

ALDO VAN EYCK
PARQUES DE JUEGO EN AMSTERDAM (1947-1971)

DEPARTAMENTO DE URBANISMO Y ORDENACIÓN DEL TERRITORIO
PLANIFICACIÓN MEDIO AMBIENTAL
PROFESORA: ESTHER HIGUERAS
ALUMNO: HÉCTOR MACHÍN GIL



PRESENTACIÓN

Aldo Van Eyck (1918-1999) nació en Driebergen, Holanda en 1918. Aunque estuvo educado en Inglaterra durante su juventud, estudió la carrera de arquitectura en Zurich. Fue profesor de la escuela de arquitectura de Ámsterdam de 1954 a 1959, y profesor en la universidad técnica de Delft a partir de 1966 a 1984. Fue redactor del foro del compartimiento de la arquitectura a partir de 1959 a 1963 y en 1967. Un miembro activo de CIAM¹ y en 1954 fue un co-fundador del Team 10². Van Eyck abogaba la necesidad de rechazar el funcionalismo y atacaba la carencia de la originalidad en la mayoría del modernismo de la posguerra. Posición de Van Eyck como co-redactor del foro holandés del compartimiento ayudado a publicar la llamada del Team 10 para una vuelta al humanismo dentro del diseño arquitectónico. Mientras que Van Eyck exige una búsqueda empírica para las soluciones originales en la mayor parte de sus trabajos escritos, él demuestra una preferencia distinta por estructuralismo así como valores del "humanista" dentro de sus proyectos terminados. Con sus socios, van Eyck ha generado una arquitectura sutil, innovadora, y apropiada que resuelve con eficacia necesidades del usuario. Por tanto podemos decir que ganó su reputación con sus actividades para el CIAM, Team 10 y el grupo Forum aparte de ejercer su profesión como arquitecto para el Burgerweeshuis y el Hugertushuis en Ámsterdam.

Una menos conocida parte de su obra, pero no por ello menos importante, consistió en la realización de más de 700 parques o patios de juego diseñados entre 1947 y 1978 para Ámsterdam. En el centro de las ciudades y en los monótonos suburbios, plazas, esquinas de calles, suelos vacíos, jardines públicos y patios fueron transformados en parques de juego para niños. Van Eyck no sólo diseñó su localización sino también desarrolló una amplia gama de fosos de arena, estructuras para escalar y otros objetos para jugar.

Nos centraremos en esta faceta suya como diseñador de los patios de recreo desde sus comienzos ejerciendo su profesión durante más de 30 años. El resultado será toda una serie de parques de juego por toda Ámsterdam y alrededores; incluso se mostró un importante interés internacional por parte de los patios de juego de Aldo Van Eyck.



No hay vecino de Ámsterdam que no haya crecido y jugado en estos patios de juego durante el periodo de su existencia.

El éxito de Ave en la creación de los parques de juego no fue casual; detrás de cada localización y diseño hay un gran esfuerzo por parte del autor para la creación de un parque de juego lo mas acertado posible. La influencia del arte en Van Eyck fue muy notable y prueba de ello se deja entrever en sus trabajos.

Aldo Van Eyck conoció en la escuela de Arquitectura de Zurich a su esposa y se casaron en 1943, unos años mas tarde de finalizar la segunda guerra mundial volvieron a Holanda y comenzó a trabajar como joven arquitecto en el departamento de trabajos públicos de la autoridad local de Ámsterdam. Durante sus estudios conoció el arte a fondo gracias a la influencia de sus profesores en la escuela de arquitectura y se inició en la colección de cuadros de Picasso, Mondrian y Klee entre otros. A su vuelta a Holanda Van Eyck contaba con la amistad de muchos artistas que finalmente aprendería de ellos para realizar sus parques de juego.

Uno de los grupos mas conocidos era el llamado Cobra³, formado por distintos artistas en la vanguardia de la pintura, escultura etc. como Appel y Constant Nieuwenhuys.

Van Eyck participó con ellos en la creación de una exposición en 1949 en el museo Stedelijk⁴ de Ámsterdam llamada "Arte experimental". La idea fundamental de Van Eyck consistió en la colocación de los cuadros vistos desde otro enfoque, se cambió la idea tradicional de ver los cuadros colgados y se pusieron en el suelo de la misma forma que se ven en los estudios de los artistas o subidos a un pedestal de modo que la forma de ver los cuadros había cambiado por completo; ahora se podían ver incluso como encima de una mesa baja. Los artistas hicieron además un largo cuadro para articular el camino a través de las habitaciones de manera llamativa. Van Eyck fue el que hizo el diseño de la instalación.

Un par de años mas tarde en 1952, el museo Stedelijk atrajo otras de sus innovaciones: su contribución a "la gente y los hogares"; exposición que se basaba en el diseño interior. Su "habitación azul púrpura" con la colaboración de Constant, fue a marcado experimento de espacio y color.

En ocasiones a la hora del diseño y forma contribuyó su amigo Constant como el parque de juego de Dijkstraat en el que Van Eyck creó un trabajo de arte y el parque de juego simultáneamente en consonancia con el espíritu del Arte experimental. Se estaba realizando una importante relación entre el arte y la arquitectura.

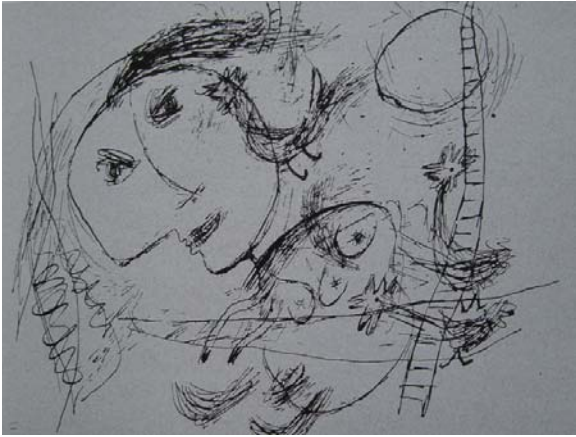
Posteriormente Van Eyck siguió colaborando con otras exposiciones en el museo de Ámsterdam casi siempre relacionado con el grupo Cobra por lo que su relación con el arte fue continua a lo largo de su carrera.

LOS NIÑOS Y LA PINTURA

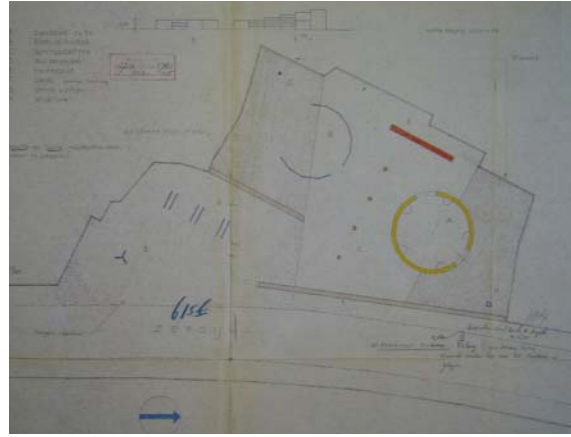
A Van Eyck le importa además del diseño, el comportamiento de, los niños, intentando fusionar la espontaneidad de los niños con la creación de los parques de juego.

