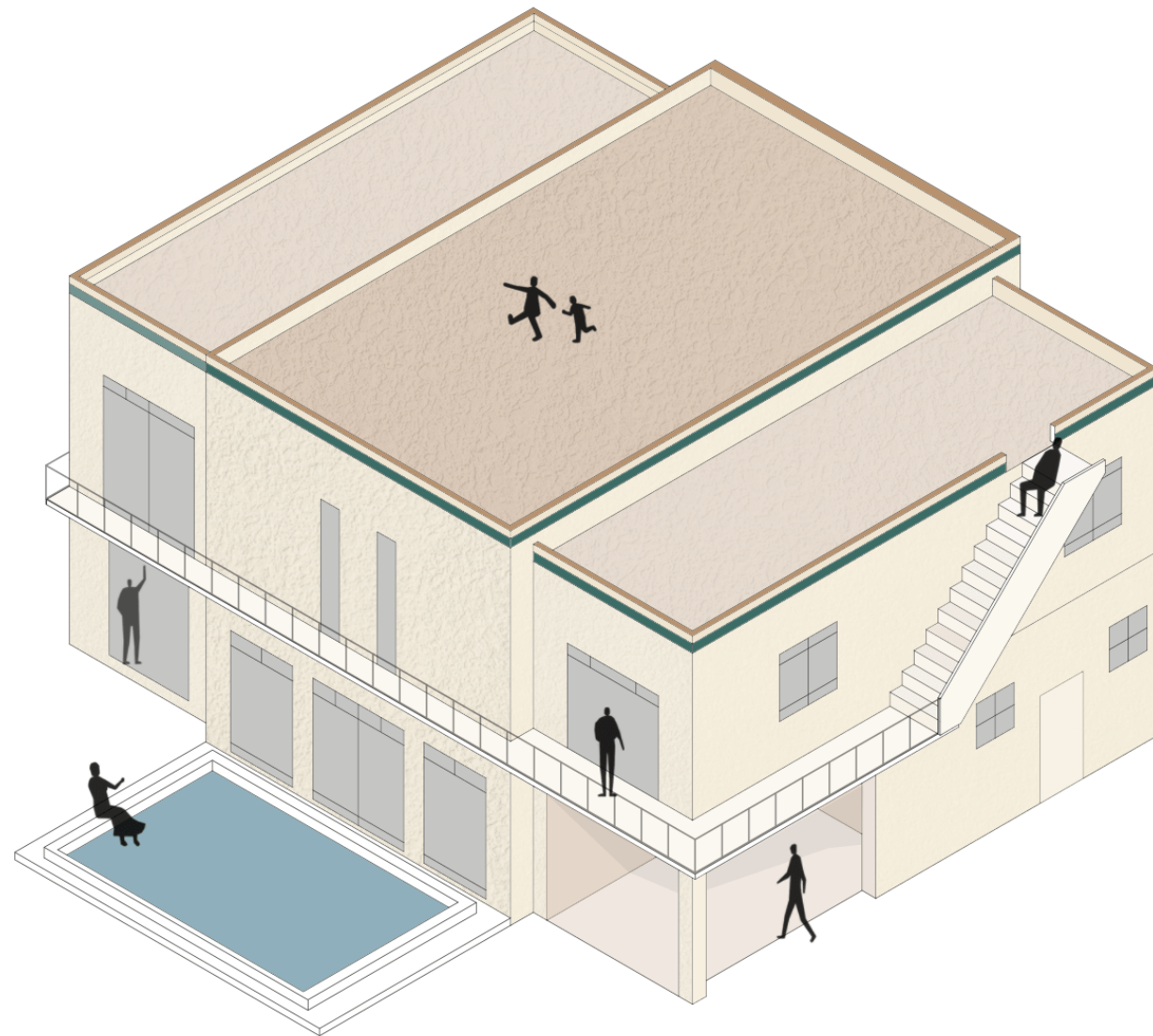
En la formalización de esta casa de muñecas vemos reflejados principios de la arquitectura moderna. Observamos en la materialización exterior la influencia de una nueva estética, simplificada, que hace uso de una geometría sencilla y ortogonal. Esta casa de muñecas muestra un equilibrio entre innovación y tradición. Innovación al estar claramente influida por las tendencias arquitectónicas de la época y tradición al mantener los interiores sumamente detallados y trabajados.

A continuación, planteo el estudio analítico de distintos aspectos encontrados en esta casa de muñecas:

### Uso

Esta casa de muñecas puede cumplir con las dos funcionalidades expuestas en ejemplos anteriores. Puede ser considerada un juguete para que los niños se diviertan y aprendan, y a su vez un elemento de colección. En la actualidad es esto último ya que se encuentra en el museo Victorian&Albert, en la sección infantil, aunque en su momento no fue concebida para el juego infantil. Sin embargo, se deduce que se trata de un juego controlado, debido a la exquisitez de los elementos interiores como veremos en otro apartado.

A su vez la casita sirve como mecanismo de divulgación de unos estándares arquitectónicos y de modo de vida. No refleja exactamente la realidad, pero sí lo que el arquitecto defiende, es decir: los ideales modernos. Resulta relevante mencionar que cuando la casa de muñecas es concebida por un arquitecto, entra en juego el buen diseño exterior y el concepto de estilo arquitectónico, hasta ahora relegado en la mayoría de ocasiones.



98. Axonometría de la casa. Elaboración propia.

### Mecanismos.

La casa queda configurada en dos plantas y una terraza en la cubierta plana. Para su transporte y manipulación la fachada principal es abatible como hemos visto en otros ejemplos históricos, mientras que la trasera se puede desmontar. Esto permite proteger los interiores cuando se mueve la casa de un sitio a otro, así como permitir jugar con más facilidad cuando está abierta.

Se puede destacar, a diferencia que en el ejemplo Núremberg estudiado anteriormente, que empiezan a aparecer elementos funcionales y de conexión entre los distintos espacios de la casa. Se dejan de obviar los pasillos o escaleras, también se incluyen puertas que permiten la interconexión entre los espacios que se encuentran en la misma planta.

### Configuración interior.

En el interior podemos hacer una distinción clara entre los espacios públicos y privados de la casa. En planta baja encontramos las estancias diurnas. Al acceder hallamos un vestíbulo en doble altura, el cual refleja la influencia de los nuevos ideales modernos en arquitectura. El espacio central queda albergado por el salón, el cual dispone de grandes ventanales que se abren hacia el jardín, donde se encuentra la piscina.

Tenemos una cocina, la cual es austera en comparación a las primeras *ideal kitchen*, es sencilla, pero tiene todo lo necesario. Observamos los avances de la modernidad en el hogar, observamos esto en la cocina donde encontramos una nevera, fregadero, el cual muestra la presencia de agua corriente, así como una cocina eléctrica. Todo esto permitiría, si fuese una construcción real, una mayor comodidad a quien habita la casa.



99. Exterior de la casa de muñecas.



100. Interior: vestíbulo a doble altura.



101. Comedor en planta baja.

102. Cocina en planta baja.



En planta primera están las estancias privadas del hogar, en este caso tres dormitorios y un baño. Estos están totalmente amueblados, cuentan con murales pintados en sus paredes que muestran el interés, así como el gusto y refinamiento artístico de quien la crea.

Destacamos una vez más la disonancia entre lo detallado de los interiores y el exterior más austero. Aunque en este exterior encontramos adiciones a la casa que muestran un estilo de vida más moderno; cuenta con una piscina y una zona de terraza exterior en el jardín(fig.x), así como cubierta plana a la cual se puede acceder desde unas escaleras que conectan con un balcón.

### Mobiliario.

El interior está tratado con sumo detalle y el mobiliario en miniatura se representa con gran minucia. En principio se podrían cambiar los muebles de lugar, pero su exquisita delicadeza hace entender que están hechos para quedarse en un sitio y no moverse.

Se utilizan materiales como telas y otros más frágiles como vidrio y espejo. En el mobiliario vemos reflejado la inclinación por los objetos



de colección, el arte y la vida moderna por quien crea la casa de muñecas. Encontramos replicas en miniatura de una silla diseñada por Mies Van der Rohe y sets de utensilios en miniatura, entre otros.

La casa, aunque influenciada por los estándares modernos, no es una *máquina de habitar* como plantearía Le Corbusier, en la cual se renegaría la decoración interior. En este caso nos encontramos con un espacio interior refinado que pretende mostrar la personalidad de quien habita la casa. Es por ello que podemos hacer mención a la idea de *Stimmung* que plantea Mario Praz en un ensayo sobre la decoración de interiores. Este concepto es rescatado por Rybczynski en su libro *La casa: historia de una Idea*<sup>56</sup> y alude a la capacidad de la decoración interior de reflejar la personalidad o el carácter de su propietario.

.....  
56 Rybczynski. *La casa. Historia De Una Idea*. 53,54.



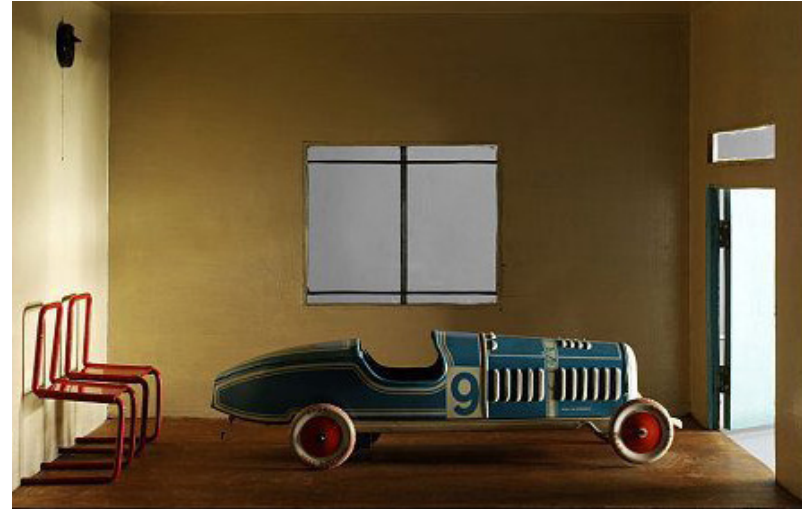
103. Salón en planta baja.

104. Baño en planta primera.



105. Dormitorio en planta primera.

106. Garaje en planta baja.



A su vez podemos hacer mención a la importancia de los avances tecnológicos para permitir que un espacio sea confortable ya que sin confort un espacio no resulta acogedor y queda relegado a ser impersonal.

### Materiales

La fachada, suelos y paredes de la casa se realizan con madera, material lo suficientemente resistente. Aun así, se hace una distinción de qué materiales se pretendían reflejar, todo lo pintado de verde y la puerta principal representa la madera. En cambio, las distintas fachadas y cubiertas, aun siendo en teoría de madera, se pintan de color ocre con la intención de simular un acabado de mortero, sencillo y algo rugoso.

Los materiales utilizados en los interiores son diversos, como hemos visto, existe mobiliario realizado con cristal, espejo. Así como diferentes telas y tejidos.

Con el estudio de esta casa de muñecas hemos podido observar cómo tanto la formalización exterior como interior resultan de interés para entenderla. Quedan reflejadas las tendencias arquitectónicas del momento, así como los avances tecnológicos y de vida en el hogar, a su vez, el recorrido por el espacio doméstico nos permite ver la importancia de la división entre espacio público y privado.

El mecanismo de juego sigue siendo el tradicional, una casa que se abre y muestra los espacios en sección. En definitiva, esta es una casa con la que se puede jugar y a su vez sirve de escaparate para mostrar una vida ideal a la que se aspira.



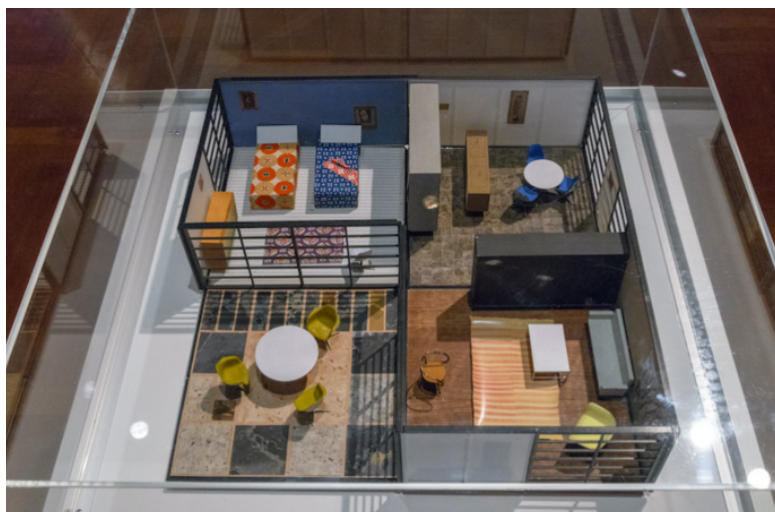
### 05.3 REVELL TOY HOUSE, 1959

La 'Revell Toy House' es una casa de muñecas diseñada por Ray y Charles Eames en el año 1959. Estos dos arquitectos son considerados importantes diseñadores del siglo XX<sup>57</sup> en Estados Unidos. Su oficina estuvo activa del año 1941 al 1978. Su trabajo se ve influenciado por los nuevos modos de vida y de producción tras la Segunda Guerra Mundial.

Esta casa de muñecas fue destinada a ser un kit de juego que pudiera ser manufacturado y producido en serie. La compañía Revell quiso incluir este modelo de casa de muñecas en una línea denominada 'modern house'. Para ello se plantearon diversos prototipos, aunque finalmente no se llevó a cabo la producción de estos. Charles Eames encontró diversos problemas en el diseño que dificultarían la manufacturación de los kits. Es por ello que este proyecto nunca se llegó a comercializar.

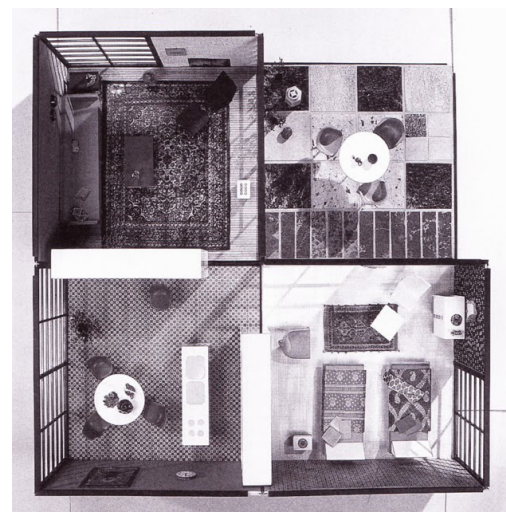
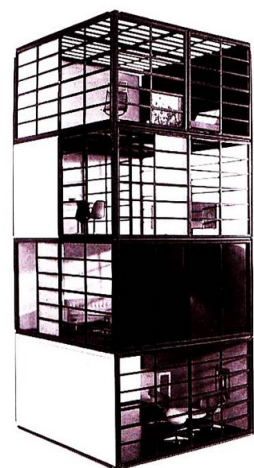
.....  
<sup>57</sup> Bruna Keese dos Santos. "Toys within art, architecture and design: the case of Charles and Ray Eames". (Universidad de Sao Paulo, Escuela de Arquitectura y Urbanismo, 2012), 36.

107. Vista interior de la casa.



108. Réplica de la Revell Toy House.

109. Imágenes de la RTH original.



Cabe destacar que los Eames, durante toda su trayectoria, experimentaron con el juego y los juguetes, así como la enseñanza a través de estos:

*“En la arquitectura de los Eames todo es un juguete, y todos somos niños”<sup>58</sup>*

Hacen uso del juego como objeto y como metodología, tanto de aprendizaje como de experimentación propia en relación con sus obras. En relación a esto último podemos destacar las similitudes en el diseño de la ‘Revell Toy House’ y la Case Study House Nº 8 (1945-49) Esta casa está basada en el uso de materiales prefabricados, con medidas estandarizadas que terminan generando tanto los exteriores como los espacios interiores. Muestra un carácter cambiante, ligero y flexible.

