

# Playgrounds de Aldo van Eyck

Análisis y vigencia actual



Trabajo de Fin de Grado  
Curso 2018-2019

Mar Soledad Fernández Bardal  
Tutora: Laura Lizondo Sevilla

Grado en Fundamentos de la Arquitectura  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCUELA TÉCNICA  
SUPERIOR DE  
ARQUITECTURA





## PALABRAS CLAVE

Niños

Vigencia

Ámsterdam

Playgrounds

Aldo van Eyck

## RESUMEN

Los espacios públicos para el desarrollo infantil son parte del equipamiento necesario de los núcleos urbanos, por tanto, el niño debe sentirlos como propios. En la actualidad, el uso del parque infantil, propiamente dicho, ha variado en la misma medida que los intereses y formas de entretenimiento de los niños: nuevas tecnologías, pantallas y videojuegos, e infinidad de juguetes novedosos, captan la atención de niños cada vez más pequeños. En consecuencia, el juego libre que históricamente ha sido uno de los escenarios de desarrollo de la imaginación del niño, está quedando progresivamente en desuso, a lo que se añade que las nuevas zonas de juego, por lo general, no contribuyen a mejorar esta situación.

A finales de los años 40 cuando las ciudades se regeneraban tras la Segunda Guerra Mundial, en Amsterdam, el arquitecto Aldo van Eyck comenzó un proyecto urbano cuyo desarrollo tuvo lugar a lo largo de treinta años, colonizando la ciudad con más de 700 *playgrounds*. Parques infantiles que no sólo se adaptaban a los vacíos con propuestas urbanas coherentes, sino que además ofrecían un juego libre, espacial, con elementos sencillos que propiciaban el crecimiento imaginativo y físico del niño.

La crítica arquitectónica que estudia la obra de van Eyck, y en especial la que investiga los espacios de juego infantil, establece una serie de ideas y conceptos proyectuales concretos que demuestran el propósito y éxito por el cual fueron proyectados. Es por ello que el presente trabajo reflexiona sobre la posibilidad de mantener la vigencia de dichos ideales o, por el contrario, la necesidad de vincularse a los espacios de juego de hoy en día.

## KEYWORDS

Validity

Children

Ámsterdam

Playgrounds

Aldo van Eyck

## SUMMARY

Public spaces devoted to child development are part of the necessary equipment of urban centres, thus children must be able to consider them their own. Currently, the use of playgrounds in themselves has changed to the same degree as children's interests and forms of entertainment. New technologies, screens, video games, and an infinite number of new toys, capture the attention of ever-younger children. Free play, which has historically been one of the scenes for child's development of the imagination, is increasingly disused. Furthermore, the new play areas, in general, do not contribute to improve this situation.

In Amsterdam, at the end of the 1940s when cities were being regenerated following the Second World War, the architect Aldo van Eyck began an urban project which continued for over thirty years, filling the city with more than 700 playgrounds. Not only did play areas transform empty spaces with a coherent urban project, but they also offered a place for free and spacial play with simple elements that favored the imaginative and physical growth of the child.

The architectural criticism that studies the van Eyck's work, and specially children's play spaces, establishes a series of ideas and concrete project concepts which demonstrate the purpose and the success for which they were projected. The present dissertation reflects on the potential of maintaining the relevance of the above-mentioned ideals or, on the contrary, the necessity of linking to today's play areas.

## PARAULES CLAU

Xiquets

Ámsterdam

Playgrounds

Actualització

Aldo van Eyck

## RESUM

Els espais públics per al desenvolupament infantil són part de l'equipament necessari dels nuclis urbans, per tant, el xiquet ha de sentir-los com a propis. En l'actualitat, l'ús del parc infantil, pròpiament dit, ha variat en la mateixa mesura que els interessos i formes d'entreteniment dels xiquets. Noves tecnologies, pantalles i videojocs, i infinitat de joguets nous, capten l'atenció a xiquets cada vegada més xicotets. El joc lliure, que històricament ha sigut un dels escenaris de desenvolupament de la imaginació del xiquet, està quedant progressivament en desús, al que s'afeg que les noves zones de joc, en general, no contribueixen a millorar aquesta situació.

A la fi dels anys 40 quan les ciutats es regeneraven després de la Segona Guerra Mundial, a Amsterdam, l'arquitecte Aldo van Eyck va començar un projecte urbà el desenvolupament del qual va tenir lloc al llarg de trenta anys, colonitzant la ciutat amb més de 700 playgrounds. Parcs infantils que no solament s'adaptaven als buits amb propostes urbanes coherents, sinó que a més oferien un joc lliure, espacial, amb elements senzills que propiciaven el creixement imaginatiu i físic del xiquet.

La crítica arquitectònica que estudia l'obra de van Eyck, i especialment els espais de joc infantil, estableix una sèrie d'idees i conceptes projectuals concrets que demostren el propòsit i èxit pel qual van ser projectats. El present treball reflexiona sobre la possibilitat de mantenir la vigència de dites ideals o, per contra, la necessitat de vincular-se als espais de joc d'avui.

# CONTENIDOS

12

14

14

22

32

32

38

90

**108**

**118**

118

124

## **Objetivos y metodología**

### **Estado de la cuestión**

Orígenes del *playground* en Europa

Aldo van Eyck. Etapa proyectual en torno a los *playgrounds*.

### **Análisis de los *playgrounds* de Aldo van Eyck**

Criterios de selección de *playgrounds* a analizar

Análisis arquitectónico y redibujado

Análisis arquitectónico comparativo

## **Conclusiones y vigencia actual**

### **Fuentes y bibliografía**

Relación de figuras

Bibliografía

# **1 OBJETIVOS Y METODOLOGÍA**

Los parques infantiles, también nombrados en este Trabajo Final de Grado con el término anglosajón *playgrounds*, son el principal objeto de estudio y análisis de esta investigación. En concreto, y por acotar el campo de estudio, este trabajo aborda aquellos *playgrounds* diseñados por el arquitecto Aldo van Eyck durante el periodo de posguerra en los años 40 en Ámsterdam.

El objetivo principal de la investigación es realizar, un acercamiento al contexto de dicha época, así como el proceso de creación de estos parques, para, a continuación hacer una reflexión acerca de su viabilidad actual, teniendo en cuenta los conceptos teóricos y proyectuales promulgados y practicados por Aldo van Eyck. Todo este análisis se efectúa partiendo de la premisa que presupone que las circunstancias europeas actuales son distintas a las de hace setenta años, tanto en terminos de sociedad, como en lo que a tecnología e intereses se refiere.

A continuación se expone el procedimiento seguido en la realización del trabajo:

1º Búsqueda bibliográfica que apoye el estado de la cuestión y permita realizar un discurso documentado y coherente.

2º Aproximación al *playground* y sus orígenes.

3º Estudio general del arquitecto Aldo van Eyck, detallando más a fondo el periodo de desarrollo de los *playgrounds* (1947-1979).

4º Elección de los parques a analizar en base a parámetros asimilables y comparables que permitan establecer una muestra representativa de entre los más de 700 realizados por Aldo van Eyck, así como su viabilidad de análisis, comparación y establecimiento de conclusiones.

5º Desarrollo del análisis arquitectónico descriptivo, gráfico y comparativo de los *playgrounds* seleccionados.

6º Reflexión y conclusiones sobre los espacios de juego actuales y la posible vigencia de los conceptos proyectuales de Aldo van Eyck.

## **2 ESTADO DE LA CUESTIÓN**

### **2.1 ORÍGENES DEL *PLAYGROUND***



(Fig 1) Niñas jugando en la calle. Newcastle a finales del siglo XIX

Dado que el objeto de estudio del presente Trabajo Final de Grado son los *playgrounds*, tiene sentido remontarse a sus orígenes, a fin de entender las condiciones en las cuales se desarrollan. Aunque a lo largo de la historia se evidencia que durante siglos los niños han jugado en la calle sin la existencia de zonas específicas diseñadas para el juego (Fig 1), y sin estar datada la fecha de la aparición del parque infantil como tal, está demostrado que la distinción de espacios públicos para los niños es un proceso que tiene lugar en paralelo a los avances de modelos educativos y a la disposición de instituciones infantiles.<sup>1</sup>

Tal y como documenta la crítica especializada, el inicio se remonta a finales del siglo XVIII, principios del XIX, a partir de los postulados del filósofo alemán Friederich Froebel.<sup>2</sup> Froebel asienta las ideas iniciadas por Heinrich Pestalozzi, el cual defiende una educación temprana en la que los niños desarrollen aptitudes activas a través de un contacto directo con la naturaleza. Froebel trabaja durante tres años en escuelas creadas por Pestalozzi, viéndose influenciado por unos ideales que pone en práctica posteriormente; Froebel asume que la educación debe ir de la mano del juego.<sup>3</sup>

En 1837, en la primera escuela de Froebel, se ven materializadas sus convicciones sobre como debe funcionar la educación infantil. Es también en este momento cuando formaliza su propio modelo educativo denominado *kindergarten* (jardín de infancia). En él, se aprecia la importancia del juego para el aprendizaje libre y activo, estando reforzado por una serie de elementos de juego potenciadores de la creatividad, llamados *Gifts*, y diseñados por él mismo. A estos elementos y a la influencia de Pestalozzi, hace referencia Juliet Kinchin en el fragmento del libro *Century of the child: Growing by design 1900-2000*:

“Like Pestalozzi, Froebel emphasized *things* rather than words, and *doing* rather than talking or memorizing. To this end he devised a system of twenty play objects for kindergarten students, which he called Gifts - a radical system of abstract design activities developed to teach recognition and appreciation of natural harmony.”<sup>4</sup>

1. Marta Gutman and Ning de Coninck-Smith, *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children* (New Jersey: Rutgers University Press, 2008), 3-4

2. Joe L. Frost, *A History of Children's Play and Play Environments* (New York: Routledge, 2010), 92-93.

3. “Pedagogos de la Escuela Nueva o Activa,” *Pedagogiainfantil11*, accedido Abril 4, 2019, <https://pedagogiainfantil11.wordpress.com>

4. Juliet Kinchin y Aidan O'Connor, *Century of the Child. Growing by design 1900-2000* (New York: MoMA, 2012), 33.



(Fig 2) Niños jugando en un arenero de un parque del barrio *Schöneberg* de Berlín en 1910

Así se inicia el interés de artistas y pedagogos por la educación de los niños a través del juego y espacios en contacto con la naturaleza, de manera que puedan experimentar y generar nuevas experiencias de relación. En estos términos, el paso más significativo hacia el camino de los *playgrounds* es la aparición de los areneros en la Alemania de la segunda mitad del siglo XIX. Los *sandpits* o *sandboxes* destinado al juego infantil se configuran por un espacio delimitado y relleno con arena (Fig 2). A estos areneros se refieren Anna van Lingen y Denisa Kollarová en su libro *Seventeen playgrounds*, entendiendo la arena “como un material que puede mantener a los niños ocupados a lo largo de todo el día y les da la libertad para ser creativos. La arena puede convertirse en arquitectura de castillos o en los ingredientes principales para cocinar.”<sup>5</sup>

A partir de la llegada de los areneros a mediados del siglo XIX, se empieza a desarrollar la idea de construir parques, a fin de enseñar a los niños la manera correcta de jugar. Es en Manchester, en 1859, cuando se construye el primer parque reconocido como tal. A partir de este momento, el crecimiento de los *playgrounds* continua en América con la construcción de sus primeros parques en Boston y San Francisco en 1886 y 1887, respectivamente. Con la formación de la *Playground Association of America* en 1906 durante la presidencia de Theodore Roosevelt se promueve organizadamente la construcción de los *playgrounds* “como una forma de mantener a los niños alejados de las peligrosas calles de la ciudad, permitiéndoles desarrollar sus habilidades físicas, mentales y sociales a través del juego.”<sup>6</sup>

Sin embargo, en el panorama europeo no se producen cambios significativos hasta que finaliza la Segunda Guerra Mundial, momento en el cual resurge la preocupación por las actividades lúdicas y educativas de los niños. Como apunta Juliet Kinchin, tras el confinamiento y evacuación sufridos durante la guerra, la reaparición de los niños en el espacio público de las ciudades se vio reflejado en películas, pinturas y fotografías en las cuales se observaba un juego “anárquico, espontáneo e irregular.”<sup>7</sup>

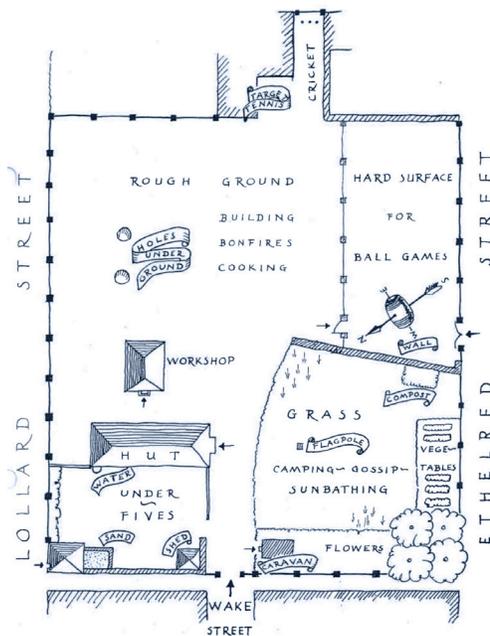
5. Anna van Lingen y Denisa Kollarová, *Aldo van Eyck. Seventeen playgrounds* (Ámsterdam: Lecturis, 2016), 42.

6. “A short History of Playgrounds,” Creative Play, accedido Abril 5, 2019, <https://creativeplayuk.com/short-history-of-playgrounds/>.

7. Juliet Kinchin and Aidan O'Connor, *Century of the Child. Growing by design 1900-2000* (New York: MoMA, 2012), 161.



(Fig 3) Artículo de prensa sobre el *Junk Playground* de Emdrup escrito por Lady Allen de Hurtwood en 1946.



(Fig 4) Plano del *Lollard Adventure Playground* de 1954 en Londres.

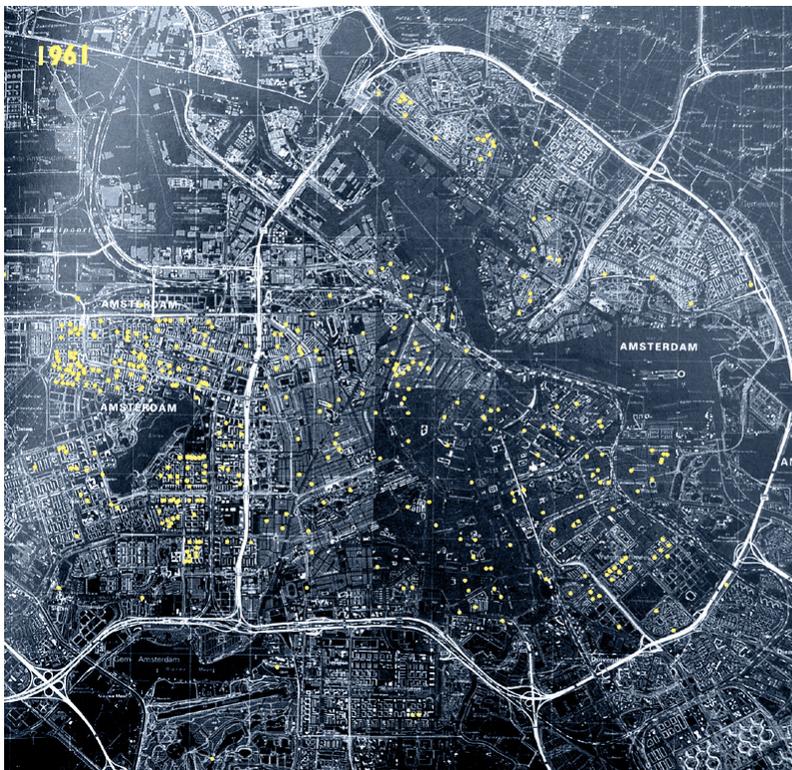
Durante la ocupación nazi, Carl Theodor Sørensen inicia el movimiento de los *junk playgrounds* cuyas raíces se asientan en el énfasis del juego natural que realiza F. Froebel un siglo antes, así como en la intención de facilitar a los niños el control y las herramientas para ser capaces de crear su propio ambiente. El trabajo experimental pionero en esta línea de Sørensen es el *Waste Material Playground* en Emdrup, Copenhague, un espacio que se convierte en fuente de inspiración de futuros proyectos. El espacio se llena de chatarra y materiales de desecho (*junk/waste materials*) tales como ruedas, cuerdas, muebles abandonados, tuberías o ramas. No se trata de realizar una obra bonita, sino de satisfacer la necesidad imperiosa de los niños de destruir y construir, creando su mundo particular, siempre bajo la supervisión de un adulto, el cual no debe coartar, en la medida de lo posible, su libertad en el juego.<sup>8</sup>

Posteriormente, con la situación de posguerra a partir de la década de los 40, en el Reino Unido toman posición los llamados *Adventure Playgrounds*. Reciben este nombre en 1953 con Lady Allen de Hurtwood, quien tras su visita al *Waste Material Playground* en Emdrup en 1946, queda impresionada y realiza un intenso acercamiento al trabajo de Sørensen, pero considera el nuevo nombre más apropiado debido a la connotación degradante del término “*junk*”.<sup>9</sup> Lady Allen desarrolla esta línea en Inglaterra aprovechando los vacíos causados por los bombardeos de la guerra. Con su inocencia y energía, los niños tienen la capacidad de dar vida a estos espacios rebosantes de tristeza para reparar poco a poco los daños físicos visibles y también los psicológicos. Un importante ejemplo es el del *Lollard Adventure Playground*, en Londres. Separado en zonas diferenciadas, comprende muchos usos para un rango amplio de edades (Fig 4). Como Lady Allen afirma, “es un ejemplo de la infinita variedad de ocupaciones que pueden llevarse a cabo en un *Adventure Playground*.”<sup>10</sup>

8. Roy Kozlovsky, “Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction,” en *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children*, ed. Marta Gutman and Ning de Coninck-Smith (Rutgers University Press, 2008), 171-180.

9. “The History of Adventure Play,” *Adventure Play*, accedido Abril 6, 2019, <http://www.adventureplay.org.uk>.

10. Lady Allen of Hurtwood, “Adventure Playgrounds,” en *European Seminar on Playground Activities, Objectives and Leadership, Bergendal (Stockholm) Sweden 27 May - 7 June 1958 : report* (Geneva: United Nations, 1958), 38.



(Fig 5) Plano de situación de los parques de Aldo van Eyck en Ámsterdam en el año 1961, realizado por Liane Lefaire e Ingeborg de Roode.

A partir de todas estas experiencias pioneras, el arquitecto Aldo van Eyck se introduce en el campo de los parques infantiles realizando una amplia aportación enumerada en más de 700 *playgrounds* construidos en la ciudad de Ámsterdam (Fig 5). Los motivos que llevan a van Eyck a invertir 30 años de su carrera en este proyecto, son, entre otros, su preocupación por los niños en un entorno urbano poco considerado y la visión de una ciudad desconfigurada tras la Segunda Guerra Mundial. Así lo apunta Francis Strauven el libro *"Aldo van Eyck. The Shape of Relativity"*:

"It was an undertaking that affected both the child and the city: the child, considered both in modern psychology and the theory of modern art to be the paradigm of unspoiled spontaneity, who could be regarded as standing wholly open to the elementary values of the new reality; and the existing city."<sup>11</sup>

11. Francis Strauven, *Aldo van Eyck. The Shape of Relativity* (Amsterdam: Architectura & Natura, 1998), 151.

## 2 ESTADO DE LA CUESTIÓN

### 2.2 ALDO VAN EYCK: ETAPA PROYECTUAL EN TORNO A LOS *PLAYGROUNDS*.



(Fig 6) Aldo van Eyck manteniendo una conversación con Shinkichi Tajiri en el *Stedelijk Museum de Amsterdam* en 1967.

Aldo van Eyck nace en Driebergen, municipio situado en la provincia de Utrecht, Países Bajos, el 16 de marzo de 1918. Sin embargo, por motivos de trabajo de Pieter Nicolaas van Eyck, padre de Aldo van Eyck, la familia finalmente se establece en Golders Green, Londres, en octubre de 1919.<sup>12</sup>

A través de su madre Nelly van Eyck-Benjamins de origen surinamés, mantiene una estrecha relación con sus abuelos maternos que viven en La Haya y periódicamente viaja a Holanda para visitarles. Los abuelos tienen muy arraigadas las costumbres de Surinam y así se refleja también en su hogar holandés. Con ellos construye una visión especial con respecto a su propio país de origen como si se tratase, en cierto modo, de un extranjero. Asimismo, mantiene contacto con el naciente movimiento arquitectónico del *Nieuwe Bouwen*<sup>13</sup> con el cual se identificará con posterioridad.<sup>14</sup>

En Inglaterra Aldo van Eyck recibe su más temprana educación. Sus padres deciden inscribirle en el *King Alfred School*, basado en los principios de Froebel y Pestalozzi, además de en las teorías de educación Montessori. En dicho colegio, se defiende la autonomía en el aprendizaje de los niños partiendo de sus propias experiencias y se promueve el interés por el arte en todas sus facetas. De esta manera, siendo tan solo un niño, Aldo van Eyck ya destaca en diferentes disciplinas artísticas, tales como el dibujo, la literatura y la música. Estas habilidades son manifiestas, por lo que su padre, para potenciarlas, alienta el interés de Aldo por la arquitectura.

Tras finalizar sus estudios en una segunda escuela inglesa, un joven Aldo van Eyck de diecisiete años vuelve a su país para comenzar los estudios de arquitectura. Como no le es posible acceder a la prestigiosa universidad de Delft se ve obligado a tomar una vía no universitaria alternativa en La Haya, consistente en una educación técnica secundaria y, posteriormente, otra superior de tres y seis años respectivamente. A van Eyck esta formación no le parece suficiente, por lo que paralelamente busca aprendizajes complementarios tratando de instruirse de manera autónoma lo máximo posible.<sup>15</sup>

12. P.N. van Eyck, de profesión poeta, trabaja como corresponsal para el periódico NRC de Londres. Además se convierte en una figura influyente de la literatura holandesa.

13. En Holanda, el nuevo funcionalismo se conoce como el *Nieuwe Bouwen*, de traducción literal "Nuevo Edificio". Se trata de un movimiento que cobra gran importancia en el panorama holandés.

14. Francis Strauven, *Aldo van Eyck. The Shape of Relativity* (Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998), 20.

15. Robert McCarter, *Aldo van Eyck* (New Haven and London: Yale University Press, 2015), 7-11.



(Fig 7) Aldo y Hannie van Eyck paseando por la plaza Dam de Ámsterdam en 1948.

Es en la facultad de arquitectura de Zúrich, entre 1938 y 1942, donde su carrera empieza a tomar forma y donde además conoce a su futura esposa Hannie van Roojen. Sus proyectos universitarios ya muestran el interés por “las cualidades espaciales de la estructura y la experiencia de los habitantes”<sup>16</sup>, así como su apuesta por los espacios arquitectónicos circulares, características que se muestran a lo largo de su carrera profesional, incluida su etapa de diseño de los *playgrounds*.

