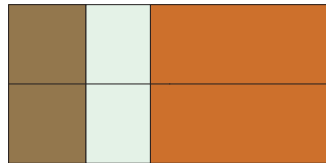
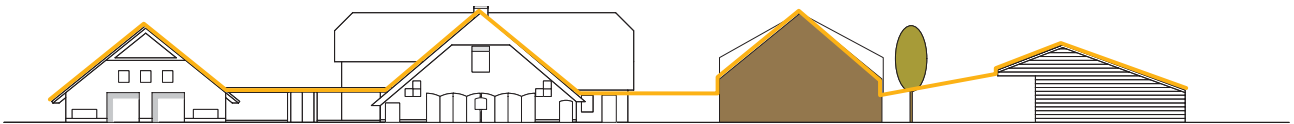




Centro de día infantil

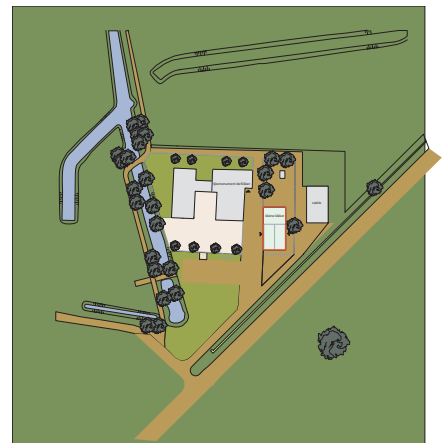
Drost + van Veen architects



Drost + van Veen diseñan edificios que están literalmente ajustados en su entorno. Trabajan con composiciones volumétricas que son como una 'ola en el mismo mar' de la ciudad donde se encuentran. En una zona de parques han diseñado una serie de pabellones con cubiertas de brezo a dos aguas que mimetizan las villas circundantes que también emplean este tipo de cubiertas (Monumento 50). A lo largo del río Maas en Rotterdam, han diseñado una serie de coloridos pontones para una red de taxis acuáticos. Como un camaleón, cada pontón tiene asignado un color de acuerdo con su entorno. Así en la zona del teatro Luxor, el pontón flotante es rojo, bordeando la roja fachada de éste mientras que es blanco en la fachada blanca de la fábrica Van Nelle. Trabajar de acuerdo con el entorno se ha demostrado muy interesante para este joven equipo de Rotterdam. A la vez que los elementos del entorno ciudadano a menudo proporciona inspiración para el desarrollo conceptual del proyecto, ellos también lo hacen intervenir en el proceso de transformación. Pero los autores no se conforman con una simple mimesis del entorno. En lugar de eso Drost + van Veen usan lo que ya existe y añaden algo más, haciendo objetos que son a la vez familiares y nuevos.

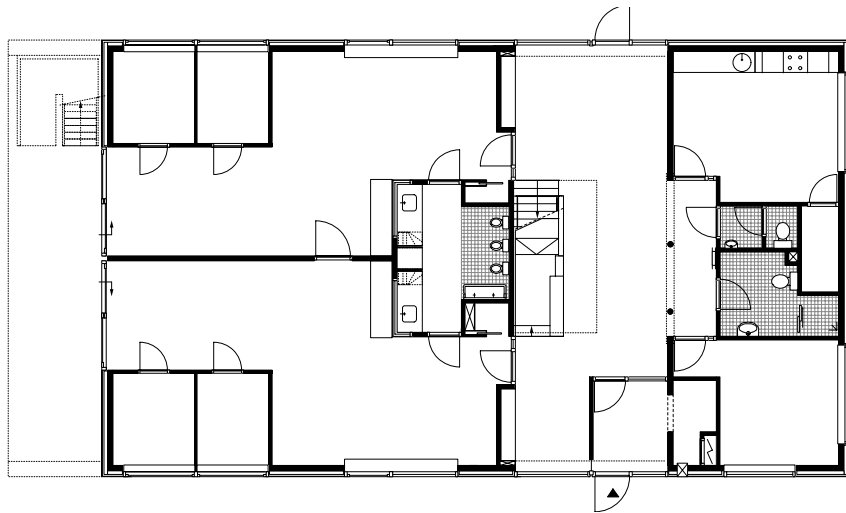
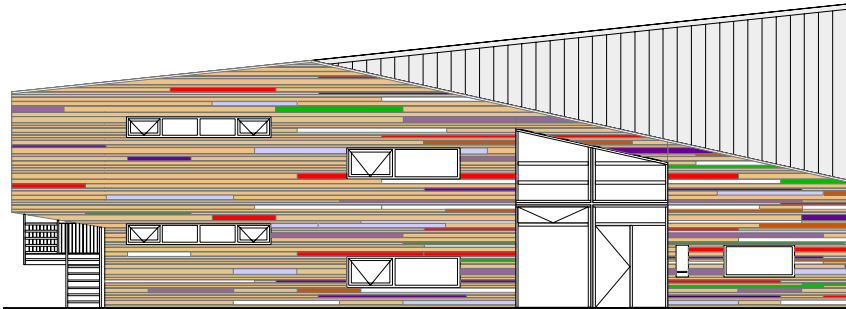
Estas ambiciones han ido más allá en este Centro de Día, ubicado en la ribera del recinto universitario de Utrecht. El solar es una antigua granja que dispone de dos edificios catalogados como monumentos históricos. Uno de ellos ya ha sido convertido en Centro de día sanitario mientras que el otro todavía mantiene su primitiva función, alojamiento de animales para la cercana Universidad. Evelien van Veen le divirtió con este cambio de uso de cuidado de animales por el cuidado de niños -»especialmente porque los establos de la antigua granja que una vez acogió animales, ahora iban a acoger niños». La planificación del nuevo edificio también dirigió hacia la tipología de las granjas tradicionales, particularmente en la planta simple con su organización simétrica.