.....  
**58** Beatriz Colomina. “Reflexiones sobre la casa Eames”. Ra. Revista de Arquitectura, vol.9, (2007), 142



Los Eames eran amantes del detalle, haciendo uso de la escala para crear representaciones del mundo real en un tamaño mucho más reducido. Las maquetas de sus obras arquitectónicas y de los muebles que diseñaban contaban con mucha precisión en el detalle, sin olvidar nunca la representación minuciosa de los elementos más pequeños.

Con todo lo explicado, no es extraño que los Eames plantearan su propia casa de muñecas. Durante toda su trayectoria habían diseñado una gran cantidad de objetos, entre ellos un largo número de juguetes, podemos destacar *House of Cards*, una serie de cartas con las que se podían construir diversos módulos arquitectónicos que pueden tomar distintas configuraciones y permiten un juego libre. Para ellos, *“los juguetes como preludios de serias ideas”<sup>59</sup>* que servían para experimentar y poner en valor aquello que deseaban representar.

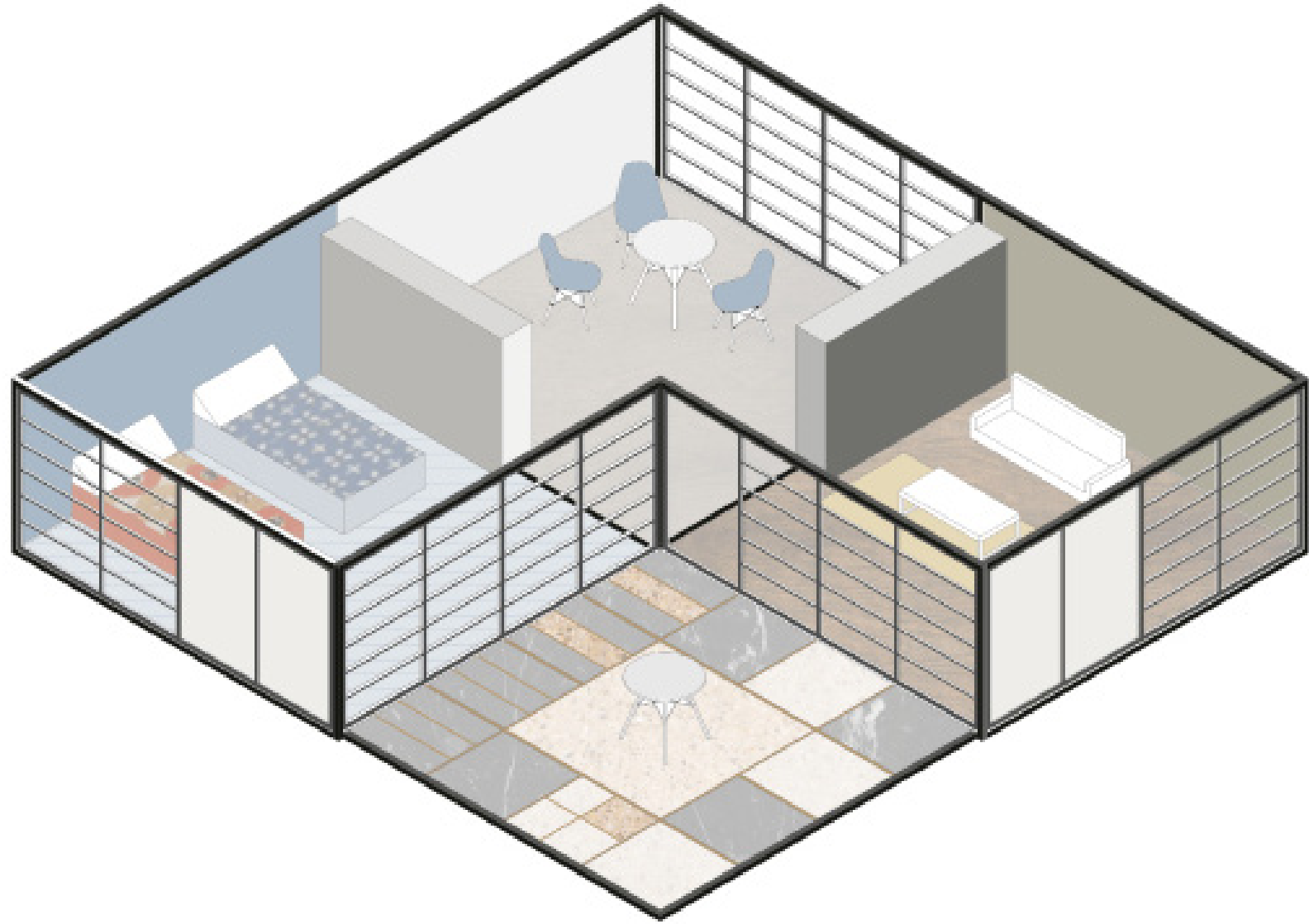
A continuación planteo el estudio analítico de distintos aspectos encontrados en esta casa de muñecas:

.....  
**59** Eames Demetrios. *An Eames Primer*. (Londres: Thames & Hudson, 2002), 121.



110. Case Study House Nº 8 - Los Ángeles (California).

111. Charles Eames jugando con *House of cards*.



114. Axonometría de la casa. Elaboración propia.



### Uso

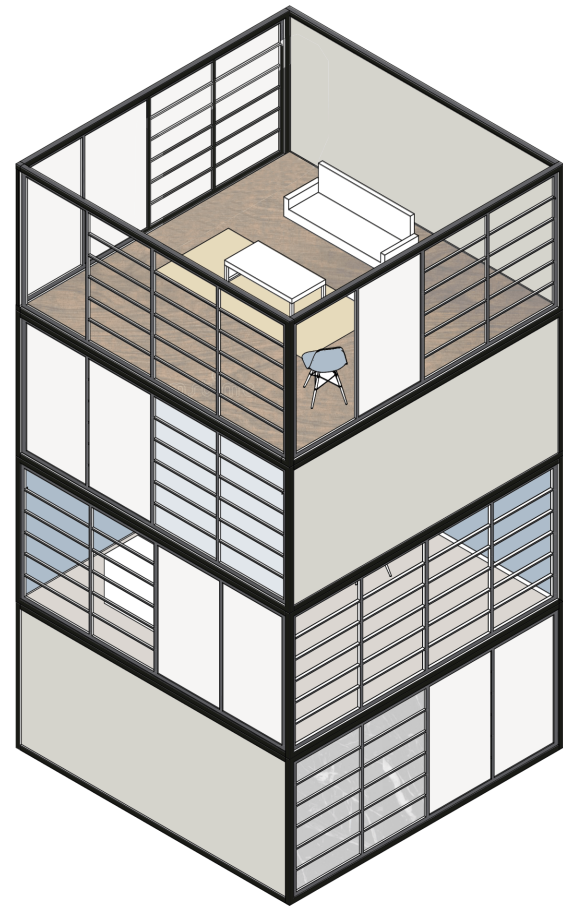
Como su propio nombre indica, esta casa de muñecas fue concebida y diseñada para ser un juguete para niños. Podemos hacer mención en este apartado a otros juguetes diseñados por los Eames con el fin de entender la funcionalidad y el uso por el que fue diseñada esta casa de muñecas. *The Toy* (1951) y *the Little Toy* (1952) son dos juguetes desmontables, cuya diferencia radica sencillamente en el tamaño. El primero de mayor escala, fue destinado tanto para el juego de niños como de adultos. Mientras que la segunda versión en tamaño más reducido fue dedicada únicamente a los más pequeños. Es por ello que podemos intuir que esta casa de muñecas por su tamaño reducido estaba destinada para que los niños jugaran y exploraran la arquitectura.

Por otra parte, el juego con esta casa difiere de las vistas anteriormente ya que partimos de un sistema de agrupación en planta y no en sección. Hasta este punto las casas se abrían en vertical, pero esta permite el juego desde la visión superior. Además, la modulación de sus piezas la convierte en un sistema abierto que permite ser variado.

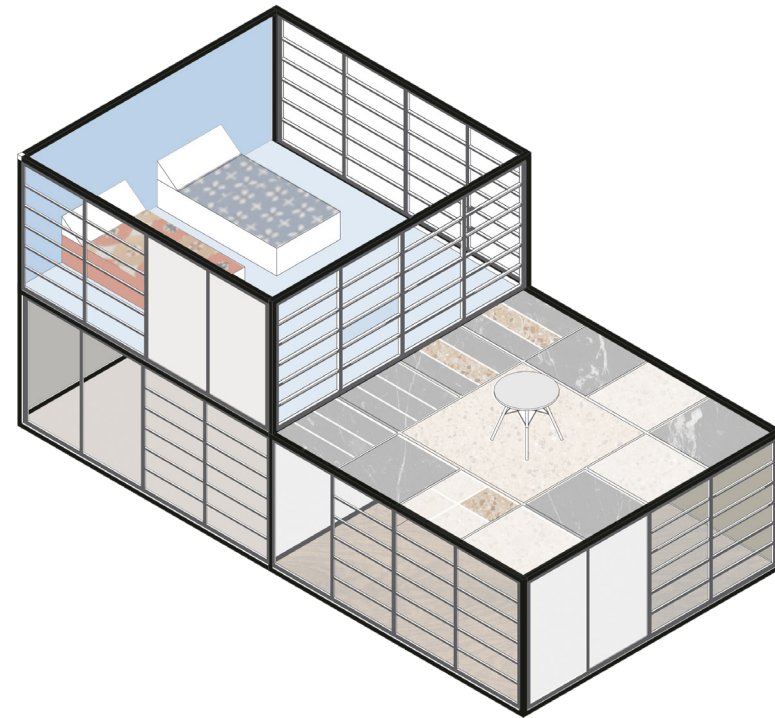
115. *The Toy*. (1951)

116. *The Little Toy*. (1952)





117. Configuración apilada de la casa de muñecas. Elaboración propia.



118. Otro tipo de configuración que puede adaptar la casa. Elaboración propia.

Para los Eames, el hecho de diseñarla les servía para experimentar las distintas variables, . *'Sus serias preocupaciones disciplinares estaban teñidas siempre de enseñanzas derivadas del juego y la experimentación libre'*<sup>60</sup>. En sí, no representa una arquitectura existente, pero nos da las claves para entender que esta casa de muñecas es una copia a escala de sus ideales domésticos.

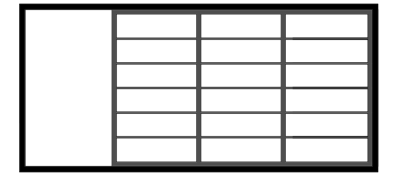
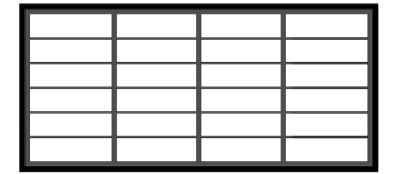
### Mecanismos.

Este modelo está configurado por distintas piezas modulares de plástico, éstas no son iguales ya que cuentan con distintas variaciones como zonas con rejilla y paneles opacos. A su vez, los módulos que se crean con estas piezas no son iguales, su configuración depende de cómo se quería diseñar el interior de cada pieza, así como la posición de los muebles. En el kit se prevén las piezas necesarias para poder conformar cuatro espacios cuadrados en planta, además, si se juega con más de un kit se pueden crear versiones de la casa más extendidas que con únicamente los cuatro módulos.

El diseño de esta casa de muñecas es versátil y flexible, pudiendo apilar los cuatro espacios que se crean, y permitiendo que la casa de muñecas tome distintas configuraciones, agrupaciones y formas, dependiendo de cómo se configure. Permite la exploración espacial del espacio, y la exploración en el juego por parte de los niños a quienes iba dedicado este juguete.

Existe una flexibilidad en la composición y el juego con este artefacto. Dando rienda libre a la imaginación. Se puede apilar, montar, desmontar, posibilitando la exploración espacial del conjunto.

.....  
<sup>60</sup> Aníbal Parodi Rebella. "Fascinación por la Escala. El proceso de Proyecto de Charles y Ray Eames". ARQUISUR, no.3 (2013), 50.



119. Distantas piezas que configuran la Revell Toy House. Elaboración propia.



121. Agrupación de más de un kit.

120. Revell Toy House original.

### Configuración interior

El interior como hemos podido ver se divide en cuatro espacios cuadrados, diáfanos y abiertos. Las distintas configuraciones de los paneles nos permiten variar el interior de la casa. Siendo infinitas las opciones de configuración. Se completa con las miniaturas del mobiliario que ambos arquitectos diseñaban

### Mobiliario

En esta casa de muñecas resulta de gran interés el mobiliario ya que los Eames son conocidos y tienen una larga y destacada trayectoria en lo relativo a su diseño.

Nos podemos remontar a la primera exposición de mobiliario moderno en Estados Unidos organizada en el MoMA en 1941, las propuestas presentadas fueron las ganadoras de un concurso convocado previamente. A este se presentaron un largo número de diseños, entre los premiados encontramos a Eero Saarinen y los Eames. Esto



demostraba que los arquitectos tenían un conocimiento amplio de las tendencias del momento y muchos de ellos ya habían experimentado con este tipo de artefactos con anterioridad.

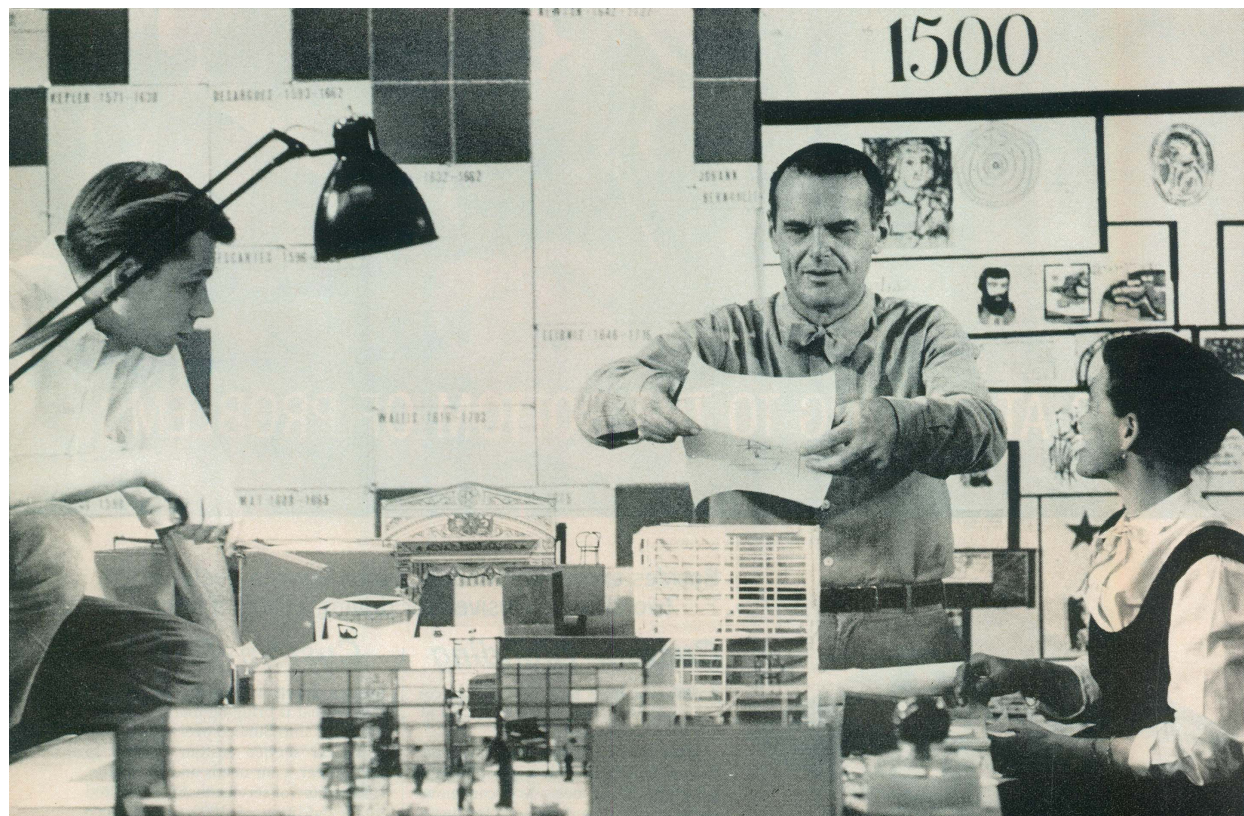
Esta casa de muñecas, posterior a esta exposición, muestra que los Eames siguieron experimentando con el mobiliario, tanto a escala real como en miniatura, esto último permite visionar las propuestas y sus posibles variaciones. En la Revell Toy House encontramos algunos de sus diseños más conocidos, como la *Plastic Side Chair*(1950-53) y la *Plastic Arm Chair*(1950-53). En su mobiliario también usan la modulación como recurso para obtener diversas propuestas de un mismo diseño.