Durante los años de formación en Suiza, van Eyck no es consciente de la situación de opresión que se vive en Países Bajos debido a la ocupación nazi en la Segunda Guerra Mundial. Es gracias a unos poemas que le envía su padre, que se da cuenta de los cambios políticos y sociales acontecidos en su país.<sup>17</sup> Dada la situación, permanece en Zúrich, momento durante el cual entabla una estrecha relación con Carola Giedion-Welcker, historiadora de arte que conoce en una exposición de arte moderno. A través de ella se empapa del arte y la arquitectura moderna de importantes artistas del momento, los cuales entienden el arte moderno como “el redescubrimiento de lo esencial, particularmente la naturaleza esencial de la humanidad”.<sup>18</sup> Sin embargo, bajo el punto de vista de van Eyck la tradición sigue siendo expresión de la identidad humana, y por ello apuesta por el contraste con las ideas vanguardistas a fin de crear una arquitectura contemporánea comprometida con la sociedad y consciente de la herencia arquitectónica.<sup>19</sup>

Con todo este recorrido, en 1946 Aldo van Eyck tiene la oportunidad de volver a los Países Bajos, concretamente a la capital (Fig 7). Lo hace gracias al arquitecto y urbanista presidente del CIAM Cornelius van Eesteren con referencias de Carola Giedion-Welcker y Sigfried Giedion, entre otros.<sup>20</sup> Van Eesteren le otorga el cargo de arquitecto de *Desarrollo Urbano en el Departamento de Trabajos Públicos en Ámsterdam*. Su primera labor encomendada es trabajar en el Plan General de Expansión, sin embargo no consigue ponerse de acuerdo con el modelo de planeamiento existente. Por este motivo, van Eyck es destinado a otro trabajo distinto en el departamento: es en este momento cuando da comienzo su larga trayectoria proyectual de treinta y un años dirigida a los *playgrounds*, realizando una red de más de setecientos parques infantiles en la ciudad entre 1947 y 1978.

16. Robert McCarter, *Aldo van Eyck* (New Haven and London: Yale University Press, 2015), 14.

17. Francis Strauven, *Aldo van Eyck. The Shape of Relativity* (Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998), 73.

18. Robert McCarter, *Aldo van Eyck* (New Haven and London: Yale University Press, 2015), 16-19.

19. Vincent Ligtelijn, *Aldo van Eyck, works* (Basel: Birkhäuser Publishers, 1999), 15.

20. El CIAM es el Congreso Internacional de Arquitectura Moderna que tiene lugar entre 1928 y 1959.



(Fig 8) Imagen de Violette Cornelius

*“If childhood is a journey  
let us see to it that the child  
does not travel by night”*

Aldo van Eyck



(Fig 9) Elementos de juego en el *playground* en *Laagte Kadijk* en 1954.

Para llevar a cabo una labor de esta magnitud es necesario un compromiso con la ciudad y con los niños y así se ve reflejado tanto en gran parte de la obra de van Eyck como en sus escritos.<sup>21</sup> Francis Strauven y Vincent Ligtelijn publican un libro recopilatorio de los ensayos de van Eyck para ofrecer una panorámica del pensamiento del arquitecto holandés a través de sus propias palabras. En su introducción, los editores hacen referencia a la peculiar forma de van Eyck de entender a los niños; no como individuos de estudio pedagógico, sino como el ideal del potencial humano en cuanto a creatividad e imaginación. ¿En quien mejor que en los niños puede recaer la regeneración de una sociedad tras una guerra?<sup>22</sup> Y siendo los niños así de relevantes para van Eyck, éste realiza reflexiones en torno a su situación con respecto a las ciudades:

“There are millions of children in thousands of cities. The children exist in spite of the cities; the cities persist in spite of the children. Both survive, the children with, the cities without identity. If it were true to say that cities are meant for citizens, would it be true to say that they are meant also for children? Is the child a citizen?[...] They are not. If they are not meant for children they are not meant for citizens either. If they are not meant for citizens - ourselves - they are not cities. If society today is not able or willing to build cities for citizens (for children) on what grounds do we deem it a society? ”<sup>23</sup>

Este fragmento pertenece a un escrito titulado “The Image of Ourselves” y en él se puede ver como van Eyck cree que los niños deben ser tratados con la misma importancia que el resto de ciudadanos. Se debe pensar el urbanismo de una ciudad de manera inclusiva, lo que implica que los espacios destinados a las particularidades de los niños deban ser diseñados de forma que pueda sentirlos como suyos.

Otra materia que se trata en los escritos de van Eyck es la educación de los niños. En “The Child, the City and the Artist” continúa haciendo hincapié en la necesidad de potenciar la creatividad de los niños, y propone el diseño de lugares de juego a partir de elementos simples, que evolucionen como parte del juego imaginado por cada niño (Fig 9).

21. La obra de Aldo van Eyck dedicada a los niños no se centra exclusivamente en los *playgrounds*. Se encuentran otros proyectos importantes como el Orfanato municipal de Ámsterdam, las escuelas de Nagele o la escuela al aire libre de Ámsterdam.

22. Vincent Ligtelijn y Francis Strauven, “Introduction”, en *Aldo van Eyck: Writings, vol. 1, The child, the city and the artist*, ed. Vincent Ligtelijn y Francis Strauven (Amsterdam: SUN, 2008), 9.

23. Aldo van Eyck, “The Image of Ourselves”, en *Aldo van Eyck: Writings, vol. 1, The child, the city and the artist*, ed. Vincent Ligtelijn y Francis Strauven (Amsterdam: SUN, 2008), 18-19.



(Fig 10) Uno de los *playgrounds* de Aldo van Eyck abarrotado, muestra de la gran acogida ciudadana.

En definitiva, van Eyck hace referencia a un juego libre donde los más pequeños puedan ser precisamente lo que son, niños.

“It is the children themselves that matter this time. The task of education, first and foremost, is clearly to stimulate children in being children, not just to *make* adults!”<sup>24</sup>

En este punto se aprecia la similitud en el concepto de los *playgrounds* de Aldo van Eyck con el de los *junk playgrounds* y *adventure playgrounds* de Sørensen y Lady Allen. En los tres casos se pretende facilitar a los niños el espacio urbano público y al aire libre en el cual puedan encontrar las herramientas necesarias para crear su propia modalidad de juego. No obstante, Aldo van Eyck no utiliza la chatarra para este fin. Para conseguir el concepto de aventura en su juego diseña un conjunto de elementos, con un uso abierto a la libre interpretación, para ser colocados en cada parque de la manera más conveniente.

Como se ha mencionado anteriormente, la etapa de Aldo van Eyck en torno a los *playgrounds* comienza en 1946 en el *Departamento de Trabajos Públicos* bajo el mando de Jacoba Mulder, a pesar de que continúa en solitario a partir de 1951. Hasta este momento sí que existen parques infantiles en Ámsterdam conocidos como *play gardens*, pero se trata de espacios cerrados y supervisados destinados únicamente a niños pertenecientes a asociaciones privadas. Por esta razón Jacoba Mulder toma la iniciativa y, tras proponer la idea a los miembros del departamento, le confía a Aldo van Eyck el diseño del primer parque infantil abierto en *Bertelmanplein* en 1947.

El proyecto tiene una gran acogida y repercusión: a través de la carta de un vecino que experimenta dicho parque infantil, se solicita la construcción de otro en un vecindario distinto (Fig 10). Esta petición es aceptada y sirve como precedente de una serie de peticiones que rápidamente inundan el departamento. En algunas ocasiones son los propios ciudadanos los que identifican ciertos espacios vacíos de la ciudad como óptimos para el emplazamiento de uno de los parques infantiles y así lo hacen saber mediante diferentes solicitudes a la administración. Como afirma Liane Lefaivre en su libro *Ground-up City: Play as Design Tool*, la participación ciudadana de los siguientes veinte años es un extraño acto de democracia a nivel urbano en aquellos tiempos.<sup>25</sup>

24. Aldo van Eyck, “The Child, the City and the Artist”, en *Aldo van Eyck: Writings, vol. 1, The child, the city and the artist*, ed. Vincent Ligtelijn y Francis Strauven (Amsterdam: SUN, 2008), 21.

25. Liane Lefaivre, *Ground-up City: Play as Design Tool* (Rotterdam: 010 Publishers, 2007), 68.



(Fig 11) *Playground en Laurierstraat* en el centro de la ciudad en un vacío entre medianeras construido en 1953.



(Fig 12) Amplio chaflán conformando un espacio público destinado a los niños. Parque de *Buskenblaserstraat* en 1955.

“The playgrounds were shaped by the city but they also shaped the city.”<sup>26</sup>

El proceso de diseño y proyecto de los *playgrounds* surge en un momento histórico clave como medio de regeneración en una situación de posguerra. Los parques van integrándose en la trama urbana, rellenando los vacíos resultantes de las demoliciones de edificios debastados y abandonados tras la guerra, y apropiándose así de enclaves que forman parte del tejido urbano consolidado del centro de Ámsterdam (Fig 11). También se sitúan los parques en aquellos espacios de la ciudad que quedan marginados y sin uso aparente, e incluso en zonas donde los coches son el principal protagonista, como cruces o rotondas, que ahora se decide adaptar al peatón, y en este caso al niño (Fig 12). Por último, se encuentran ejemplos de *playgrounds* que son creados en nuevos barrios de la ciudad y que, por consiguiente, se rodean de un entorno completamente nuevo. Con todo esto, los espacios urbanos, pasan a convertirse en *lugares* urbanos con razón de ser.<sup>27</sup>

Es importante destacar que cuando Aldo van Eyck comienza a trabajar para el Departamento de Trabajos Públicos, no simpatiza con el Plan Maestro de Expansión General para Amsterdam que dirige Cornelius van Eesteren con las ideas funcionalistas del CIAM: van Eyck cuenta con una visión más humana de la arquitectura y el urbanismo. De hecho, una década después es uno de los miembros fundadores del TEAM 10 cuyo objetivo es replantear los postulados y dogmas del Movimiento Moderno defendidos por un CIAM en crisis.<sup>28</sup> Es por esto que en los primeros trabajos que le son encomendados para el departamento no se ven reflejadas las pautas establecidas para el plan de expansión. Sin embargo, en su nuevo puesto al mando de Jacoba Mulder para el desarrollo de los *playgrounds*, Aldo van Eyck tiene la oportunidad de experimentar y poner en práctica todos los conceptos teóricos que defiende.<sup>29</sup>

26. Liane Lefaire, “Space, place and play” en *Aldo van Eyck : the Playgrounds and the City*, ed. Liane Lefaire, Rudi Fuchs, and Ingeborg de Roode (Rotterdam: NAI, 2002), 45.

27. Jaime Álvarez Santana, “Aldo van Eyck. Parques de juego en Ámsterdam” (Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2017), 173.

28. El TEAM 10 es un grupo de jóvenes arquitectos que surge durante los últimos CIAM (entre 1953 y 1956) que defiende el trabajo pragmático y empírico frente a las ideas universales que se pretenden establecer en el CIAM. Los miembros fundadores principales junto con Aldo van Eyck son: Jaap Bakema, Georges Candilis, Giancarlo de Carlo, Alison y Peter Smithson y Shadrac Woods.

29. Robert McCarter, *Aldo van Eyck* (New Haven and London: Yale University Press, 2015), 39.



Antes de la intervención de Aldo van Eyck como responsable del diseño y proyecto de los *playgrounds*, no existen en la ciudad de Ámsterdam espacios urbanos dedicados a los niños; van Eyck ensalza este tipo de espacios para regenerar una ciudad individualista que ha perdido su identidad. En el año 1956, tiene lugar el CIAM X en la ciudad de Dubrovnik, organizado por una generación joven de arquitectos denominada TEAM 10. En ella, Van Eyck realiza una presentación titulada “*Lost Identity*” compuesta por cuatro paneles en donde describe el problema de la pérdida de identidad, destaca la importancia de la relación del niño con la ciudad, expone la solución ejemplificando con sus *playgrounds* y concluye con un “llamamiento a las autoridades” para que tomen partido (Fig 13).<sup>30</sup> Los niños necesitan lugares hechos a su medida, para correr, saltar, y jugar en su propio espacio. Aldo van Eyck, en alguno de sus escritos, tal y como representa en el segundo de los paneles presentados, hace referencia a la ciudad nevada para transmitir su mensaje. Cuando nieva, el ritmo de vida en las ciudades se paraliza y por fin los niños se apoderan de las calles para jugar con la nieve. El inconveniente es que por muy gruesa que sea la capa de nieve, ésta se derrite y no dura eternamente. Por ello, van Eyck reclama para los niños “algo más permanente que la nieve”. Esa es, precisamente, la misión de los *playgrounds*.

Así pues, todos y cada uno de los *playgrounds* tienen esta misma razón de ser y se proyectan con los mismos criterios. Compuestos con el catálogo de elementos de juego diseñados por van Eyck, cada parque es indudablemente parte de una familia de formas. Sin embargo, cada uno se encuentra en un emplazamiento específico con condiciones de partida diferentes y requiere ser pensado y diseñado de manera individual. Incluso si estas condiciones son parecidas o asimilables, nunca se encuentra una composición igual en dos parques distintos.

En el presente Trabajo de Final de Grado se pretende llevar a cabo un análisis arquitectónico comparativo con el fin de establecer las similitudes y diferencias que puedan existir dentro de esta diversidad de composiciones. Dado que se trata de un número elevado de *playgrounds*, es necesario establecer criterios para realizar una selección que posibilite el estudio.

30. Jaime Álvarez Santana, “Proteger la infancia a través de Aldo van Eyck,” *Arquitectura Viva*, Mayo 22, 2017, [http://www.arquitecturaviva.com/media/Documentos/jaime\\_alvarez\\_santana.pdf](http://www.arquitecturaviva.com/media/Documentos/jaime_alvarez_santana.pdf).



(Fig 14) Niños jugando en una estructura metálica en Ámsterdam en 1960.

En primer lugar se acota el campo de trabajo, restringiendo el análisis a aquellos *playgrounds* que se implantan en el tejido ya consolidado de los barrios existentes de la ciudad con intención regeneradora. De este modo, se pueden observar las distintas maneras en las cuales el diseño se adapta a las particularidades de cada emplazamiento dentro de un entorno urbano desconfigurado. Estos son los parques que, con la presencia de los niños, le dan forma al centro de Ámsterdam (Fig 14). Con este criterio quedan excluidos los playgrounds diseñados a partir de 1955 en los nuevos barrios de posguerra. Como comenta Francis Strauven al respecto, estos *playgrounds* “presentaban un desafío menos inspirador.”<sup>31</sup>

En segundo lugar se procede a distinguir los distintos tipos de emplazamiento en los cuales van Eyck implanta los parques infantiles no previstos en el planeamiento urbano con esta función. En este sentido, es posible enumerar los siguientes tipos: (1) solares entre medianeras; (2) espacios en intersecciones de calles destinados inicialmente al coche o aceras sin más uso aparente; (3) zonas reservadas a plazas y jardines donde el niño hasta el momento no tiene acceso; (4) y áreas con carácter lineal que quedan como espacio residual central separando sentidos de circulación en vías anchas. Por tanto, en función de su emplazamiento se obtiene una clasificación consistente en cuatro grupos principales de *playgrounds*.

Finalmente, se escogen los *playgrounds* a analizar a fin de realizar la comparación entre cada familia de emplazamientos. Con la intención de evidenciar las diferencias y similitudes de los parques pertenecientes a una misma clasificación, se eligen tres proyectos representativos de cada grupo. Para ello, se atiende a la situación y forma del arenero, elemento principal en los *playgrounds* de Aldo van Eyck. Dentro de la variedad de técnicas compositivas para proyectar los parques, siempre hay un punto focal que otorga unidad al conjunto y generalmente está definido por dicho arenero.<sup>32</sup> Por esta razón, el siguiente criterio consiste en elegir parques dentro de la misma categoría y cuyo *sandpit* se trabaje de manera distinta en cuanto a forma, tamaño y articulación de la composición.

31. Francis Strauven, Aldo van Eyck. *The Shape of Relativity* (Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998), 152.

32. *Ibíd.*, 154.



(Fig 15) Situación de los doce *playgrounds* a analizar en la ciudad de Ámsterdam. Plano de elaboración propia.

Se obtiene así, una muestra de los *playgrounds* diseñados por Aldo van Eyck constituida por un número total de doce proyectos como objeto de análisis del trabajo (Fig.15). La selección es la siguiente:

- **Entre medianeras:** *Rozenstraat* (1953), *Dijkstraat*(1954) y *Zeedijk* (1955)
- **Intersecciones:** *Boeroestraat*(1949), *Van Hogendorpstraat*(1953) y *Buskenblaserstraat* (1955)
- **Plazas o parques:** *Zaanhof* (1948), *Transvaalplein* (1950) y *Westzaanstraat* (1952)
- **Áreas lineales:** *Radioweg* (1949), *Saffierstraat* (1951) y *Hertzogstraat* (1954)

Para cada uno de los doce *playgrounds* se realiza:

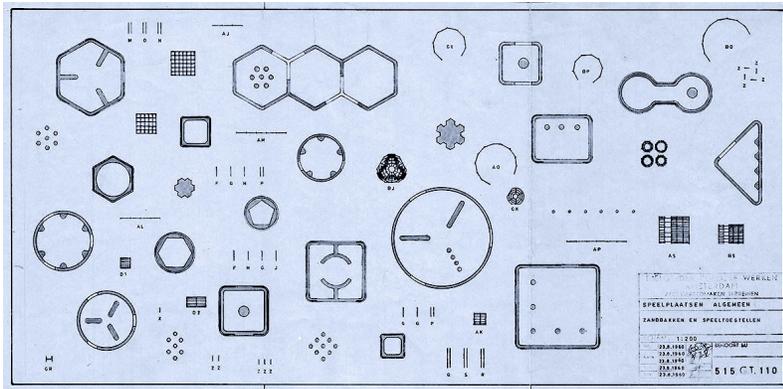
- Un análisis urbano y vivencial teniendo en cuenta la relación con la ciudad los accesos y las circulaciones.
- Un estudio compositivo que refleje las pautas para articular los diferentes elementos.
- Un estudio sobre a la disposición de la vegetación y pavimentos.

La investigación tiene la intención de aproximarse al amplio trabajo realizado en torno a los *playgrounds*, a partir del estudio de una parte representativa de los más de setecientos espacios proyectados por van Eyck. Como afirma Jaime Álvarez Santana en su tesis, se puede hablar de un caso de “rehabilitación urbana a través del juego.”<sup>33</sup>

33. Jaime Álvarez Santana, “Aldo van Eyck. Parques de juego en Ámsterdam” (Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2017), 225.

## 3 ANÁLISIS DE LOS PLAYGROUNDS DE ALDO VAN EYCK

### 3.2 ANÁLISIS ARQUITECTÓNICO Y REDIBUJADO



(Fig 16) Ficha de elementos de juego en planta de 1960.



(Fig 17) Arenero del primer parque diseñado por van Eyck. Bertelmanplein en 1947.

Antes de comenzar con el análisis de cada uno de los *playgrounds* escogidos, se realiza una aproximación a los elementos de juego utilizados por van Eyck para las distintas composiciones.

Es importante entender que Aldo van Eyck defiende un lenguaje arquitectónico elemental accesible para todo el mundo que sea capaz de simplificar y mejorar la existencia de las personas. En un principio, van Eyck se sitúa próximo al movimiento *De Stijl*, y a partir de ahí se va posicionando hacia la relación expresiva de las formas puras entre sí. Se inclina a favor del crecimiento orgánico y el biomorfismo en relación con las geometrías claras, propias de la obra de Brancusi, Arp o Sophie Täuber, así como de la experiencia extraída en sus viajes por África.<sup>34</sup> Emprende así, una investigación experimental sobre los recursos elementales de la arquitectura y la relatividad. Esta idea expresa que, en un mundo complejo, las relaciones recíprocas entre las cosas puede ser incluso más importantes que las cosas en sí mismas. En este aspecto, encuentra un panorama ideal en el diseño de los *playgrounds*, convirtiéndose en el escenario donde ensayar y redescubrir la expresión visual con numerosas composiciones para un mismo uso. Composiciones que tienen sentido con los elementos de juego que diseña, simples pero enriquecedores y potencialmente asociables para generar una gran multiplicidad de diseños.<sup>35</sup> Siempre con la precaución de no coartar la imaginación del niño con formas que solo tengan un significado y no propicien la libre interpretación. (Fig.16)

El primer elemento a tener en cuenta es el arenero, que aparece, por lo general, como núcleo de la composición en distintas formas geométricas: cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo, hexágono o la combinación de ellas (Fig.17). Se entiende como algo más que una caja con límites de hormigón rellena de arena; es un lugar donde el niño deja volar su imaginación y participa en todo momento. En ocasiones incluye en su interior piezas de hormigón que sirven como mesa de juego, o para saltar, e incluso otras estructuras metálicas para trepar. Sus bordes prefabricados de 30 cm de altura y cantos redondeados son idóneos para saltar sobre ellos, sentarse o para recorrerlos por encima y, ocasionalmente, se diseñan con entradas rebajadas para los más pequeños.<sup>36</sup> El arenero, que salvo en escasas excepciones aparece en todos los *playgrounds* de Aldo van Eyck, es el principal elemento configurador que articula las composiciones.

34. Francis Strauven, *Aldo van Eyck. The Shape of Relativity* (Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998), 150-151.

35. Francis Strauven, "Wasted pearls in the fabric of the city," en *Aldo van Eyck : the Playgrounds and the City*, ed. Liane Lefaivre, Rudi Fuchs, and Ingeborg de Roode (Rotterdam: NAI, 2002), 67.

36. Anna van Lingem y Denisa Kollarová, *Aldo van Eyck. Seventeen playgrounds* (Ámsterdam: Lecturis, 2016), 40.



*“...something carefully shaped and judiciously placed...”*

Aldo van Eyck



(Fig 18) Piezas de hormigón en *Transvaalplein*, en el año 1952.

(Fig 19) Estructura metálica en *Antillenstraat* en el año 1949.

(Fig 20) Bóveda metálica.

(Fig 21) Vigas de madera para equilibrio en *Transvaalplein*, en el año 1952.



Para su incorporación en los proyectos toma como referencia al arquitecto Piet Kramer, quien diseñó uno hexagonal en 1924, y a las superficies de arena a modo de playas de Jacoba Mulder. Pero tal y como apunta Álvarez Santana, es Aldo van Eyck quien consigue “generar un arquetipo que sigue en el imaginario colectivo de la cultura holandesa”.<sup>37</sup>

En segundo lugar, van Eyck también dispone bloques de hormigón, los cuales a partir de la década de los 60 evolucionan hacia estructuras más complejas como montañas trepadoras generadas a través de la extrusión y combinación de formas geométricas. Sin embargo, en el periodo estudiado, hasta 1955, las piezas de hormigón que se encuentran son sencillas. Generalmente cilindros de 65 cm de diámetro y una altura variable entre 20 y 50 cm, formando agrupaciones. Es común encontrar un conjunto ordenado de piezas, una fila o una circunferencia entre otras (Fig.18). Se pueden usar para saltar de unas a otras, como asiento o como mesas de juego, sobre todo si se sitúan dentro de un arenero. También son recurrentes otro tipo de cilindros más esbeltos, similares a pivotes, que colocados en fila incitan al zigzagueo.<sup>38</sup>

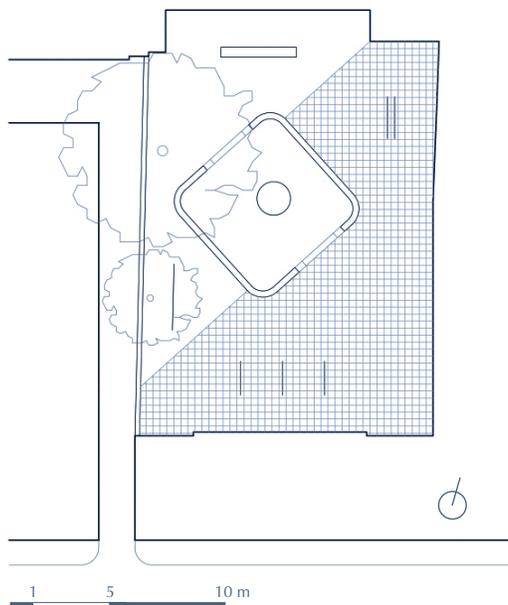
En contraste con los elementos másicos de hormigón, también sitúa estructuras de finas barras metálicas. En la primera etapa, tal y como ocurre con los bloques anteriores, los juegos metálicos son más simples, aumentando progresivamente su complejidad y envergadura. Los primeros elementos consisten en barras elevadas y de escalada, a modo de pórticos o marcos que muchas veces incorporan travesaños para poder trepar (Fig.19). Se encuentran, por ejemplo, de manera individual, por parejas a una distancia que posibilita el balanceo y las vueltas de campana, o actuando como límite del parque con la calle. También se agrupan variando las alturas, generando una circunferencia o formando un torno giratorio alrededor de un eje. La variación más compleja de los primeros años consiste en una bóveda formada por sucesión de arcos y barras que los enlazan, que sugiere múltiples formas de juego encima o debajo de ella (Fig.20). A partir de 1956 las bóvedas a veces se reemplazan por cúpulas o estructuras cónicas.

