

Aldo Van Eyck

Playgrounds Amsterdam

Parques de Juego en Amsterdam

Presentación

Aldo Van Eyck (1918-1999) nació en Driebergen, Holanda en 1918. 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 CIAM y en 1954 fue un co-fundador del Team 10. Demuestra una preferencia distinta por estructuralismo así como valores del “humanista”. Esta atención al humanismo la encontramos en las obras que analizaremos en esta presentación: los parques de juego.



CIAM 1959, Otterlo, Olanda. Organizado por el team 10.



Aldo Van Eyck

Influencia del arte

En aquellos años existía un ferviente movimiento artístico en Holanda, y Aldo Van Eyck gozó de importantes amistades en este entorno, que fueron cruciales para la creación de sus parques infantiles. Van Eyck participó con el grupo COBRA en la creación de una exposición en 1949 en el museo Stedelijk de Ámsterdam llamada "Arte experimental", donde Van Eyck cambió la forma en que se exhibían las pinturas colocándolas como si estuvieran en el estudio del artista.



Museo Stedelijk de Amsterdam, exposicion "Arte experimental" 1949

En ocasiones a la hora del diseño y forma contribuyó su amigo Constant como el parque de juego de Dijkstrastraat 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.



Parque de juego de Dijkstrastraat

Espacio y lugar. Inicio

Van Eyck colonizó todos los espacios existentes en la trama urbana de la ciudad que no tenían ningún uso o que quedaron abandonados o destrozados tras la II Guerra Mundial.