Los Eames muestran con su mobiliario un gran refinamiento estético, con diseños ligeros y ergonómicos, claramente influenciados por las tendencias modernas, así como escandinavas y de la Bauhaus.

122. *Plastic Side Chair*(1950-53).

123. *Plastic Arm Chair*(1950-53).

124. Estanterías modulares.



125. Charles y Ray Eames en su estudio.

Eran grandes conocedores de la cultura material que les rodeaba y también experimentaron con nuevos materiales como la fibra de vidrio, resina plástica o técnicas alternativas con madera laminada.

Sus diseños han inspirado muchos muebles que podemos seguir encontrándonos hoy en día.

### **Materiales.**

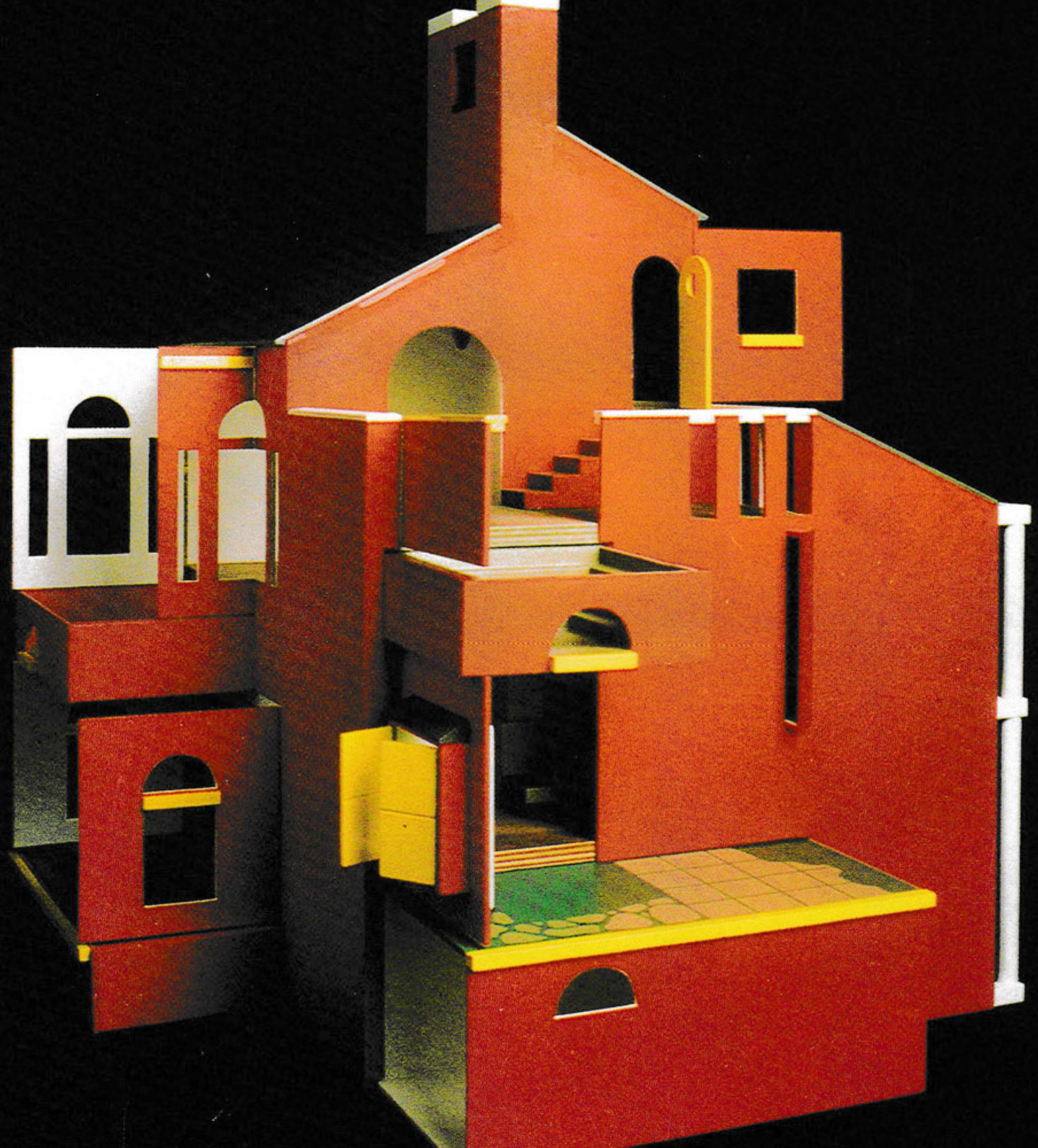
El material utilizado en el conjunto ha sido el plástico. Aunque nunca se llegó a comercializar el producto, perfectamente hubiese sido posible, ya que en los años 50 el plástico ya era un material muy utilizado y accesible en la industria del juguete.

Como hemos podido observar, esta pequeña casa, aunque inocente como juguete. Nos muestra otras formas de ver y entender la vida. Reparamos en como cambia el concepto de domesticidad y evoluciona hacia una vida *moderna* y flexible.

También sirve de reflejo de los ideales arquitectónicos de quien la diseñó, así como muestra una nueva perspectiva en cuanto a mobiliario y entendimiento de los espacios interiores en la casa.



126. Foto del interior de la 'Revell Toy House' en la que se aprecia la materialidad.



## 05.4 ARCHITECTURAL DESIGN, 1983

Esta casa de muñecas fue diseñada, como hemos visto con anterioridad, por los arquitectos británicos M J. Long y Colin St Jhon Wilson. Fue una de las propuestas ganadoras en el concurso convocado por Andreas Papadakis para encontrar el juguete perfecto para su hija, quedando en tercer puesto.

La casa se constituye de forma compacta, a la cual se la van añadiendo y sustrayendo diversos elementos, como una casa con chimenea y distintas cubiertas. A su vez, el cambio de escala al realizar casas de muñecas, permite dotar de una nueva función a sus partes, ejemplo de esto son las terrazas. Estas se pueden sustraer y abrir, lo cual hace que se puedan considerar cajones, donde guardar y dejar pequeños objetos. Asimismo, pueden ser trepados por los niños debido a su tamaño.

Se trata de un ejemplo que deja la estaticidad atrás y la propuesta se entiende con todos los cambios que se le pueden aplicar. Como hemos visto hasta ahora, los otros casos de estudio centraban su interés hacia el interior, en cambio aquí este queda relegado a un

127. La casa con todas sus terrazas extraídas.



129. M J. Long y Colin St Jhon Wilson.

128. M J. Long y Colin St Jhon Wilson.

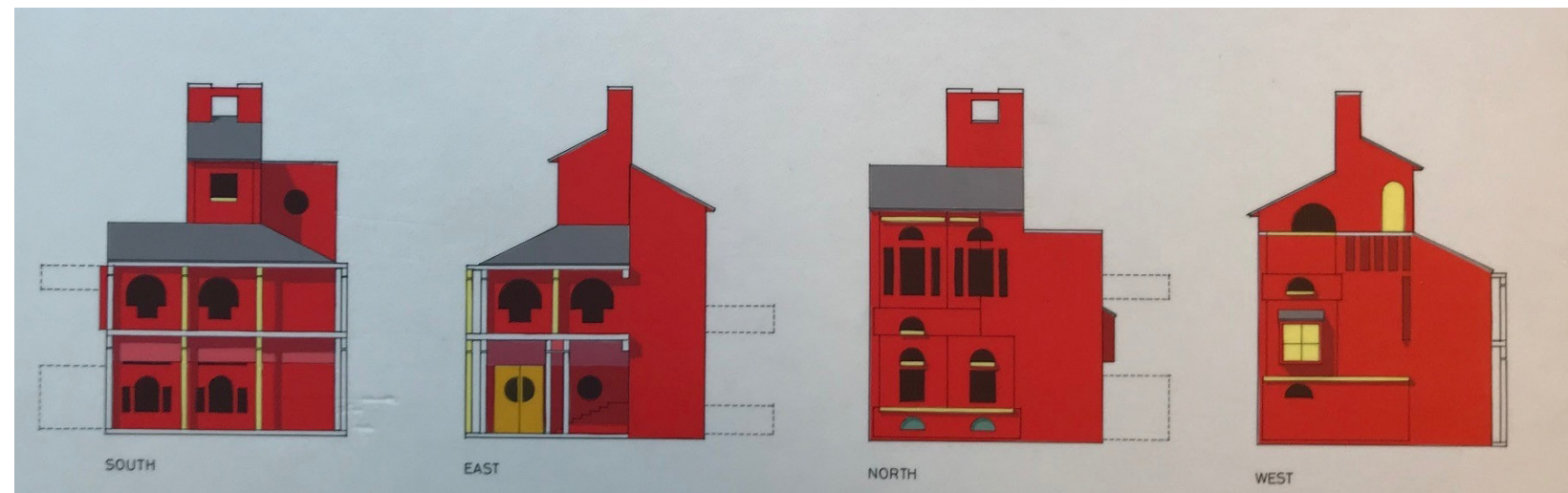
segundo plano. Toma más importancia la formalización física y el mecanismo ya que está diseñada por un arquitecto, esto permite una libertad de juego y los niños pueden decidir con que variación de la casa quieren jugar. A su vez, la ausencia de elementos frágiles en el interior, permiten que el juego no sea controlado por un adulto, dando rienda suelta a la imaginación de quien juega.

A continuación, planteo el estudio analítico de distintos aspectos encontrados en esta casa de muñecas:

### Uso

Esta casa de muñecas desde su diseño hasta su formalización ha sido concebido como un juguete. Juguete que invita en este caso a ser manipulado, no observado como ejemplos anteriormente estudiados.

La flexibilidad de la propuesta y sus diversas variaciones, así como los distintos colores, permiten que el juego con esta casa de muñecas pueda tomar muchas perspectivas y formas.

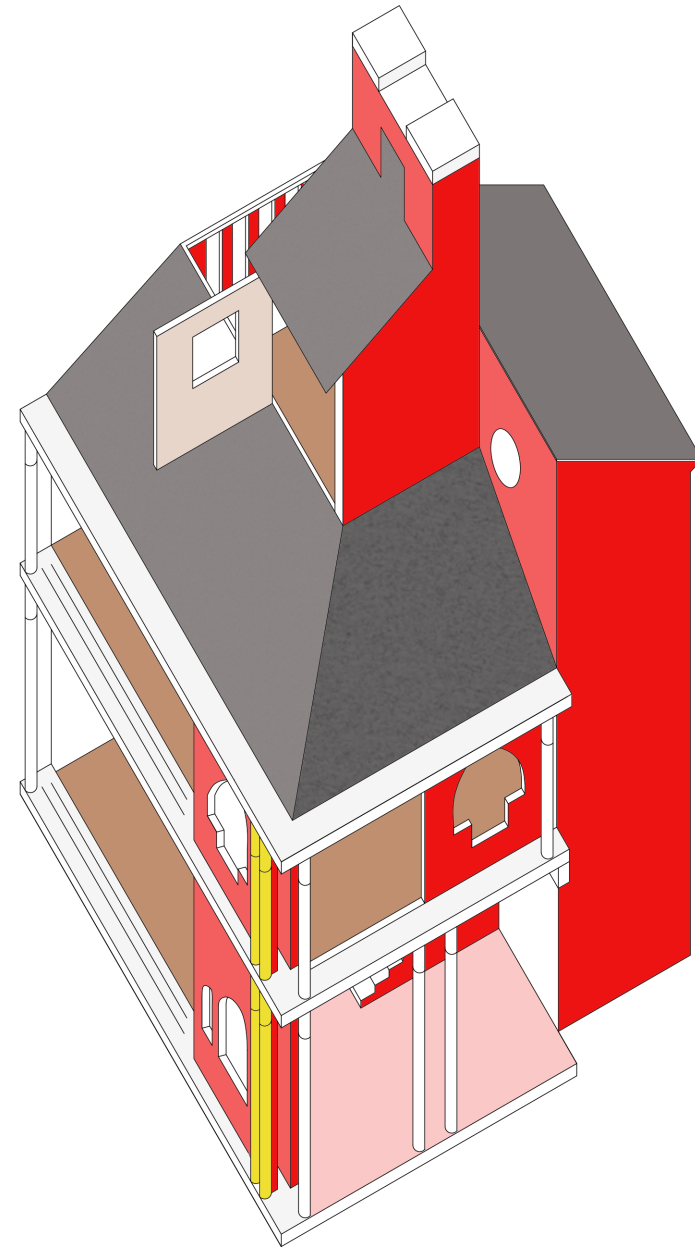
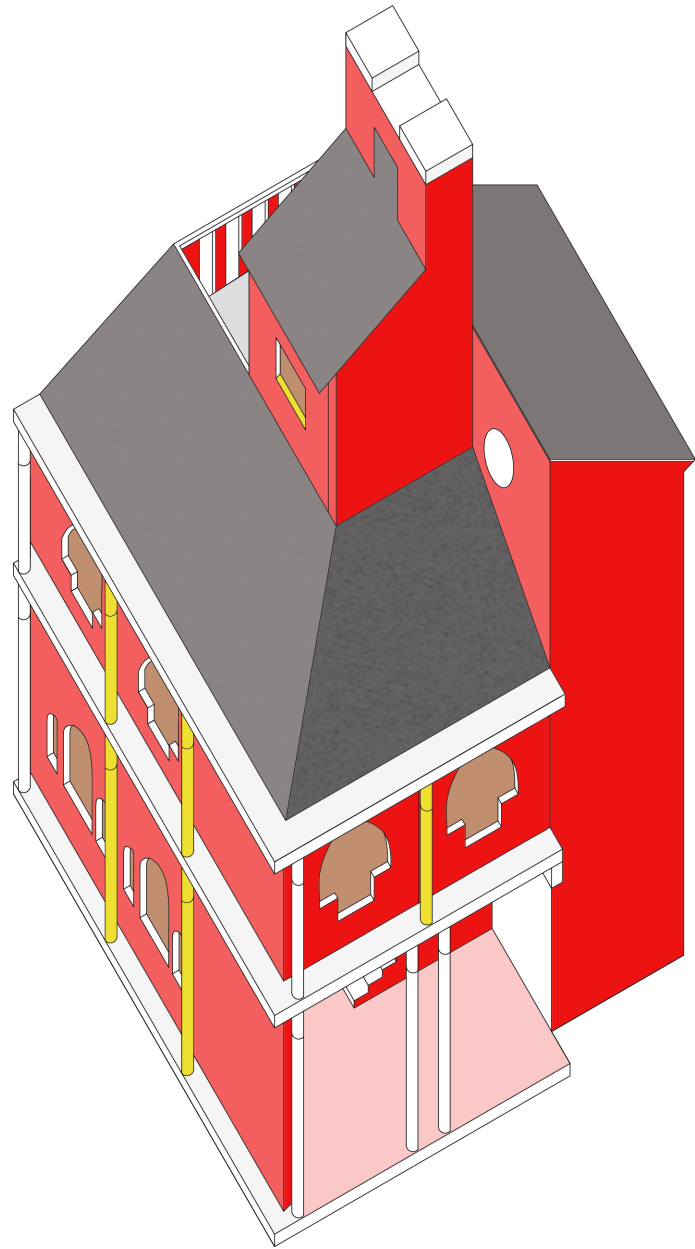


130. Alzados de la casa.

### Mecanismos

Con anterioridad se ha estudiado como el auge de nuevos materiales ha condicionado el diseño y creación de casas de muñecas. Estos avances han permitido crear estos artefactos en masa, lo cual los ha hecho más conocidos y a su vez ha dado más libertad de creación a los arquitectos que los diseñan.