Finalmente, se encuentran en menor medida las estructuras de madera. En los inicios se pueden ver unas grandes vigas ligeramente elevadas para realizar equilibrios (Fig.21).<sup>39</sup>

37. Jaime Álvarez Santana, “Aldo van Eyck. Parques de juego en Ámsterdam” (Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2017), 145.

38. Francis Strauven, *Aldo van Eyck. The Shape of Relativity* (Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998), 152.

39. Francis Strauven, “Wasted pearls in the fabric of the city,” en *Aldo van Eyck : the Playgrounds and the City*, ed. Liane Lefaivre, Rudi Fuchs, and Ingeborg de Roode (Rotterdam: NAI, 2002), 67.



(Fig 22) Planta del *playground* en *Rozenstraat*. Plano de elaboración propia.



(Fig 23) Vista desde el interior del *playground* de *Rozenstraat*.

## 1. ROZENSTRAAT

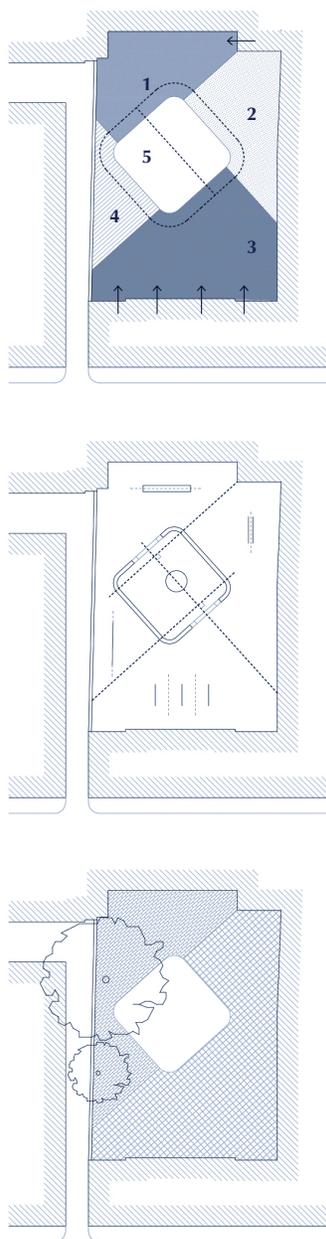
52° 22' 23.7" N  
4° 52' 55" E

**Entre medianeras**

Diseño: 1953-1954

Implantación: 1955

*Playground* reemplazado por un nuevo parque no diseñado por van Eyck.

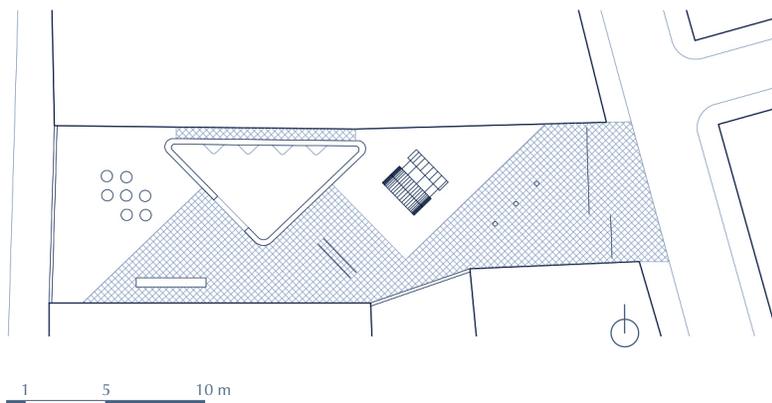


(Fig 24) Esquemas del *playground* en *Rozenstraat*. Elaboración propia.

**Accesos, flujos y zonas.** El *playground* situado en *Rozenstraat* se emplaza entre medianeras en tres de sus lados y se cierra a la calle del lado Oeste mediante un muro. De esta manera, el acceso al parque se produce a través de los edificios que le rodean. En cuanto al flujo de circulaciones, la posición central del arenero propicia el movimiento alrededor de su perímetro y la inspección de las diferentes zonas de juego: cuatro zonas más el arenero. De este modo, el *sandpit* también hace la función de elemento de circulación, siendo el lugar que conecta la zona 1 y la zona 3 representadas en el primer esquema.

**Trazas compositivas y elementos de juego.** La composición se ordena principalmente por unas trazas diagonales que rompen con la forma rectangular del espacio entre medianeras. En el cruce de dichas trazas, y siguiendo su dirección, se sitúa el arenero cuadrado como la pieza central y de mayor tamaño; en su interior, alineado con los accesos, van Eyck coloca un elemento circular de hormigón adicional. El arenero, pese a configurar el foco de la composición, no se encuentra exactamente en el centro, sino que se desplaza hacia la izquierda y hacia arriba generando zonas de juego de distintas escalas. A su vez, los accesos al *sandpit* y la pieza interior tampoco se sitúan en el centro geométrico. Se observa así como la asimetría juega un papel importante en la composición. El resto de elementos de juego se colocan en paralelo a las medianeras y no a las trazas principales, por lo que el arenero todavía cobra más protagonismo en la composición. Como elementos de juego se distinguen: en la zona 1 un banco de madera sin respaldo para sentarse o subir; en las zonas 2 y 3 los marcos compuestos por barras metálicas en diferentes variantes en cuanto altura y proximidad; y en la zona 4 una estructura metálica de mayor altura para escalada.

**Pavimentos y vegetación.** En el *playground* se aprecian dos zonas diferenciadas marcadas por pavimentos distintos, uno de ladrillo klinker marrón y otro de piezas de hormigón prefabricado blanco. Las piezas se disponen en paralelo a las trazas principales de la composición. El arenero se coloca como elemento de unión entre las dos zonas, como un espacio de transición pero también de encuentro que invita a permanecer en él. Por otro lado, la vegetación aparece de forma puntual con dos árboles. El de mayor tamaño es un árbol preexistente y el menor forma parte del proyecto, aunque no aparece planteado en su origen.



(Fig 25) Planta del *playground* en *Dijkstraat*. Plano de elaboración propia.



(Fig 26) Imágenes del antes y el después de la intervención en *Dijkstraat* en 1954.

## 2. DIJKSTRAAT

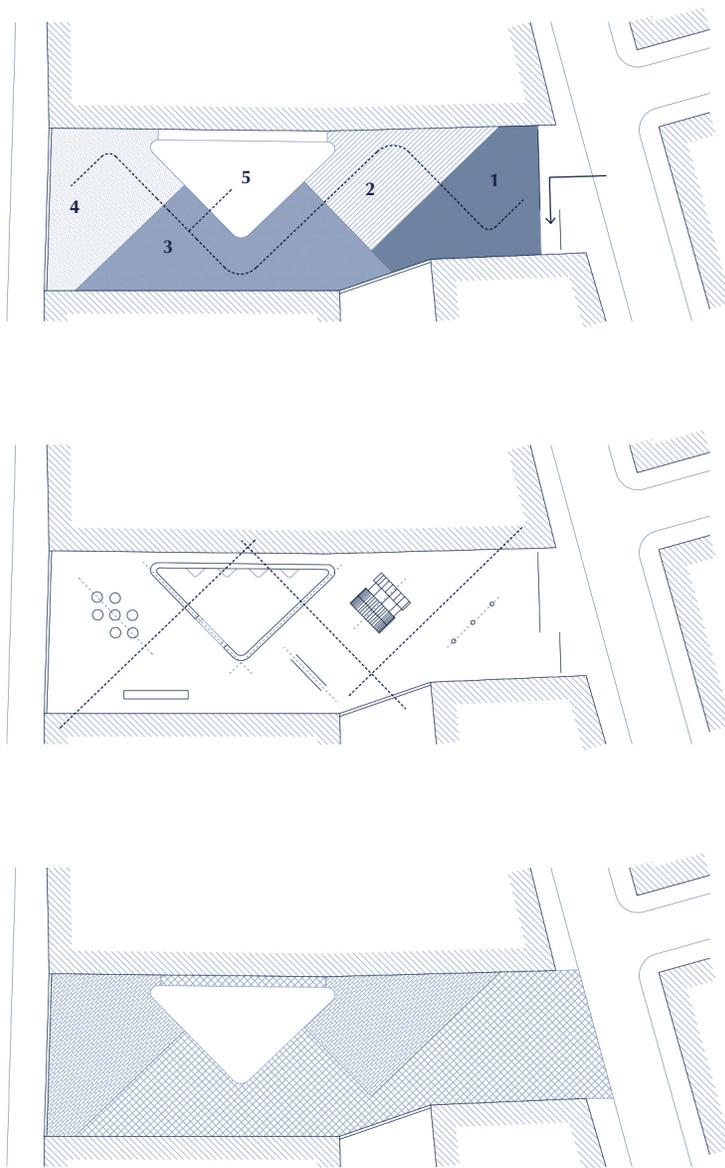
52° 22' 18.3" N  
4° 54' 03.2" E

**Entre medianeras**

Diseño: 1954

Implantación: 1954

*Playground* demolido en 1972.



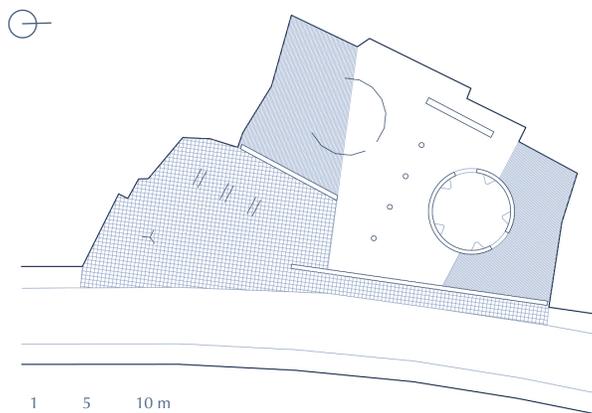
(Fig 27) Esquemas del *playground* en *Dijkstraat*. Elaboración propia.

**Accesos, flujos y zonas.** Al *playground* situado en *Dijkstraat*, junto a dos medianeras de gran altura, se accede únicamente por el lado Este, ya que el lado Oeste se cierra con un muro. Además, el acceso se realiza de manera dirigida por el espacio generado entre dos barras de juego metálicas dispuestas en paralelo, y que a su vez delimitan el *playground* con respecto a la calle. El carácter longitudinal del parque de 25 metros de largo y entre 9 y 11 de ancho se contrarresta con un flujo de circulación en zig-zag pasando por cuatro zonas de juego y desviándose en un punto concreto a la zona singular del arenero.

**Trazas compositivas y elementos de juego.** Con la intención de generar una circulación en zig-zag, la composición se apoya en trazas diagonales. El arenero se configura como una pieza de gran tamaño y de forma triangular, adosado a un lado del solar, rompiendo el contorno del zig-zag con dos de sus caras perpendiculares a las trazas principales. En su interior cuatro triángulos de hormigón siguen enfatizando las direcciones diagonales. Esta misma sensación se pretende con la disposición de los elementos de juego restantes de las cuatro zonas: en la primera zona, próxima al acceso, se sitúan tres piezas estrechas de planta circular; en la segunda, una estructura metálica de sucesivos arcos que componen una bóveda para trepar o jugar bajo ella; en la tercera, dos marcos de barras metálicas en paralelo pero también un banco de descanso que no sigue las diagonales; y en la cuarta, piezas de hormigón circulares próximas entre sí y de alturas variables pero no excesivas.

**Pavimentos y vegetación.** El pavimento resulta el elemento de la composición que más enfatiza las trazas diagonales. Según F. Strauven, van Eyck diseña el espacio como un punto de encuentro de dos marcos externos de referencia, y los dos tipos de pavimento distintos “sugieren secciones de suelo invadiendo el espacio de las propiedades adyacentes.”<sup>40</sup> Los dos tipos de pavimento que se distinguen son el ladrillo klinker marrón y las piezas de hormigón prefabricado blanco, ambos colocados en dirección diagonal. El pavimento blanco se extiende hacia el exterior del *playground* invadiendo la acera e invitando a entrar al peatón. En este *playground* no existe vegetación.

40. Francis Strauven, Aldo van Eyck. *The Shape of Relativity* (Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998), 162.



(Fig 28) Planta del *playground* en Zeedijk. Plano de elaboración propia.



(Fig 29) Vista general del *playground* en Zeedijk.



(Fig 30) Vista aérea del emplazamiento del *playground* en Zeedijk.

### **3. ZEEDIJK**

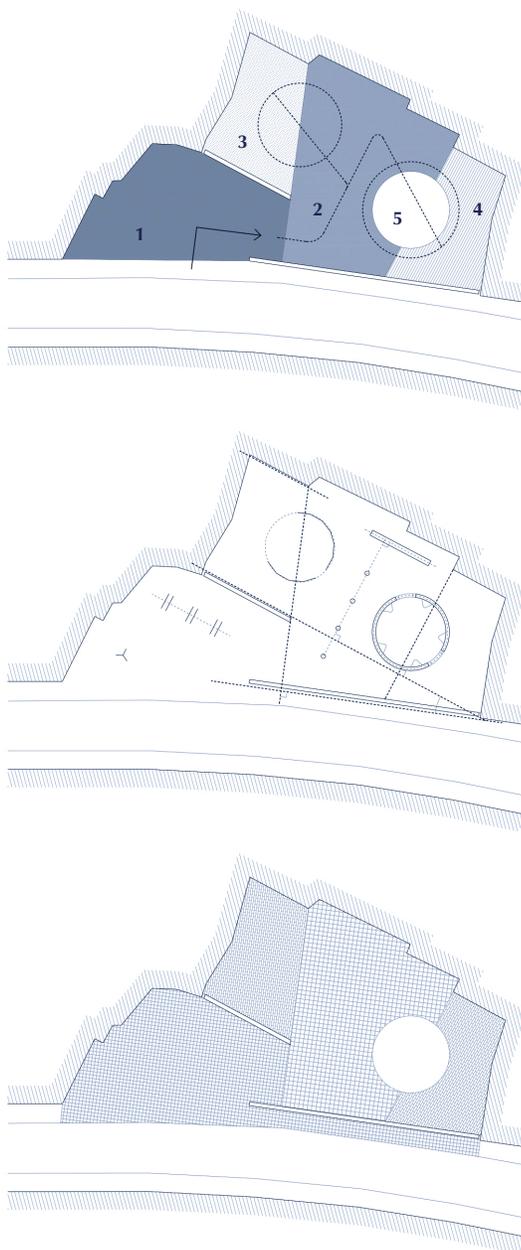
52° 22' 25.6" N  
4° 54' 00.4" E

#### **Entre medianeras**

Diseño: 1955

Implantación: 1956

*Playground* demolido.

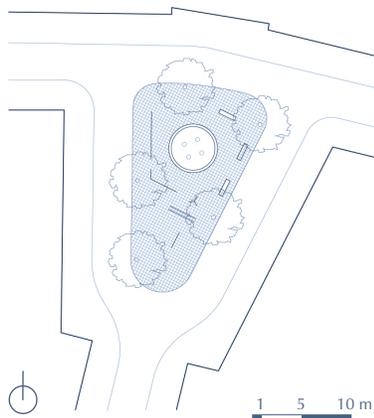


(Fig 31) Esquemas del *playground* en Zeedijk. Elaboración propia.

**Accesos, flujos y zonas.** En el caso de *Zeedijk*, el vacío existente tiene una geometría irregular con medianeras de alturas muy variables; además, el lado que da a la calle se encuentra cerrado por un muro de gran altura. Para la realización del *playground* se derriba dicho muro y en su lugar se constituye otro límite distinto para el espacio de juego en forma de dos muros: uno exterior de 60 centímetros delimitando el parque hasta la mitad, y más atrás en la otra mitad uno de 30 centímetros. El ángulo de unión de ambos muros enfatiza el acceso al parque, dando paso a la primera de las cinco zonas de juego que se pueden distinguir. A través de ella se accede a una zona central, en la cual se puede decidir si continuar la experiencia del juego hacia la derecha, donde se encuentra el arenero, o hacia la izquierda, con las estructuras metálicas. Ambos elementos generan un flujo circular a su alrededor, aunque pueden ser atravesados para pasar de unas zonas a otras.

**Trazas compositivas y elementos de juego.** Las trazas compositivas del *playground* se obtienen de la geometría del solar con la intención de adaptarse a sus irregularidades. El muro de 60 centímetros se construye siguiendo la alineación de los edificios de la calle, mientras que el de 30 centímetros se coloca paralelo a la medianera trasera. En paralelo y perpendicular al muro más bajo se colocan los elementos de juego metálicos del acceso, las piezas de hormigón situados en el centro del parque y el banco de madera del fondo. En este caso el arenero es de forma circular, y sin ajustarse a las trazas y como un elemento de identidad propia muy presente en la primera visual que se obtiene gracias al acceso dirigido entre los muros. Al otro lado, el círculo vuelve a aparecer, pero de forma casi inmaterial con barras metálicas de distintas alturas. Adicionalmente, existe un elemento muy importante en la composición: la pintura mural de las medianeras basada en la superposición de coloridas formas geométricas, obra de Joost van Roojen, cuñado y amigo de Aldo van Eyck.

**Pavimentos y vegetación.** En los extremos del parque, un pavimento de ladrillo marrón nace de los vértices de la medianera trasera y se dispone en perpendicular a cada uno de los muros: el de la izquierda perpendicular al muro de la calle; y el de la derecha en perpendicular al muro de menor altura. Entre ellos, en la zona central, se disponen las baldosas prefabricadas de hormigón blanco generando contraste. Así, se obtienen tres zonas y en los límites entre ellas se disponen los elementos circulares como espacios *in-between*. Debido al carácter corpóreo y cerrado del arenero, sí que se distingue un espacio de juego de entidad propia pudiéndose identificar como otra zona. Finalmente, se destaca un último pavimento de baldosas que se extiende por la acera y por la zona de acceso, como si ésta todavía formase parte de la calle. En este *playground* no existe vegetación.



(Fig 32) Planta del *playground* en *Boeroestraat*. Plano de elaboración propia.



(Fig 33) Arenero circular en *Boeroestraat*.



(Fig 34) Juegos metálicos en *Boeroestraat*.



(Fig 35) Vista general del *playground* en *Boeroestraat*.

## 4. BOEROESTRAAT

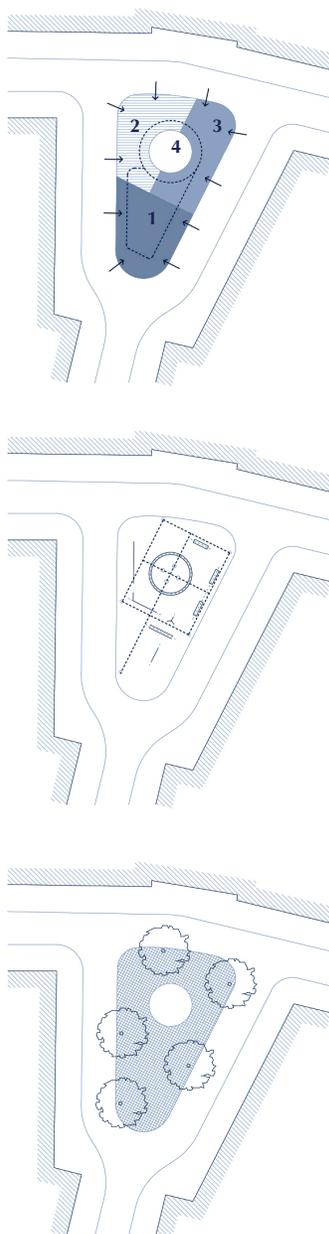
52° 21' 53.5" N  
4° 56' 35.5" E

### **Intersecciones**

Diseño: 1949

Implantación: 1950

*Playground* reemplazado por un nuevo parque no diseñado por van Eyck.

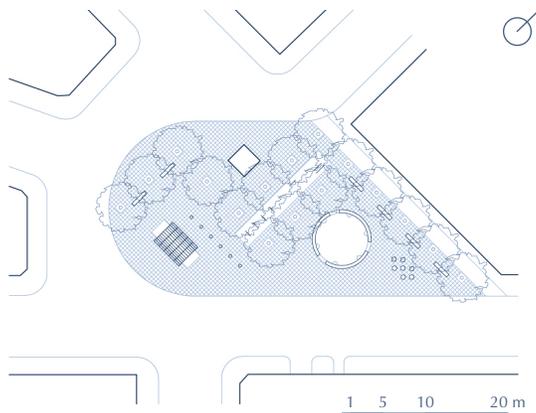


(Fig 36) Esquemas del *playground* en Boeroestraat. Elaboración propia.

**Accesos, flujos y zonas.** El *playground* situado en *Boeroestraat* aprovecha el espacio residual de una rotonda. Tiene un carácter completamente abierto, pudiendo acceder a él por cualquier punto de su perímetro. El arenero circular actúa como foco del espacio, generando una circulación a su alrededor, que a su vez, se refuerza con otros elementos de la composición situados en torno a ésta. En el área superior, y más ancha del *playground*, se distinguen tres zonas: el arenero, una zona de juego a la izquierda y una zona de descanso a la derecha. En la parte inferior existe otra zona más de juego con elementos metálicos.

**Trazas compositivas y elementos de juego.** Los elementos de la composición se ajustan a las trazas generadas por la inscripción de un rectángulo cuyo lado de mayor longitud se apoya en el límite Este del *playground*. Dicho polígono se configura a partir del mayor área posible, ajustando al máximo sus vértices al perímetro del parque. El arenero, se sitúa centrado en el rectángulo con respecto a su eje longitudinal, pero descentrado hacia la izquierda en relación al eje transversal. De esta forma, se generan zonas de escalas diferentes: a la derecha se disponen tres bancos apoyados en las trazas principales definidas; a la izquierda se sitúa una estructura de barras metálicas en ángulo obtuso que apoya una rama más corta en el lado inferior del rectángulo, mientras que la otra sigue la dirección del borde Oeste del parque. El resto de elementos de juego metálicos se colocan fuera del rectángulo en la zona inferior del *playground*, siguiendo las trazas verticales y horizontales establecidas.

**Pavimentos y vegetación.** El parque infantil cuenta con un pavimento único que se extiende por la totalidad de la superficie. Así, pese a que los elementos de juego definen zonas distintas, el pavimento confiere unidad al proyecto. Por otro lado, la vegetación juega un papel fundamental en la composición dado que los árboles marcan los vértices del rectángulo. Un quinto árbol se coloca en el extremo Sur del parque alineado con el centro del arenero circular. Esta vegetación perimetral define los lindes del parque, significando dónde acaba el *playground* y dónde empieza la vía rodada.



(Fig 37) Planta del *playground* en Van Hogendorpstraat.  
Plano de elaboración propia.



(Fig 38) Imágenes del antes y el después de la intervención  
en Van Hogendorpstraat en 1955.