Intentaba incorporar a su diseño la forma de dibujar de los niños, era un fenómeno que se estaba produciendo en la pintura como la de Corneille, perteneciente también al grupo Cobra, en uno de sus trabajos, *Promenade au Pays des Pommes*, que intenta imitar el trazado de dibujar de un niño. Era la época de las posguerra y a Van Eyck estaba repensando el concepto de la niñez era el final de la segunda guerra mundial. La nueva posguerra dio mucho interés a los niños tanto en la representación como en la arquitectura y urbanismo.

Paralelamente se producía el libro de Kevin Lynch en 1960 "la imagen de la ciudad" en la que da una gran importancia a la percepción de la ciudad desde la mirada de un niño.



Pintura de Corneille, Promenade au pays des Pommes, 1949
Museo Stedelijk de Amsterdam



Van Eyck se inspiró también en el, trazo de un niño para
diseñar las plantas de sus parques de juego



Museo Stedelijk de Amsterdam. Exposición "Arte
experimental". 1949



las plantas de los parques utiliza formas
geométricas sencillas

En el inicio del ejercicio como arquitecto de Van Eyck en 1946, uno de sus puntos clave fue la distinción entre espacio y lugar y dio origen también al llamado "en el medio" término que tomó prestado de Martin Buber⁵ simple pero, el lugar era el reino del "en medio".

Cuando empezó la teoría acerca del espacio/lugar diferenciando entre arquitectura y diseño urbano, fue percibido como muy amenazador, y esta anti-establecida idea chocó con la arquitectura profesional del momento. Había muchos escritores que se convirtieron en el eco de su crítica del espacio, y se ha convertido en de las más importantes cuestiones de nuestro tiempo.

El espacio era percibido como la consecuencia no sólo del estado tecnocrático sino también del la fuerza del mercado desenfrenado junto con las nuevas informaciones tecnologías y maneras de movilidad, sin mencionar los huecos dejados vacíos por la guerra y el terrorismo.

La definición de espacio de Van Eyck es el núcleo exterior donde muchos distintos periodos de distintos autores crecen. Otros arquitectos de la época también lo definieron de distintas maneras así en la década de los 60 y 70 como "espacio abstracto", "dominio de no-lugar urbano", "no-lugar de supermodernidad" "filo de la ciudad" "ciudad genética". Cuando se habla de construir soluciones acerca de crear espacios la literatura es más escasa. Hay ejemplos de intentos de crear lugares, en su mayoría en la década de los 60, con populistas como Jane Jacobs⁶, con la llamada Crítica regionalista y con Sucio Realismo, pero será los parques de juego de Van Eyck los que están entre los más exitosos. Ellos además han sido los mejores secretos guardados del siglo XX. La razón es comprensible en gran medida. Los arquitectos profesionales no son capaces de percibirlos porque los parques de juego son inmateriales, construidos fuera, al aire libre. Los parques de juego de Van Eyck no son solo sus trabajos más importantes, sino también una de las contribuciones más originales a la arquitectura, urbanismo y arte del periodo de la posguerra, cuyo potencial está todavía por explotar.

Van Eyck defendió la teoría de los puntos intersticiales dentro de la trama de la ciudad y esto hacía que Ámsterdam, comparado con otras ciudades, tuviese sus parques de juego insertados dentro del tejido urbano de la ciudad. El resultado es toda una serie de mapas en donde destacan los parques de juego se insertaron y su forma de hacerlos no tenía precedente en la arquitectura y el urbanismo.

Se puede observar como se fue produciendo el crecimiento de los parques de juego en torno al año 1958 paralelamente al crecimiento de la vivienda. Fue una solución muy importante y su colocación contribuyó a contrarrestar la densidad urbana que por aquella época ya se hacía notar.

Los parques de juego formaron parte de los planes y actividades de sus vecinos e influyeron en la calidad de vida de sus habitantes. Todos los espacios eran buenos para los parques de juego: espacios entre medianeras, espacios públicos, privados, rotondas, plazas, aprovechando los espacios existentes en la trama urbana de la ciudad y que no tenían ningún uso o por el contrario estaban abandonados.

La demanda urbana de los parques de juego fue creciendo, las cartas al Ayuntamiento fueron continuas dado el éxito de los parques de juego que todos los vecinos veían por el centro de Ámsterdam.



Ubicación de los parques de juego en Ámsterdam en 1954



La necesidad de los parques creció y se extendían por todo Ámsterdam

Tradicionalmente los parques públicos de la ciudad tenían un foso de arena y Van Eyck continuó con esta idea pero la reinterpretó y creó un nuevo diseño. Se estaba dando además una prioridad a los niños que a los coches; numerosas zonas se dejaron para parques de juego a pesar que el uso del automóvil era ya muy extendido. Los vecinos eran conscientes de la necesidad de un espacio para sus hijos en detrimento de los coches.

Se estaba en un proceso envolvente de cientos de parques de juego en los nuevos vecindarios y en los suburbios de la posguerra de Ámsterdam.

Cada parque de juego se trataba de forma independiente y se analizaba cual era la mejor solución entre las distintas propuestas que se trabajaba. Los primeros parques de juegos se colocaron en los huecos de las casas derruidas de los judíos; poco a poco estos lugares se fueron llenando de parques de juego y contribuyeron a la formación del tejido urbano frente a la devastada ciudad que quedó tras la guerra.



Todos los lugares eran apropiados para los parques de juego; solares vacíos llenos de escombros se transforman en nuevas zonas de la ciudad para el juego de los niños



En otros casos eran los huecos entremedianeras de los edificios derruidos, los que servían para la nueva implantación de los parques de juego

Los parques de juego fueron diseñados para la ciudad pero también diseñaban la ciudad, se producía un nuevo concepto en la arquitectura en el uso de este elemento como puntos de cambio, de transición de la ciudad.

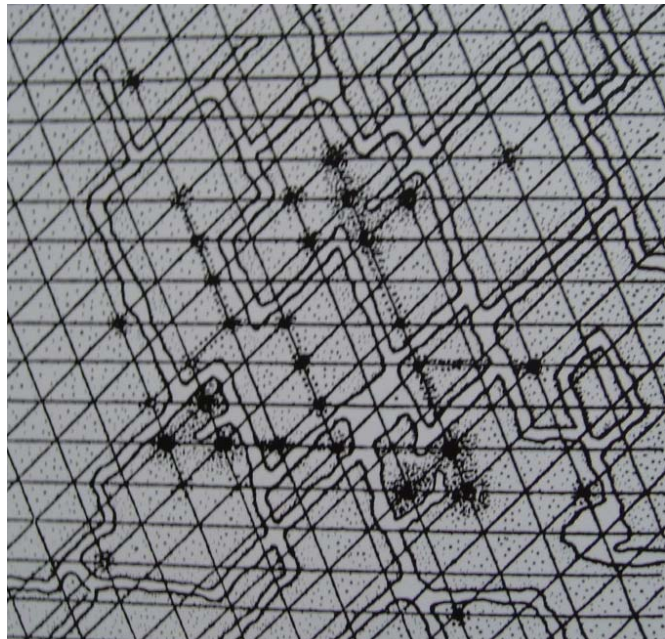
Van Eyck consideró que los parques de juego eran acciones en los espacios que ocurrían donde y cuando fueran necesarias. Los parques de juego emergían de edificios derruidos y en los intersticios de la ciudad y contribuyeron a la existencia del tejido urbano

Los parques de juego se aproximan a la ciudad que Kevin Lynch⁷ mas tarde llamó "nudos de densidad" que proponía una red polimétrica. Había mucha diferencia entre Kevin Lynch y Van Eyck pero ambos estaban en oposición de la idea del CIAM de un corazón de ciudad único y central de la ciudad monocéntrica. Van Eyck diseñó esta galaxia de su "cielo estrellado" de parques de juego en la posguerra de Ámsterdam convirtiéndose su obra en una de las mas importantes del siglo XX.