Esto último queda claramente reflejado en este ejemplo: la propuesta es flexible y admite diversas variaciones formales. A diferencia de ejemplos estudiados con hasta ahora, los interiores en este caso pierden importancia y empieza a primar el mecanismo de apertura y de juego. Anteriormente las fachadas se abrían o se podían quitar para permitir la manejabilidad, aquí se hace uso de estas para crear terrazas que actúan como cajones. Estos pueden abrirse y cerrarse, permitiendo un dinamismo y variedad de posibilidades a la hora de jugar con la casa. Al mismo tiempo, las paredes existentes en fachada son correderas, estas se pueden desplazar y dejar el interior a la vista.



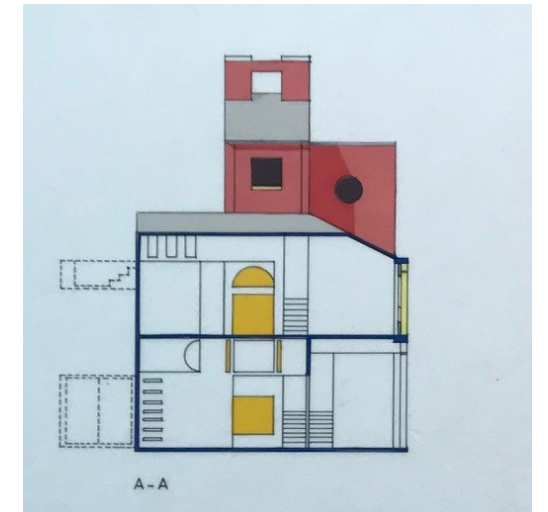
A su vez, elementos funcionales que antes no se representaban en las casas de muñecas, como las escaleras, en este ejemplo se integran sustancialmente en la propuesta. Existen escaleras en todas las plantas y en los exteriores, que permiten la interconexión entre espacios e invitan a comprender el conjunto y la interrelación entre exterior e interior. Esto último, según la teorías del grupo *Architecture Pincipe*, denominada *Fonction Oblique*, cuestiona la estabilidad horizontal del suelo y propone fusionar las acciones de habitar y circular<sup>61</sup>, se ve reflejado en este ejemplo sobretodo con la presencia de espacios ocultos y la gran variedad de escaleras que interconectan las estancias.

Asimismo, dejamos atrás la representación de casa con forma de casa, icono que puede considerarse incluso como la forma universal de la arquitectura.<sup>62</sup> En este ejemplo se incluyen elementos arquetípicos como son el porche, ventanas, chimenea y terrazas, la presencia de estos componentes ayuda a que no nos desvinculemos del concepto de vivienda y hogar al estudiar la propuesta. A su vez éstos son elementos característicos del *Shingle Style* retomado por arquitectos destacados del siglo XX como Khan o Robert Venturi.

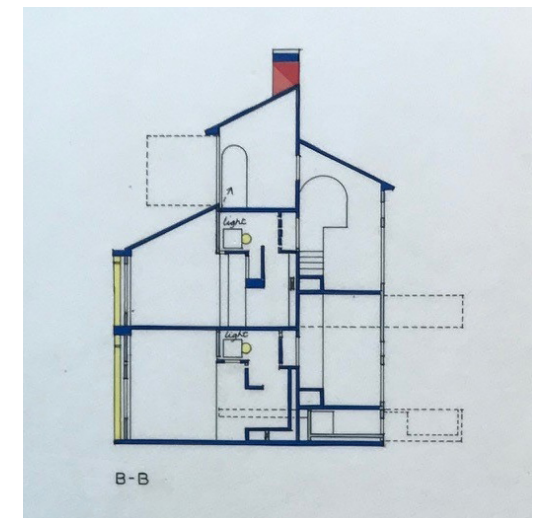
A su vez, el movimiento moderno se desmarca de la fachada principal, lateral y trasera, cobrando todos los elementos la misma importancia. Vemos estos ideales reflejados en esta casa de muñecas, ya que todas las fachadas son destacadas y cuentan con mecanismos de juego, ya sea terrazas-cajón, o paneles desplazables.

.....  
**61** María P., Moreno. "La Fonction Oblique a través del ritual doméstico: habitar en la utopía de la inestabilidad. *Boletín Académico*, no 10. (2020), 24.

**62** Javier Blanco Martín. *La forma de la casa como idea de proyecto: recuperación del icono de la casa en la arquitectura contemporánea*. (2021), 37.

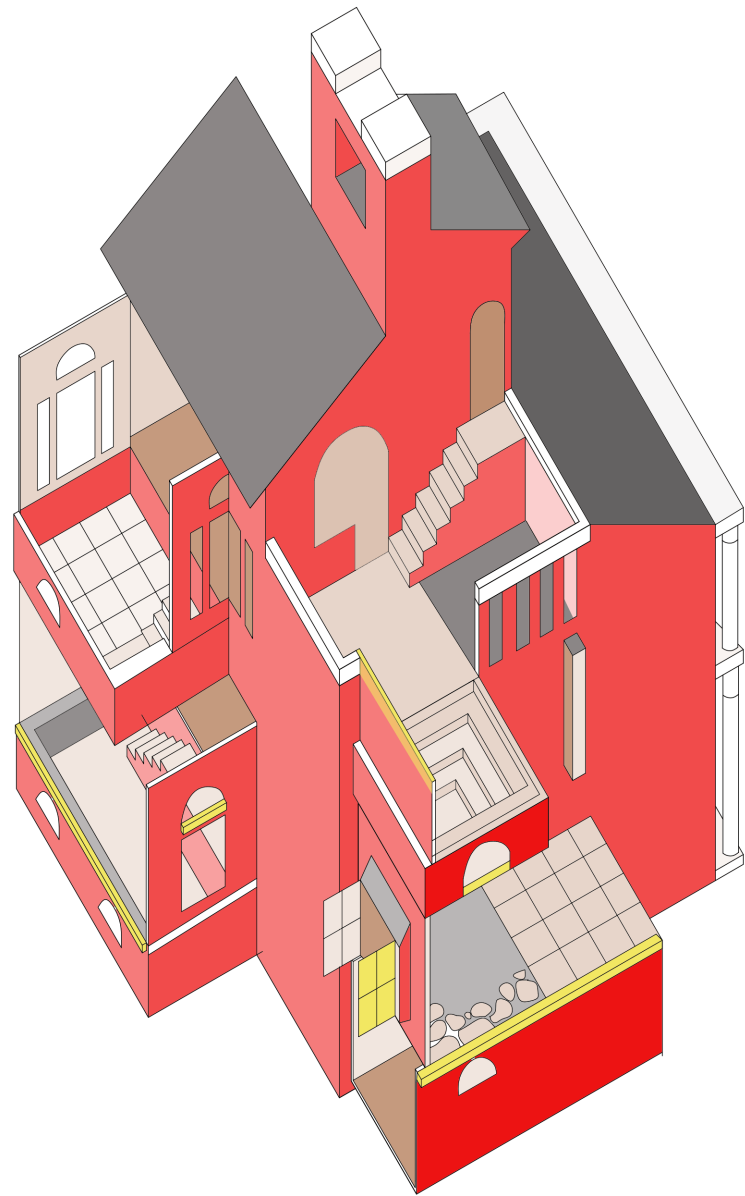
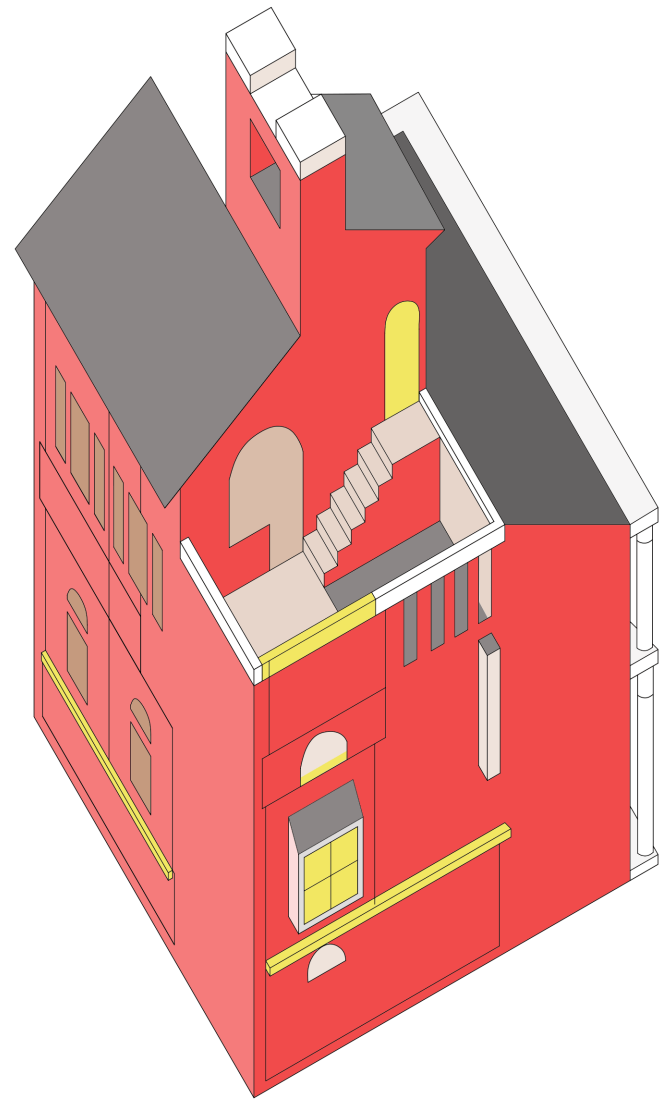


132. Sección A-A'.



133. Sección B-B'.

131. Axonometrías de la casa. Elaboración propia.



### Configuración interior

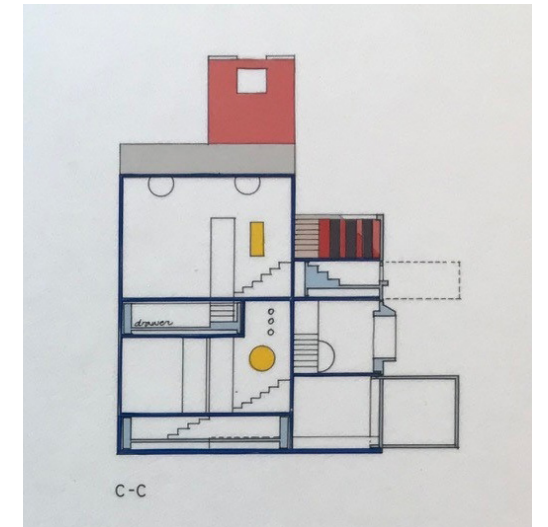
Los interiores de esta casa de muñecas se dejan libres, al ser entendida como 'caja mágica', se resiste la tentación de crear un interior con decoración acabada, para que así los niños tomen sus propias decisiones (cita revista AD). El interior es libre, aunque nos encontramos con elementos funcionales a escala real que antes se obviaban como las escaleras, el núcleo central está reservado únicamente para estas. Asimismo, se hace uso de dobles alturas, claro reflejo de la influencia de los estándares modernos en arquitectura. Estos espacios con diferentes cotas permiten que los cajones-terrazas sean de diferentes dimensiones.

Como hemos visto, el interior queda libre, sin muebles a diferencia de ejemplos estudiados anteriormente. El interior deja de cobrar tanta importancia, empieza a primar el mecanismo de juego y la configuración física exterior de la casa de muñecas. Esto la acerca más al concepto de juguete que tenemos hoy en día, al poder manejarla con mayor libertad.

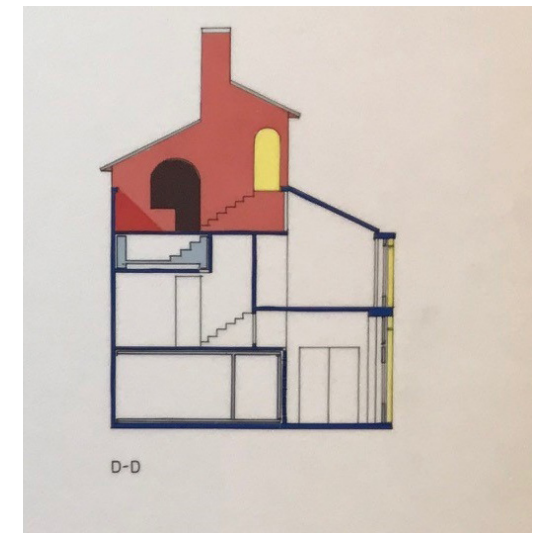
Conviene enfatizar la existencia de planimetría y como ésta ha resultado clave y de ayuda para diseñar la casa por los arquitectos. La dificultad en términos de formalización hace necesario un estudio previo en forma de planos y dibujos para ver si la propuesta es factible y si cumple las expectativas buscadas.

### Mobiliario

Como se ha explicado en el apartado anterior, el interior queda libre de mobiliario. Lo cual no significa que los niños no puedan añadir sus propios muebles, jugar con ellos y moverlos de sitio. Pero se entiende como algo a mayores ya que lo que prima es el juego con la configuración exterior de la casa.



135. Sección C-C'



136. Sección D-D'.

134. Axonometrías de la casa. Elaboración propia.



137. M.J. Long y Colin St Jhon Wilson montando la casa de muñecas.

El mecanismo de juego con las plataformas convierte la casa en el propio mueble a una escala factible para permitir el juego para los niños. Hemos podido observar también este tipo de mecanismo anteriormente, en la propuesta ganadora del concurso Architectural Design.

### **Materiales**

En este caso se hace uso de madera contrachapada, al ser un material lo suficientemente resistente para soportar las variaciones de la propuesta. Se pinta de diversos colores, de blanco el interior y diversos pilares, de rojo las fachadas y de amarillo aquellos elementos que permiten ser tirados de ellos para abrir los cajones, por ejemplo.

En definitiva, esta casa de muñecas está concebida para el juego, deja de ser vista como un elemento estático destinado a ser observado. Sino como elemento de juego y aprendizaje, que en todo momento puede ser manejable, modificado y tocado.