## 5. VAN HOGENDORPSTRAAT

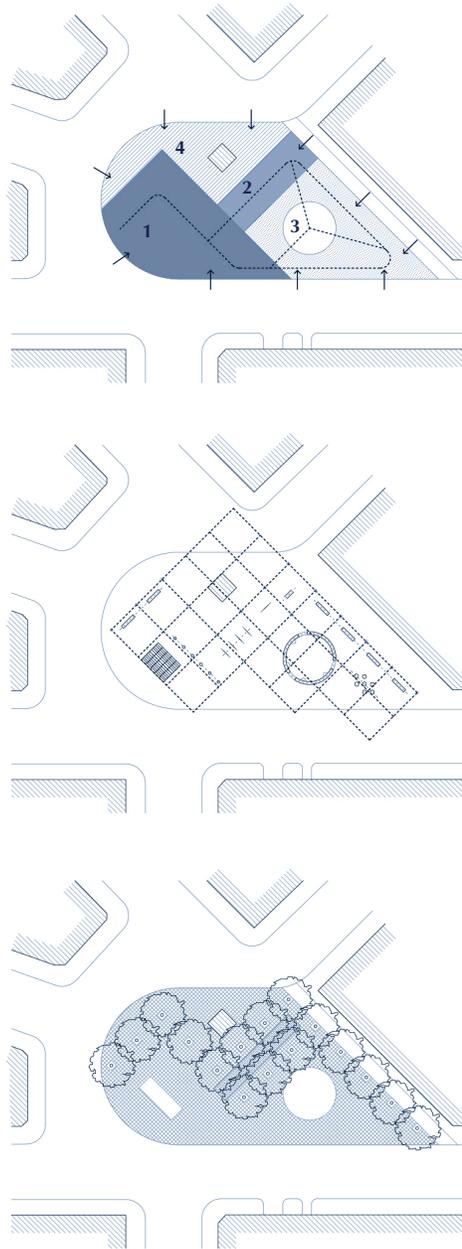
52° 23' 05.1" N  
4° 52' 36.7" E

### **Intersecciones**

Diseño: 1953-1954

Implantación: 1955

*Playground* demolido.

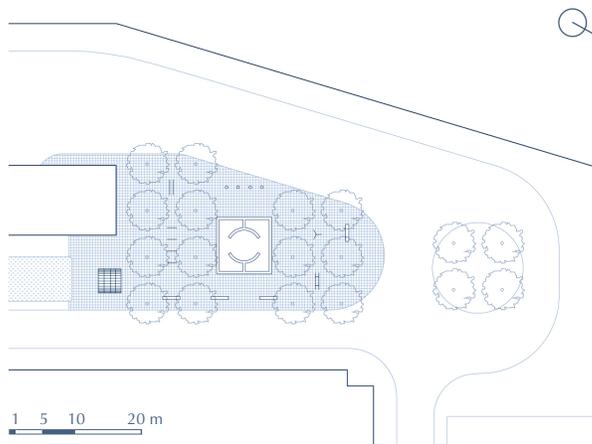


(Fig 39) Esquemas del *playground* en *Van Hogendorpstraat*. Elaboración propia.

**Accesos, flujos y zonas.** El *playground* de Van Hogendorpstraat se sitúa en un punto donde convergen cinco calles, transformando una rotonda en un espacio público para los niños. Con la actuación de Aldo van Eyck, dicho espacio se amplía y se conecta con la acera de uno de los edificios del entorno, manteniendo una preexistencia. El acceso principal se sitúa en el límite conectado, aunque también es posible acceder por cualquier punto del perímetro del parque dada la ausencia de una barrera física que lo separe de la vía rodada. El *playground* cuenta con cuatro zonas separadas por hileras de árboles: tres de ellas contienen elementos de juego, mientras que la otra únicamente mantiene la caseta ya existente. La circulación es libre pasando por las piezas de mobiliario infantil que componen el parque y atravesando el arenero por tres puntos que focalizan hacia las distintas zonas.

**Trazas compositivas y elementos de juego.** Para la composición se parte de la conexión peatonal creada con el edificio, considerada el acceso principal al *playground*. Por este motivo, se establece una trama paralela a la fachada cuyo número de módulos decrece hacia el interior de la intersección. Todos los elementos compositivos se apoyan en la cuadrícula, respetando las direcciones marcadas: en la zona 1, la bóveda metálica y la hilera de pivotes de hormigón; en la zona 2, la sucesión de barras metálicas simples; y en la 3, la agrupación de bloques bajos de hormigón. El arenero, también situado en la tercera zona de juego, destaca sobre el resto de elementos por su forma circular que contrasta con la retícula del parque.

**Pavimentos y vegetación.** Un mismo pavimento de baldosa de hormigón blanco se extiende por la totalidad del parque, a excepción de la zona 2 de juego situada entre dos hileras de árboles. En este espacio se dispone una banda de pavimento de ladrillo marrón, destacando la naturaleza lineal de dicha zona. La vegetación, por otra parte, es un elemento clave, ya que se sitúa en los puntos de intersección de la trama; así, el arbolado define visualmente las trazas y acota las diferentes zonas del *playground*.



(Fig 40) Planta del *playground* en *Buskenblaserstraat*. Plano de elaboración propia.



(Fig 41) Imágenes del antes y el después de la intervención en *Buskenblaserstraat* en 1956.

## 6. BUSKENBLASERSTRAAT

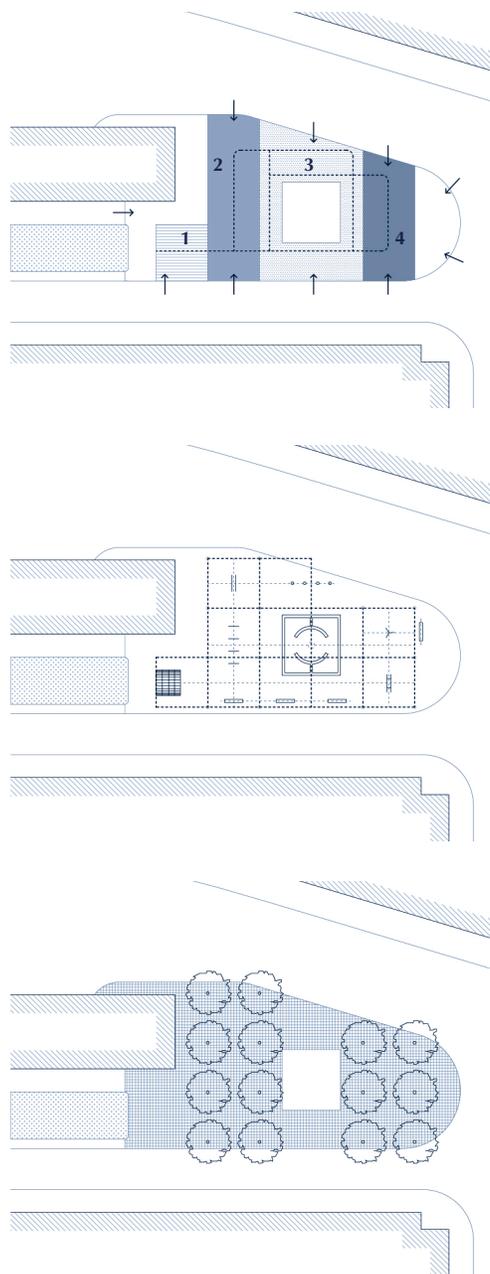
52° 22' 38.4" N  
4° 50' 51.6" E

### **Intersecciones**

Diseño: 1955

Implantación: 1956

*Playground* demolido.

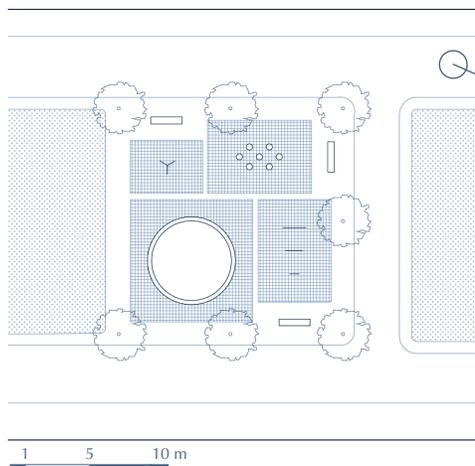


(Fig 42) Esquemas del playground en Buskenblaserstraat. Elaboración propia.

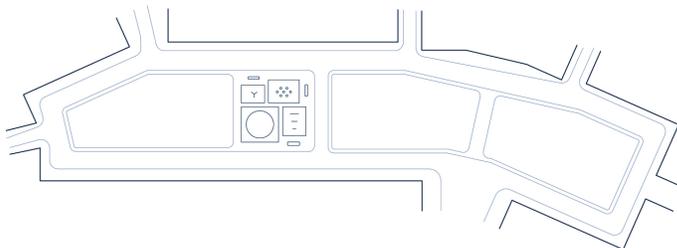
**Accesos, flujos y zonas.** En *Buskenblaserstraat*, se aprovecha la oportunidad de un gran espacio anexo a un edificio estrecho. Sin cambiar la geometría original, se implanta un nuevo *playground* como final de la calle, en continuidad con una zona ajardinada existente en uno de los lados longitudinales del edificio. Sin embargo, ninguna barrera impide el acceso al parque por cualquiera de sus lados una vez cruzadas las vías de tráfico. En cuanto a la zonificación, el *playground* se organiza en cuatro zonas de juego a modo de bandas, siendo la banda central, y de mayor tamaño, el lugar donde se sitúa un gran arenero cuadrado. Las circulaciones en el parque se producen transversalmente de unas zonas a otras, y longitudinalmente a lo largo de ellas formando un circuito con cierto grado de libertad.

**Trazas compositivas y elementos de juego.** En continuidad con los edificios, una cuadrícula establece las trazas compositivas principales. Cada una de las zonas tiene de ancho un módulo de la trama, a excepción de la zona 3 que ocupa el doble. El arenero, central en la composición, se proyecta cuadrado con dos semicírculos inscritos. Éste actúa de foco, estando insertado entre una traza vertical principal y una horizontal secundaria correspondiente a un cuarto del módulo cuadrado. El resto de elementos de juego se colocan en las trazas secundarias que surgen al dividir los módulos por la mitad: en la zona 1, una bóveda metálica; en la 2, una sucesión de barras metálicas más sencillas; en la 3, pivotes esbeltos de hormigón; y en la 4, un torno giratorio y un juego de dos barras unidas. Por último, los bancos de descanso aparecen como elementos perimetrales.

**Pavimentos y vegetación.** La vegetación se dispone en los puntos definidos por la cuadrícula, salvo en la traza que atraviesa el arenero. De esta forma, por medio de hileras de árboles, quedan definidas las diferentes bandas que configuran el *playground*. El espacio central donde se encuentra el arenero, se deja libre de vegetación, configurándose así como un gran vacío dentro de la cuadrícula. En este caso, las distintas franjas y elementos de juego se unifican con un mismo pavimento de baldosa de hormigón blanco que se extiende por toda la superficie del parque infantil.



(Fig 43) Planta del *playground* en *Zaanhof*. Plano de elaboración propia.



(Fig 44) Emplazamiento del *playground* en *Zaanhof*. Plano de elaboración propia.



(Fig 45) Vista general del *playground* en *Zaanhof*.

## 7. ZAANHOF

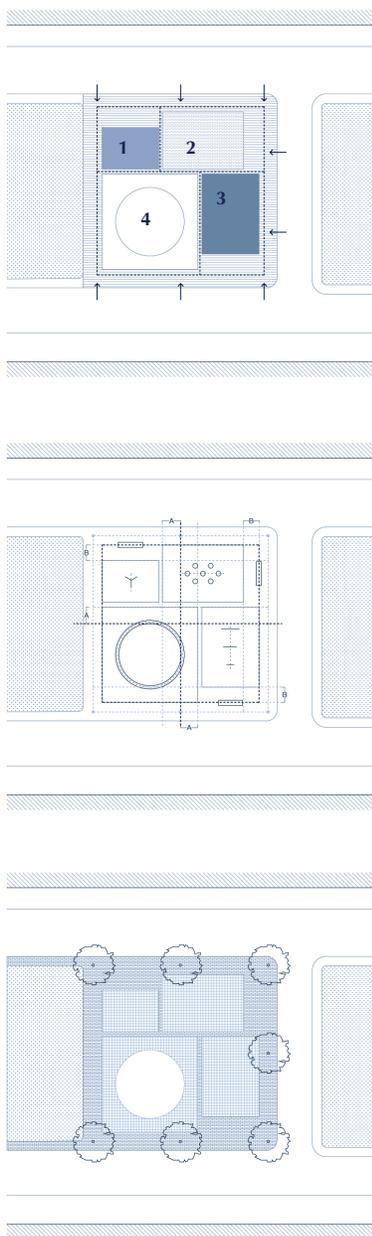
52° 23' 30.6" N  
4° 52' 18.9" E

**Plaza / parque**

Diseño: 1948

Implantación: 1950

*Playground* reemplazado por un nuevo parque no diseñado por van Eyck.



(Fig 46) Esquemas del *playground* en *Zaanhof*. Elaboración propia.

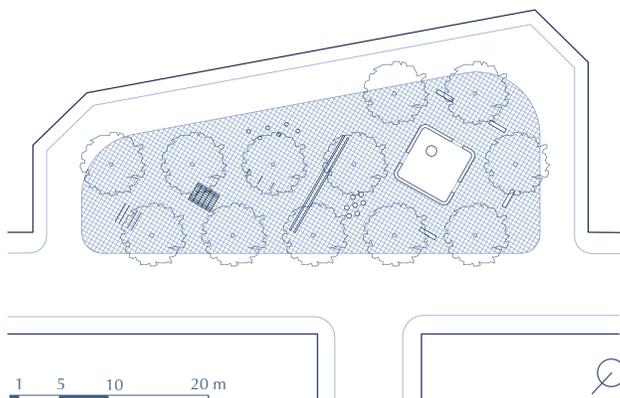
**Accesos, flujos y zonas.** El *playground* de *Zaanhof*, segundo proyecto diseñado por van Eyck, se sitúa en un área cuadrada de 20 m<sup>2</sup> dentro del patio central de un bloque de viviendas de 1919. El parque en uno de sus lados se une a una banda de vegetación ya existente; por los otros tres lados se posibilita el libre acceso en conexión con la calzada. Los flujos se dan principalmente por el perímetro, en las intersecciones de las cuatro zonas de juego que se diferencian: una zona cuadrada de mayor tamaño en cuyo centro se posiciona el arenero circular, dos zonas medianas rectangulares y otra rectangular más pequeña. Además, la relación de las geometrías y su perímetro no es constante, sino que se producen tres ensanchamientos idénticos a la altura de los tres rectángulos de menores dimensiones, que sirven como lugares de descanso retirados de las zonas de mayor actividad lúdica.

**Trazas compositivas y elementos de juego.** La composición se basa en la relación geométrica de las cuatro áreas dispuestas en forma de esvástica. El cuadrado y los tres rectángulos sugieren un movimiento centrífugo, siendo de mayor dimensión el área cuadrada que alberga al arenero.<sup>41</sup> Para su configuración se trabajan las relaciones geométricas que se reflejan en el esquema: partiendo del cuadrado global, al desplazar un módulo 'A' los ejes que pasan por el centro, y un módulo 'B' el cuadrado principal, surgen las trazas parciales del diseño. El módulo 'B', que se resta por el exterior a los tres rectángulos, da lugar a los ensanchamientos mencionados, en los cuales se sitúa un banco. Por otro lado, todos los elementos de juego están colocados en el centro de cada área: en las superficies medianas se disponen tres marcos metálicos y un conjunto de siete piezas cilíndricas de hormigón, y en la más pequeña, un único torno giratorio. El arenero circular se ubica en la zona más grande y constituye el núcleo de la composición.

**Pavimentos y vegetación.** Mientras que las trazas del *playground* siguen un esquema centrípeto, los árboles se disponen en el perímetro marcando las esquinas y los centros de cada lado que definirían los ejes centrales. El pavimento enmarca las cuatro zonas, materializándolas mediante baldosa blanca de hormigón en contraste con el ladrillo marrón del perímetro que se dispone a modo de encintado. Este contraste permite a los niños diferenciar claramente el contorno de los diferentes espacios de juego.<sup>42</sup>

41. Francis Strauven, *Aldo van Eyck. The Shape of Relativity* (Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998), 154.

42. Robert McCarter, *Aldo van Eyck* (New Haven and London: Yale University Press, 2015), 41- 43.



(Fig 47) Planta del *playground* en *Transvaalplein*. Plano de elaboración propia.



(Fig 48) Vista general del *playground* en *Transvaalplein* en 1952.



(Fig 49) Vista general del *playground* en *Transvaalplein* pasado un tiempo desde su implantación

## 8. TRANSVAALPLEIN

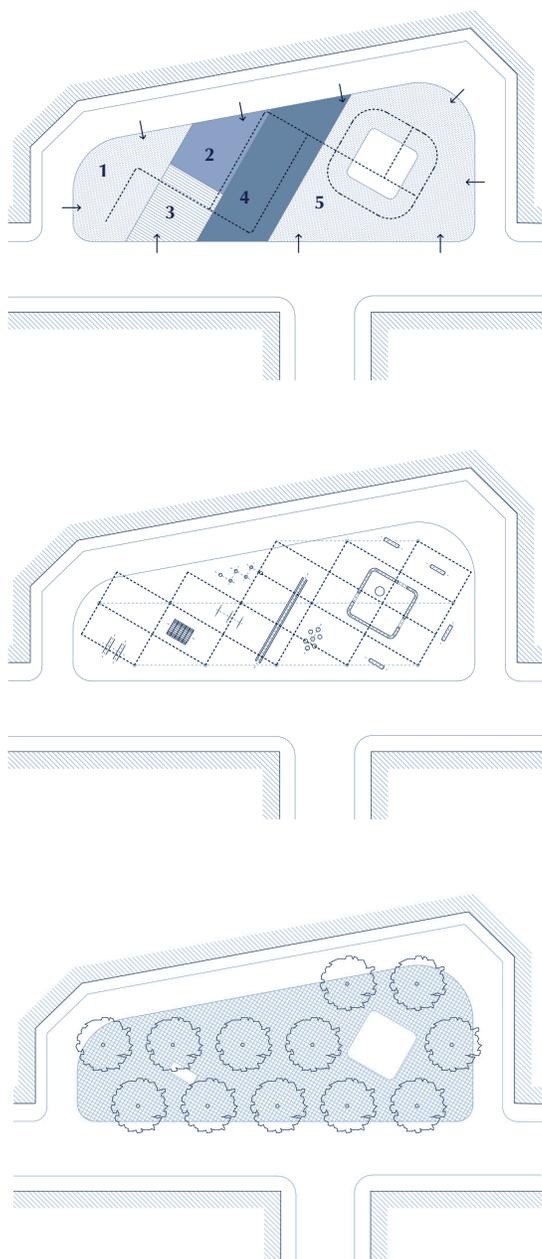
52° 21' 13.5" N  
4° 55' 22.2" E

**Plaza / parque**

Diseño: 1950

Implantación: 1952 (modificaciones en 1972, 1973 y 1976)

*Playground* reemplazado por un nuevo parque no diseñado por van Eyck.



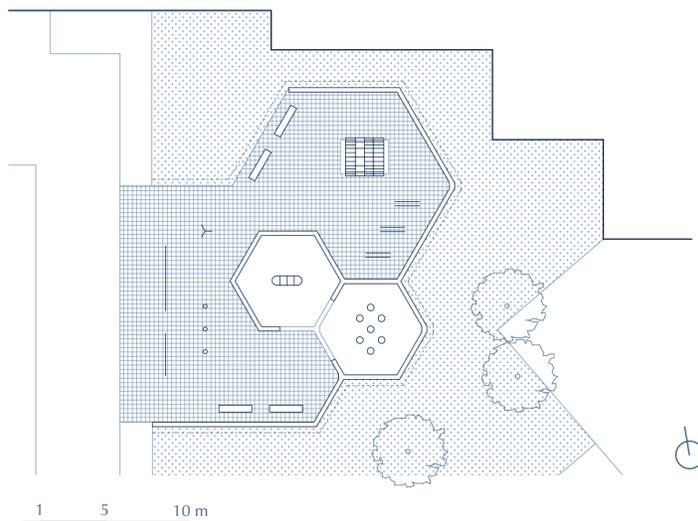
(Fig 50) Esquemas del *playground* en *Transvaalplein*.  
Elaboración propia.

**Accesos, flujos y zonas.** El *playground* situado en la plaza *Transvaalplein* ocupa un espacio de grandes dimensiones, al cual se puede acceder por cualquiera de sus lados. Dentro del parque, una serie de zonas con diferentes elementos de juego se suceden a modo de bandas, siguiendo la dirección diagonal de la malla compositiva. En el extremo ancho de la plaza, zona de mayor dimensión, se ubica un arenero cuadrado. Las circulaciones se producen transversalmente de unas zonas a otras, y longitudinalmente a lo largo de ellas, formando un circuito con cierto grado de libertad.

**Trazas compositivas y elementos de juego.** Para componer el parque van Eyck utiliza una malla constituida por rectángulos organizada en diagonal. De esta forma, las trazas de la composición no siguen la dirección que marcan los viales del entorno y se genera cierta tensión y diálogo entre los elementos de juego y los edificios que rodean la plaza.<sup>43</sup> Las zonas y sus elementos son, de izquierda a derecha: dos parejas de marcos metálicos, una bóveda metálica, seis cilindros esbeltos de hormigón, marcos metálicos en una fila de tres elementos, dos barras de madera elevadas, siete cilindros anchos y bajos de hormigón agrupados y, por último, el gran arenero cuadrado con un cilindro de hormigón en su interior. El arenero se ubica con su centro en la intersección de dos de las trazas principales; en torno a él aparecen cuatro bancos de descanso aprovechando el espacio exento de piezas lúdicas.

**Pavimentos y vegetación.** La dirección impuesta por las trazas compositivas se refuerza mediante el pavimento de baldosas de hormigón blanco que se extiende por toda la superficie del parque. Las intersecciones emplazadas en el ámbito del *playground* se marcan con filas de árboles alineados con la calle principal. El único punto sin arbolado es el centro del arenero, dejando así un espacio más abierto y amplio como foco principal de la composición.

43. Jaime Álvarez Santana, "Aldo van Eyck. Parques de juego en Ámsterdam" (Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2017), 137.



(Fig 51) Planta del *playground* en *Westzaanstraat*. Plano de elaboración propia.



(Fig 52) Vista general del *playground* en *Westzaanstraat*.

## **9. WESTZAANSTRAAT**

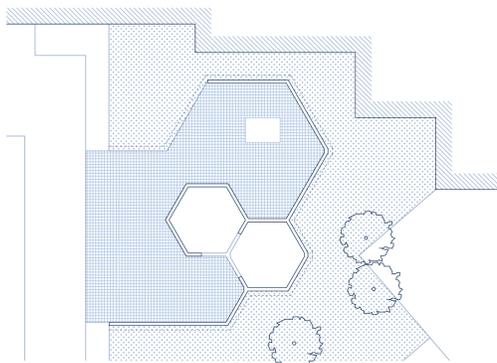
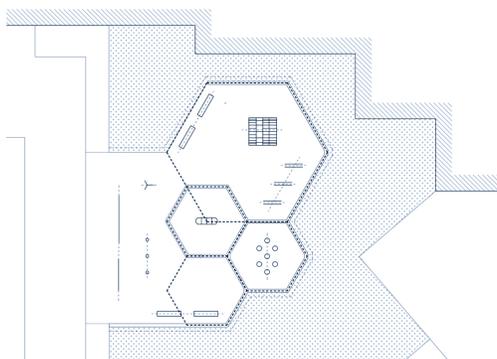
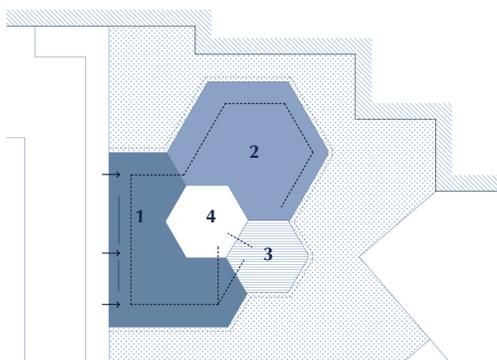
52° 23' 17" N  
4° 52' 56.8" E

**Plaza / parque**

Diseño: 1952-1953

Implantación: 1954 (modificaciones en 1973)

*Playground* conservado unicamente a rasgos generales

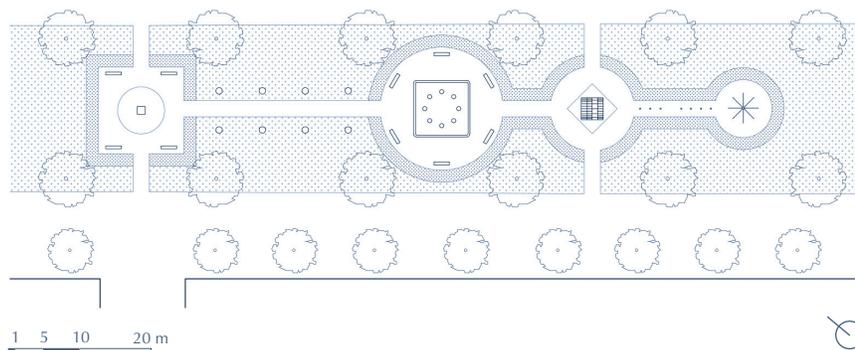


(Fig 53) Esquemas del *playground* en *Westzaanstraat*.  
Elaboración propia.