Incorpora un nuevo concepto de la ciudad de lugares donde no había nada sino vacío, lo transformó es espacios llenos de niños.



Los parques de juegos distribuidos por Ámsterdam



"red policéntrica" y "Galaxia" de K.Lynch

A finales de los años 40 el departamento de trabajos públicos de la autoridad local de Ámsterdam decide la construcción de un número de parques de juego públicos alrededor de la ciudad, lo que hizo lanzar a un joven arquitecto como Aldo Van Eyck.

Era el inicio de su carrera profesional y estaba lleno de ideas y de inspiración. Había regresado de sus estudios de Zurich muy interesado en las ideas de avant-garde⁸ durante la guerra y quería ponerlo en práctica en su propio trabajo. Como padre de 2 niños además estaba interesado en el mundo de los niños, la niñez que el se reflejaba y la vuelta a la capacidad positiva humana como la imaginación y la creación.

Ave se introdujo en el mundo del avant-garde en Zurich a través de Carola Giedion-Welcker; le mostró el trabajo de importantes artistas como Arp, Lohse, Giacometti etc. estudió de Mondrian a Breton. Empezó a conocer el mundo del arte moderno y intimista y las nuevas tendencias como cubismo, dadaísmo, constructivismo, surrealismo.

Todo esto le estaba dando una visión del mundo una nueva realidad. Comprobó como artistas como Mondrian, Miró o Brancusi fueron fundadores de una nueva era de a pintura caracterizado por simplicidad y claridad, una nueva cultura. El reconocía la arquitectura con los trabajos de Le Corbu y Rietveld.

Por otro lado no estaba en la línea de sus colegas del CIAM; no estaba interesado en sus grandes proyectos de gran escala de edificios. El quería poner en práctica la búsqueda experimental de los elementos de la arquitectura, explorar el potencial de la arquitectura como una lengua más en la línea de otros arquitectos, del movimiento del avant-garde.

El diseño de los parques de juego estaba basado en componentes elementales de De Stijl⁹. Como diferentes cosas pueden convivir en equilibrio. Tomaba elementos inspirándose en los trabajos de Brancusi, Arp y Tauber y su síntesis orgánica de crecimiento y geometría cristalina, esto era el nivel que Van Eyck quería redescubrir la expresión visual del movimiento De Stijl a nivel estructural.

Esta aplicación se desarrolló en el mobiliario de los parques de juego, eran elementales, típica construcción cuyo poder simple se encontraba en su asociación. En primer lugar había un terreno de arena, y sólidos que asumía las variedades geométricas: círculo, un cuadrado, triángulo, polígono con círculo inscrito, o a círculo con polígono inscrito. Junto con estas formas sólidas, los parques de juegos incluyen a número de pequeños de elementos sólidos: bloques cilíndricos de hormigón de 65 cm. de diámetro colocados en fila o en curva. Se pueden utilizar como asientos, para sentarse juntos o saltando como de piedra en piedra. Estos elementos sólidos contrastan con esbelto metal: el pequeño, muy simple con altos barrotes y barras para escalar hechas de perfiles tubulares en grupos de 3 o más paralelos, que marcan un punto o territorios.

Junto con todo esto está un largo arco metálico construido de tres o más segmentos articulados con barras, forma primaria de la arquitectura con una parte cóncava y la otra convexa y puede tener variedad de uso: como uso del mismo atravesándolo o también parando como aparato de gimnasia. Desde 1956 en el arco a veces los arcos tenían una construcción acompañado por embudos para escalar: construcciones cónicas que se pueden poner en un lugar en su parte pequeña o grande de la base. En todas estas construcciones tubulares Van Eyck pone una especial atención a la distancia entre las barras para dar la posibilidad a los niños de escalar seguros el mismo usaba los aparatos con sus hijos para evitar todo tipo de riesgos.

Otro elemento muy común era la barra que se balancea y los postes de hormigón para saltar. Todos los elementos estaban fijados al suelo.

Van Eyck usaba estos elementos por muy distintas razones; él estaba en contra de jugar con objetos de forma animal porque no pertenece a la ciudad y hacen que no se utilice la imaginación de los niños, en vez de activarla.

Una cabina de teléfonos sí es un elemento de la ciudad pero un elefante metálico no. Es un elemento antinatural en la calle. El objetivo principal de Van Eyck era estimular la imaginación de los niños a través de estos elementos urbanos. Hacen que los niños los usen a su manera e incluso de forma que no se esperaba.

Como los arcos para escalar no era en principio para escalar sino para hacer gimnasia. Se puede usar como una colina para sentarse o colgarse o además si se cubre puede ser usado como una casa.

Junto con los correspondientes bancos, setos, arbustos y árboles en cada caso. Van Eyck daba a los objetos un constante cambio de composición, cada uno responde a una respuesta de una situación: el programa consultado a los vecinos por parte del departamento de desarrollo urbano, servía como apoyo para la elección de los materiales y objetos adecuados.

En cualquier caso todos los parques de juego tienen una intención básica: diferentes componentes, pequeños, grandes, ligeros y pesados, marcan los espacios con los elementos, lo que hace que el espacio tenga importancia y las cosas que lo marcan también.

La composición técnica que introduce en primer lugar es un punto focal para crear "algún sitio" y conectar las cosas unas con otras. Este punto focal, usualmente marcado por la zona de arena, y no siempre coincide con el centro geométrico del lugar. Está siempre fuera de la alineación con este centro; el resultado era una simétrica situación y le daba un equilibrio dinámico pasando de uno a otro elementos.



Existían numerosas plazas pavimentadas sin ningún uso que Van Eyck transformó en parques de juego

LOCALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LOS PARQUES DE JUEGO

PARQUE DE JUEGO BERTELMANPLEIN (1947)

Fue el primer parque de juego la zona de arena fue movida 4 m al norte del centro, en ángulo, una posición reforzada por la colocación de los bancos. Un segundo punto era marcado por una distancia diagonal en relación al largo. 10 x 7m formado por 3 marcos para escalar lo que hacía la creación de 2 espacios abiertos en la otra dirección diagonal.



Beertelmanplein, Ámsterdam 1947. Primer parque de juego

PARQUE DE JUEGO ZAANHOF (1948-1950)

En este caso el pavimento cuadrado estaba más marcado. Van Eyck hace un particular diseño atractivo en un cuadrado de 20x20 reservado en el centro de un parque central. El establece 4 diferentes situaciones de juego-una zona de arena circular, las barras para escalar, 7 piedras para saltar y un tiotivo cada uno en una posición de las 4 y en relación una con otras.