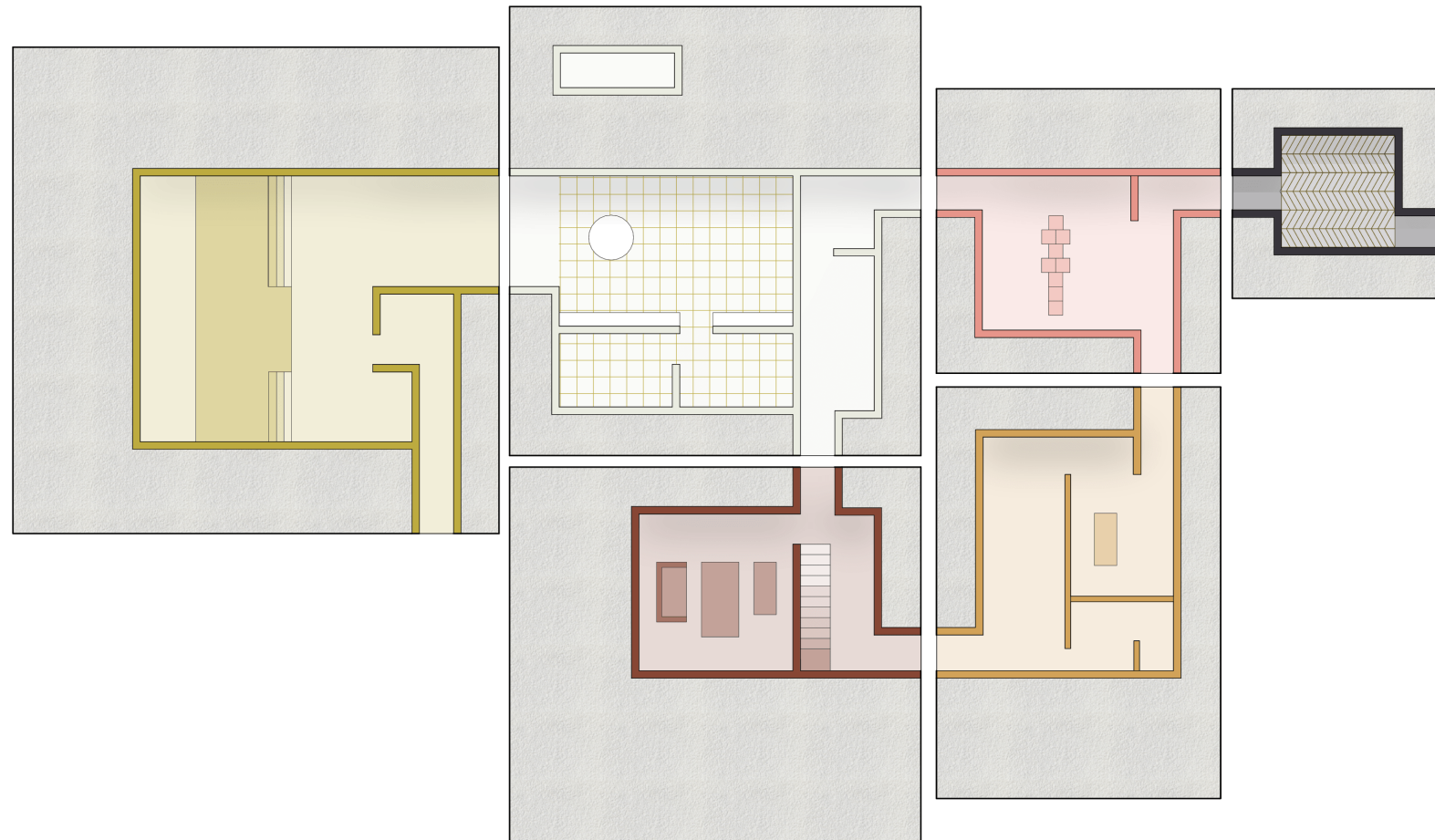
## 05.5 MULTI STORY, 2013

Esta casa de muñecas ha sido diseñada por el arquitecto británico Duggan Morris en colaboración con el estudio Unit 22 multimakers. Formó parte en 2013 de una subasta para recaudar fondos para asociaciones de niños con autismo.

Podemos observar que la propuesta se desvincula de la casa de muñecas tradicional, se deja atrás la visión estática en sección de la casa de muñecas tradicional. Este ejemplo puede ser entendido en planta o en sección, dependiendo de cómo coloquemos sus distintas piezas.

Este juguete permite que los niños den rienda suelta a su imaginación y que puedan ver los espacios desde arriba en planta o en sección. Se permite la personalización de los espacios y estos pueden ir cambiando de orden, creando una realidad paralela que puede adoptar muchas variaciones.

138. Casa de muñecas del arquitecto Duggan Morris, (2013).



139. Casa de muñecas en planta. Elaboración propia.

### Uso

Esta casa de muñecas es un juguete conformado por diversas piezas, estas se pueden tocar, manejar y transportar, es por ello que el juego con este artefacto no requiere de estar estático en un punto fijo.

Este ejemplo refleja claramente el concepto de juguete que tenemos hoy en día: es un objeto con el que se puede jugar libremente, el cual no requiere de un control y puede tomar diversas formas. Alejándose de la casa de muñecas como elemento de colección en la cual el juego estaba limitado en muchas ocasiones a la mera observación.

### Mecanismo

La casa de muñecas se puede entender tanto en planta como en sección, esta versatilidad de la propuesta permite que el objeto adopte muchas configuraciones.

No hay fachada como tal, aunque si se apila si se configura una arquitectura minimalista que se define por muros de hormigón y coloridas ventanas. La consideramos casa de muñecas, además de por su carácter de juego, también por la representación de los espacios interiores. Se deja atrás el mecanismo de abrir y descubrir el mundo interior, ahora se descubre jugando con ello y dándole diferentes e imprevisibles formas. Se puede jugar con una de las partes o con todo el conjunto y como su propio nombre indica 'multi-story' (múltiples historias) el objeto permite crear muchas casas de muñecas dentro de una misma.

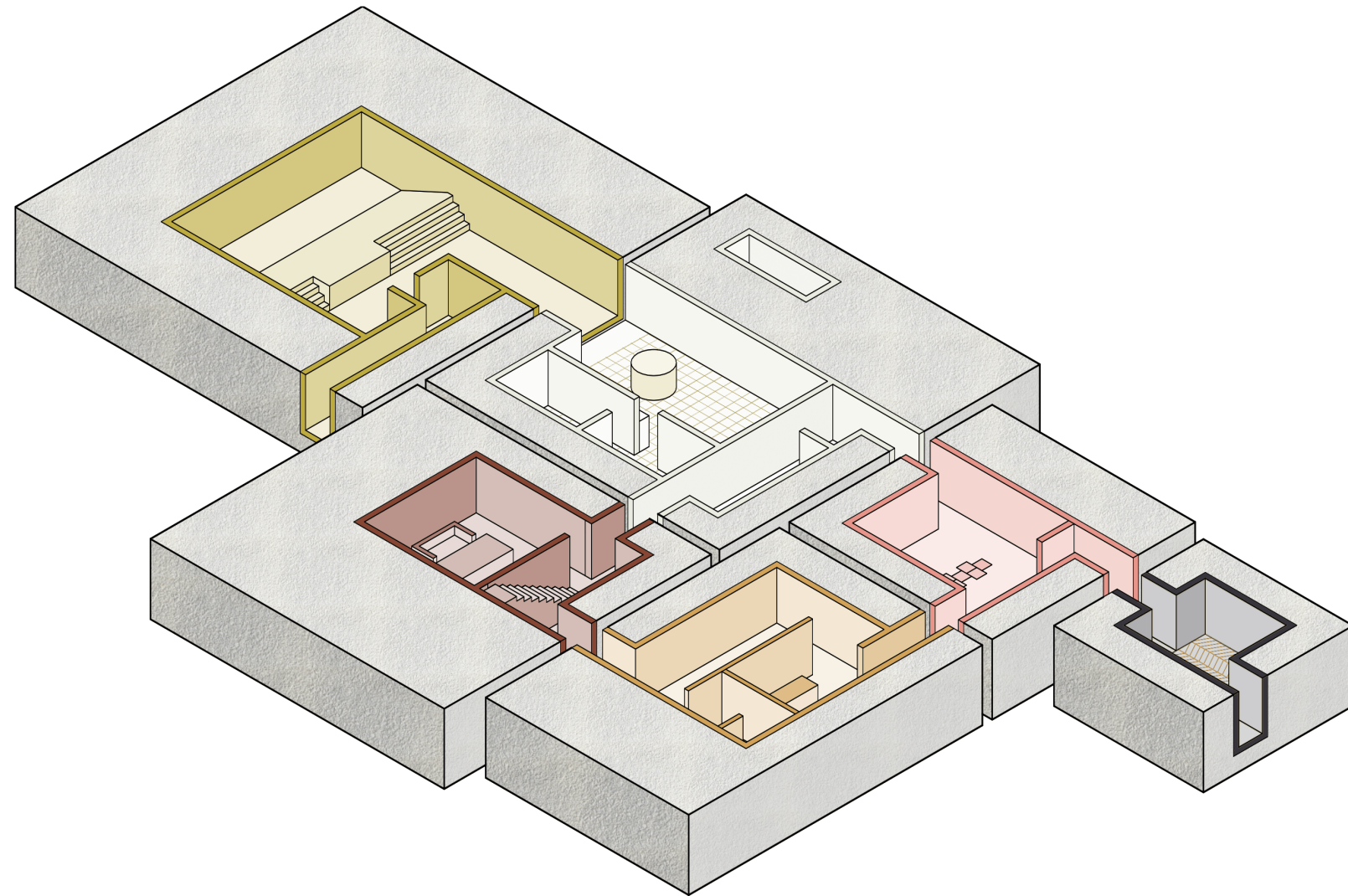
El juego se desarrolla como una secuencia de espacios, estos pueden ser vistos desde distintas perspectivas y configuraciones. Esta casa de muñecas invita a ser tocada y manipulada, con el fin de descubrir todas las posibilidades de juego y formalización.



140. Pieza de la zona de juego en sección.



141. Niños jugando con la casa.



142. Axonometría de la casa.  
Elaboración propia.

El mecanismo de juego se basa en mover y apilar las piezas, jugar en planta o en sección, dejando atrás el concepto de casa con forma de casa, ya que los niños no necesitan de esta representación arquetípica para vincular un espacio con el concepto de hogar.

### Configuración interior

Al no existir fachadas definidas, ya que la propuesta puede tomar diferentes formas según cómo apilemos las piezas y al estar los espacios del conjunto siempre visibles, se pierde el límite entre el interior y exterior. Deja de existir la fachada como elemento de cierre, el abrirla la vinculábamos con el empezar a jugar, ahora el objeto está siempre disponible para el juego.

Tenemos 6 piezas de distintos tamaños que representan las diversas estancias del hogar. Se pinta los interiores de colores, siendo el amarillo el salón, el blanco la cocina, el granate una sala de estar, el rosa una zona de juego, el naranja el aseo y el gris lo que podemos suponer un vestíbulo de entrada. En esta propuesta surge el elemento de pasillo claramente distinguido, espacio que en propuestas anteriores había quedado completamente relegado.

### Mobiliario

Los interiores tienen el mobiliario suficiente para entender el uso de cada espacio. Parte de este está adosado a la pieza principal y a su vez existen otros muebles, estos se representan de manera simplificada y son de madera.

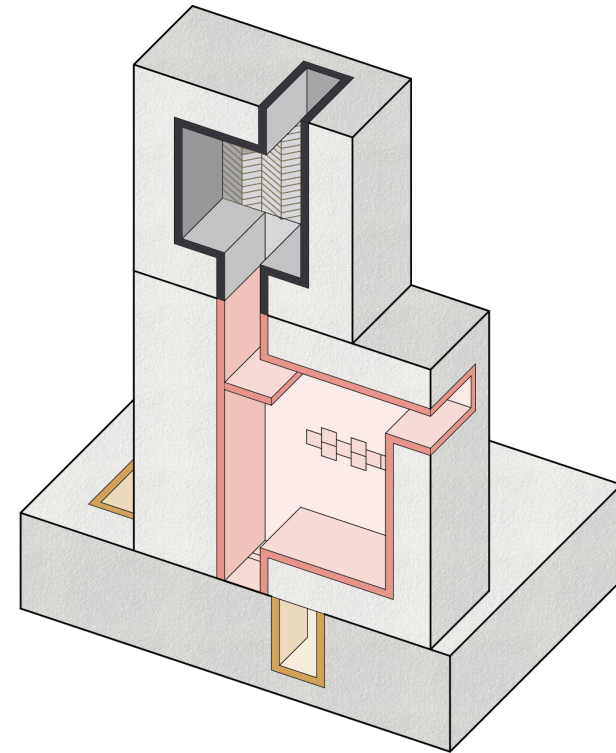
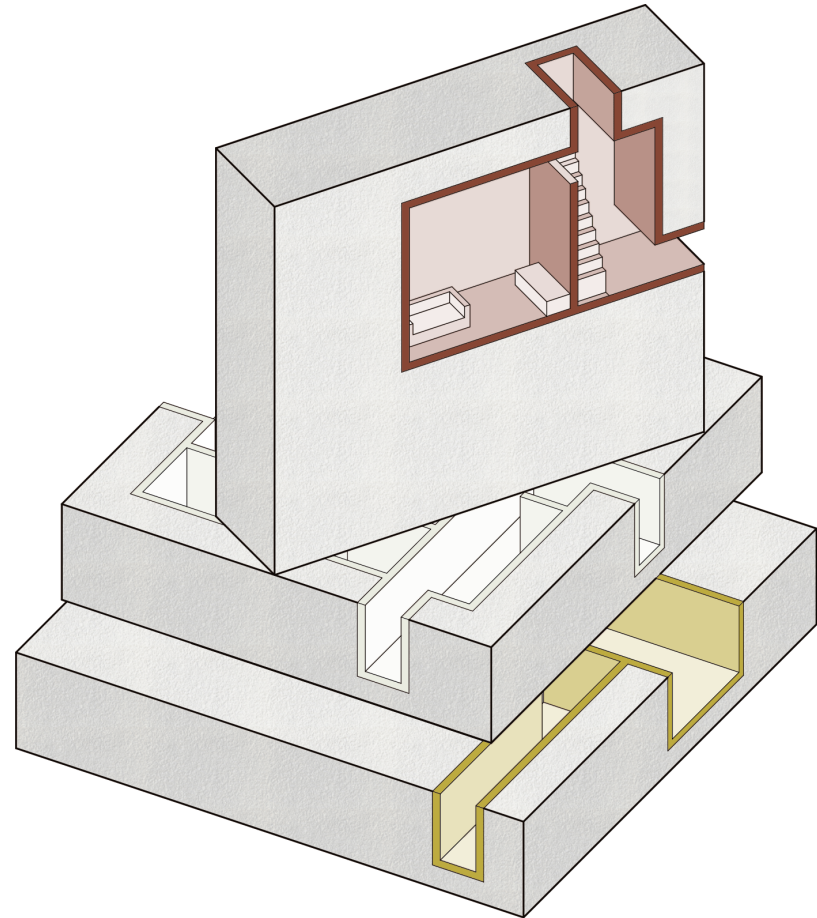
En ejemplos anteriores, en los cuales el interés era la representación minuciosa de los interiores, se obviaba la existencia de muñecas ya que éstas no podían representar a escala precisa y proporcional



143. Vista superior de los espacios interiores.



144. Piezas de la casa apiladas.



145. Axonometría de las piezas apiladas, tanto en planta como en sección. Elaboración propia.

un ser humano. En cambio, en este ejemplo, sí que se añaden muñecas, siendo estas pequeñas piezas de madera que evocan una persona para que los niños puedan jugar con ellas y puedan moverlas por los distintos espacios de la casa.

### Materiales

El aspecto exterior de la casa evoca el hormigón, aunque está realizada con madera y derivados del plástico que permiten su ligereza y manejabilidad.