Ubicación de los parques de juego en Ámsterdam en 1954

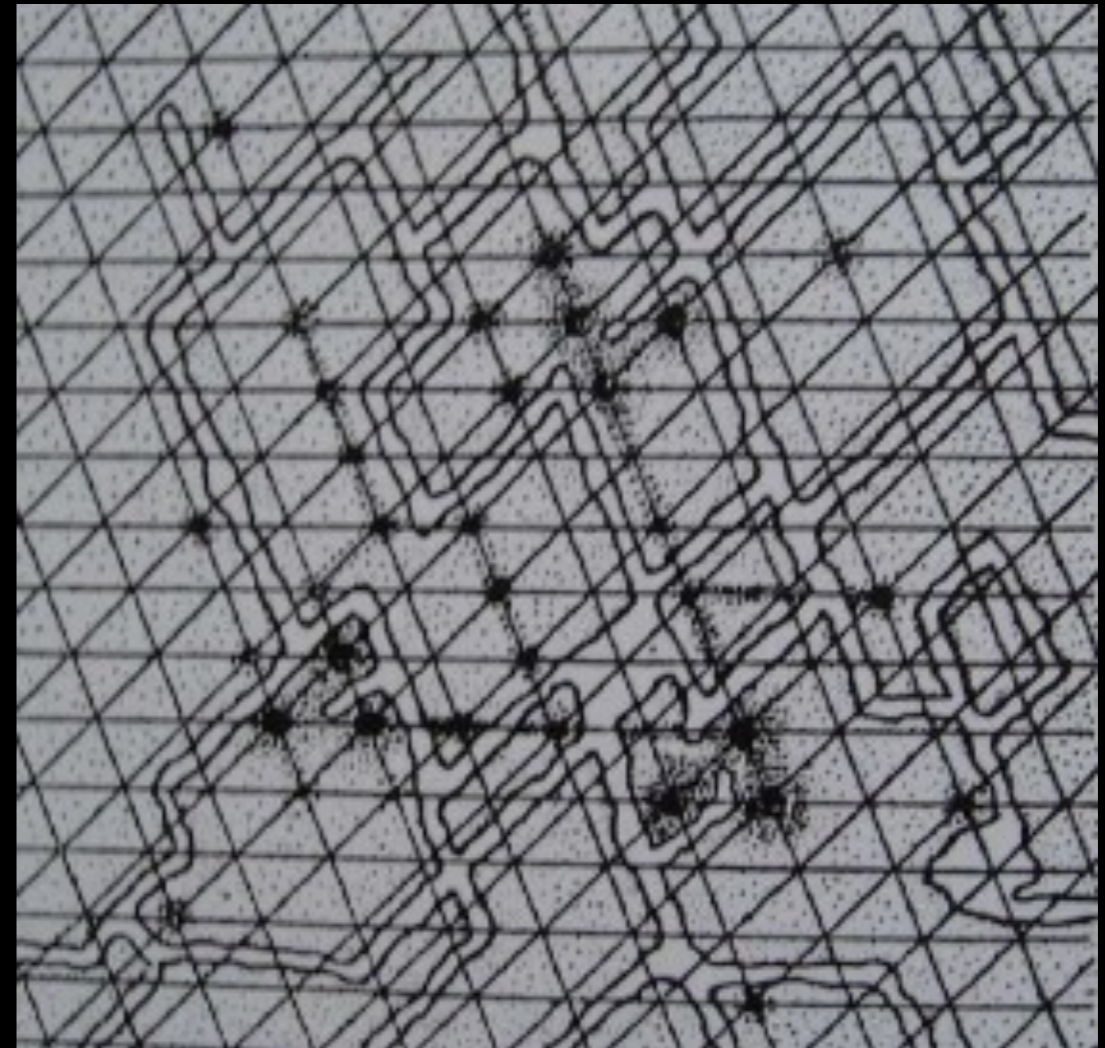


La necesidad de los parques creció y se extendió por toda la ciudad

Los parques de juego se aproximan a la ciudad, lo que Kevin Lynch más tarde llamó “nudos de densidad” que proponían una red polimétrica.