**Accesos, flujos y zonas.** El parque infantil de *Westzaanstraat* se inserta en una amplia zona ajardinada flanqueada por edificios. El espacio del *playground* se encuentra rodeado por vegetación baja separada por un pequeño murete y un cercado bajo de listones de madera y alambre. El acceso se realiza, únicamente, a través de la calle principal y de manera dirigida, debido a la colocación de dos barras de juego metálicas alineadas que delimitan el parque con respecto a la calle. El espacio se puede subdividir en 4 zonas: la zona de acceso, dos areneros contiguos hexagonales y otra zona de juego pavimentada de forma hexagonal de mayor dimensión. El flujo de circulación principal se establece en torno al arenero central y circulando de forma fluida de un arenero a otro.

**Trazas compositivas y elementos de juego.** La composición del parque parte de la geometría del hexágono como unidad de repetición. A modo de panal, tres hexágonos del mismo tamaño se unen por dos de sus lados. A éstos se les suma un cuarto hexágono cuyo lado mide el doble que el de los anteriores. El vértice común entre los tres hexágonos pequeños se desmaterializa creando el paso entre ellos. La agrupación se retira del límite con la calle, dando lugar a un espacio irregular de acceso con elementos de juego más ligeros, tales como tres cilindros esbeltos de hormigón y un torno metálico giratorio de tres alas. También se disponen dos bancos de descanso justo en la unión con el hexágono inferior, cuyo contorno solo se materializa en el contacto con los areneros y con la vegetación. Se interpreta, así, como un espacio de transición entre el acceso y los *sandpits*. En el interior de los areneros también se incluyen otras piezas de juego de hormigón. Por último, en la zona grande se encuentra una bóveda metálica y una alineación de tres parejas de marcos metálicos.

**Pavimentos y vegetación.** El parque se pavimenta con baldosa de hormigón blanco, a excepción de la zona bajo la bóveda metálica. Dicho pavimento se extiende hacia el exterior del *playground* invadiendo la acera e invitando a entrar al peatón. No existe vegetación dentro del parque.



(Fig 54) Planta del *playground* en *Radioweg*. Plano de elaboración propia.



(Fig 55) Vista del parque *Mendes da Costahof* de 1960 siguiendo el modelo de *Radioweg*

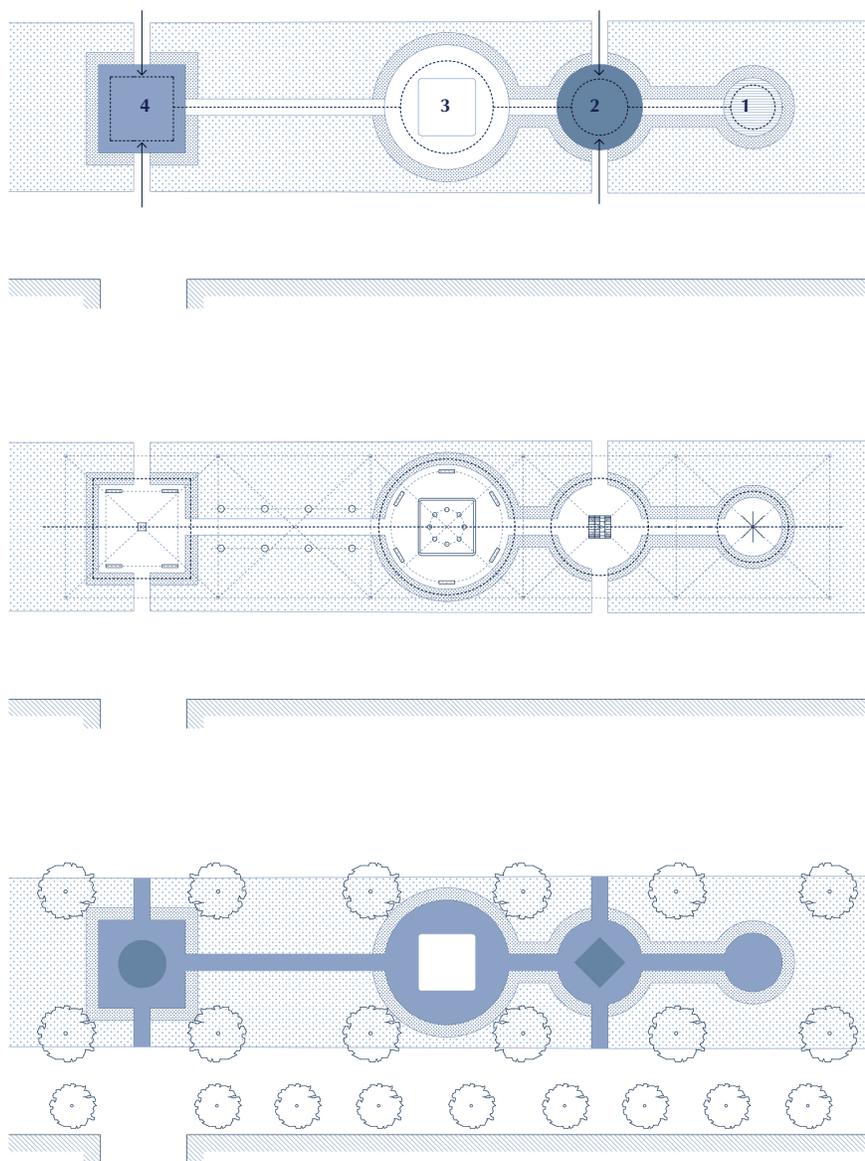
## 10. RADIOWEG

52° 20' 58" N  
4° 56' 43.9" E

### Área lineal

Diseño: 1949

*Playground* no ejecutado. Pionero en el diseño de parques lineales basados en la sucesión de figuras a lo largo de un eje. El concepto se aplica posteriormente a menor escala, en los *playgrounds* de *Dulongstraat* y *Mendes da Costahof*.



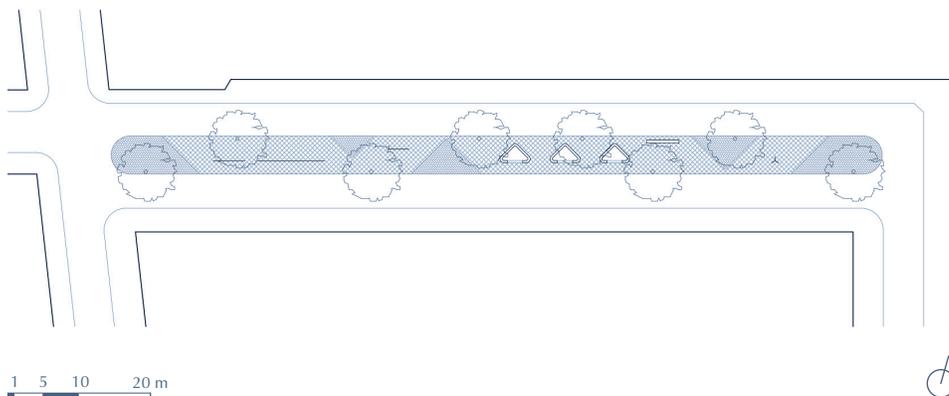
(Fig 56) Esquemas del *playground* en Radioweg. Elaboración propia.

**Accesos, flujos y zonas.** El *playground* de *Radioweg* es un proyecto sin ejecutar, planteado en un espacio lineal de casi 200 metros de longitud. El parque cuenta con tres zonas de juego circulares conectadas por medio de un camino; las cuales, a su vez, se unen con otra pieza cuadrada separada de las anteriores. Todo esto se rodea de vegetación espesa, únicamente interrumpida en los accesos al parque situados en el espacio cuadrado y el circular mediano. La composición fuerza a que el flujo de circulación se desarrolle a lo largo del eje longitudinal del parque, pero, también, obliga a rodear los elementos de juego posicionados en el centro de cada una de las zonas.

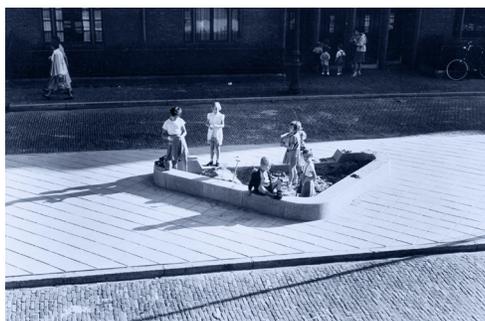
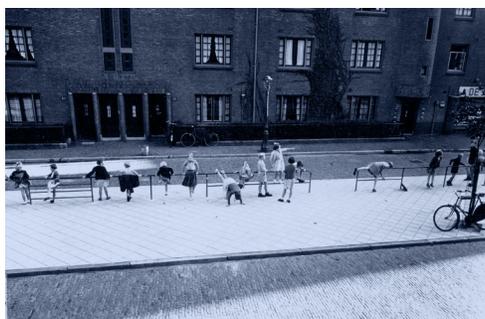
**Trazas compositivas y elementos de juego.** Se trata de una composición lineal y simétrica con respecto a un eje longitudinal, que va variando a lo largo de una sucesión de figuras geométricas, inscritas en un módulo base cuadrado que se repite, y que corresponden a: tres círculos de diámetros crecientes, enlazados por segmentos que constituyen caminos, y un cuadrado. En los dos primeros círculos se disponen elementos de juego metálicos, siendo de mayor envergadura la bóveda colocada en el segundo. En el tercer círculo, el de mayores dimensiones, se sitúa un gran arenero cuadrado con una circunferencia inscrita formada por cilindros de hormigón. Alrededor del arenero, seis bancos se distribuyen en círculo. Esta zona se puede identificar como foco de la composición con mayor identidad, por su dimensión y por su posición central. Siguiendo el eje, tras un camino más largo y dejando un módulo de separación, la composición finaliza con un cuadrado, en cuyo centro aparece una escultura, y en cada una de sus esquinas, un banco.<sup>44</sup>

**Pavimentos y vegetación.** En este caso, y en los parques que posteriormente se basan en los mismos conceptos, una vegetación espesa encierra el parque, siendo necesario introducirse para descubrir lo que acontece en el espacio abierto del interior. Asimismo, se dispone en todo su perímetro un seto de dos metros de ancho que simplemente sugiere lo que ocurre dentro. Los árboles se colocan en el exterior de manera lineal marcando el límite del jardín y en correspondencia con los vértices de los módulos cuadrados que configuran la retícula. El pavimento es el mismo en toda la composición salvo en las figuras inscritas en las geometrías principales: un área en forma de rombo bajo la bóveda metálica y otra circular bajo la escultura final.

44. Francis Strauven, *Aldo van Eyck. The Shape of Relativity* (Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998), 158.



(Fig 57) Planta del *playground* en *Saffierstraat*. Plano de elaboración propia.



(Fig 58) Vista general y de detalle del *playground* en *Saffierstraat*.

## 11. SAFFIERSTRAAT

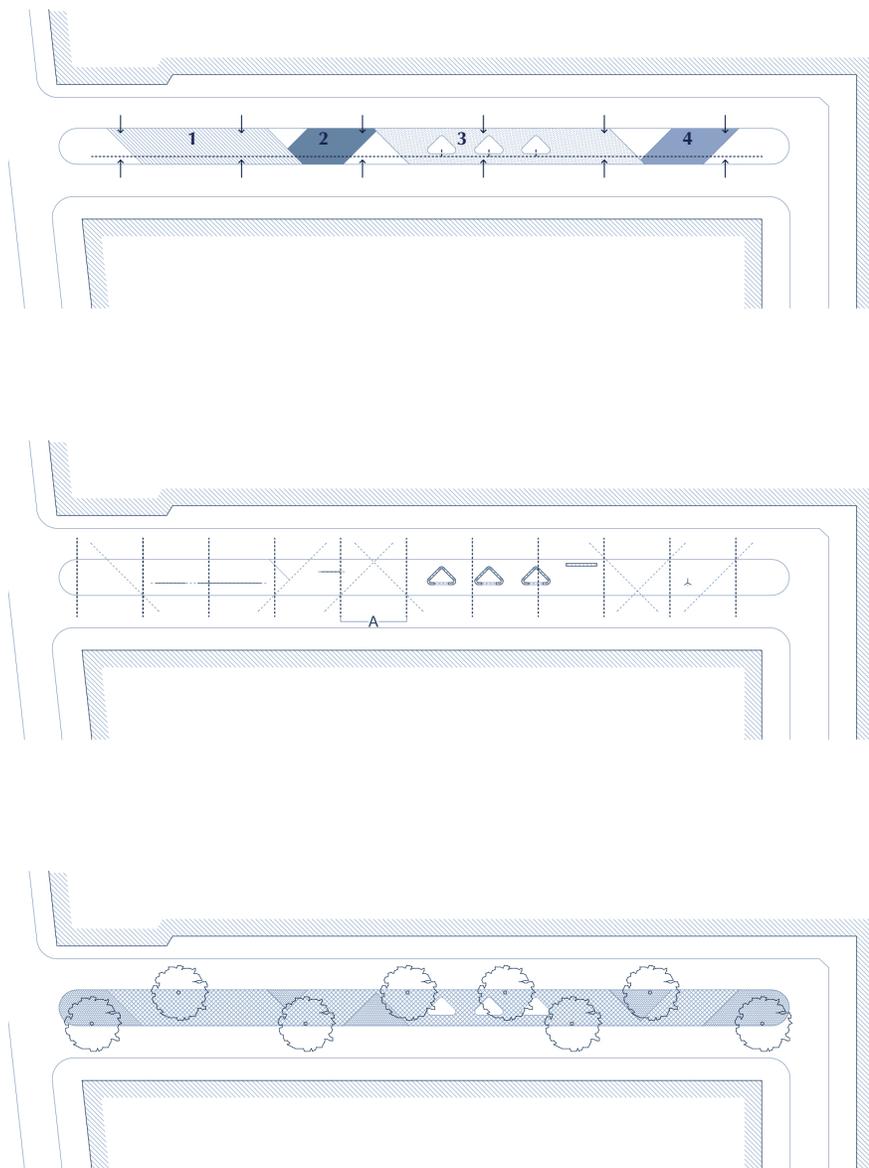
52° 21' 05.6" N  
4° 54' 24.9" E

### Área lineal

Diseño: 1950

Implantación: 1951 (modificaciones en 1973)

*Playground* demolido.



(Fig 59) Esquemas del *playground* en *Saffierstraat*. Elaboración propia.

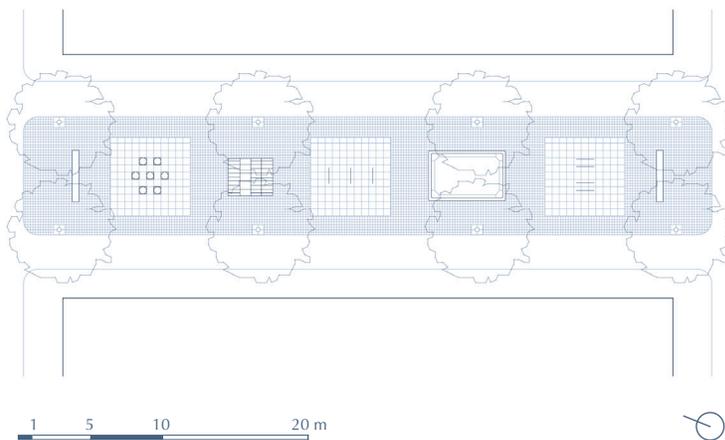
**Accesos, flujos y zonas.** El espacio central de reserva entre los dos sentidos de circulación de la calle *Saffierstraat* se aprovecha para implantar un *playground* de casi 120 metros de largo y tan solo 6 metros de ancho. En toda su extensión, no existe un acceso marcado, pudiéndose entrar por cualquier punto del perímetro. Los flujos de circulación obedecen al carácter lineal del parque, atravesando las cuatro zonas de juego, todas ellas distinguibles, que se alternan en menor y mayor superficie dividiendo la extensa longitud en espacios más pequeños.

**Trazas compositivas y elementos de juego.** El diseño se configura a partir de trazas diagonales que, a su vez, configuran áreas distinguibles, que interrumpen la longitud del recorrido generando dinamismo.<sup>45</sup> La base de los triángulos establece un módulo 'A' que se reproduce a lo largo de la composición; la seriación de módulos jerarquiza el espacio según la entidad de los elementos compositivos dispuestos. Así, las dos zonas de juego pequeñas de módulo 'A', albergan un solo elemento de juego metálico y de pequeña escala, tales como un marco doble o un torno giratorio de tres alas. En el área de juego mediana, que mide dos veces 'A', se plantea una estructura metálica más extensa con la suma de seis vanos. Por último, la zona de mayor dimensión, compuesta por tres módulos, se coloca hacia el centro del parque y contiene tres pequeños areneros consecutivos triangulares y un banco de descanso.

**Pavimentos y vegetación.** El pavimento se dispone en coherencia con las trazas compositivas del parque y rompe la linealidad. Las formas triangulares creadas, que convierten la circulación lineal en una experiencia dinámica, se pavimentan con el mismo ladrillo marrón que en las calles del entorno. De esta forma, la geometría triangular destaca sobre las baldosas de hormigón blanco del resto del parque colocadas en diagonal. El área blanca del *playground* se convierte en espacio "*in-between*" donde convergen y se encuentran los lados opuestos de la calle.<sup>46</sup> A su vez, la colocación alterna de los ocho árboles, a uno y otro lado del parque, contribuye a producir una mayor sensación de movimiento.

45. Francis Strauven, *Aldo van Eyck. The Shape of Relativity* (Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998), 161.

46. *Ibíd.*



(Fig 60) Planta del *playground* en *Hertzogstraat*. Plano de elaboración propia.



(Fig 61) Vista general del *playground* en *Hertzogstraat*.

## 12. HERTZOGSTRAAT

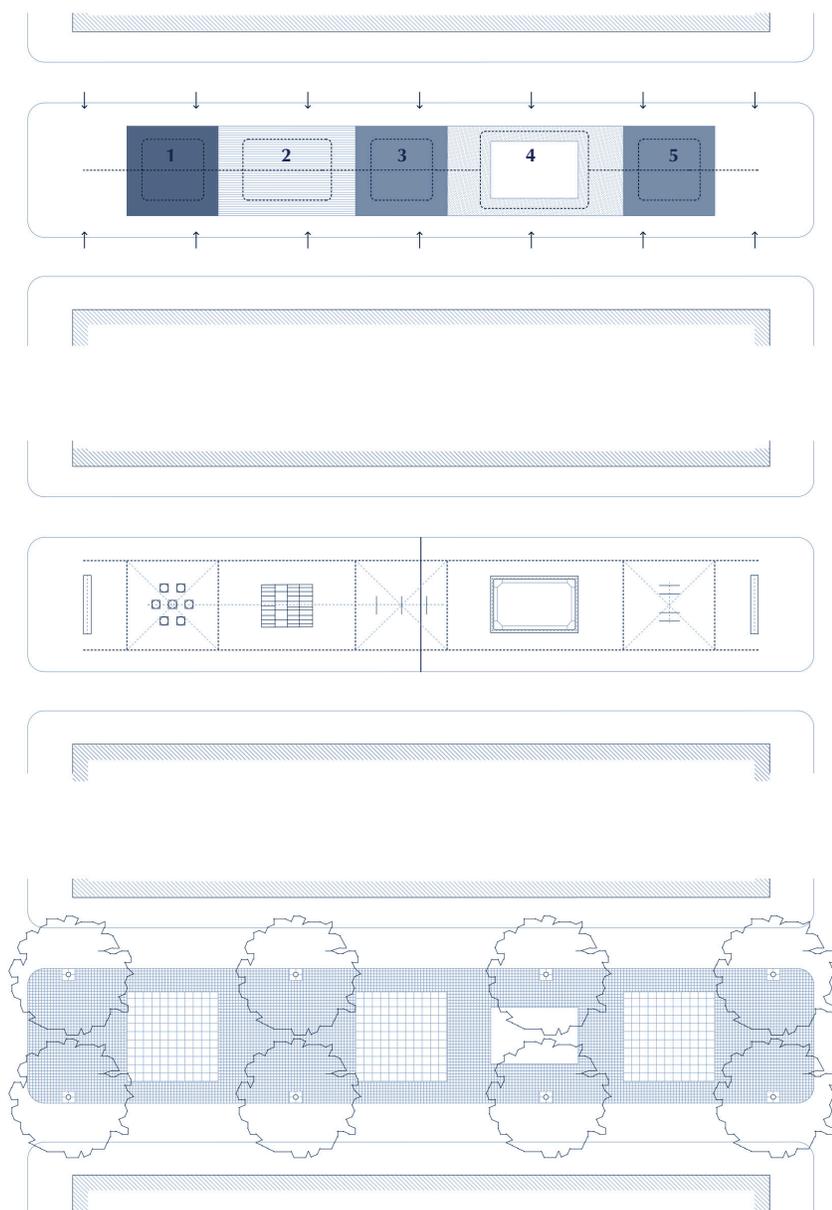
52° 21' 23.1" N  
4° 55' 26.7" E

### Área lineal

Diseño: 1954

Implantación: 1956 (modificaciones en 1976)

*Playground* reemplazado por un nuevo parque no diseñado por van Eyck.



(Fig 62) Esquemas del *playground* en *Hertzogstraat*. Elaboración propia.

**Accesos, flujos y zonas.** En la calle *Hertzogstraat* se sitúa un parque infantil en la banda central que separa los viales de circulación opuesta, dando uso a un espacio residual. Con un carácter completamente abierto, es posible acceder a él por todo su contorno. Este espacio lineal se divide en sucesivas zonas de juego: tres zonas cuadradas iguales enmarcadas con pavimento y dos zonas de transición. Los espacios que, en un primer momento, son el residuo entre las tres áreas cuadrangulares, adquieren protagonismo al incorporar en ellos instrumentos fundamentales de juego.<sup>47</sup> Por tanto, se obtienen cinco zonas de juego rodeadas por espacio de paso y descanso. La circulación se realiza de manera lineal a lo largo de un eje con la posibilidad de rodear los elementos de cada zona.

**Trazas compositivas y elementos de juego.** La composición se basa en una sucesión alterna de cuadrados y rectángulos dispuestos a lo largo de un eje lineal: tres cuadrados y dos zonas rectangulares de transición desiguales. De esta manera, los espacios *in-between* no tienen la misma superficie y tampoco albergan una pieza de juego con la misma entidad. En el de mayor tamaño se coloca un gran arenero rectangular como elemento principal de la composición, y en el otro una bóveda de barras metálicas para trepar. En la zona cuadrada de la izquierda se sitúan piezas cilíndricas de hormigón y en las dos siguientes estructuras simples metálicas. Por último, en ambos extremos del parque se coloca un banco en transversal cerrando la composición.

**Pavimentos y vegetación.** El parque se viste con dos pavimentos de baldosas de hormigón: el que destaca los cuadrados, de un tono más claro, y el que reviste todo lo demás. Este mecanismo hace posible una diferenciación clara de las zonas. La vegetación se resuelve únicamente con árboles dispuestos en dos hileras de cuatro, situadas en los dos límites, y siguiendo un ritmo que no coincide con las trazas generales de la composición.

47. Francis Strauven, Aldo van Eyck. *The Shape of Relativity* (Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998), 157.

## **3 ANÁLISIS DE LOS PLAYGROUNDS DE ALDO VAN EYCK**

### **3.3 ANÁLISIS ARQUITECTÓNICO COMPARATIVO**



(Fig 62) Ado van Eyck durante la preparación de una exposición del grupo Cobra en 1949.