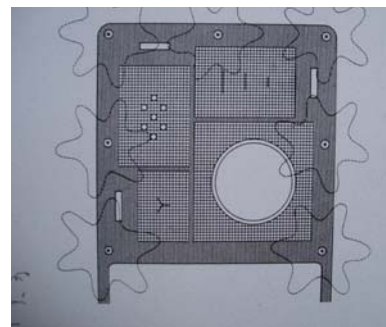
Estas áreas están marcadas por 4 tipos de suelo, uno largo, dos medios y uno pequeño, fuera del centro haciendo cada uno u centro en si mismo, y su conexión con el otro.

La no alineación de las superficies de suelo en relación una con otra, crea tres pequeñas áreas, en los bordes que se pueden acomodar con bancos.

El parque de juego está marcado por 8 árboles los cuales están marcados las esquinas y el medio de cada sitio. Ellos marcan el eje normal de localización, líneas de ejes que no corresponden a una línea de diseño, pero sirve para dar una alineación a las no alineadas y descentradas piezas del parque de juego.



Zaanhof, Spaarndammerbuurt, Ámsterdam Oeste 1948, 1950



planta del parque de juego

PARQUE DE JUEGO JACOP THIJSSPLEIN (1949-1950)

Fue hecho con una técnica compositiva distinta.: el arreglo y relación de los elementos por medio de ejes. Es una zona de alargamiento en forma de triángulo isósceles dividido en dos partes por una carretera, la Heismansweg. El punto de inicio fue la decisión de presentar la mitad norte como un jardín público y la mitad sur como un total pavimento plaza. La primera intención de Van Eyck fue reducir la plaza plantando hileras de árboles: una doble hilera de castaños al lado de Heismansweg y una tercera hilera, paralela a los castaños en la plaza. La carretera y la acera estaban rodeadas por una tira de doble callejón para meterlos en la línea. Otra doble hilera de árboles fue plantada al final de la plaza. La posición regular de los árboles refuerzan los ejes en determinadas posiciones de los elementos de juegos y los bancos. Los árboles no sólo marcan sus ejes sino los intervalos que hay entre ellos. Estas líneas se relacionan con el espacio a través de 5 puntos focales, y marcados por una superficie redonda de ladrillo en contraste con el pavimento de hormigón blanco de la plaza. Había 5 círculos distintos: el más grande de 17 m de diámetro con una zona de arena en su centro y 4 pequeños alrededor como satélites.



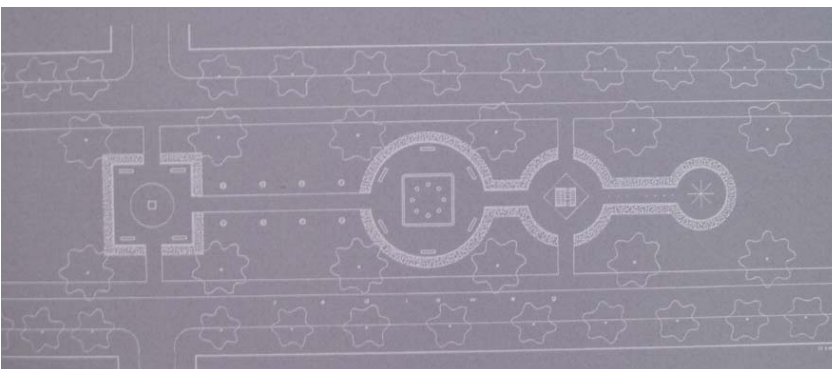
Jacob Thijssplein, Ámsterdam Norte 1949, 1950



planta del parque de juego

PARQUE DE JUEGO EN LA RESERVA CENTRAL DE RADIOWEG, WATERGRAAFSMEER (1949)

Ave diseñó 3 círculos el tamaño creciente en el medio de al menos 200 metros en conexión por medio de caminos axiales. Se pueden ver como una sucesión de simples medidas geométricas, pero al mismo tiempo evoca una figura antropomórfica bordeada por una línea de setos de 2 metros siguiendo las curvas en el lado externo. Como los niños jugaban era metiéndose en un cuerpo como de figura de madre.

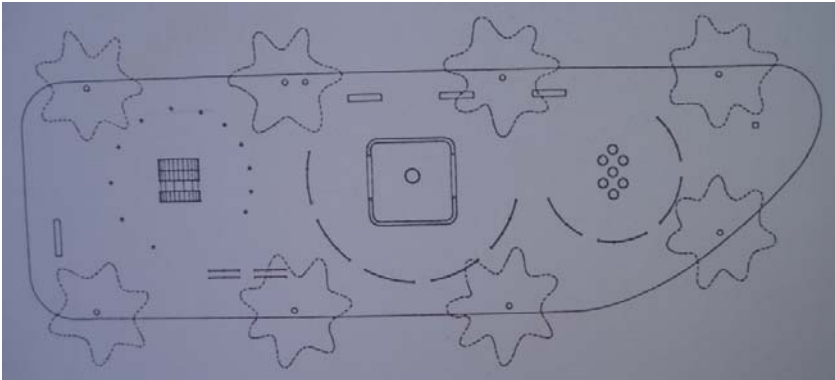


Radioweg, Watergraafsmeer, Ámsterdam Este, 1949 planta del parque de juego

PARQUE DE JUEGO MARINIERSPLEIN (1954-1956)

Está formado por 3 círculos, pero se encuentran fragmentados y de delgados y disponibles materiales: 2 con marcos para escalar y uno con postes para saltar, elementos que crecen en altura. Los dos semicírculos de los marcos para escalar se giran de la ajetreada carretera mientras que el anillo de los

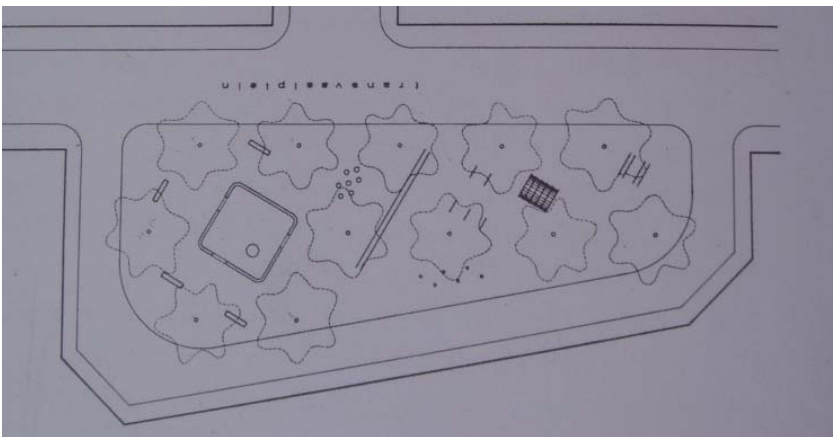
postes se abre hacia la otra dirección. Excepcionalmente en este caso en centro está marcado por los objetos de juego. El eje arranca con un círculo de piedras, la zona de arena y el arco donde los elementos confieren la estructura.