Esta casa de muñecas supone el final de este recorrido de estudio de casos. Hemos podido observar una evolución hacia un modelo de casa de muñecas más versátil y claramente creado para ser un juguete.

Ha resultado de interés este ejemplo, ya que además de permitir el juego libre a quien juega con ella, posibilita que este juego pueda tomar muchas formas. Encontramos un nuevo concepto de casa de muñecas modular que en la actualidad se está utilizando con gran profusión.

La adaptabilidad de la propuesta hace que esta sea cambiante y se pueda observar tanto en sección como en planta. Claramente es un ejemplo más cercano al concepto de casa de muñecas como juguete que tenemos hoy en día.

## 06. TIPOLOGÍAS ENCONTRADAS

Tras el estudio teórico realizado y tras el análisis de los distintos casos de estudio, se procede a establecer una serie de categorías analíticas, teniendo en cuenta los aspectos estudiados anteriormente como el uso, mecanismo, configuración interior, mobiliario y materiales. Estos condicionan y son la base para realizar una clasificación en tipologías.

Como se ha podido ver, se han tenido en cuenta todo tipo de casas de muñecas, independientemente de si estas han sido diseñadas por artesanos o arquitectos. Aunque como hemos podido ver, esto sí que ha condicionado la manera de diseñarlas, ya que los artesanos centraban más su labor en crear una *carcasa* donde luego luego se desarrollaba el mundo interior de la casa con mobiliario detallado. En cambio, los arquitectos plantean propuestas más dinámicas en las que prima el mecanismo de juego, la versatilidad y flexibilidad de la casa, haciendo más difícil por ende su diferenciación con la maqueta y el juguete.

Antes de adentrarnos en las tipologías, cabe mencionar que se puede hacer una primera distinción entre las casas de muñecas para adultos, destinadas a ser observadas y admiradas y las casas de muñecas para niños, destinadas principalmente a jugar activamente con ellas como juguetes.<sup>63</sup>

A continuación, planteo y explico las características de cada tipología encontrada, ayudándome de ejemplos para su entendimiento y explicación.

.....  
**63** Bryan, "Material culture in miniature: historic doll's houses reconsidered", 8



### 06.1. Cocinas Nuremberg y similares.

Esta tipología como hemos visto surge en Alemania durante el siglo XVIII, eran realizadas por artesanos y son representaciones en miniatura de las cocinas más representativas de la casa conocidas como *ideal kitchen*. Esta tipología engloba los primeros ejemplos de casas de muñecas concebidas como juguetes para niños y cuyo consumo y producción fue amplio.

Son juguetes con una finalidad claramente pedagógica, con estas se pretendía condicionar los intereses y el futuro de las niñas a las cuales iba dedicada su producción. Anna Koferlin<sup>64</sup> afirma: *"Por tanto, queridos pequeños, estudien todo cuidadosamente, como todo está bien ordenado, para que cuando por fin tengáis vuestra propia casa y Dios os de vuestro propio hogar, podréis organizar todo de manera adecuada"*.<sup>65</sup>

La configuración física consta de tres paredes y suelo, en su interior encontramos todo lo necesario para tener una cocina funcional. El techo de la pieza se obvia para permitir así la manejabilidad de los distintos utensilios emplazados dentro.

Los elementos en su interior se conforman en torno a un espacio central, siendo este el horno-estufa, el resto de utensilios se emplazan tanto en suelo como en paredes de una manera escenográfica y bien colocados.

.....  
<sup>64</sup> Anna Koferlin fue una viuda alemana y de las primeras personas dueñas de casas de muñecas de las que se tiene conocimiento, su primera casa de muñecas data de 1631. No se ha conservado pero sí sus ideales entorno a estos objetos.

<sup>65</sup> Bryan, "Material culture in miniature: historic doll's houses reconsidered", 121-122



147. Cocina Nuremberg, siglo XVIII. Museo Victoria&Albert (Londres).

Cabe destacar que al ser concebida como juguete no todos los objetos tienen la misma escala, se representaban de forma que permitiesen su manipulación y entendimiento. No obstante, las proporciones de cada objeto por separado sí que se respetaban a la hora de crear la miniatura.

Los materiales que se usan en esta tipología son la madera para crear la envolvente de paredes y suelo. Las distintas miniaturas como hemos visto, representadas con gran detalle y proporción se realizan con madera, así como diversos metales, entre ellos el bronce.

Este tipo de juguete sirve para enseñar el espacio doméstico a los más pequeños, permitir su familiarización con sus objetos y en definitiva influir sus intereses y centrarlos hacia los temas relativos con el hogar y el mantenimiento del mismo.



## 06.2. Casas de muñecas integradas en mobiliario del hogar.

Como su propio nombre indica, esta tipología abarca las casas de muñecas contenidas en muebles, tanto en armarios simples como con cajones. Los primeros ejemplos de esta tipología se pueden remontar a finales del siglo XVIII en los Países Bajos. En su mayoría eran concebidas por artistas como elementos de colección destinados al deleite y observación adulta.

El mecanismo de juego, o de en su defecto observación, viene dado por la apertura de la casa de muñecas. El abrir o cerrar el mueble nos permite adentrarnos en un mundo en miniatura, donde todos los espacios se pueden observar en sección. Estas casas se convierten en elemento estáticos en el hogar y su formalización física es cercana al concepto de *Wunderkammer* estudiado con anterioridad.

El exterior no muestra cómo era la arquitectura de la época, reniega de mostrar las tendencias arquitectónicas y se vuelca completamente hacia el interior.

Los espacios interiores carecen de elementos funcionales de conexión entre ellos, cada estancia del hogar tiene su habitáculo y están amuebladas con mucho refinamiento. Se genera un asombro al ver la delicadeza y precisión del espacio doméstico en miniatura, incluso las paredes y suelos están tratados con los acabados existentes en la vida real.

En lo relativo a los materiales, encontramos que los muebles que albergan los diferentes espacios de la casa, se realizan con maderas nobles.<sup>66</sup> El acabado exterior puede tener ornamento, dependiendo de la exquisitez del diseño y de la propuesta, así como del presupuesto de quien en su momento la encargó.

.....  
**66** Dentro de las maderas nobles se incluyen el nogal, roble, cerezo y castaño entre otros. Utilizados principalmente en muebles de lujo.



149. Casa de muñecas, S. XVII, Ámsterdam.

148. Casa de muñecas de Sara Rothe - Museo Kunst (Amsterdam).





150. Casa *Killer* - 1835-38 - Museo V&A (Londres).

Se hace uso también de puertas con vitrinas cuando se quería dejar a la vista el espacio interior. El mobiliario, así como el resto de piezas que podemos encontrar, como miniaturas de obras artísticas o libros, se realizan con materiales delicados como porcelanas, textiles, peltre y bronce. Observamos cómo hay una búsqueda de un realismo exacto en los objetos.

Aunque se hayan referenciado ejemplos históricos, esta tipología de casas de muñecas se mantiene hasta la actualidad. Consiste en crear una casa de muñecas dentro de un armario, renegando completamente del exterior y todo sucede en cada estancia interior. La diferencia para considerarla objeto de colección adulto o de juego infantil viene dada por los materiales utilizados. Cuando se diseñan para los más pequeños se hace uso de materiales más baratos que surgirán gracias a las revoluciones industriales.

En definitiva, esta tipología servía para simbolizar la identidad de quien la poseía. Como se ha mencionado, los propietarios eran principalmente mujeres, lo cual permite reflejar los espacios domésticos perfectos desde una perspectiva femenina.<sup>67</sup>



151. Casa de muñecas 'Mrs Bryant's pleasure', 1860-1865.

.....  
<sup>67</sup> Chen , "To the Dolls' House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England" 64.



### 06.3. Casas de muñecas como arquitecturas completas.

Esta tipología engloba las casas de muñecas en las cuales el exterior no se relega a un segundo plano, y se representa la arquitectura de sus fachadas. Muestran las casas de muñecas que normalmente vienen a nuestra mente: conjunto con forma de casa en la cual se observan los espacios en sección. Tiene similitudes con la tipología anterior, pero en esta se empieza a primar su utilidad como juego infantil.

Dentro de esta categoría, hago una subdivisión entre las casas de muñecas en las cuales prima arquitectónicamente la fachada principal, que suelen ser más antiguas. En segundo lugar, las casas que representan arquitecturas completas, que suelen ser ejemplos más recientes. Formalmente son parecidas, pero el mecanismo de juego y entendimiento del objeto como veremos tiene diversas diferencias, aunque en ambos casos se podría afirmar que son maquetas de viviendas.

#### 06.3.1 Casas de muñecas con fachadas definidas.

Nos referimos a aquellas en las cuales tanto el interior como el exterior tienen importancia y se representan ambas partes con detalle, a diferencia de la tipología cabinet anteriormente explicada. Aun así, vemos que el enfoque arquitectónico se plasma en la fachada principal y en la forma del conjunto, muchas veces dejando relegados los laterales y la parte trasera de la casa.

Esta tipología, muchas veces dependiendo de su tamaño, puede estar apoyada en bancadas o directamente en el suelo. La fachada es abatible o se puede desmontar y la vista del conjunto sigue siendo frontal y en sección.



153. Casa de muñecas Hopkinson -1940 - Museo V&A (Londres).

152. Casa de muñecas Hopkinson una vez retirada la fachada-1940- Museo V&A (Londres).



154. Casa de muñecas- Museo de juguetes de Deventer (Países Bajos).

155. Casa de muñecas S.XIX.

156. Casa con espacio central de comunicaciones.



Pueden ser reproducciones en miniatura de arquitecturas existentes o como en muchos casos representar el arquetipo de casa con cubierta a dos aguas, puerta, ventanas y chimenea. Albergando en su interior espacios de una vivienda que se adapta a la época de la casa de muñecas, normalmente se crea una distinción por plantas de lo que son los espacios privados y públicos del hogar.

El uso que se le da a estas miniaturas es principalmente el juego, ya sea por los adultos o niños. Aunque se empieza a enfocar su producción para los más pequeños. El mecanismo de apertura consiste en quitar la fachada o abrirla y descubrir así el mundo interno que en primera instancia quedaba escondido.

En lo respectivo a la configuración interior, seguimos viendo la casa de muñecas en sección, aunque en esta tipología sí aparecen elementos funcionales de la casa, como escaleras pasillos, puertas y entrada principal.



El mobiliario se representa una vez más con gran detalle y delicadeza, aunque dependiendo de a quién iba dirigida la casa se utilizaban unos materiales u otros. En los ejemplos destinados al juego infantil del siglo XIX y anteriores, los materiales utilizados de bajo coste eran la hojalata, cartón y tela. Además, surgen materiales que permiten la creación de miniaturas para las casas de muñecas en grandes masas, como el traganto o el elastolín.

Posteriormente, tras la invención del plástico en la posguerra, se utilizará para crear muebles en miniatura o incluso la totalidad de las casas. Aunque en su mayoría las paredes, fachadas y suelos se hacen con madera al ser un material accesible y resistente.

Como hemos podido ver esta tipología se acerca más al concepto tradicional de casa de muñecas, cuya configuración se ha mantenido hasta la actualidad.

157. Casa de muñecas 'The Henriques', 1750-1800. Museo V&A (Londres).

158. Casa una vez abierta.

159. Comunicaciones interiores.



### 06.3.2 Casas de muñecas que representan arquitecturas completas.

Esta tipología tiene similitudes con la anterior, es por ello que se engloban en el mismo punto. Seguimos encontrando el mecanismo de apertura en fachada y vista primordialmente en sección, aunque ahora la casa de muñecas puede ser observada desde cualquier ángulo, teniendo una visión en 360 grados del artefacto.

Algunas representan el arquetipo de casa y otras se inspiran en la arquitectura de quien la diseña, cuando se trata de arquitectos. Entra en juego el concepto de estilo arquitectónico, por lo cual se consiguen diseños exteriores más cuidados con énfasis en representar y reflejar muchas veces una tipología arquitectónica.

La utilidad de estas casas es el juego, aunque en muchas ocasiones se pueden considerar maquetas al representar con sumo realismo una casa, tanto su exterior como el interior.

160. Casa de muñecas inspirada en la arquitectura de Arne Jacobsen.

161. Niños jugando con la casa una vez quitada la fachada y techo.

162. Casa de muñecas del arquitecto David Adjaye en colaboración con Base Models y Chris Ofili.



163. Casa de muñecas de Gerrit Rietveld, 1952.

El mecanismo de juego sigue estando limitado a la apertura de fachada o movilidad de los techos y paredes para jugar. Como se ha mencionado, dejamos de estar limitados por la visión frontal en la sección de una de sus caras y observamos el conjunto desde todos sus ángulos.

Entre los materiales utilizados para formalizar las casas seguimos textiles y plástico entre otros. Además se hace un uso variado de la madera, con anterioridad este material en el acabado exterior apenas se trataba, en cambio ahora toma distintos colores y texturas. Hace que un material común tome nuevas dimensiones e incluso lo percibamos distinto.

Tanto el interior como el exterior cobran importancia en esta tipología, vemos un avance hacia unas casas de muñecas más coloridas y dinámicas.



164. Casa Kaleidoscope, 2001.



#### 06.4. Casas de muñecas que no representan una arquitectura concreta.

Diseñadas como juguetes principalmente enfocadas a los más pequeños. La materialización de la casa se reduce la casa a su expresión más simple o en su defecto se simplifica este concepto, lo cual da lugar a un gran tipo de formalizaciones y de posibilidades.

Encontramos mecanismos amplios de juego y de interacción con el objeto, tanto en sección como en planta, o con sustracción y adición de piezas. Lo cual hace de esto un artefacto flexible, variable y versátil. Dista del concepto tradicional de casas de muñecas lo cual hace que muchas veces no se vean como tal.

Las configuraciones interiores y exteriores son variables, y las posibilidades de materialización infinitas dependiendo de quién lleva a cabo su diseño. Al ser una tipología asociada al siglo XX y XXI los materiales utilizados son el plástico, textiles y cartón entre otros.

No se puede definir esta tipología, como hemos visto el espectro es muy amplio y abierto. Aun así encontramos una serie de características comunes que empiezan a adoptar las casas de muñecas. Además de la variedad de mecanismos de juego y apertura, empieza a primar la visión desde arriba, a vista de pájaro, a la hora de jugar. El objeto no es sólo entendido en sección de manera frontal, sino que ahora se puede observar e interactuar con este desde arriba, e incluso meterse dentro de la casa. Dotando al juego de otra dimensión anteriormente inexistente.



165. Casa de muñecas de Lifstschutz Davison en colaboración con Azur-MGM Modelmakers, 2013.

166. Casa de muñecas *Inside Out* de Coffrey Architects, 2015.

## 07. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo se ha estudiado la evolución de las casas de muñecas hasta convertirse en el juguete que conocemos hoy en día. A su vez se han analizado los factores tanto históricos como formales que condicionan nuestro entendimiento de este objeto como maqueta o como juguete.

Hemos podido constatar que las casas de muñecas son objetos más complejos de lo que parece en un inicio. Pueden reflejar valores e ideales sociales para influir en la conducta de los más pequeños y a su vez ser artefactos coleccionables para el deleite de los adultos. Además son un escaparate de los cambios económicos y sociales de la época en la que se crean, cargan pues con gran significado aunque en primera instancia puedan parecer objetos tan solo lúdicos.

Desde sus inicios hasta la actualidad, pasamos de modelos que definen con gran exactitud la realidad interior a modelos que reflejan con precisión tanto interior como exterior. Siendo estos últimos los más cercanos al concepto de maqueta en arquitectura. Conforme se van convirtiendo en juguetes más extendidos, tanto el interior como

el exterior son relevantes, aunque en muchas ocasiones se pasa de representaciones precisas a la abstracción de la casa. Centrando su interés en el mecanismo de juego, se deja por tanto atrás el estatismo del artefacto y éste adopta una formalización más flexible. Esto último, gracias a la prefabricación y el uso de nuevos materiales que permiten propuestas más imaginativas.