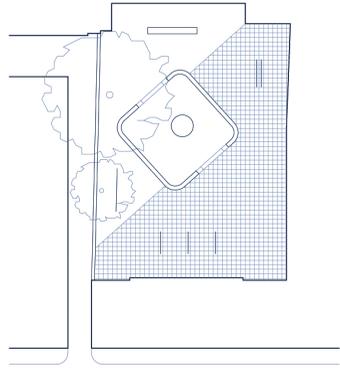
Una vez analizados los doce *playgrounds* bajo unos mismos parámetros, se procede a su comparativa. En primer lugar se comparan las ternas de *playgrounds* que pertenecen a una misma categoría. Para ello, se realizan dos tablas, una donde se contrastan los esquemas gráficos dibujados en el análisis, y otra en la cual, de manera ordenada, se sintetizan las características facilitando la comparación. El objetivo es encontrar las decisiones proyectuales comunes que puedan sentar una base de actuación para los diferentes entornos. No obstante, quedan reflejadas también las variaciones compositivas que evitan que se establezca un producto idéntico de parque siempre que se enfrenta a un emplazamiento de las mismas condiciones. Para sintetizar la parte del análisis relativa a las trazas compositivas de cada parque, se hace uso de la clasificación de sistemas de orden y agrupación de Francis Ching, con la intención de facilitar la comparación.<sup>48</sup>

En segundo lugar las conclusiones parciales comunes se organizan en una tabla conjunta, que permite visualizar la totalidad del análisis y establecer conclusiones generales. Además, se representan los doce *playgrounds* con nuevos esquemas de trazas compositivas más simplificados que colaboran en la comparativa. La finalidad es estudiar las estrategias de Aldo van Eyck a la hora de diseñar un parque infantil y así poder reflexionar sobre su posible vigencia en la actualidad.

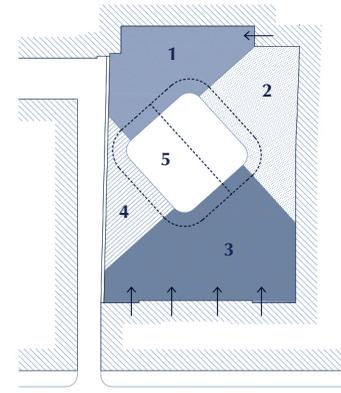
48. Francis D. K. Ching, *Architecture. Form, Space & Order*. (New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2015), 207-351.

## ENTRE MEDIANERAS

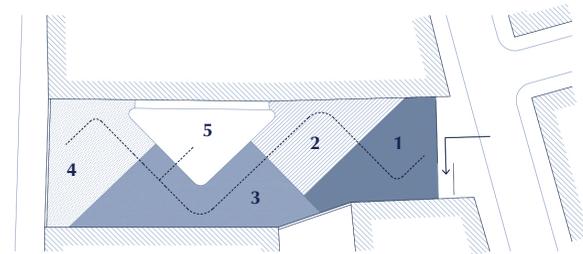
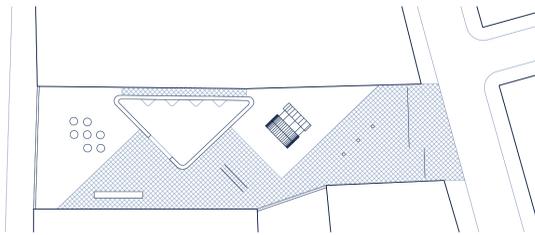
### 1. ROZENSTRAAT



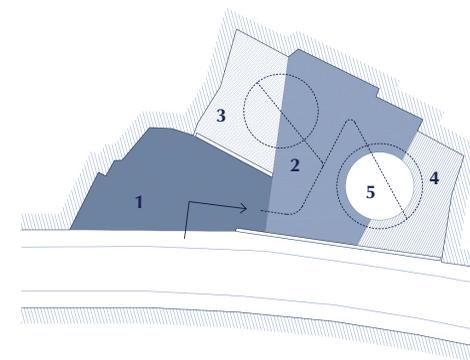
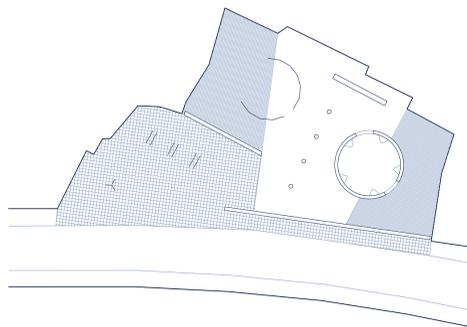
### Accesos, flujos y zonas



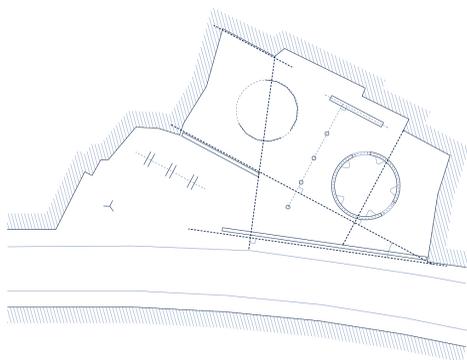
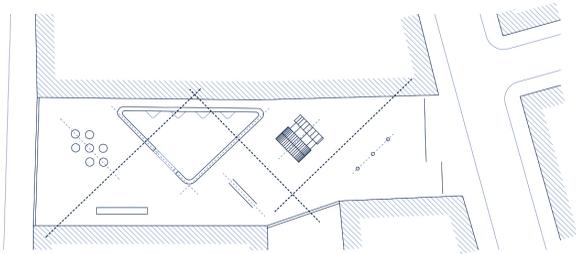
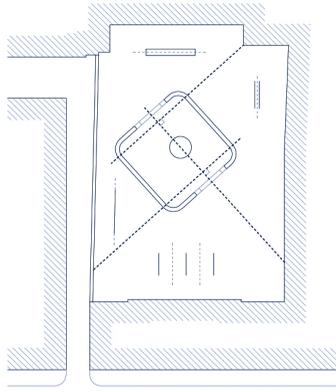
### 2. DIJKSTRAAT



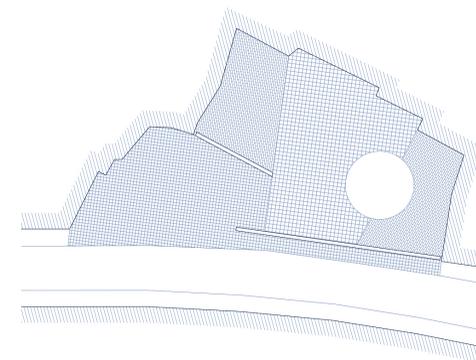
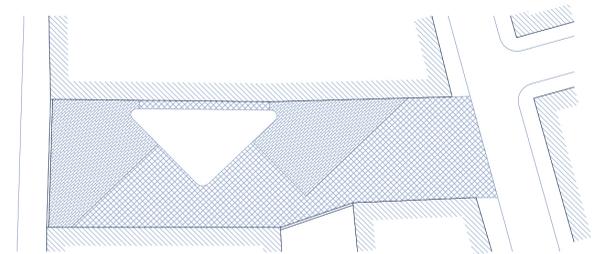
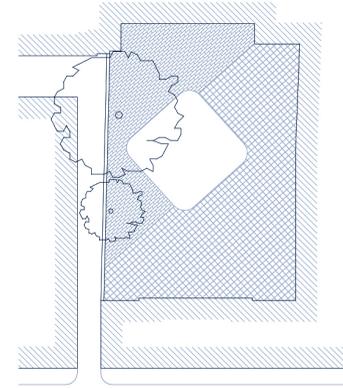
### 3. ZEEDIJK



### Trazas compositivas y elementos de juego



### Pavimentos y vegetación



## ENTRE MEDIANERAS

### 1. ROZENSTRAAT



### Accesos, flujos y zonas

- Acceso dirigido
    - A través de los edificios
    - Espacio acotado por tres medianeras y un muro
  - Flujo central
    - Arenero como parte del recorrido
  - Zonas de distintos tamaños y entidad
    - Cinco zonas
    - Arenero como zona independiente
- 

### 2. DIJKSTRAAT



- Acceso dirigido
    - Elemento como límite con la calle
    - Espacio acotado por dos medianeras y un muro
  - Flujo en zig-zag
    - Arenero separado del recorrido
  - Zonas de distintos tamaños y entidad
    - Cinco zonas
    - Arenero como zona independiente
- 

### 3. ZEEDIJK



- Acceso dirigido
  - Elemento como límite con la calle
  - Espacio acotado por tres medianeras
- Flujo libre
  - Arenero como parte del recorrido
- Zonas de distintos tamaños y entidad
  - Cinco zonas
  - Arenero como zona independiente

## Trazas compositivas y elementos de juego

- Trazas diagonales ajenas a los edificios
  - Composición: Central. Radial. Asimetría.
  - Un arenero exento cuadrado. Foco de la composición.
    - Se inscribe círculo descentrado.
  - Elementos de juego secundarios ajenos a las trazas principales.
    - Estructuras metálicas simples
    - Un banco de descanso
- 

- Trazas diagonales ajenas a los edificios
  - Composición: Lineal. Pauta. Asimetría.
  - Un arenero no exento triangular. Foco de la composición.
    - Se inscriben triángulos a un lado.
  - Elementos de juego secundarios en base a las trazas principales.
    - Piezas de hormigón, estructuras metálicas simples y bóveda metálica
    - Un banco de descanso
- 

- Trazas irregulares en base a los edificios
- Composición: Libre. Agrupada. Asimetría.
  - Murales pintados
- Un arenero exento circular. Foco de la composición.
  - Se inscriben triángulos perimetrales.
- Elementos de juego secundarios en base a las trazas principales.
  - Piezas de hormigón, estructuras metálicas simples y circunferencia metálica
  - Un banco de descanso

## Pavimentos y vegetación

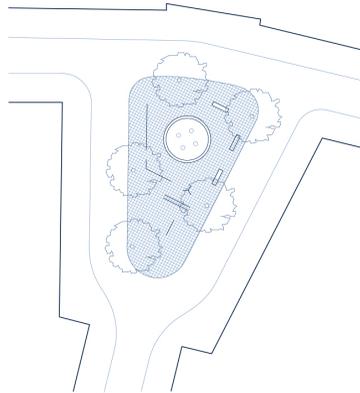
- Pavimentos: ladrillo marrón y hormigón blanco
    - Contraste
    - En la dirección de las trazas
    - Elemento de zonificación
  - Arenero como elemento de transición de pavimentos
  - Vegetación: puntual
    - Ajena a las trazas
- 

- Pavimentos: ladrillo marrón y hormigón blanco
    - Contraste
    - En la dirección de las trazas
    - Elemento de zonificación
    - Se prolonga invadiendo la calle
  - Arenero como elemento de transición de pavimentos
  - Vegetación: inexistente
- 

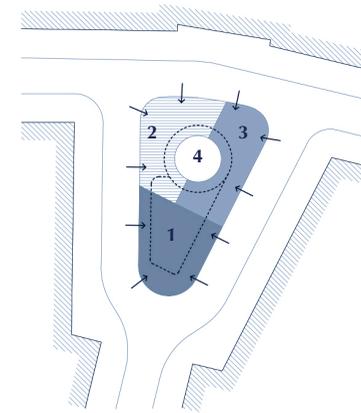
- Pavimentos: ladrillo marrón y hormigón blanco
  - Contraste
  - En la dirección de las trazas
  - Elemento de zonificación
  - Se prolonga invadiendo la calle
- Arenero como elemento de transición de pavimentos
- Vegetación: inexistente

## INTERSECCIONES

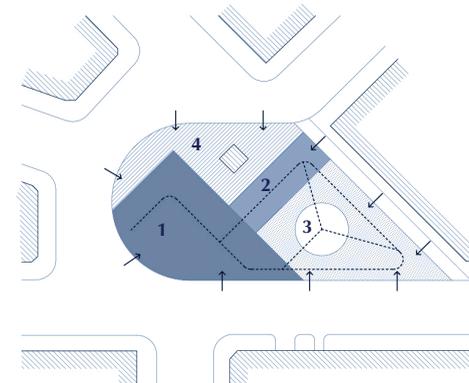
### 4. BOEROESTRAAT



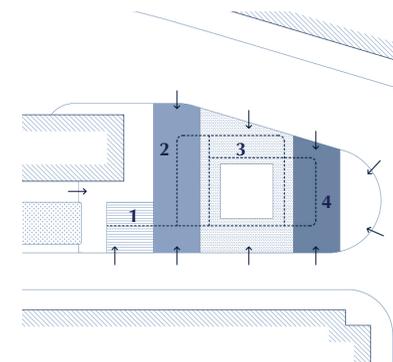
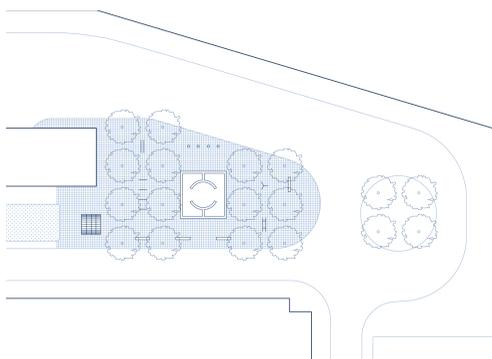
### Accesos, flujos y zonas



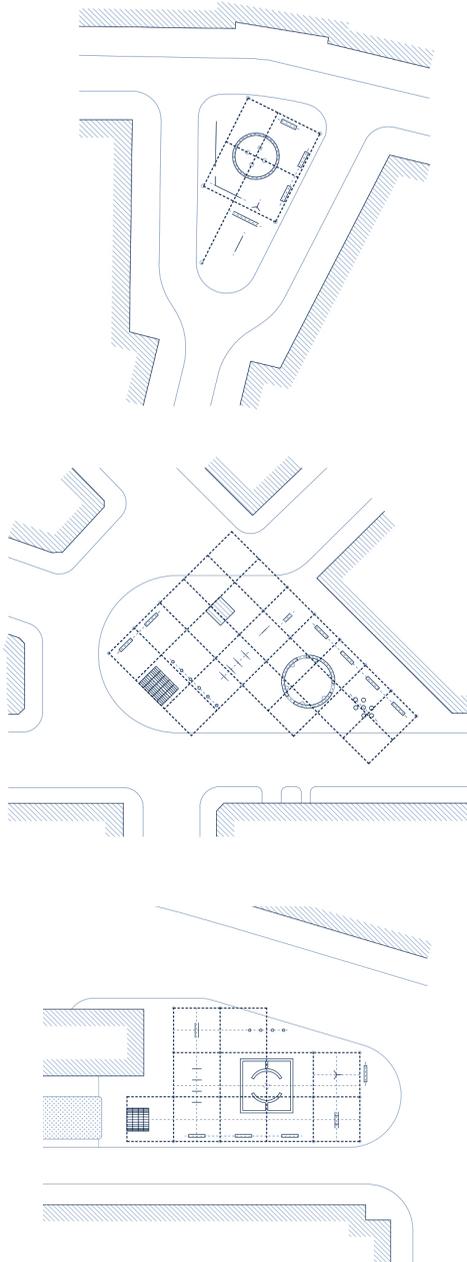
### 5. VAN HOGENDORPSTRAAT



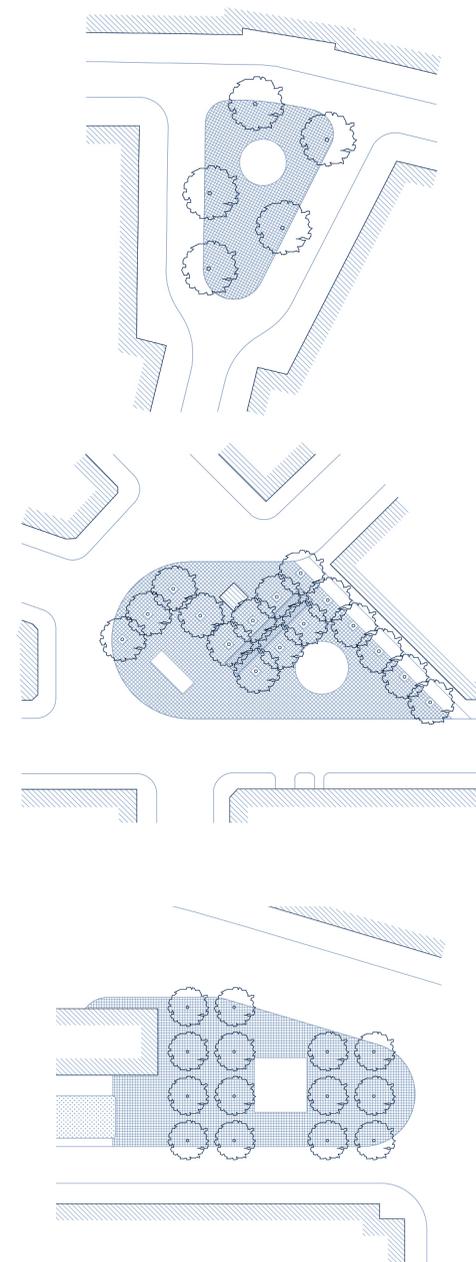
### 6. BUSKENBLASERSTRAAT



### Trazas compositivas y elementos de juego



### Pavimentos y vegetación



## INTERSECCIONES

### 4. BOEROESTRAAT



- Acceso libre
    - Ausencia de límite con la calle
    - Espacio rodeado por vial
  - Flujo central con grado de libertad
    - Arenero separado del recorrido
  - Zonas de distintos tamaños y entidad
    - Cuatro zonas
    - Arenero como zona independiente
- 

### 5. VAN HOGENDORPSTRAAT



- Acceso libre
    - Ausencia de límite con la calle
    - Espacio anexo a un edificio por un único lado
  - Flujo libre
    - Arenero como parte del recorrido
  - Zonas de distintos tamaños y entidad
    - Cuatro zonas.
- 

### 6. BUSKENBLASERSTRAAT



- Acceso libre
  - Ausencia de límite con la calle
  - Espacio anexo a un edificio por un único lado
- Flujo libre
  - Arenero separado del recorrido
- Zonas de distintos tamaños y entidad
  - Cuatro zonas.

## Trazas compositivas y elementos de juego

- Trazas ortogonales en base a los edificios
  - Composición: Central. Radial. Asimetría.
  - Un arenero exento circular. Foco de la composición.
    - Se inscriben cuatro círculos descendidos
  - Elementos de juego secundarios en base a las trazas principales.
    - Estructuras metálicas simples
    - Tres bancos de descanso
- 

- Trazas ortogonales en base a los edificios
  - Composición: Trama. Jerarquía. Asimetría.
  - Un arenero exento circular. Foco de la composición.
    - Se inscriben triángulos perimetrales
  - Elementos de juego secundarios en base a las trazas principales.
    - Piezas de hormigón, estructuras metálicas simples y bóveda metálica.
    - Seis bancos de descanso
- 

- Trazas ortogonales en base a los edificios
- Composición: Trama. Asimetría.
- Un arenero exento cuadrado. Foco de la composición.
  - Se inscriben dos semicircunferencias.
- Elementos de juego secundarios en base a las trazas principales.
  - Piezas de hormigón, estructuras metálicas simples y bóveda metálica.
  - Cuatro banco de descanso

## Pavimentos y vegetación

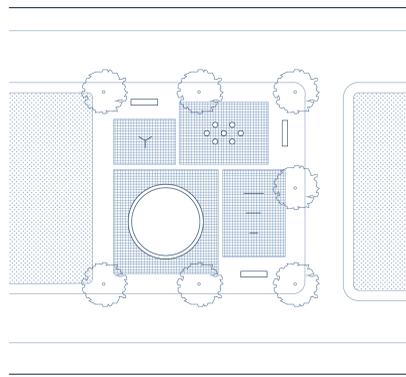
- Pavimento: hormigón blanco
  - Continuo
  - En la dirección de las trazas
  - Elemento unificador
- Arenero rodeado del mismo pavimento
- Vegetación: perimetral
  - Define visualmente las trazas

- Pavimentos: ladrillo marrón y hormigón blanco
  - Contraste
  - En la dirección de las trazas
  - Resalta una pequeña zona
- Arenero rodeado del mismo pavimento
- Vegetación: en hileras
  - Define visualmente las trazas
  - Elemento de zonificación

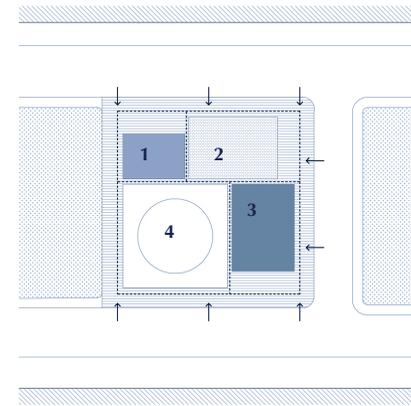
- Pavimento: hormigón blanco
  - Continuo
  - En la dirección de las trazas
  - Elemento unificador
- Arenero rodeado del mismo pavimento
- Vegetación: en hileras
  - Define visualmente las trazas
  - Elemento de zonificación

## PLAZAS O PARQUES

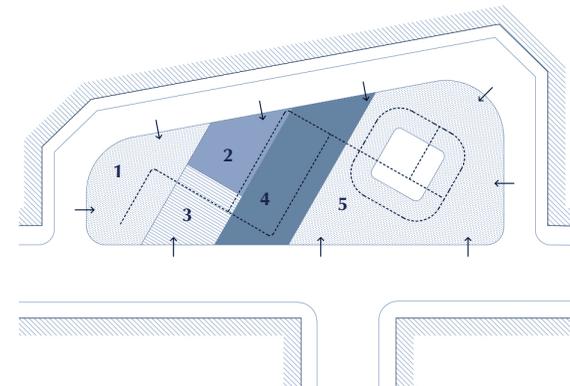
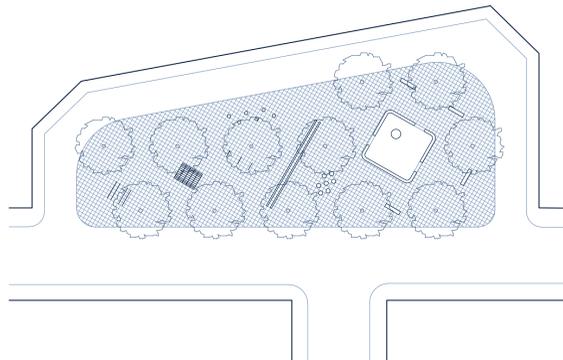
### 7. ZAANHOF



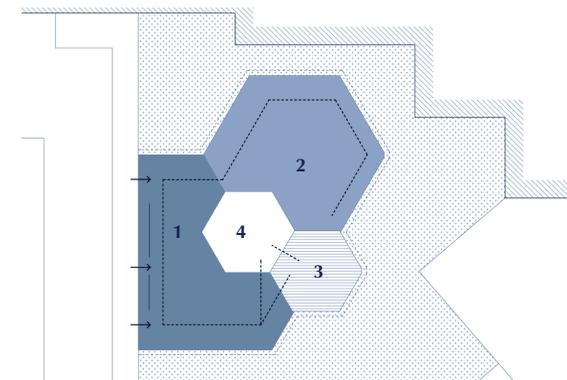
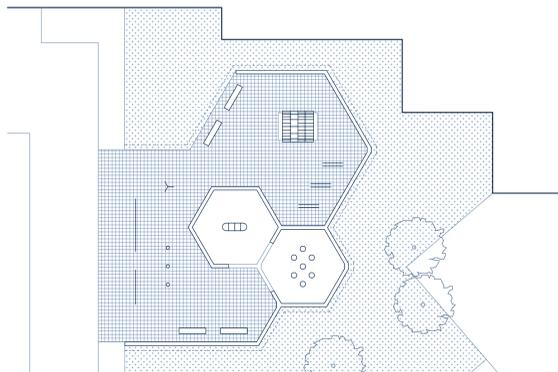
### Accesos, flujos y zonas