Maniniersplein, Ámsterdam centro, 1954, 1956 planta del parque de juego

PARQUE DE JUEGO TRANSVAALPLEIN (1950 – 1952)

Otra composición técnica de diseño para diseñar largas y estrechas áreas fue romper la perspectiva longitudinal con elementos en diagonal. En este caso se trata de una pieza trapezoidal, en donde todos sus elementos, pavimento, piedras, árboles y objetos de juego, están colocados con un ángulo de 30 grados. En el inicio del trapecio está marcado por la zona de arena que forma el centro de un punto, marcado por anillo de 6 árboles. Siguiendo el eje de la línea de los árboles, se desarrolla de forma paralela otros dos ejes con 6 árboles en medio de los cuales se colocan los objetos de juego, incluyendo un par de barras para balacearse, colocados en zigzag y con el resto de elementos se crea un conjunto excepcionalmente coherente.



Transvaalplein, Ámsterdam este, 1950, 1952 planta del parque de juego

PARQUE DE JUEGO SAFFIERSTRAAT (1950-1951)

Fue uno de los más difíciles pero a su vez mas exitoso diseño en un espacio de 6m de ancho por 120m de largo. Un espacio urbano muy atractivo limitado por los muros del Colegio de Ámsterdam fechado en 1920. AVE lo pavimentó con bloques de hormigón colocado de forma diagonal, el cual contrastaba con los ladrillos de la calle. Se consiguió un carácter muy dinámico e introduce 3 espacios de arena en forma de triángulo.



Saffierstraat, Ámsterdam sureste 1950, 1951

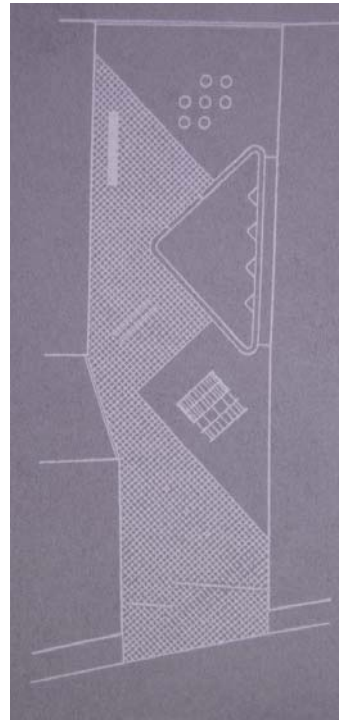
PARQUE DE JUEGO DIJKSTRAAT (1954)

Utiliza un concepto parecido pero el espacio no es tan largo y está cerrado. Está construido en el solar de un edificio que fue destruido durante la guerra, un suelo vacío situado entre dos muros de medianera con 25m de fondo y de 9 a 11 de ancho. Van Eyck transformó este espacio vacío en un punto de encuentro. Aquí trabajó con dos diferentes pavimentos diagonales, uno en piedra y el otro en ladrillo. Pero en este caso parece que son suelos forzados en función de las premisas. Se entra con un movimiento en zigzag y con una triangular zona de arena en la parte opuesta.

El pavimento de piedra y los objetos de juego evocan una ruta caprichosa de un elemento a otro, y de esta forma se le da carácter al solar.



Dijkstraat, Ámsterdam centro, 1954



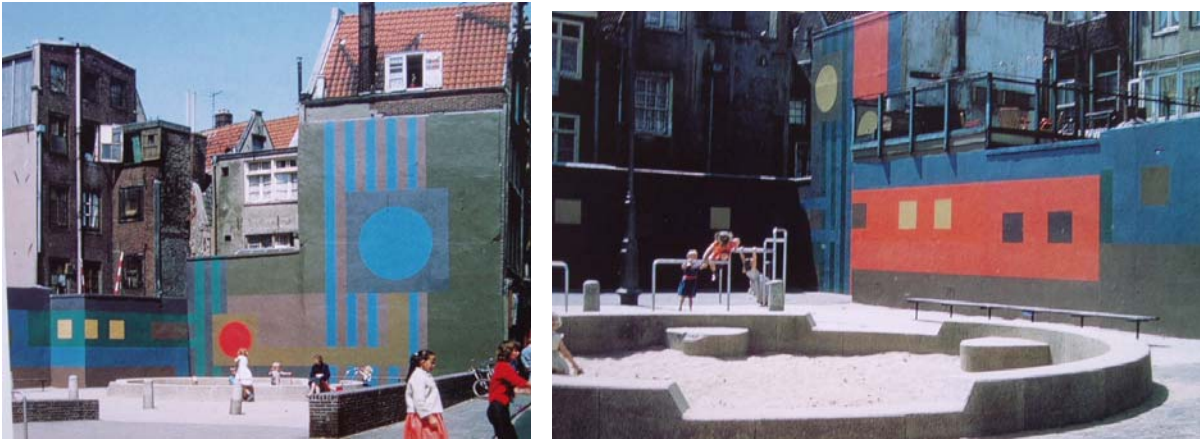
planta del parque de juego

PARQUE DE JUEGO ZEEDIJK (1955-1956)

Es uno de los más bonitos parques de juego. Detrás de un muro ciego había un espacio vacío con los bordes marcados por una caótica línea trazada por un muro. El muro ciego fue demolido, pero la línea fue marcada de nuevo por un muro de 60cm de alto para separar el parque de juego del tráfico de la zona. El área blanca forma el centro de un casi simétrico modelo que da unidad a la irregular situación. Tiene un eje central marcado por una hilera de 4 postes de salto, y es articulada en ambas partes por dos círculos y dos pequeñas zonas de ladrillo. El eje forma dos áreas: una a la izquierda frágil y fragmentada anillo de barras altas flanqueado por un sólido y pequeño murete, y a la derecha por un pesado arenal y bancos de madera.

El parque de juego fue construido en 1956 y Van Eyck convenció a las autoridades municipales para que un artista amigo suyo, Joost Van Roojen¹⁰, para pintar los muros. El mural se completó dos años después consistente en una composición, de franjas de colores que servían para dar continuidad y color al panorama. El color elegido en el muro cercano a las viviendas fue el color de las viejas fachadas pero también dibujó círculos y cuadrados para dar una homogeneidad al conjunto.

El resultado final, no fue solo, uno de los ejemplos más exitosos, sino además fue un ejemplo de cooperación entre la arquitectura y el arte que estuvo muy marcado en los años 50.



Zeedijk, Ámsterdam centro, 1955, 1956, el mural fue pintado por Joost Van Roojen en 1958

Aldo Van Eyck no solo fue un arquitecto y diseñador de parques de juego también fue un escritor activo. En sus textos hablando de sus parques de juego hace referencia a los efectos de la nieve en el uso de la ciudad. Si nieva los niños toman toda la ciudad: se deslizan por la nieve, hacen bolas, muñecos de nieve y son más visibles que nunca. *"pero lo que necesita la ciudad para sus niños tiene que ser mas duradero que la nieve"*. Su solución consistía en parques de juego públicos con nueva clase de objetos al principio hechos de hormigón y metal y mas tarde introdujo la madera. Ofrecía a la ciudad áreas de juego para la ciudad influyendo también en la calidad visual de la misma porque Van Eyck estaba convencido de la *"importancia visual de los niños en la arquitectura, pero sobre todo en la imagen de la ciudad"*.