Parques de juegos distribuidos por
Ámsterdam



Red polimétrica de Kevin Lynch

Diseño y objetos de juego



Pablo Picasso, retratado por Juan Gris - Cubismo



Póster del Matinée Dadá - Dadaísmo



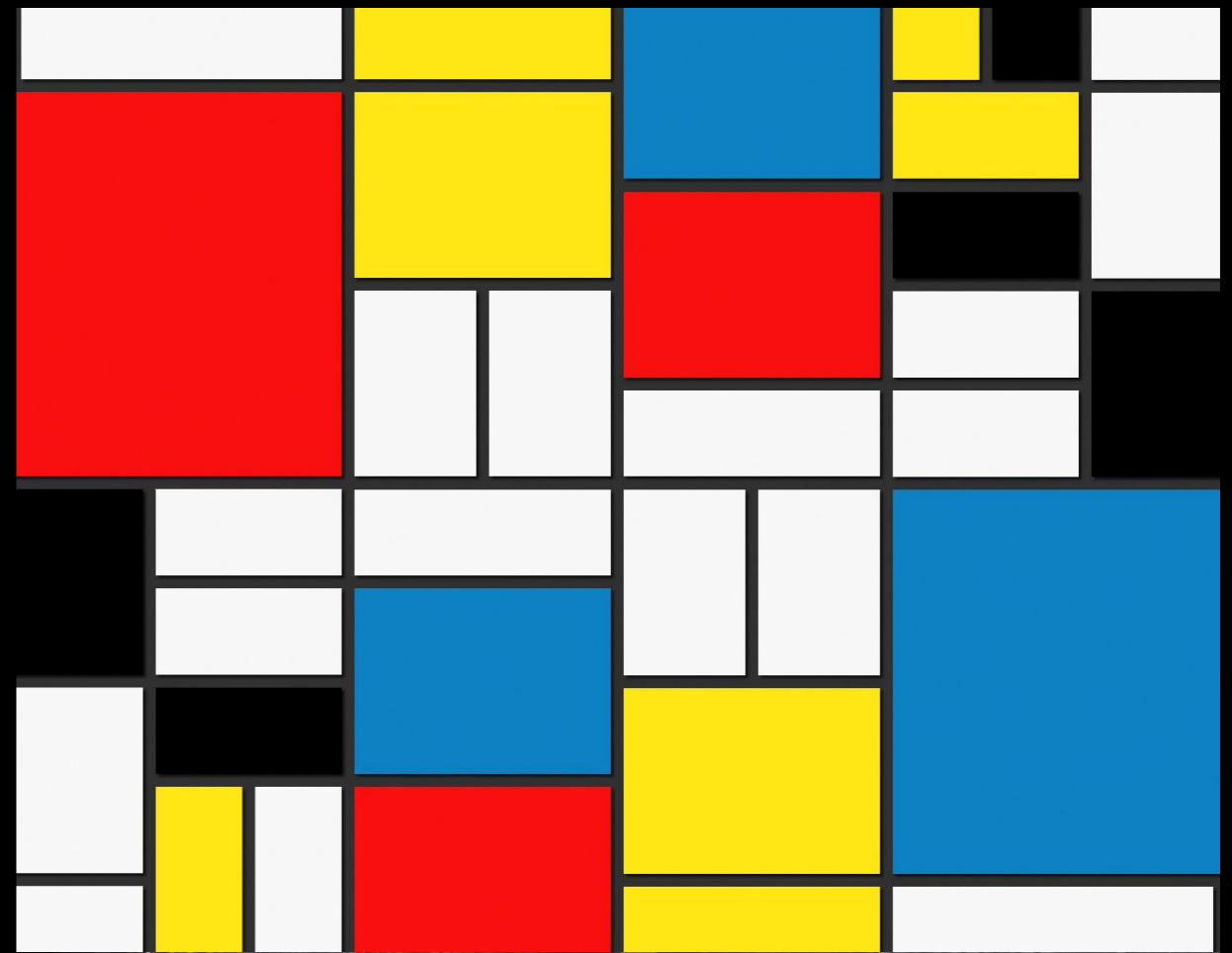
Left - Constructivismo



Philippe Halsman, Dali Atomicus - Surrealismo

Componentes elementales

Movimiento artístico De Stijl





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

Importancia de los niños en la arquitectura y la imagen de la ciudad

- Foso de arena de hormigón
- Estructuras metálicas para escalar
- Objetos de hormigón
- Madera



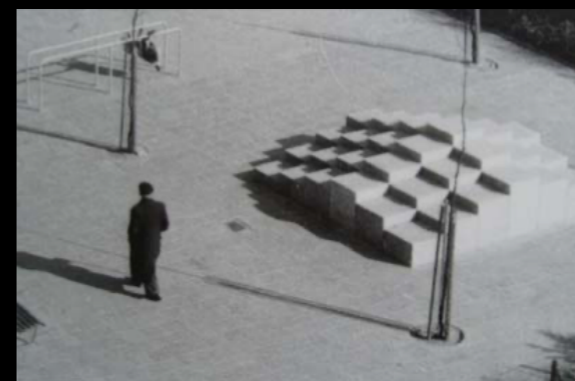
Nuevo foso de arena diseñado por Van Eyck con los bordes de hormigón