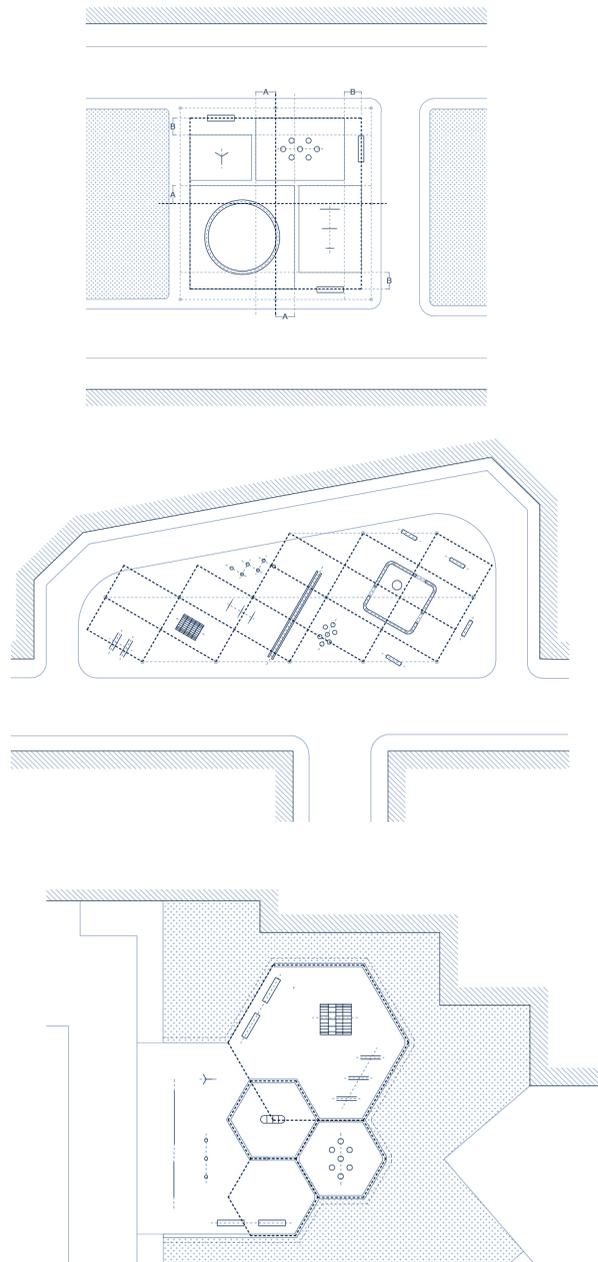
### 8. TRANSVAALPLEIN



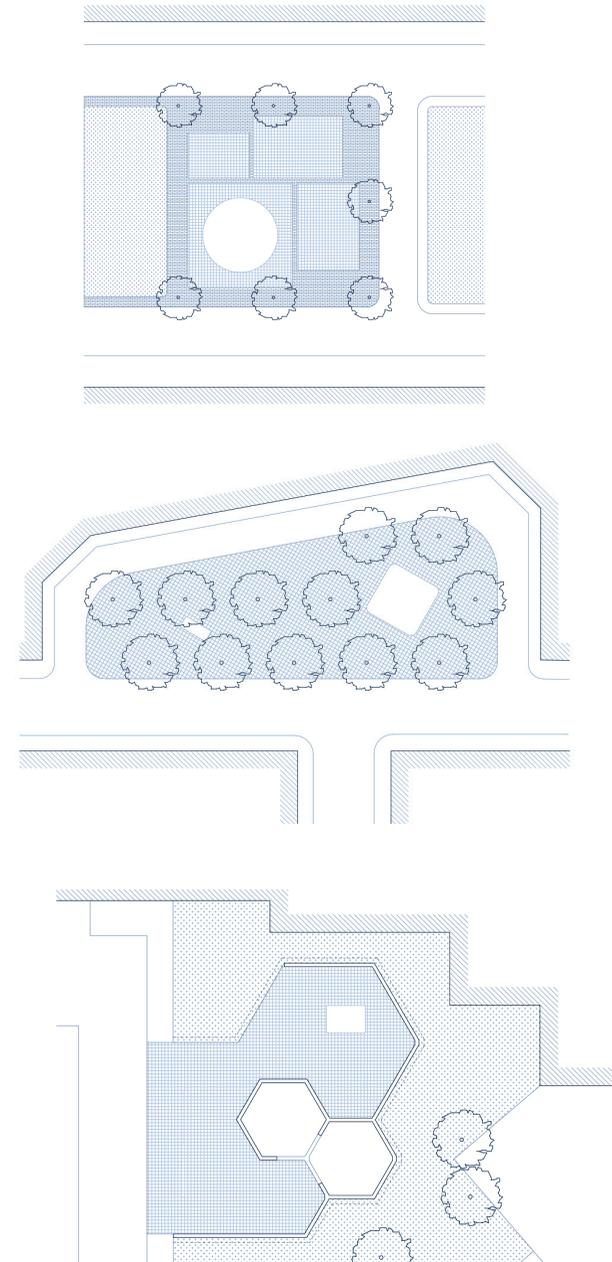
### 9. WESTZAANSTRAAT



### Trazas compositivas y elementos de juego



### Pavimentos y vegetación



## PLAZAS O PARQUES

### 7. ZAANHOF



### Accesos, flujos y zonas

- Acceso libre por tres lados
    - Ausencia de límite con la calle
    - Espacio rodeado por vías en tres lados
  - Flujo libre
    - Arenero separado del recorrido
  - Zonas de distintos tamaños y entidad
    - Cuatro zonas.
- 

### 8. TRANSVAALPLEIN



- Acceso libre
    - Ausencia de límite con la calle
    - Espacio completamente rodeado por vías
  - Flujo libre
    - Arenero como parte del recorrido
  - Zonas de distintos tamaños y entidad
    - Cinco zonas.
- 

### 9. WESTZAANSTRAAT



- Acceso dirigido
  - Elemento como límite con la calle
  - Espacio integrado en un parque
- Flujo libre
  - Arenero como parte del recorrido
- Zonas de distintos tamaños y entidad
  - Cuatro zonas
  - Arenero como zona independiente

## Trazas compositivas y elementos de juego

- Trazas ortogonales en base a los edificios
- Composición: Esvástica. Radial. Asimetría.
- Un arenero exento circular. Foco de la composición.
- Elementos de juego en base a las trazas
  - Estructuras metálicas simples y piezas de hormigón
  - Tres bancos de descanso

- 
- Trazas diagonales ajenas a los edificios
  - Composición: Trama. Jerarquía. Asimetría.
  - Un arenero exento cuadrado. Foco de la composición.
    - Se inscribe un círculo descentrado
  - Elementos de juego en base a las trazas
    - Piezas de hormigón, estructuras metálicas simples, bóveda metálica y vigas de madera.
    - Cuatro bancos de descanso

- 
- Trazas ortogonales en base a los edificios
  - Composición: Agrupación. Geometría hexagonal. Asimetría.
  - Dos areneros no exentos hexagonales. Foco compuesto de la composición.
    - Se inscriben piezas circulares de hormigón
  - Elementos de juego en base a las trazas
    - Piezas de hormigón, estructuras metálicas simples y bóveda metálica.
    - Cuatro bancos de descanso

## Pavimentos y vegetación

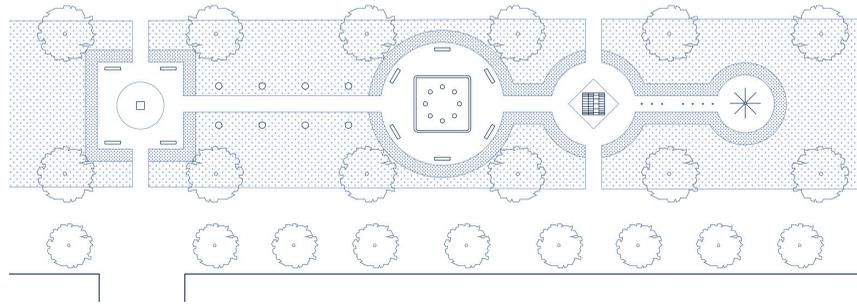
- Pavimentos: ladrillo marrón y hormigón blanco
  - Contraste
  - En la dirección de las trazas
  - Elemento de zonificación
- Arenero rodeado del mismo pavimento
- Vegetación: perimetral
  - Define visualmente las trazas

- 
- Pavimento: hormigón blanco
    - Continuo
    - En la dirección de las trazas
    - Elemento unificador
  - Arenero rodeado del mismo pavimento
  - Vegetación: integrada en hileras
    - Define visualmente las trazas
    - Elemento de zonificación

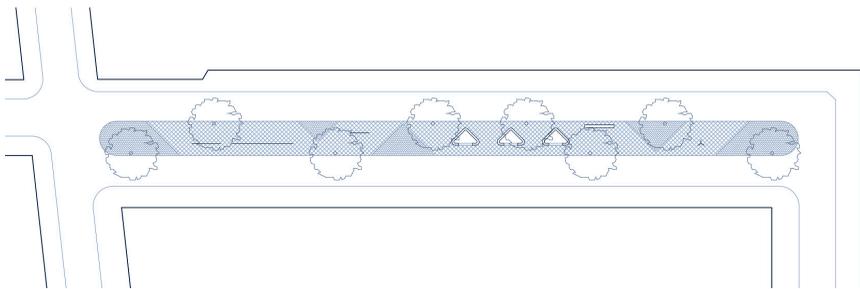
- 
- Pavimento: hormigón blanco
    - Continuo
    - En la dirección de las trazas
    - Elemento unificador
  - Arenero rodeado del mismo pavimento
  - Vegetación: inexistente

## ÁREAS LINEALES

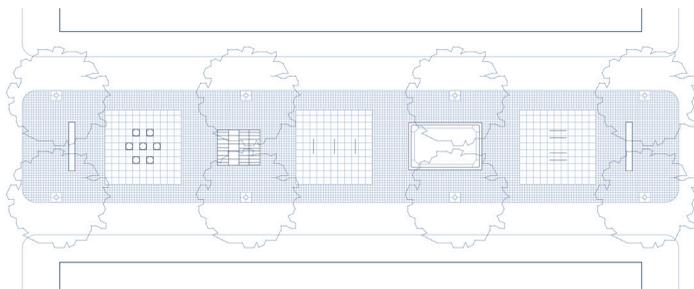
### 10. RADIOWEG



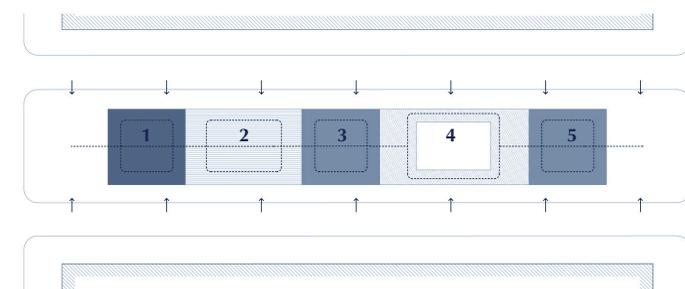
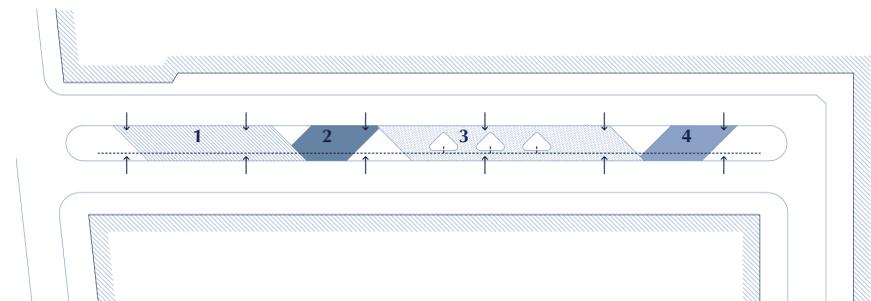
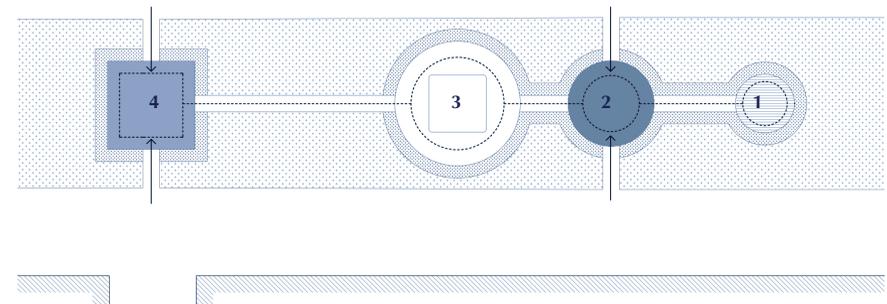
### 11. SAFFIERSTRAAT



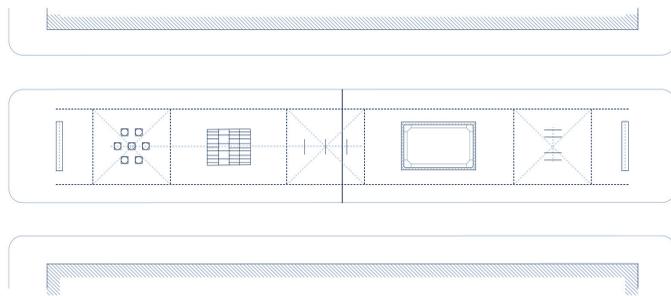
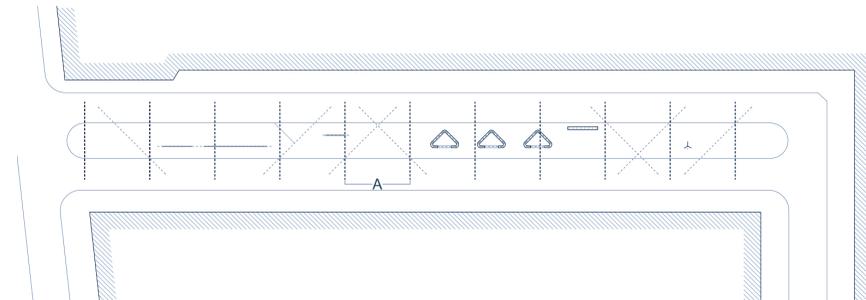
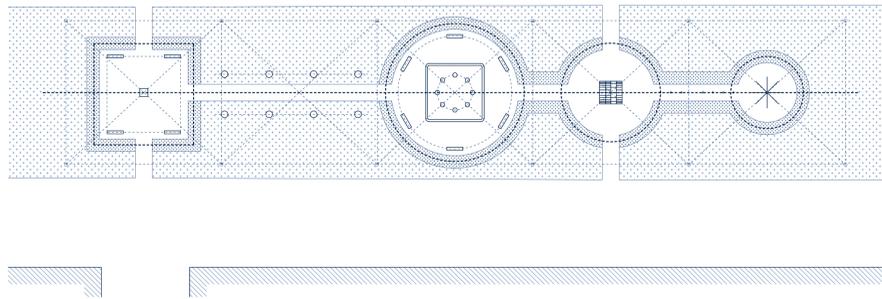
### 12. HERTZOGSTRAAT



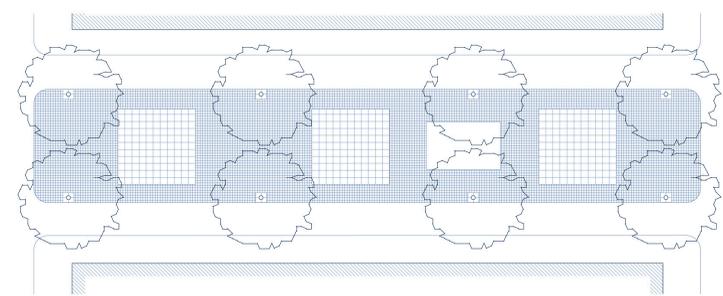
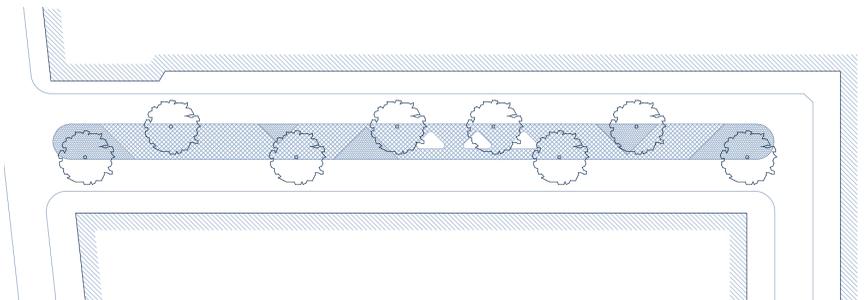
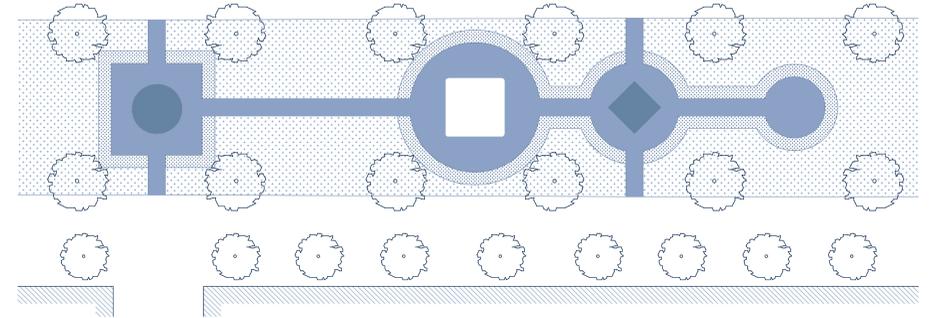
## Accesos, flujos y zonas



### Trazas compositivas y elementos de juego

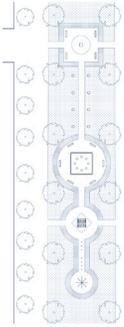


### Pavimentos y vegetación



## ÁREAS LINEALES

### 10. RADIOWEG



### Accesos, flujos y zonas

- Acceso dirigido
    - Elemento como límite con la calle
    - Espacio rodeado por vial
  - Flujo lineal
    - Arenero separado del recorrido
  - Zonas de distintos tamaños y entidad
    - Cuatro zonas.
- 

### 11. SAFFIERSTRAAT



- Acceso libre
    - Ausencia de límite con la calle
    - Espacio rodeado por vial
  - Flujo lineal
    - Arenero separado del recorrido
  - Zonas de distintos tamaños y entidad
    - Cuatro zonas.
- 

### 12. HERTZOGSTRAAT



- Acceso libre
  - Ausencia de límite con la calle
  - Espacio rodeado por vial
- Flujo lineal
  - Arenero separado del recorrido
- Zonas de distintos tamaños y entidad
  - Cinco zonas.

## Trazas compositivas y elementos de juego

- Trazas ortogonales en base a los edificios
- Composición: Eje. Ritmo. Simetría.
- Un arenero exento cuadrado. Foco de la composición.
  - Se inscriben ocho círculos centrados
- Elementos de juego en base a las trazas
  - Piezas de hormigón, estructuras metálicas simples y bóveda metálica
  - Diez bancos de descanso

## Pavimentos y vegetación

- Pavimentos: ladrillo marrón y hormigón blanco
  - Contraste
  - En la dirección de las trazas
  - Resalta dos pequeñas zonas
- Arenero rodeado del mismo pavimento
- Vegetación: perimetral
  - Define visualmente las trazas
  - Vegetación arbustiva espesa encierra el parque y un seto bordea el controno

- 
- Trazas diagonales y ortogonales en base a los edificios
  - Composición: Eje. Ritmo. Repetición.
  - Tres areneros exentos triangulares. Foco compuesto de la composición.
  - Elementos de juego en base a las trazas
    - Estructuras metálicas simples
    - Un banco de descanso

- Pavimentos: ladrillo marrón y hormigón blanco
  - Contraste
  - En la dirección de las trazas
  - Elemento de zonificación
- Arenero rodeado del mismo pavimento
- Vegetación: perimetral
  - Ajena a las trazas

- 
- Trazas ortogonales en base a los edificios
  - Composición: Eje. Ritmo. Simetría.
  - Un arenero exento rectangular. Foco de la composición.
    - Se inscriben triángulos en las esquinas
  - Elementos de juego en base a las trazas
    - Piezas de hormigón, estructuras metálicas simples y bóveda metálica.
    - Dos bancos de descanso

- Pavimentos: ladrillo marrón y hormigón blanco
  - Contraste
  - En la dirección de las trazas
  - Elemento de zonificación
- Arenero rodeado del mismo pavimento
- Vegetación: perimetral
  - Ajena a las trazas

## 4 CONCLUSIONES Y VIGENCIA ACTUAL



(Fig 64) Niños jugando en el arenero del *playground* en *Transvaalplein*.

Para el estudio de los *playgrounds* diseñados por el arquitecto Aldo van Eyck, se ha realizado el siguiente proceso investigador. En primer lugar, un acercamiento al origen de los parques infantiles en el cual se contempla una evolución que abarca desde el posicionamiento del juego como instrumento de aprendizaje activo con Froebel y Pestalozzi a principios del siglo XIX, hasta el aprovechamiento de espacios vacantes con la implantación de los *Adventure Playgrounds* de Lady Allen en Inglaterra tras la Segunda Guerra Mundial.

En segundo lugar, se ha contextualizado la vida y obra de Aldo van Eyck. De este modo se enlaza el final de la evolución de los parques infantiles con el inicio de los diseños de van Eyck. La confluencia temporal se produce en el periodo de posguerra, coincidente con la toma de posesión de van Eyck en el *Departamento de Trabajos Públicos*. Es entonces cuando van Eyck comienza a desarrollar una gran red de *playgrounds* que incorporan el espacio público para el disfrute de los niños como medio de regeneración de la ciudad. De esta forma, van Eyck considera a los niños como parte de la ciudadanía y potencia el juego libre como estimulador de la creatividad e imaginación de la sociedad futura. Al mismo tiempo, el diseño y composición de los parques infantiles es el escenario de ensayo y experimentación ideal para poner en práctica las ideas teóricas del arquitecto. Esto le lleva a proyectar más de 700 *playgrounds* en la ciudad de Ámsterdam por medio de una serie de elementos de juego diseñados por él mismo, fundamentalmente metálicos y de hormigón, entre los cuales destaca el arenero como pieza principal (Fig 63).

Con la finalidad de entender el proceso creativo de los parques, se ha realizado un análisis en base a doce proyectos seleccionados, divididos en cuatro categorías según su emplazamiento en el entorno inmediato: los *playgrounds* entre medianeras de Rozenstraat, Dijkstraat y Zeedijk, en las intersecciones de Boeroestraat, Van Hogendorpstraat y Buskenblaserstraat, en las plazas o parques de Zaanhof, Transvaalplein y Westzaanstraat, y en las áreas lineales de Radioweg, Saffierstraat y Hertzogstraat. Los parámetros analizados para cada uno son los relativos a: accesos, flujos y zonas; trazas compositivas y elementos; pavimentos y vegetación. Posteriormente, los análisis individuales han sido sintetizados y agrupados en tablas comparativas de los parques de la misma categoría.

A continuación, para finalizar el estudio de los *playgrounds*, se realiza una última tabla comparativa a modo de resumen. Dentro de cada grupo de parámetros, quedan enunciadas las características extraídas correspondientes a cada categoría de *playgrounds* según su emplazamiento.