Cuatro son los componentes que Van Eyck iba a incorporar en el repertorio de parques de juego en las siguientes décadas y que aparecieron en su primer proyecto:

- foso de arena de hormigón
- estructuras metálicas para escalar
- material de hormigón como "piedras" y mesas de hormigón para jugar
- bancos

Van Eyck diseñó todo para su primer parque de juego. El centro literal de gravedad es el foso de arena con su borde de hormigón. Los marcos de escalar y bancos tenían un aspecto liviano.

Diseñó los bancos con una elegante curva en su respaldo hechos por el departamento municipal.

FOSO DE ARENA

Existía mucha tradición de los parques públicos de Ámsterdam el uso de los fosos de arena pero en ocasiones los parques eran todo arena y parecían mas bien playas además la forma de acceso no era muy incómoda con varios peldaños para acceder a los mismos. Van Eyck siguió con esta línea pero con sus nuevas interpretaciones variando su forma exterior en función de las necesidades del espacio del parque de juego participando del diseño del mismo.



Foso de arena tradicional diseñado por Piet Kramer en 1924, Zaanhof, Ámsterdam Oeste



Nuevo foso de arena diseñado por Van Eyck con los bordes de hormigón

ESTRUCTURA METÁLICA PARA ESCALAR

Las mayoría de los marcos tendrán 80,90 y 100cm de alto para que los niños de distintas alturas y edades pudieran hacer uso del mismo siendo elementos estándares es su periodo inicial. Se podían usar independientes, en grupo o incluso dentro de los fosos de arena. En otros casos forman círculos creando formas tipo iglú en los que se puede escalar y colgarse. El objetivo fundamental era la libertad de uso por parte de los niños.

Al principio eran de aluminio anodinado ya que era el material más cómodo de la época de los 50. Posteriormente se harán de acero galvanizado.

Van Eyck diseñó dos nuevos tipos de objetos de escalar para los parques de juego eran los globos de escalar y los embudos. También hizo otros elementos más complejos como la "rotonda".



Rotonda en Nierkerstraat, 1961, 1963



Arcos para escalar Bertelmanplein, 1948

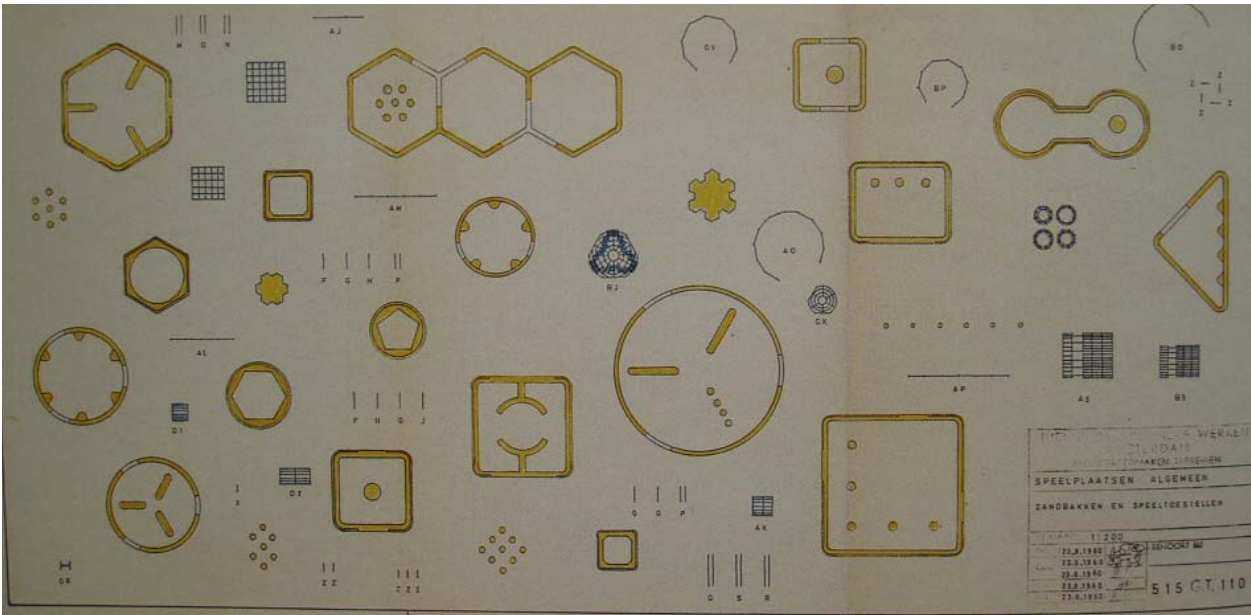
Cabe destacar que en 1962 un miembro del departamento de trabajo público volvió de un viaje de Alemania con la idea de hacer un objeto de juego expulsando agua, la idea entusiasmó al departamento diseñaron varios juegos con agua llevándose a la práctica en 1968 en el oeste de Ámsterdam.



Estructura para escalar expulsando agua, Bernhadpark, Watergraafsmeer, 1968

OBJETOS DE HORMIGÓN

Van Eyck diseñó objetos de juego de hormigón en un primer momento simples y rectangulares como los fosos de hormigón para los arenales posteriormente fueron de múltiples variedades, pero con una base geométrica círculo, rectángulo, cuadrado etc. la parte de borde era mas baja para dejar acceder a los niños.



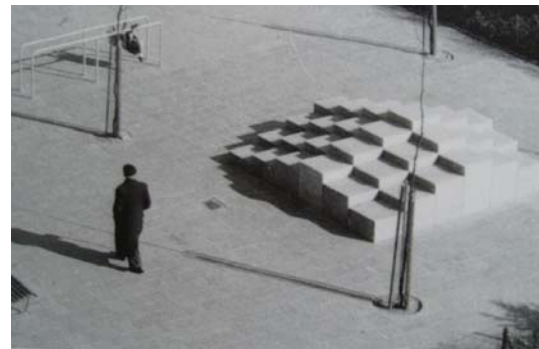
Fosos de arena, marcos para escalar, mesas de juego y montañas para escalar diseñados por Aldo Van Eyck

Mesas de juego de hormigón. Fueron en ocasiones metidas en la arena. También se usaron fuera de los fosos de arena a modo de piedra par saltar de una a la otra.

Postes de señalización cónicos. Ya son conocidos como los postes de Ámsterdam y ofrecen la oportunidad de un juego activo marcando los límites del lugar de juego.



Mesas de juego dentro de los fosos de arena



Bloques cuadrados de hormigón hacen una montaña para escalar

En 1956 diseña montañas para escalar de hormigón y se produce en su suma un elemento escultórico, en un principio eran bloques cuadrados y posteriormente hexagonales. En 1960 Van Eyck diseñó fosos de arena que consistían en círculos abiertos y cerrados de hormigón o secciones de los mismos. La combinación de estos elementos produce un atractivo juego de luz y oscuridad.

MADERA

Van Eyck empezó a introducir la madera en sus diseños en modesta escala en 1947. Lo mas común era la viga balancín, con una base metálica y por supuesto los bancos con o sin respaldo.

Realmente el uso de la madera se extendió en la década de los 60 en el período de expansión de los nuevos barrios y la construcción de edificios altos hacía que Van Eyck interpretara de nuevo sus parques de juego.