Arcos para escalar
Bertelmanplein, 1948



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

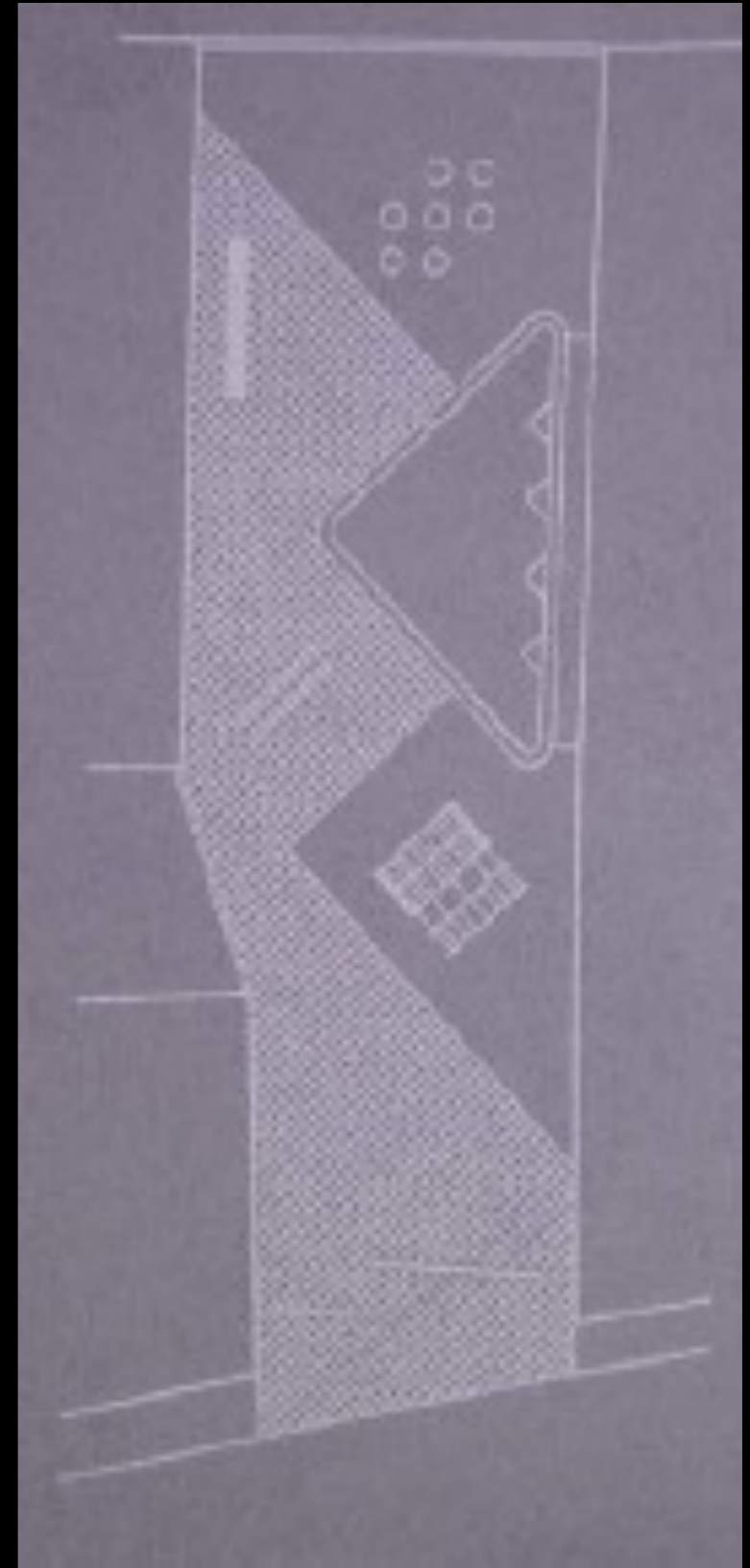


Bloques cuadrados de
hormigón hacen una
montaña para escalar

Localización y características

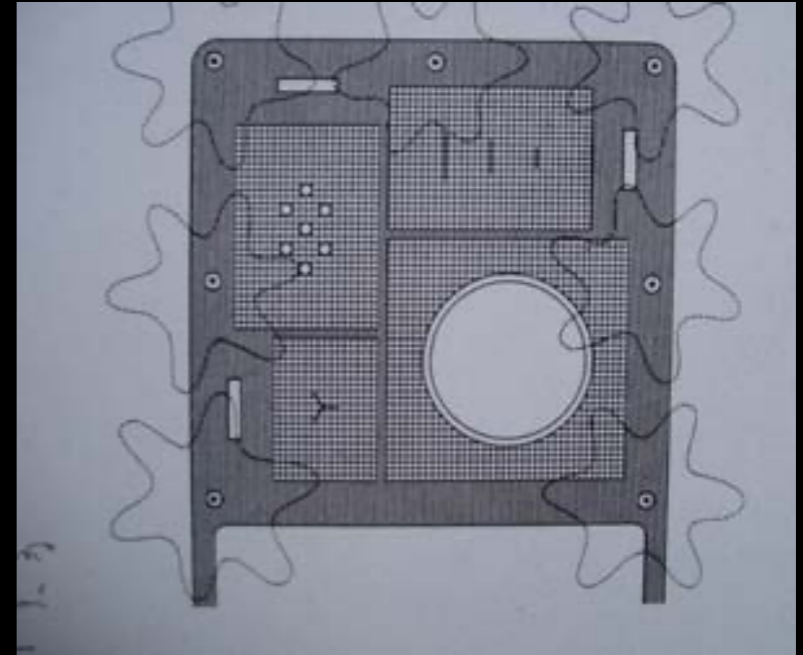
Parque de juego Dijkstraat (1954)

Van Eyck transformó este lugar sin ningún tipo de interés aparente en un punto de encuentro.



Parque de juego Zaanhof (1948-50)

- Zona de arena circular
 - Barras para escalar
 - Piedras para saltar
 - Tiovivo
-
- Bancos
 - 8 árboles



Planta del parque de juego



Zaanhof, Spaarndammerbuurt, Ámsterdam Oeste 1948, 1950

Actualidad

Muchos de los parques fueron cerrados, destrozados, transformados o demolidos, consecuencia directa del uso temporal que se le dio a estos espacios.



Durgerdammerdijk, foto de 2002

Conclusión

"El urbanismo no se trata solo de construir edificios, sino de crear lugares y espacios significativos que enriquezcan la vida de las personas."

La experiencia de Van Eyck nos puede servir como base para el diseño, ya no sólo de los parques de juego, sino también de las ciudades y del tejido urbano de éstas.