## TABLA RESUMEN

### ENTRE MEDIANERAS *Rozenstraat, Dijkstraat, Zeedijk*

### INTERSECCIONES *Boeroestraat, Van Hogendorpstraat, Buskenblaserstraat*

#### Accesos, flujos y zonas

- Acceso dirigido
- Flujo dirigido o libre
  - Arenero separado o integrado en el recorrido
- Cinco zonas de distintos tamaños y entidad
  - Arenero como zona independiente

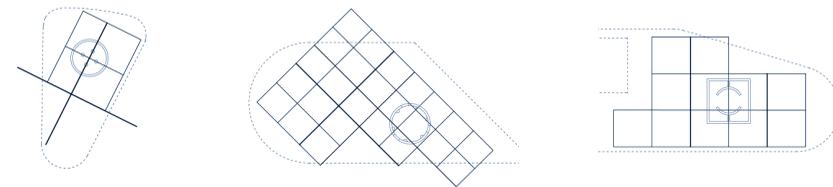
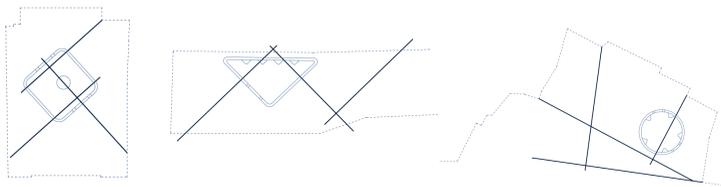
- Acceso libre
- Flujo libre
  - Arenero separado o integrado en el recorrido
- Cuatro zonas de distintos tamaños y entidad
  - Arenero como zona independiente o situado en la zona de mayor dimensión

#### Trazas compositivas y elementos de juego

- Trazas diagonales, ajenas o en base a los edificios
- Variedad de composiciones asimétricas: radial, pautada o agrupada.
- Foco: arenero (exento o no), cuadrado, triangular o circular
  - Triángulos o círculos inscritos
- Elementos de juego ajenos o en base a las trazas
  - Un banco de descanso

- Trazas ortogonales en base a los edificios
- Variedad de composiciones asimétricas: trama con jerarquía o radial
- Foco: arenero exento, cuadrado o circular
  - Triángulos, círculos o semicircunferencias inscritos
- Elementos de juego en base a las trazas
  - Varios bancos de descanso

(Fig 65) Trazas compositivas  
Elaboración propia.



#### Pavimentos y vegetación

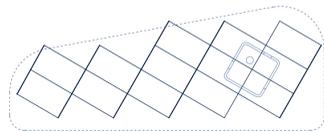
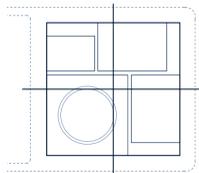
- Pavimentos: ladrillo marrón y hormigón blanco
  - Contraste
  - En la dirección de las trazas
  - Elemento de zonificación
  - Se prolonga, o no, invadiendo la calle
- Arenero como elemento de transición de pavimentos
- Vegetación: inexistente o puntual

- Pavimentos: ladrillo marrón y hormigón blanco
  - Contraste o continuo
  - En la dirección de las trazas
  - Elemento unificador o resaltando una pequeña zona
- Arenero rodeado del mismo pavimento
- Vegetación: perimetral o en hileras
  - Define visualmente las trazas
  - Elemento de zonificación

## PLAZAS O PARQUES Zaanhof, Transvaalplein, Westzaanstraat

- Acceso libre o dirigido
- Flujo libre
  - Arenero separado o integrado en el recorrido
- Cuatro o cinco zonas de distintos tamaños y entidad
  - Arenero como zona independiente o situado en la zona de mayor dimensión

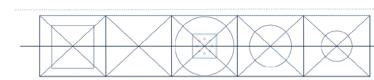
- Trazas ortogonales en base a los edificios, o diagonales ajenas a los edificios
- Variedad de composiciones asimétricas: radial, trama con jerarquía o agrupada.
- Foco: arenero (exento o no), cuadrado, circular o hexagonal
  - Círculos inscritos o sin piezas inscritas
- Elementos de juego en base a las trazas
  - Varios bancos de descanso



## ÁREAS LINEALES Radioweg, Saffierstraat, Hertzogstraat

- Acceso libre o dirigido
- Flujo dirigido lineal
  - Arenero separado del recorrido
- Cuatro o cinco zonas de distintos tamaños y entidad situado en
  - Arenero la zona de mayor dimensión

- Trazas ortogonales, o diagonales, en base a los edificios
- Composiciones, con o sin simetría: eje, ritmo, repetición.
- Foco: arenero exento, cuadrado, triangular o rectangular
  - Círculos o triángulos inscritos o sin piezas inscritas
- Elementos de juego en base a las trazas
  - Uno o varios bancos de descanso



- Pavimentos: ladrillo marrón y hormigón blanco
  - Contraste o continuo
  - En la dirección de las trazas
  - Elemento unificador o de zonificación
- Arenero rodeado del mismo pavimento
- Vegetación: perimetral, en hileras o inexistente
  - Define visualmente las trazas
  - Posible elemento de zonificación

- Pavimentos: ladrillo marrón y hormigón blanco
  - Contraste
  - En la dirección de las trazas
  - Elemento de zonificación o resaltando pequeñas zonas
- Arenero rodeado del mismo pavimento
- Vegetación: perimetral
  - Define visualmente las trazas o es ajena



(Fig 66) Nuevos elementos de juego en el *playground* en Sumatraplantsoen en 1956.



(Fig 67) Niños jugando en la cúpula del *playground* en Osdorp en 1963.

Se observa a primera vista cómo, en la mayoría de casos, las características no son únicas y absolutas, sino que el diseño de los parques puede variar dentro de una misma categoría. En este punto, se aprecia la variedad de diseños que surgen al jugar y ensayar con la combinación de parámetros y, por tanto, la heterogeneidad de composiciones realizadas por van Eyck. Esta circunstancia todavía es más notoria si se tiene en cuenta que el presente trabajo se centra únicamente en el análisis de los *playgrounds* ejecutados hasta 1955, y que los *playgrounds* pertenecientes a la siguiente etapa incorporan nuevas variaciones. Sin embargo, dicha diversidad no impide que cada proyecto se pueda entender como parte de un gran conjunto y que, como Francis Strauven señala, el niño sea capaz de reconocer estos parques "instantáneamente como su propio territorio: lugares que el niño podría identificar de vecindario en vecindario."<sup>49</sup>

Se ha tratado anteriormente sobre los elementos de juego diseñados por van Eyck, que se combinan en las diferentes composiciones, siendo sin duda uno de los factores que hacen posible la visión de conjunto. Son piezas singulares, metálicas y de hormigón principalmente, que forman un catálogo perfectamente reconocible y lo suficientemente amplio para tal cantidad de combinaciones. No obstante, las posibilidades conseguidas en los diseños de van Eyck no solamente se consiguen combinando los elementos de juego, que sin duda son los mecanismos más visibles a priori. Como se observa en el análisis, la diversificación también se consigue alternando mecanismos arquitectónicos como los recorridos, la composición y orden o la materialización del plano del suelo. Por ejemplo, los accesos y flujos pueden ser dirigidos o libres; y la vegetación, en caso de existir, siempre se ordena de manera perimetral o en hileras. A su vez, las opciones de utilización de los dos tipos de pavimento (ladrillo marrón tipo clinker y baldosas de hormigón blanco), como elemento unificador o de contraste, también propician el dinamismo en las distintas composiciones, pero otorgando una misma imagen material. Otras piezas, distinguibles en todas las composiciones, son los bancos de descanso, que utilizados en menor o mayor número de unidades por parque, se colocan de forma perimetral sin entorpecer las zonas de juego de los niños y, señalando sutilmente el contorno o final del *playground*.

Pese a que dentro de la misma clasificación, los parques no siempre coinciden en todas las características, sí que hay ciertos aspectos coincidentes y que, por tanto, dan pie a determinadas conclusiones a destacar. Por ejemplo, en cuanto a las formas de acceso, se observa como van Eyck se adapta a la naturaleza del emplazamiento: los accesos a los *playgrounds* entre medianeras son siempre dirigidos y, salvo excepciones puntuales, en el resto de categorías el acceso es libre.

49. Francis Strauven, Aldo van Eyck. *The Shape of Relativity* (Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998), 168.



(Fig 68) Arenero como parte del recorrido y zona independiente en el *playground* en Zeedijk.

Asimismo, el flujo en el interior de los parques está íntimamente ligado con el tipo de acceso que se realiza. En los parques situados en intersecciones y plazas, de carácter generalmente abierto, el circuito que se produce es libre, pudiendo incorporarse al juego en cualquier punto y desplazarse por el espacio en diferentes direcciones, si bien, en las propuestas lineales que poseen acceso abierto, la condición longitudinal se antepone y fuerza un flujo dirigido a lo largo del eje del parque. En estos últimos *playgrounds*, el flujo lineal no atraviesa los areneros, quedando éstos, separados de la circulación como sucede en parques con otras características urbanas. Es decir, van Eyck no sitúa areneros con accesos rebajados alineados en el eje, de esta forma potencia que sean rodeados y que haya que desviarse para introducirse en ellos. La estrategia de marcar, o no, unas entradas a los *sandpits* que los incorpore al flujo principal, es uno de los matices que se pueden apreciar tras el análisis, y que supone una variable con la cual componer. Con la separación de zonas ocurre algo parecido; en ocasiones el arenero se puede identificar como una zona independiente separando otras, como ocurre en los proyectos entre medianeras, reflejándose claramente con el pavimento. En esos casos, el arenero se convierte en un espacio *in-between* colocado en la intersección de dos zonas marcadas con distinto pavimento. Por el contrario, en otros *playgrounds* como los situados en áreas lineales, se emplaza como elemento de identidad en la zona de mayor dimensión (Fig. 68).

En términos de composición, es interesante distinguir en los esquemas de trazas, las diferentes formas de orden que utiliza van Eyck: radial, pautada, agrupada, en trama o con ritmo a lo largo de un eje. El último tipo es recurrente en los parques lineales, añadiendo en algunos casos la simetría con respecto al eje longitudinal. En cambio, la trama con jerarquía para destacar los espacios más relevantes se utiliza en la composición de los *playgrounds* situados en intersecciones o plazas de mayores dimensiones. Aún así, en todos los casos, la pieza, o piezas, de arenero son siempre el foco de la composición; un foco que van Eyck se preocupa por desplazar del centro geométrico. Y cuando los ejes centrales se indican de alguna manera, como ocurre con los árboles en *Zaanhof*, enfatiza el desplazamiento del foco.<sup>50</sup> Estos areneros, casi siempre exentos, se presentan en forma triangular, cuadrangular, redonda o hexagonal y en la mayoría de los casos contienen inscritos en su interior volúmenes puros de hormigón en base a geometrías triangulares o circulares. Y en caso de introducir figuras triangulares, es decir pirámides, las coloca pegadas a los límites del arenero con el vértice enfocado al centro, a fin de limitar el número de esquinas en un espacio destinado al juego infantil.

Por último, los pavimentos y la vegetación son elementos compositivos que ayudan en la definición de las trazas buscadas. De hecho, el despiece del pavimento

50. Francis Strauven, Aldo van Eyck. *The Shape of Relativity* (Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998), 166.



(Fig 69) Elemento de juego habitual en parques actuales.



(Fig 70) Arenero en el *playground* de *Vondelpark* en la actualidad.

va en todos los casos en la dirección de las trazas, y los árboles marcan los puntos de intersección de éstas como se aprecia en los parques en intersecciones. Además, son los recursos utilizados para delimitar las zonas de juego: bien utilizando dos pavimentos en contraste, bien utilizando un único pavimento y diferenciando áreas mediante hileras de árboles.

Con todo esto, se evidencia el cuidado y el esmero dedicados en cada proyecto de van Eyck, dando lugar a espacios potentes pensados a partir de recursos arquitectónicos estimuladores de la imaginación. Este tipo de actuaciones generan un escenario lúdico en claro contraste que contrasta con la situación general actual, donde el diseño de los espacios de juego no llega a motivar ni a generar interés a los niños, y donde los instrumentos de juego, poco sugerentes y desafiantes, aparecen colocados arbitrariamente sin reflexión aparente (Fig. 69). Lia Karsten, en *Aldo van Eyck: the Playgrounds and the City*, enumera los cambios sociales y urbanos sufridos en la ciudad de Ámsterdam que favorecen la presente situación, y que pueden ser extrapolados a otras ciudades europeas. Habla principalmente de la escasez de suelo vacante y los elevados precios de adquisición, de la alta densidad y demanda de vivienda y servicios, y de la multiplicación del espacio destinado a los vehículos. Todo ello sumado a la creciente inseguridad que se vive en las calles, que hace sentir a los padres obligados a acompañar a los niños en todo momento. La apropiación espacial de los coches, la falta de confianza vecinal, y el poco sentimiento de responsabilidad de los habitantes hacia el espacio público, son algunas de las causas. Y es posible que uno de los motivos principales que llevan a estos cambios sea la no previsión de las zonas de juego infantil en los planes urbanísticos desde el principio y el pensamiento de que dichos espacios no son compatibles con las áreas compactas de población.<sup>51</sup>

El resultado son niños que, cada vez más, permanecen en sus casas, y su necesidad de entretenimiento se satisface con juguetes novedosos y pantallas. Adicionalmente al problema urbano, existe otra realidad social: parece un reto difícil conseguir que el juego exterior compita con los avances tecnológicos de las tres últimas décadas. Sin embargo, del presente trabajo se extrae cómo la intervención arquitectónica destinada a los niños es capaz de hacer frente a situaciones complejas, como es una situación de posguerra. Por todo ello, es necesaria la verdadera implicación de diseñadores que aprovechen y saquen el potencial a los pocos espacios disponibles para que el niño los sienta como propios. La abstracción geométrica, el juego libre y compartido y la tensión entre los elementos compositivos, son conceptos de Aldo van Eyck que mantienen su vigencia y pueden ser propuestos de manera actualizada para recuperar al niño en el espacio público de la ciudad.

51. Lia Karsten, "In the footsteps of Aldo van Eyck," en *Aldo van Eyck : the Playgrounds and the City*, ed. Liane Lefavre, Rudi Fuchs, and Ingeborg de Rooode (Rotterdam: NAI, 2002), 122-128.

## 5 FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

### 5.1 RELACIÓN DE FIGURAS

**Portada.** Cornelius, Violette. Niñas jugando en una barandilla. 1960. En *Aldo van Eyck*, pág. 65. New Haven and London: Yale University Press, 2015.

1. *Making their own fun: Children skip and play around a lamp post*. Recuperado el 8 de abril de 2019, de <<https://www.dailymail.co.uk/news/article-2122864/Pictures-times-past-Photographs-discovered-abandoned-box-fascinating-insight-19th-Century-city-life-Britain.html>>

2. Huenich, Conrad. *Children playing in the sandbox in a park in Berlin - Schöneberg*. 1910 Recuperado el 8 de abril de 2019, de <<https://www.gettyimages.es/fotos/conrad-huenich>>

3. Artículo de prensa sobre el parque de Emdrup. 1946. Recuperado el 8 de abril de 2019, de <<http://www.enelpaisdelashadas.com/lugares-de-juego-adventure-playgrounds/>>

4. Plano del Lollard Adventure Playground. En *Lollard Adventure Playground*, pág. 5. Londres: Lollard Adventure Playground Association, 1959. Recuperado el 8 de abril de 2019, de <<http://www.architektur fuer kinder.ch/files/lollard-adventure-playgroundcropped.pdf>>

5. Lefavre, Liane. Playgrounds de Aldo van Eyck en 1961. En *Aldo van Eyck: the Playgrounds and the City*, pág. 43. Rotterdam: NAI, 2002.

6. Freed, Leonard. Aldo van Eyck and Shinkichi Tajiri discutiendo la exposición de Tajiri en el Stedelijk Museum Amsterdam. 1967 Recuperado el 9 de abril de 2019, de <<http://vaneyckfoundation.nl/about/>>

7. C. Bentelaar. Aldo y Hannie van Eyck en la plaza Dam, Ámsterdam. 1948. En *The Shape of Relativity*, pág. 101. Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998.

8. Cornelius, Violette. Niñas con los ojos vendados. En *The Shape of Relativity*, pág. 169. Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998.
9. *Playground* en *Laagte Kadijk*. 1954 Recuperado el 11 de abril de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/10009A002338>>
10. *Playground* en *Vondelpark*. Recuperado el 11 de abril de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/10009A001717>>
11. *Playground* en *Laurierstraat*. Recuperado el 12 de abril de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/10009A003950>>
12. *Playground* en *Buskenblaserstraat*. Recuperado el 12 de abril de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/010009010069>>
13. Van Eyck, Aldo. *Lost identity grid*. X CIAM en 1960. "En Proteger la infancia a través de Aldo van Eyck." *Arquitectura Viva*, Mayo 22, 2017. Recuperado el 20 de junio de 2019, de <[http://www.arquitecturaviva.com/media/Documentos/jaime\\_alvarez\\_santana.pdf](http://www.arquitecturaviva.com/media/Documentos/jaime_alvarez_santana.pdf)>
14. Besnyö, Eva. *Children playing on climbing frame*. 1960. En *Aldo van Eyck: the Playgrounds and the City*, pág. 115. Rotterdam: NAI, 2002.
15. Elaboración propia.
16. Departamento de Obras Públicas. Plano de objetos de juego diseñados por Aldo van Eyck. 1960. En *Aldo van Eyck: the Playgrounds and the City*, pág. 90. Rotterdam: NAI, 2002.
17. *Playground* en *Bertelmanplein*. 1947. En *Aldo van Eyck*, pág. 40. New Haven and London: Yale University Press, 2015.
18. *Playground* en *Transvaalplein*. Recuperado el 20 de julio de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/010009009664>>
19. *Playground* en *Antillenstraat*. En "Aldo van Eyck: Parques de juego en Ámsterdam II", Pág. 60. Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2017.

**20.** Niños jugando en una bóveda metálica. Recuperado el 20 de julio de 2019, de <<https://merijnoudenampsen.org/2013/03/27/aldo-van-eyck-and-the-city-as-play-ground/>>

**21.** *Playground* en *Transvaalplein*. Recuperado el 20 de julio de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/010009009659>>

**22.** Elaboración propia.

**23.** *Playground* en *Rozenstraat*. En “Aldo van Eyck: Parques de juego en Ámsterdam II”, Pág. 117. Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2017.

**24 y 25.** Elaboración propia.

**26.** *Playground* en *Dijkstraat*. 1954. En *Aldo van Eyck: the Playgrounds and the City*, pág. 16-17. Rotterdam: NAI, 2002.

**27 y 28.** Elaboración propia.

**29.** *Playground* en *Zeedijk*. Recuperado el 10 de agosto de 2019, de <<https://www.bauwelt.de/themen/bilder/Kreativlabor-Spielplatz-3201545.html>>

**30.** *Playground* en *Zeedijk*. En “Aldo van Eyck: Parques de juego en Ámsterdam II”, Pág. 165. Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2017.

**31 y 32.** Elaboración propia.

**33.** *Playground* en *Boeroestraat*. En “Aldo van Eyck: Parques de juego en Ámsterdam II”, Pág. 47. Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2017.

**34.** *Playground* en *Boeroestraat*. Recuperado el 12 de agosto de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/010009009447>>

**35.** *Playground* en *Boeroestraat*. Recuperado el 12 de agosto de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/010009009446>>

**36 y 37.** Elaboración propia.

**38.** *Playground* en *Van Hogendorpstraat*. 1955. En *Aldo van Eyck: the Playgrounds and the City*, pág. 22-23. Rotterdam: NAI, 2002.

**39 y 40.** Elaboración propia.

**41.** *Playground en Buskenblaserstraat*. 1956. En *Aldo van Eyck: the Playgrounds and the City*, pág. 20-21. Rotterdam: NAI, 2002.

**42, 43 y 44.** Elaboración propia.

**45.** *Playground en Zaanhof*. 1948. En *Aldo van Eyck*, pág. 41. New Haven and London: Yale University Press, 2015.

**46 y 47.** Elaboración propia.

**48.** *Playground en Transvaalplein*. Recuperado el 25 de agosto de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/010009009655>>

**49.** *Playground en Transvaalplein*. Recuperado el 25 de agosto de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/10009A001638>>

**50 y 51.** Elaboración propia.

**52.** *Playground en Westzaanstraat*. Recuperado el 25 de agosto de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/010009008680>>

**53 y 54.** Elaboración propia.

**55.** *Playground en Mendes da Costahof*. 1948. En *Aldo van Eyck*, pág. 41. New Haven and London: Yale University Press, 2015.

**56 y 57.** Elaboración propia.

**58.** *Playground en Saffierstraat*. Recuperado el 30 de agosto de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/010009009089>>, <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/010009009100>>, <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/010009009091>>

**59 y 60.** Elaboración propia.

**61.** *Playground en Hertzogstraat*. Recuperado el 30 de agosto de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/010009009460>>

**62.** Elaboración propia.

**64.** *Playground* en *Transvaalplein*. Recuperado el 3 de septiembre de 2019, de <<https://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/10009A001640>>

**65.** Elaboración propia.

**66.** *Playground* en *Sumatraplatsoen*. 1968. En *Aldo van Eyck: the Playgrounds and the City*, pág. 88. Rotterdam: NAI, 2002.

**67.** Oorthuys, Cas. *Playground* en *Osdorp*. 1956. En *Aldo van Eyck: the Playgrounds and the City*, pág. 117. Rotterdam: NAI, 2002.

**68.** *Playground* en *Zeedijk*. Recuperado el 3 de septiembre de 2019, de <<https://www.arquine.com/beuys-y-van-eyck/>>

**69.** Mobiliario infantil en Punta Umbría, Huelva. 2019. Recuperado el 7 de septiembre de 2019, de <<https://grupfabregas.com/obras/muelles-y-mobiliario-urbano-en-punta-umbria-huelva-2019/>>

**70.** L. Rosa, Marcos. *Playground* en *Voldenpark*. "Revisitando os playgrounds de Aldo van Eyck." *Marcelina*. São Paulo: FASM, 2011.



## 5 FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

### 5.1 BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Santana, Jaime. “Aldo van Eyck: Parques de juego en Ámsterdam.” Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2017.
- Ching, Francis D. K. *Architecture. Form, Space & Order*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2015.
- Frost, Joe L. *A History of Children’s Play and Play Environments*. New York: Routledge, 2010.
- Gutman, Marta, y Ning de Coninck-Smith. *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children*. New Jersey: Rutgers University Press, 2008.
- Hurtwood, Lady Allen of. “Adventure Playgrounds.” En *European Seminar on Playground Activities, Objectives and Leadership, Bergendal (Stockholm) Sweden 27 May - 7 June 1958 : report*, 38. Geneva: United Nations, 1958.
- Kinchin, Juliet, y Aidan O’Connor. *Century of the Child. Growing by design 1900-2000*. New York: MoMA, 2012.
- Lefavre, Liane. *Ground-up City: Play as Design Tool*. Rotterdam: 010 Publishers, 2007.
- Lefavre, Liane, Rudi Fuchs y, Ingeborg de Roode. *Aldo van Eyck: the Playgrounds and the City*. Rotterdam: NAI, 2002.
- Ligtelijn, Vincent. *Aldo van Eyck, works*. Basel: Birkhäuser Publishers, 1999.
- Ligtelijn, Vincent and Francis Strauven, ed. *Aldo van Eyck: Writings, vol. 1, The child, the city and the artist*. Ámsterdam: SUN, 2008.

- McCarter, Robert. *Aldo van Eyck*. New Haven and London: Yale University Press, 2015.
  - Strauven, Francis. *The Shape of Relativity*. Ámsterdam: Architectura & Natura, 1998.
  - Van Lingen, Anna, y Denisa Kollarová. *Aldo van Eyck. Seventeen playgrounds*. Ámsterdam: Lecturis, 2016.
- 

- Adventure Play. "The History of Adventure Play." Accedido Abril 6, 2019. <http://www.adventureplay.org.uk>.
- Álvarez Santana, Jaime. "Proteger la infancia a través de Aldo van Eyck." *Arquitectura Viva*, Mayo 22, 2017. [http://www.arquitecturaviva.com/media/Documentos/jaime\\_alvarez\\_santana.pdf](http://www.arquitecturaviva.com/media/Documentos/jaime_alvarez_santana.pdf).
- Creative Play. "A short History of Playgrounds." Accedido Abril 5, 2019. <https://creativeplayuk.com/short-history-of-playgrounds/>.
- Pedagogiainfantil11. "Pedagogos de la Escuela Nueva o Activa." Accedido Abril 4, 2019. <https://pedagogiainfantil11.wordpress.com>



*“The city without the  
child’s particular motion is  
a malignant paradox.”*

Aldo van Eyck