En 1968 experimentó en el diseño de parques de juego experimentales con troncos de ladera de desperdicio. No tenían salida en el mercado por lo que se podían adquirir a un buen precio ya que

por aquella época se consideraba material de deshecho. Renombro el diseño vertical de las montañas de hormigón. Seguían teniendo una base geométrica en términos generales, pero más libre, con más curvas, espirales y distintas alturas. Fueron construidos la mayoría en los nuevos estados del norte.



Vigas balancín en Transvaalplein, Ámsterdam 1950



trocós sobrantes en los parques de juego de los nuevos barrios del norte de Ámsterdam, 1968

ACTUALIDAD DE LOS PARQUE DE JUEGO

A partir de la década de los 70 el desarrollo urbano se paralizó, muchos de los parques de juegos fueron cerrados, destrozados por vandalismo, arbitrariamente transformados o demolidos.

Un estudio del 2001 por la universidad de Ghent estableció que de los 700 parques de juego originales 370 fueron demolidos y 237 fueron cambiados. De esos 370 demolidos, 154 habían sido reemplazados por otros nuevos y 216 simplemente habían desaparecido. De los 237 drásticamente cambiados solo quedan trazas y fragmentos de los originales. El diseño primitivo ha sido mantenido en al menos 90 parques de juego, pero en mucho de los casos suplementados los elementos diseñados por Van Eyck. En el centro de la ciudad ninguno ha sobrevivido es su estado natural. Esto es consecuencia directa de que se le dio a los parques de juego un uso temporal al encontrarse la mayoría en solares vacíos y en lugares donde no había en aquel momento una necesidad de construir.

En cualquier caso el crecimiento demográfico y la presión económica hicieron que las ciudades se fueran desmantelando y construyendo edificios uno tras otro. Es increíble como no se ha hecho ningún esfuerzo por proteger los parques de juego como el Zeedijk pieza emblemática del arte urbano de los años 50.

La situación es muy parecida en la zona que queda entre el anillo y la A10. De los 150 construidos han sido demolidos 100 y 15 continúan en un estado razonable de estado. La situación de los construidos en el momento de expansión en época de posguerra hace que, de los 360 parques de juego que fueron creados allí, 140 han desaparecido pero más de 60 continúan en su forma original. En este caso la desaparición se produce por el fenómeno de la edad de sus vecinos. Cuando los barrios fueron construidos estaban ocupados por familias jóvenes, pero una vez que sus hijos crecieron, no había niños para el uso de los parques, por lo que hubo que esperar décadas para que los parques de juego fueran ocupados por nuevas generaciones.

Esta fue la razón por la que muchos parques fueron cerrados o su desuso, hizo que fueran objeto de vandalismo o simplemente fueran demolidos y en los barrios donde han sobrevivido hasta la llegada de una nueva generación fueron con frecuencia transformados o simplemente ocupados por otro entretenimiento para el barrio. A parte de estos todavía hay un número razonable de parques de juego en las nuevas expansiones, debido a que, contrariamente a lo ocurrido en el centro, los lugares ocupados por los mismos no son objeto de construcción de nuevas viviendas. De hecho muchos de estos parques de juego tienen muchas aplicaciones tomadas de los proyectos del casco viejo de la ciudad. Existe todavía la oportunidad de experimentar la calidad y diseño de los parques de juego de Van Eyck in situ. Ámsterdam se ha convertido en una ciudad donde hay que ir a la periferia para redescubrir ciertas cualidades que han desaparecido en el centro.



Durgerdammerdijk, foto de 2002

CONCLUSIONES

A priori parece sencillo el diseño de estos parques de juego, pero podemos observar como detrás de cada uno de ellos hay una reflexión, necesidad y diseño distinto. Van Eyck domina perfectamente los espacios y los elementos de juego, no en vano los objetos son diseñados por él mismo, y controla, no sólo la puesta en el terreno de los elementos de juego, sino también de todo lo que lleva consigo, bancos, árboles, arbustos etc. Cada elemento está en una situación estudiada en función del entorno, de la relación con los otros elementos, del material del que esté hecho etc. Van Eyck usa mucho los árboles para dar un límite a los parques o para cubrir una zona que más le interesa, dejando otra más abierta.

Podemos por tanto afirmar que una buena base da como resultado un buen proyecto en este caso un buen parque de juego. Van Eyck se dejó influir por el arte lo que le ayudó a la composición y estética de los parques de juego. Cada lugar era analizado espacialmente y lo diseñaba en función de las necesidades de los vecinos. La elección de los materiales de suelo no era arbitraria, cada uno tenía un papel en función de la actividad que se realizaba encima; y los objetos de juego eran colocados de forma que se buscaba una interrelación de unos con otros y crear un recorrido pero siempre dejando abierta una puerta a la imaginación del niño. Cada objeto de juego fue diseñado por Van Eyck pero siempre se sorprendía del uso que luego se le daba en el parque.

El carácter imprevisible de los niños era lo que más le gustaba a Van Eyck y sus objetos de juego era el resultado de esto; los arcos y marcos metálicos así como los objetos de hormigón no eran más que una propuesta de Van Eyck para que cada niño la interpretara a su manera y le diera el uso que más le convenía. Por esta razón Van Eyck huía de los objetos de juego con forma de animal, ya que, por un lado no pertenecían al ambiente urbano, y por otro eran imposible de imaginar por el niño (no existen elefantes metálicos).

Van Eyck pone de manifiesto como, por muy pequeño que sea el lugar, o por muy forma rebuscada que tenga, siempre hay una solución correcta para un parque de juego y con las formas más sencillas y conocidas por todos: cuadrado, rectángulo, triángulo, círculo etc. Su éxito se basa en el estudio y en la correcta utilización de los materiales tanto de los elementos de juego como los pavimentos.

Esto pone de manifiesto los fallos que estamos cometiendo en la actualidad. Los Ayuntamientos se centran en cercar una zona destinada al juego y llenarla de elementos de juego "prefabricados" sin atender a las necesidades reales de sus vecinos. En un barrio del centro y otro de las afueras pueden tener los mismos objetos de juego sin diferencias el número de habitantes, ubicación de los parques, tamaño de los mismos, etc. Van Eyck nos enseña como los niños son una parte muy importante del urbanismo de las ciudades y en cambio ahora nos ceñimos a dar a los parques de juego una zona residual o delimitada sin más preocupación que cumpla con la superficie establecida por planeamiento.

La experiencia de Van Eyck nos puede servir como base para el diseño de los parques de juego; si es cierto que los niños de la posguerra no son los niños de ahora pero todos somos conscientes de la necesidad de un lugar para los niños de cada ciudad, de cada barrio. El Contenido puede variar en algún punto pero la forma tan sutil de trabajar de Van Eyck y sobre todo el éxito tan evidente que han tenido sus parques de juego nos sirve de ejemplo y nos pone en bandeja los criterios a tener en cuenta a la hora de enfrentarnos con un parque de juego.