La materialidad tiene un gran impacto, no solo en las casas de muñecas, sino en la arquitectura en general. El cómo se emplean los materiales, su textura, color así como el tacto conforman una serie de factores sensoriales que esculpen nuestra experiencia con el objeto.

Hemos podido observar cómo el cambio de escala hace que la función práctica del objeto desaparezca, se termina convirtiendo en un símbolo, una representación. Asimismo, en las miniaturas que encontramos, aunque a escala reducida, existe un respeto por la proporción y la escala, lo cual provoca fascinación a quien las ve. Todo el mobiliario y el tratamiento de interiores dota de identidad los espacios, al igual que en las arquitecturas construidas.



Por otra parte, el estudio de casos ha sido clave para poder establecer de qué modo clasificar las casas de muñecas. Se ha podido ver cómo las distintas formalizaciones que pueden adoptar estos artefactos vienen determinadas por el uso que se les va a dar, sus mecanismos, configuración interior, mobiliario y la materialidad.

El análisis por tanto de esta serie de factores ha permitido crear una clasificación por tipologías, siendo algunas más cercanas al concepto de maqueta, como las cocinas Nuremberg y las casas de muñecas que representan arquitecturas completas. Otras, por su flexibilidad y abstracción, encajan mejor en la definición de juguete, como las vistas en el último apartado de la clasificación de tipologías encontradas.

Se ha estudiado también como las casas de muñecas han suscitado el interés de los arquitectos. Aunque esto no hubiese podido ser posible, o hubiese sido menos patente, si no se hubieran convocado concursos. Ya que estos constituyen un territorio propositivo y fértil para los arquitectos.

Los arquitectos terminan diseñando casas de muñecas inspiradas en sus arquitecturas o en tendencias artísticas. Aunque también surgen propuestas totalmente alternativas, que se desvinulan de lo que conocíamos como casa de muñecas hasta el momento.

En definitiva, el estudio de las casas de muñecas nos ha permitido entender sus diferentes funcionalidades y los tipos de materializaciones y significados que puede tomar. Vinculada siempre, al igual que el concepto de hogar y domesticidad, a la arquitectura.



## 08. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aníbal Parodi Rebella. 2013. Fascinación por la Escala. El proceso de Proyecto de Charles y Ray Eames. *ARQUISUR*, no.3.

Araujo, Ana y Spankie, Ro. 2009. Modelling the Interior: opening up the doll's house. *idea journal*, 9(1), 62-71. Universidad de Westminster.

Brougère, Gilles. 2006. Toy houses: A socio-anthropological approach to analysing objects. *Visual Communication*, vol. 5, no 1, p. 5-24.

Bryan, James E. 2003. *Material culture in miniature: historic doll's houses reconsidered*. Tesis doctoral. Universidad de Winsconsin-Madison.

Carazo Lefort, Eduardo y Galván Desvaux, Noelia. 2014. Aprendiendo con maquetas. Pequeñas maquetas para el análisis de arquitectura. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*. 19(24). Pp. 62-71.

Carazo Lefort, Eduardo. 2018. La maqueta como realidad y como representación. Breve recorrido por la maqueta de arquitectura en los 25 años de EGA. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 23(34), 158-171

Centro de Investigación de Patrimonio Etnológico. 17 de diciembre 2008 a 22 de febrero 2009. *Casas de muñecas y miniaturas en la colección del museo del traje*. Exposición temporal.

Chen, Wei-Ning. 2014. *To the Doll's House: Children's Reading and Playing in Victorian and Edwardian England*. Tesis doctoral. Departamento de Literatura Inglesa de la Universidad College de Londres.

Chernaya, Anna. 2014. *Girls' Plays with Dolls and Doll-Houses in Various Cultures*. Universidad Federal Sur de Rusia.

Colomina, Beatriz. 2007. Reflexiones sobre la casa Eames. *Ra. Revista de Arquitectura*, 2007, vol. 9, p. 3-16.

Delgado, Lorena. 2012. *Casa De Muñecas Modernista, 1910*. Museo Del Traje. Modelo Del Mes.

Demetrios, Eames. 2002. *An Eames Primer*. Londres: Thames & Hudson.

Fernandez Villalobos, Nieves. Mayo 2019. *House of cards: el "continente" Eames en una baraja de cartas*. Universidad de Sevilla.

González García, Carmen. 2013. La casa arquetípica y su representación en el arte contemporáneo: estudio de obras de pintura y escultura. *Res Mobilis: Revista internacional de investigación en mobiliario y objetos decorativos*, vol. 2, no 2, p. 106-119.

Gutiérrez Mozo, M. E. 2020. Sobre la condición lúdica de la arquitectura, *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 25(39), pp. 74-85.

Heidegger, Martin. 1975. *Construir, habitar, pensar*. Teoría 5-6. ág-150.

Huizinga, Johan. [1938] 2000. *Homo Ludens*, Alianza Editorial, Madrid.

Keese dos Santos, Bruna. 2012. *Toys within art, architecture and design: the case of Charles and Ray Eames*. Universidad de Sao Paolo, Escuela de Arquitectura y Urbanismo.

King, Constance Eileen. 1977. *Dolls and dolls' houses*. Hamlyn.

King, Constance. 1977. *The Collector's History of Dolls*. Nueva York.

Leaper, Hana y Pasierbska. 2017. Small Stories: At Home in a Dolls-house. *Early Modern Women* 11, no. 2.

Locke, John. 1632-1704. *Some Thoughts Concerning Education*. Oxford.

Martin, Javier Blanco. 2021. *La forma de la casa como idea de proyecto: recuperación del icono de la casa en la arquitectura contemporánea*. CP67.

Milhauser, Steven. 1983. *La fascinación por la miniatura*. Grand Street.

Moreno, Maria P. 2020. La Fonction Oblique a través del ritual doméstico: habitar en la utopía de la inestabilidad. *Boletín Académico*, no 10, p. 24-45

Papadakis, Andreas. 1984. Housing for children. *Eksitics* no 307, 387-390.

Revista del colegio oficial de arquitectos de Madrid. (COAM) Noviembre-Diciembre 1983. *Arquitectura*. No 245 (Madrid).

Rule, Audrey C. 2005. *An analysis of dollhouse story themes and related authentic learning activities*. Universidad estatal de Nueva York en Oswego.

Rybczynski, Witold. 1989. *La casa. Historia De Una Idea*. Canadá.

Sánchez Llorens, M., Garrido López, F., & Lozano Arce, G. 2020. Casa de muñecas infinita. Una imagen poética de la Pandemia. *Hipotesis Serie Numerada*, (8), 7-26.

Thomas, Moray. 1936. *Whiteladies House, a Miniature Modern Home*. Artículo no publicado, V&A Museum of Childhood.

Wharton, Annabel. 2019. Doll's House/Dollhouse: Models and Agency. *Journal of American Studies*, vol. 53, no 1, p. 28-56.

## PÁGINAS WEB

Página del museo Rijksmuseum: “Poppenhuizen - Kunstwerken - Rijksstudio - Rijksmuseum” <https://www.rijksmuseum.nl/nl/rijksstudio/kunstwerken/poppenhuizen/objecten#/BK-NM-1010,2> (consultada el 25 de mayo de 2022)

Página de The Royal Collection, ‘Queen Mary’s Dolls’ House’ <http://www.royalcollection.org.uk/queenmarysdollshouse/house.html> (consultada el 26 de marzo de 2022).

Página de Germanisches National Museum <https://www.gnm.de/your-museum-in-nuremberg/exhibitions/permanent-exhibition/toys/> (consultada el 10 de agosto de 2022).

Página del Marlow Museum <https://www.marlowmuseum.uk/features18/> (consultada el 24 de marzo de 2022).

<https://sobreamsterdam.com/2010/08/20/la-casa-de-munecas-de-petronella/> (consultada el 24 de marzo de 2022)

<https://elpais.com/icon-design/creadores/2021-11-27/miniatu-obsesion-y-memoria-asi-son-las-casas-de-munecas-con-vertidas-en-obras-de-arte.html> (consultada el 24 de marzo de 2022)

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=7cwHEAAAQ-BAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=dolls+houses+&ots=uLOQAqs0T&sig=YLnQrliOXmYgpmXil\\_ZQMNW-KFE&redir\\_esc=y#v=onepage&q=dolls%20houses&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=7cwHEAAAQ-BAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=dolls+houses+&ots=uLOQAqs0T&sig=YLnQrliOXmYgpmXil_ZQMNW-KFE&redir_esc=y#v=onepage&q=dolls%20houses&f=false) (consultada el 14 de marzo de 2022)

<https://theminitimemachine.org/exhibits/2015/> (consultada el 14 de marzo de 2022)

<https://elasticamagazine.com/2019/08/22/jugando-a-las-casitas-con-arne-jacobsen/> (consultada el 10 de junio 2022)

[https://www.arquitecturaydiseno.es/estilo-de-vida/casas-munecas-mas-reales-momento-a-tamano-real\\_4014](https://www.arquitecturaydiseno.es/estilo-de-vida/casas-munecas-mas-reales-momento-a-tamano-real_4014) (consultada el 10 de junio 2022)

<https://blogs.elpais.com/en-tu-casa-o-en-la-mia/2013/09/las-casas-de-mu%C3%B1ecas-son-modernas-pero-alientan-una-vivienda-mejor.html> (consultada el 10 de junio 2022)

<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/bauhaus-to-dollhouse-180949860/> (consultada el 13 de junio 2022)

<https://www.parati.com.ar/ahora-las-casas-de-munecas-son-sin-genero-y-con-arquitectura-y-decoracion/> (consultada el 13 de junio 2022)

<http://arqueologiadel futuro.blogspot.com/2012/07/cambio-de-escala-06-la-objetualizacion.html> (consultada el 13 de junio 2022)

<http://blog.presentandcorrect.com/dolls-houses-1983> (consultada el 13 de junio 2022)

artículo new york times <https://www.nytimes.com/1983/08/11/garden/when-architects-design-doll-houses.html> (consultada el 15 de junio 2022)

<http://rebeccacollections.blogspot.com/2010/11/more-disappointment-but-plenty-of-dolls.html> (consultada el 13 de junio 2022)

[http://www.ub.edu/las\\_nubes/archivo/tres/wunder/Que\\_es\\_una\\_Wunderkammer/que%20es.htm](http://www.ub.edu/las_nubes/archivo/tres/wunder/Que_es_una_Wunderkammer/que%20es.htm) (consultada el 10 de febrero 2022)

[https://www.homines.com/palabras/casa\\_historia\\_idea/index.htm](https://www.homines.com/palabras/casa_historia_idea/index.htm) (consultada el 7 de julio 2022)

<https://vivirhogar.republica.com/decoracion/stimmung-un-concepto-fundamental-para-la-decoracion-del-hogar.html> sobre stimmung 6 (consultada el 7 de julio 2022)

<http://dollmusem.blogspot.com/2012/04/article-on-ann-sharps-house.html> (consultada el 7 de julio 2022)

<https://www.dezeen.com/2013/10/09/a-dolls-house-by-david-adjaye-zaha-hadid-fat-drumm-and-others/> (consultada el 23 de junio 2022)

<https://www.fastcompany.com/3019838/20-of-britains-top-architects-reimagine-the-dollhouse> (consultada el 23 de junio 2022)

<https://www.architectural-review.com/today/21-dolls-houses-designed-by-famous-architects> (consultada el 23 de junio 2022)

<https://www.metalocus.es/en/news/three-kings-toys-and-architecture-after-wwii> (consultada el 23 de junio 2022)

<https://www.architectural-review.com/today/21-dolls-houses-designed-by-famous-architects> (consultada el 12 de julio 2022)

<https://www.wired.com/2013/11/20-unbelievable-dollhouses-designed-by-famous-architects/> (consultada el 12 de julio 2022)

## FUENTE DE ILUSTRACIONES

1. <https://slidetodoc.com/urban-games-04-maqueta-maquetas-arquitectonicas-de-la/>
2. <https://secretlibrary.pl/general-51/dolls-and-doll-s-houses?from=listing&campaign-id=20>
3. <https://www.wallpaper.com/architecture/small-stories-at-the-va-museum-of-childhood-opens-doors-to-astonishing-miniature-worlds>
4. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112543/mrs-neaves-dolls-house-dolls-house-unknown/?carousel-image=2017JY2280>
5. <https://www.pinterest.es/pin/266697609158372222/>
6. [https://www.akmmall.com/?product\\_id=131953513\\_43](https://www.akmmall.com/?product_id=131953513_43)
7. <https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/SK-A-4245>
8. <https://www.gettyimages.es/detail/fotograf%C3%ADa-de-noticias/auctioneer-georgina-hirst-looks-through-a-fotograf%C3%ADa-de-noticias/646314104?adppopup=true>
9. <http://collections.vam.ac.uk/item/O112197/the-drew-house-dolls-house-unknown/>
10. <http://collections.vam.ac.uk/item/O112197/the-drew-house-dolls-house-unknown/>
11. <https://www.amazon.com/-/es/Johan-Huizinga/dp/1621389995>
12. <https://www.gettyimages.es/detail/fotograf%C3%ADa-de-noticias/doll-house-displays-kitchen-from-another-fotograf%C3%ADa-de-noticias/837949004?adppopup=true>
13. <https://joannswansonidiyminiatures.blogspot.com/2011/10/>

14. <http://millyanddottie.blogspot.com/search?updated-max=2011-09-18T00:01:00%2B01:00&max-results=7&start=28&by-date=false>
15. <https://www.gettyimages.es/detail/fotograf%C3%ADa-de-noticias/victoria-ayers-18th-century-flemish-dollhouse-fotograf%C3%ADa-de-noticias/836978002?adppopup=true>
16. <https://www.alamy.es/foto-n-y-playground-loc-55062091.html?imageid=582FBA65-F73A-480D-9441-89FE60A1EE2C&p=184112&pn=1&searchId=66ea7c397d8139071dd0af84a1347e10&searchtype=0>
17. <https://froebelblocks.com/>
18. <https://i.pinimg.com/originals/b5/d8/16/b5d81619f8146739e16fa3fb3773f351.jpg>
19. <https://www.alamy.es/juguete-munecas-casa-de-munecas-de-anna-koeflerin-nuremberg-anuncio-detalle-1631-los-copyright-del-artista-no-se-han-de-borrar-image432414756.html?imageid=80959F5A-513A-42CD-A2D7-A18493F49E39&p=58867&pn=1&searchId=4bd26ff6544191718359202bda19bb70&searchtype=0>
20. <http://collections.vam.ac.uk/item/O112543/mrs-neaves-dolls-house-dolls-house-unknown/?carousel-image=2007BP9041>
21. <https://www.assarmicat.com/historia-de-las-casas-de-mu%C3%B1ecas/>
22. [https://www.gacetaholandesacom/wp-content/uploads/2018/08/045851\\_bc4723c19c4f42adb59498041111a4a3~mv2.jpg](https://www.gacetaholandesacom/wp-content/uploads/2018/08/045851_bc4723c19c4f42adb59498041111a4a3~mv2.jpg)
23. <https://www.theriaults.com/early-nuremberg-wooden-dollhouse-kitchen-original-furnishings>