1. En 1928, un grupo de arquitectos modernos se reunió en Suiza, tras haber examinado, según un programa elaborado en París, el problema que planteaba el arte de construir, afirmaron un punto de vista sólido y decidieron agruparse para enfrentar a la arquitectura con sus verdaderas tareas. De este modo se fundaron los Congresos Internacionales de Arquitectura Moderna, los CIAM. Los arquitectos firmantes, representantes de los grupos nacionales de arquitectos modernos, afirman su unidad de puntos de vista sobre las concepciones fundamentales de la arquitectura y sobre sus obligaciones profesionales. Insisten en particular sobre el hecho de que "construir" es una actividad elemental del hombre, ligada íntimamente a la evolución de la vida. El destino de la arquitectura es expresar el espíritu de una época.
2. Este grupo de arquitectos de procedencia internacional se llamó así ya que fue el encargado de organizar el CIAM 10 (Congresos internacionales de Arquitectura Moderna), décima edición de estos congresos en donde se debatía el futuro de las ciudades.
3. El grupo Cobra se formó como grupo en noviembre de 1948 y duró hasta noviembre de 1951 (la Segunda Guerra Mundial terminó en 1945). Este grupo de artistas se sintieron llenos de energía por estar vivos después de los terribles años de guerra. Buscaron un arte que fuera para todos y no sólo para los especialistas. Creían en el trabajo colectivo y por eso realizaron obras hechas por varios artistas. Les interesaba trabajar libremente, con lo que se les venía a la mente, casi sin pensarlo, de manera inmediata y llenos de vitalidad. Reunió a jóvenes intelectuales procedentes de Copenhague, Bruselas y Ámsterdam (el nombre es el acrónimo de las tres ciudades).
4. Museo municipal de arte moderno de Ámsterdam.
5. Martin Buber (1878-1965) Autor religioso judío austriaco que elaboró una filosofía del encuentro o del diálogo. Es más conocido por su filosofía del diálogo, un existencialismo religioso centrado en la distinción entre relaciones directas o mutuas (a las que llamó "la relación Yo-tú" o diálogo) en las que cada persona confirma a la otra como valor único y las relaciones indirectas o utilitarias, (a las que llamó "yo-él" o monólogo), en las que cada persona conoce y utiliza a los demás pero no los ve ni los valora en realidad por sí mismos.
6. Jane Jacobs continua siendo un referente en el urbanismo, nunca ha tenido una formación académica en esa disciplina, lo que no ha impedido que se haya convertido en una de sus máximas figuras. Y aún más curioso y revelador es que su pensamiento haya sido bandera tanto de liberales (especialmente libertarios) como de grupos de izquierdas (o "progresistas").
7. Kevin Lynch (1918- 1984) Nació en Chicago en 1918. En 1935, decide estudiar arquitectura y se matricula en la escuela de arquitectura de Yale. Pronto empieza a discrepar de la filosofía de la escuela por considerarla "la más conservadora y atrasada" de su tiempo. Entonces se pone en contacto con Frank Lloyd Wright y en el período entre 1937 y 1938 ingresa en la Taliesin Fellowship, la escuela de arquitectura fundada por el prestigioso arquitecto. Aunque Lynch no compartía alguna de las tendencias de base de Wright, y dejó Taliesin para, según él, no verse consumido por el establishment y buscar su propio camino, lo cierto es que siempre profesó un gran respeto por la persona que, en sus palabras, hizo que "viese el mundo por primera vez". Tras dejar Taliesin Lynch decide ampliar sus estudios. Así ingresa en el Reenscaler Polytechnic Institute para estudiar ingeniería civil y estructural. Tras casarse en 1941 y volver de la II G.M. Lynch realiza su tesis en el MIT sobre el "Control del flujo de reconstrucción y replaneamiento en áreas residenciales" (1947), trabajo en parte inspirado por la lectura de La cultura de las ciudades de Lewis Mumford. Tras su graduación obtiene su primer empleo como planeador en Carolina del Norte pero pronto es llamado por el MIT para ingresar como profesor. Ingresó en la Facultad en 1948 y, aunque oficialmente se retiró en 1978, continuó dando clases hasta entrados los años 80. Desde esta posición Lynch desarrolló una intensa labor, tanto académica como profesional. A él se debe en buena medida el énfasis en el diseño urbano y metropolitano en el campo del planeamiento. Junto a colegas como Donal Appleyard, Stephen Carr o Lloyd Rodwin realizó estudios y proyectos diversos, especialmente aquellos en los que los usuarios, presentes o futuros, estuviesen directa y activamente involucrados. Kevin Lynch murió por sorpresa, sólo, el 25 de abril de 1984 en su casa de verano, en Martha's Vineyard.
8. Movimiento creado en el siglo XX Nunca en la historia de la humanidad, en tan corto período de tiempo, vio la luz una cantidad tan grande de nuevas e influyentes corrientes artísticas. Tampoco nunca antes fueron generados tantos "ismos" y se crearon tantas y tan dispares formas de buscar lenguajes expresivos. Sin embargo esta revolución, si bien hizo explosión en el período de entre guerras y más estrictamente en los años veinte, tuvo un antes y un después en la que influyeron poderosos factores socio económicos, avances científicos y tecnológicos e incluso diversos enfoques filosóficos.
9. Se creó este movimiento en Holanda, el último verano del año 1917. Los pintores Piet Mondrian y Bart van der Leek, el arquitecto J.J.P., Oud y otros se unieron a Théo Van Doesburg fundador y guía espiritual de este grupo. De todos sus miembros, Van der Leek ya creaba diseños gráficos con franjas negras sencillas, organizando el espacio y utilizando imágenes de formas planas. Las pinturas de Mondrian constituyen la fuente a partir de la cual se desarrollaron la filosofía y las formas visuales De Stijl. Cuando vio pinturas cubistas por primera vez en 1910, Mondrian evolucionó de la pintura del paisaje tradicional hacia un estilo simbólico. Influenciado por Van Gogh, que expresaba las fuerzas de la naturaleza. En los años siguientes, eliminó todo indicio de los elementos representativos y evolucionó del cubismo hacia una abstracción geométrica pura.
10. Joost van Roojen inició su trayectoria pictórica durante la II Guerra Mundial y desde entonces se ha dedicado al arte de forma autónoma. Si bien en sus inicios Van Roojen también pintó al óleo, desde la década de 1950 se ha concentrado en la acuarela, técnica en la que es todo un maestro. Además, destaca por una habilidad única para pintar grandes superficies transparentes que parecen a punto de desvanecerse. La obra de Van Roojen es difícil de tipificar e imposible de clasificar. Su carácter, ferozmente independiente, le ha llevado a evitar la vinculación con cualquier grupo artístico, más bien al contrario. Los

prolongados viajes que realizó por el Sahara durante las décadas de los cincuenta y los setenta le impresionaron profundamente e influenciaron su concepto de la luz y el espacio. A la hora de trabajar, se basa en gran medida en la intuición y sus pinturas suelen evolucionar hasta conformar series de diez o más cuadros.

BIBLIOGRAFÍA

LEFAIVRE L.; DE ROODE I.(2002): **Aldo Van Eyck, Playgrounds and the city**. Stedelijk Museum, Amsterdam .

VAN EYCK A.(1960-1961): "Whatever Space and Time Mean, Place and Occasion Mean More". **Forum**, 1960-1961.

LEFAIVRE L. (1986): "Order in the Children's Home" **Forum** nº31, 1986, pp 2-8.

LYNCH K. (1960): **The image of the City**, Mass, Cambridge.

VAN EYCK A. (1999): **Aldo Van Eyck Works**. Basel, Birkhäuser.

STRAUVEN F. (1998): **Aldo van Eyck : the shape of relativity**. Architectura & Natura, Ámsterdam.