24. <https://www.theriaults.com/early-nuremberg-wooden-dollhouse-kitchen-original-furnishings>
25. <https://www.dailyartmagazine.com/cabinets-of-curiosities/>
26. <https://collections.vam.ac.uk/item/O98316/the-nuremberg-house-dolls-house-unknown/>
27. <https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/BK-NM-1010>
28. [https://www.europeana.eu/en/item/90402/BK\\_14656](https://www.europeana.eu/en/item/90402/BK_14656)
29. <https://collections.vam.ac.uk/item/O98816/tate-baby-house-dolls-house-unknown/>
30. <https://www.vam.ac.uk/blog/small-stories-museum-childhood/the-joy-wardrobe-part-2>
31. [https://www.archdaily.com/797097/12-dollhouses-that-trace-300-years-of-british-domesticity-national-building-museum-vanda/57ff6c37e58ece3a130000c6-12-dollhouses-that-trace-300-years-of-british-domesticity-national-building-museum-vanda-photo?next\\_project=no](https://www.archdaily.com/797097/12-dollhouses-that-trace-300-years-of-british-domesticity-national-building-museum-vanda/57ff6c37e58ece3a130000c6-12-dollhouses-that-trace-300-years-of-british-domesticity-national-building-museum-vanda-photo?next_project=no)
32. [https://www.archdaily.com/797097/12-dollhouses-that-trace-300-years-of-british-domesticity-national-building-museum-vanda/57ff6c37e58ece3a130000c6-12-dollhouses-that-trace-300-years-of-british-domesticity-national-building-museum-vanda-photo?next\\_project=no](https://www.archdaily.com/797097/12-dollhouses-that-trace-300-years-of-british-domesticity-national-building-museum-vanda/57ff6c37e58ece3a130000c6-12-dollhouses-that-trace-300-years-of-british-domesticity-national-building-museum-vanda-photo?next_project=no)
33. <http://4.bp.blogspot.com/-bKQ7RxGtsQo/TrrCZ99HM0I/AAAAAAAAABuM/2O1hJgpcSWI/s1600/sears+1976.jpg>
34. <https://www.nmidigital.com/wp-content/uploads/2017/12/2.-Materiales-de-una-casa.png>
35. <https://americanhistory.si.edu/exhibitions/dolls-house>
36. <https://www.pinterest.es/pin/140315344628282706/>
37. <https://www.pinterest.es/pin/140315344628282706/>

38. <http://collections.vam.ac.uk/item/O113252/dolls-house-toy-design-partners/>
39. <https://www.pinterest.es/pin/the-spacious-fisher-price-doll-house-1979--152278031126510723/>
40. <https://www.rct.uk/collection/themes/trails/queen-marys-dolls-house/first-floor-plan-queen-marys-doll-house>
41. [http://news.bbc.co.uk/local/berkshire/hi/people\\_and\\_places/arts\\_and\\_culture/newsid\\_9102000/9102196.stm](http://news.bbc.co.uk/local/berkshire/hi/people_and_places/arts_and_culture/newsid_9102000/9102196.stm)
42. <https://www.rct.uk/collection/themes/trails/queen-marys-dolls-house/first-floor-plan-queen-marys-doll-house>
43. <https://www.rct.uk/collection/themes/trails/queen-marys-dolls-house/first-floor-plan-queen-marys-doll-house>
44. <https://petitandsmall.com/5-best-ikea-dolls-house-hacks/>
45. <https://www.pinterest.es/pin/541487555192310536/>
46. Carazo Lefort, E. 2018. La maqueta como realidad y como representación. Breve recorrido por la maqueta de arquitectura en los 25 años de EGA. EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, 23(34), 158–171 <https://doi.org/10.4995/ega.2018.10849>
47. <https://www.archdaily.mx/mx/02-346984/casa-solo-pezo-von-ellrichshausen-2/53322303c07a808489000052-solo-house-pezo-von-ellrichshausen-model-1>
48. <https://www.pinterest.es/pin/773563673475341798/?mt=login>
49. <https://ar.pinterest.com/pin/427279083370072601/?mt=login>
50. <https://medievalstudies.ceu.edu/events/2016-12-09/natalie-zemon-davis-annual-lecture-series-2016-writing-cities-exploring-early>
51. <https://collections.vam.ac.uk/item/O63784/a->

scottish-house-in-the-dolls-house-the-dolls-house/?carousel-image=2007BM4339

52. <https://collections.vam.ac.uk/item/O63784/a-scottish-house-in-the-dolls-house-the-dolls-house/?carousel-image=2007BM4329>

53. <https://ctrlx.es/trabajos/maquetas-arquitectonicas/maqueta-arquitectura-vivienda-de-lujo/>

54. <https://ctrlx.es/trabajos/maquetas-arquitectonicas/maqueta-arquitectura-vivienda-de-lujo/>

55. <http://xn--casademuecascarnata-23b.es/mi-primera-casa/>

56. <https://www.pinterest.es/pin/271764158745258749/?mt=login>

57. <https://www.dulnvxiers.ga/ProductDetail.aspx?iid=342760076&pr=39.88>

58. <https://www.dulnvxiers.ga/ProductDetail.aspx?iid=342760188&pr=40.88>

59. <https://ar.pinterest.com/pin/396809417174303895/>

60. <https://www.pinterest.com.mx/pin/335307134766297125/?mt=login>

61. [https://www.akmmall.com/?product\\_id=129110952\\_45](https://www.akmmall.com/?product_id=129110952_45)

62. <https://shop53002.lemaproduct.com/content?c=casa%20de%20mu%C3%B1ecas%20minimalista&id=19>

63. <https://www.pinterest.es/pin/allford-hall-monaghan-morris-riba-award-winning-architects--261842165808994980/>

64. <http://blog.presentandcorrect.com/dolls-houses-1983>

65. <http://blog.presentandcorrect.com/dolls-houses-1983>

66. <http://blog.presentandcorrect.com/dolls-houses-1983>

67. <http://blog.presentandcorrect.com/dolls-houses-1983>

68. <http://blog.presentandcorrect.com/dolls-houses-1983>

69. Revista Architectural Design, no 57, (1983). p.52.

70. <https://www.amazon.com/Dolls-Houses-Architectural-design-profile/dp/0312216254>

71. <https://www.messynessychic.com/2022/03/14/13-things-i-found-on-the-internet-today-vol-dxciv/>

72. <https://kottke.org/22/02/1980s-dollhouses-designed-by-architects>

73. Revista Architectural Design, no 57, (1983).p. 77

74. <https://rndrd.com/n/339>

75. <https://rndrd.com/n/340>

76. <http://www.ciudadobservatorio.com/2015/02/casas-de-munecas-actuales-y-beneficas.html>

77. <https://www.pinterest.com.mx/pin/117938083965730124/>

78. <https://www.revistaad.es/decoracion/alerta-tendencia/articulos/casas-munecas-dollhouses/16911>

79. <https://www.pinterest.es/pin/allford-hall-monaghan-morris-riba-award-winning-architects--261842165808994980/>

80. <https://www.dezeen.com/2013/10/09/a-dolls-house-by-david-adjaye-zaha-hadid-fat-drm-m-and-others/>

81. <https://www.dezeen.com/2013/10/09/a-dolls-house-by-david-adjaye-zaha-hadid-fat-drm-m-and-others/>

82. <https://www.dezeen.com/2013/10/09/a-dolls-house-by-david-adjaye-zaha-hadid-fat-drm-m-and-others/>

83. <https://www.metalocus.es/es/noticias/reyes-magos-juguetes-y-arquitectura-despues-de-la-iigm>

84. <https://collections.vam.ac.uk/item/O98316/the-nuremberg-house-dolls-house-unknown/>

85. Axonometría del conjunto. Elaboración propia.

86. <https://collections.vam.ac.uk/item/O98316/the-nuremberg-house-dolls-house-unknown/>

87. <https://collections.vam.ac.uk/item/O98316/the-nuremberg-house-dolls-house-unknown/>

88. Mecanismo de apertura y cierre. Elaboración propia.

89. <https://collections.vam.ac.uk/item/O98316/the-nuremberg-house-dolls-house-unknown/>

90. <https://collections.vam.ac.uk/item/O98316/the-nuremberg-house-dolls-house-unknown/>

91. <https://collections.vam.ac.uk/item/O98316/the-nuremberg-house-dolls-house-unknown/>

92. <https://collections.vam.ac.uk/item/O98316/the-nuremberg-house-dolls-house-unknown/>

93. <https://collections.vam.ac.uk/item/O98316/the-nuremberg-house-dolls-house-unknown/>

94. <https://collections.vam.ac.uk/item/O98316/the-nuremberg-house-dolls-house-unknown/>

95. <https://collections.vam.ac.uk/item/O98316/the-nuremberg-house-dolls-house-unknown/>

96. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112767/whiteladies-house-dolls-house-thomas-moray/?carousel-image=2013GV7012>

97. Axonometría de la casa. Elaboración propia.

98. Axonometría de la casa. Elaboración propia.

99. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112767/whiteladies-house-dolls-house-thomas-moray/?carousel-image=2013GV7011>

100. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112767/whiteladies-house-dolls-house-thomas-moray/?carousel-image=2013GV7008>

CASAS DE MUÑECAS: ENTRE LA MAQUETA Y EL JUGUETE

101. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112767/whiteladies-house-dolls-house-thomas-moray/?carousel-image=2013GV7016>

102. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112767/whiteladies-house-dolls-house-thomas-moray/?carousel-image=2013GV7005>

103. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112767/whiteladies-house-dolls-house-thomas-moray/?carousel-image=2013GV7007>

104. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112767/whiteladies-house-dolls-house-thomas-moray/?carousel-image=2013GV7018>

105. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112767/whiteladies-house-dolls-house-thomas-moray/?carousel-image=2013GV7017>

106. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112767/whiteladies-house-dolls-house-thomas-moray/?carousel-image=2013GV7019>

107. <https://www.eamesoffice.com/the-work/revell-toy-house/>

108. <https://www.printmag.com/daily-heller/charles-and-ray-eames-immersion/>

109. Neuhart, John, Marilyn Neuhart, y Ray Eames. 1989. Eames Design : the Work of the Office of Charles and Ray Eames / by John and Marilyn Neuhart, with Ray Eames. New York: Harry N. Abrams.

110. <https://www.metalocus.es/es/noticias/primer-pelicula-sobre-los-eames-eames-architect-and-painter>

111. [https://www.lavozdelsur.es/opinion/juguetes-con-historia-i-cuando-charles-encontro-a-ray\\_30978\\_102.html](https://www.lavozdelsur.es/opinion/juguetes-con-historia-i-cuando-charles-encontro-a-ray_30978_102.html)

112. Axonometría de la casa. Elaboración propia.
113. <https://www.metalocus.es/es/noticias/primer-pelicula-sobre-los-eames-eames-architect-and-painter>
114. <https://laciudadvisitada.blogspot.com/2021/01/jugando-con-la-arquitectura.html>
115. Configuración apilada de la casa de muñecas. Elaboración propia.
116. Otro tipo de configuración que puede adaptar la casa. Elaboración propia.
117. Distantas piezas que configuran la Revell Toy House. Elaboración propia.
118. <https://www.pinterest.es/pin/revell-toy-house-eames-office--562809284664014935/>
119. <https://domesticocio.files.wordpress.com/2013/02/eames-dolls-house.jpg>
120. Neuhart, John, Marilyn Neuhart, y Ray Eames. 1989. Eames Design : the Work of the Office of Charles and Ray Eames / by John and Marilyn Neuhart, with Ray Eames. New York: Harry N. Abrams, p. 142
121. <https://www.floornature.es/exposicion-charles-y-ray-eames-barbican-art-gallery-londres-11237/>
122. [https://www.esivalladolid.com/wp-content/uploads/2014/04/LI\\_ESU\\_P\\_20031211\\_002\\_D1.jpg](https://www.esivalladolid.com/wp-content/uploads/2014/04/LI_ESU_P_20031211_002_D1.jpg)
123. <https://www.pinterest.es/pin/562809284659086964/>
124. <https://www.pinterest.es/pin/378372806197128520/>
125. <https://kottke.org/22/02/1980s-dollhouses-designed-by-architects>
126. <https://csjwpartnersarchiveproject.wordpress.com/2019/10/17/the-dolls-house/>

127. <http://www.purkiss-archive.eu/long-mj/>
128. Revista Architectural Design, no 57, (1983). p. 45
129. Axonometrías de la casa. Elaboración propia.
130. Revista Architectural Design, no 57, (1983). p. 45
131. Revista Architectural Design, no 57, (1983). p. 45
132. Axonometrías de la casa. Elaboración propia.
133. Revista Architectural Design, no 57, (1983). p. 45
134. Revista Architectural Design, no 57, (1983). p. 45
135. <https://www.dezeen.com/2013/10/09/a-dolls-house-by-david-adjaye-zaha-hadid-fat-drumm-and-others/>
136. Casa de muñecas en planta. Elaboración propia.
137. Axonometría de la casa. Elaboración propia.
138. <https://www.pinterest.es/pin/264516178087451954/>
139. <https://www.pinterest.es/pin/97601516898656680/>
140. Axonometría de las piezas apiladas, tanto en planta como en sección. Elaboración propia.
141. <https://www.archdaily.com/437736/dolls-house-designs-for-kids-unveiled/525919cae8e44e67bf0008a7-dolls-house-designs-for-kids-unveiled-image>
142. <https://cathedralgroup.tumblr.com/post/63964536352/duggan-morris-architects-in-collaboration-with-unit-22>
143. <https://www.pinterest.es/pin/166422148716243338/?mt=login>
144. <https://www.vandaimages.com/2006AP5071-Kitchen-from-the-Nuremberg-Doll's-House-Germany.html>
145. [https://www.lepoint.fr/culture/pays-bas-quand-les-maisons-de-poupees-n-etaient-pas-reservees-qu-aux-petites-filles-07-02-2012-1428421\\_3.php](https://www.lepoint.fr/culture/pays-bas-quand-les-maisons-de-poupees-n-etaient-pas-reservees-qu-aux-petites-filles-07-02-2012-1428421_3.php)
146. <https://www.europeana.eu/en/blog/18-beautiful-houses-for-tiny-people>

147. <https://www.meer.com/victoria-and-albert-museum-of-childhood/artworks/44418>
148. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112573/mrs-bryants-pleasure-dolls-house-unknown/?carousel-image=2007BP8067>
149. <https://collections.vam.ac.uk/item/O199631/dolls-house-hopkinson-roma/?carousel-image=2014GV8776>
150. <https://collections.vam.ac.uk/item/O199631/dolls-house-hopkinson-roma/?carousel-image=2014GV8777>
151. <https://www.europeana.eu/en/blog/18-beautiful-houses-for-tiny-people>
152. <https://www.pinterest.com.mx/pin/545568942365575832/?mt=login>
153. <https://www.dulnvxiers.cf/ProductDetail.aspx?iid=10145152&pr=34.88>
154. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112558/the-henriques-house-dolls-house-unknown/?carousel-image=2007BP8538>
155. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112558/the-henriques-house-dolls-house-unknown/?carousel-image=2007BP8555>
156. <https://collections.vam.ac.uk/item/O112558/the-henriques-house-dolls-house-unknown/?carousel-image=2007BP8550>
157. <https://www.dezeen.com/2013/10/09/a-dolls-house-by-david-adjaye-zaha-hadid-fat-drumm-and-others/>
158. <https://decoracion.trendencias.com/minimalismo/una-casa-de-munecas-inspirada-en-arne-jacobsen>
159. <https://decoracion.trendencias.com/galeria/una-casa-de-munecas-inspirada-en-arne-jacobsen/4/>

160. <https://www.metalocus.es/es/noticias/reyes-magos-juguetes-y-arquitectura-despues-de-la-iigm>
161. [https://www.acxshop.com/?product\\_id=105025921\\_45](https://www.acxshop.com/?product_id=105025921_45)
162. <https://retokommerling.com/arquitectura-y-los-ninos/>
163. <https://archello.com/es/project/a-dolls-house-made-of-three-sided-rooms>
164. <https://www.pinterest.es/pin/609745237041895934/>