La estrategia del diseño original fue bastante directa -para explorar las composiciones volumétricas haciéndose eco del perfil de las granjas adyacentes. Esta es una 'táctica' usada por Drost + van Veen en otros proyectos que les permite poner a lo nuevo y a lo preexistente en relación. Desplazado desde el frente de la calle, el solar se abre hacia un paisaje el cual proporciona otro aspecto generativo al diseño. Los arquitectos querían abrir el edificio

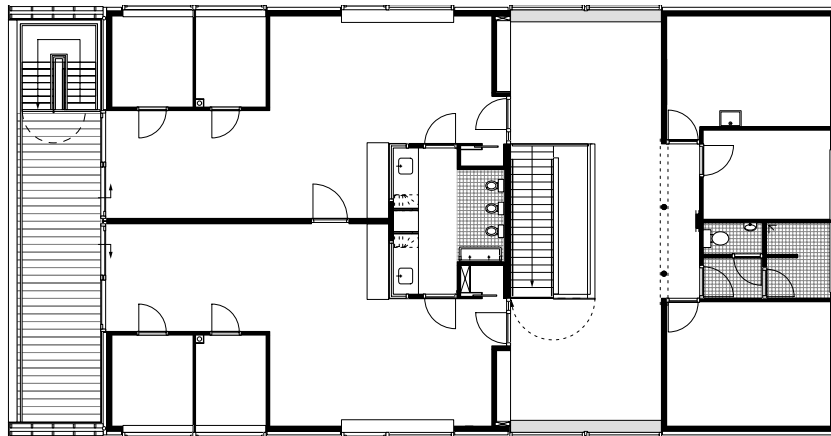
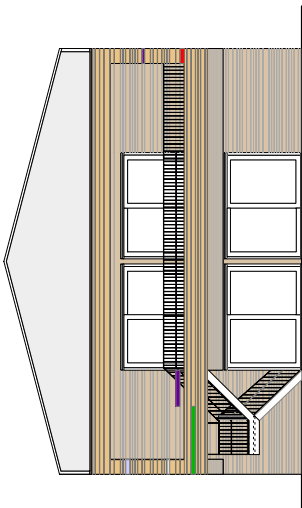


al jardín, para dotarle de un espacio que pudiera enmarcar el paisaje. Así la forma superior del edificio presenta dos caras: una fachada a dos aguas que se transforma en una caja en voladizo. Como una cara hacia la calle, el perfil de dos aguas parece apropiado, no sólo por razones contextuales sino también como imagen iconográfica de casa, hogar.

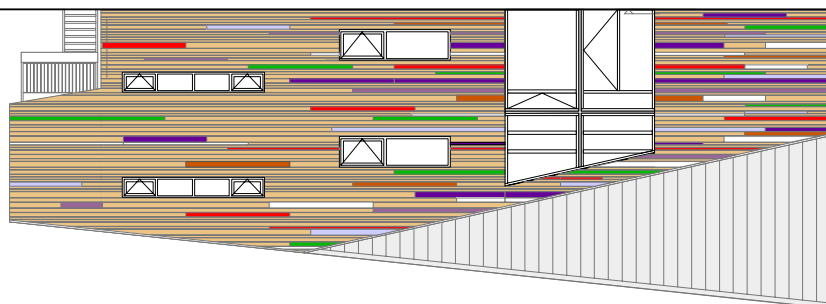
Simone Drost y Evelien van Veen tuvieron una primera formación como diseñadoras de muebles, antes de graduarse como arquitectas y esto tiene su peso en su proceso de diseño. Ellas construyen muchos modelos de estudio, chequeando los perfiles alternativos y los volúmenes. De forma similar a los constructores de muebles, ellas también se comprometen con un



Planta baja

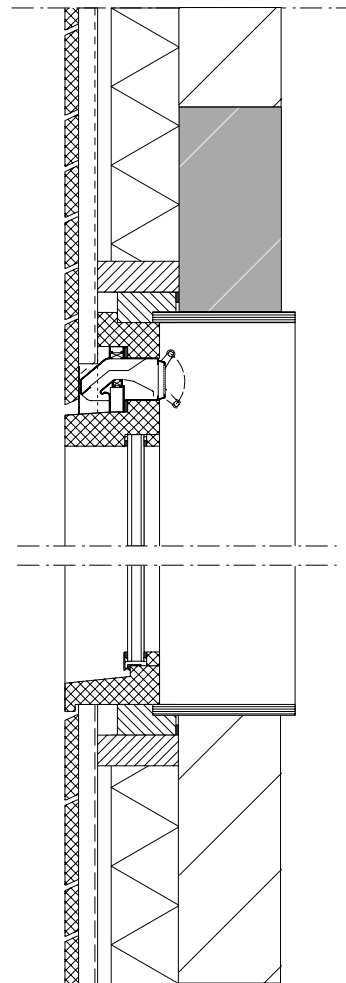
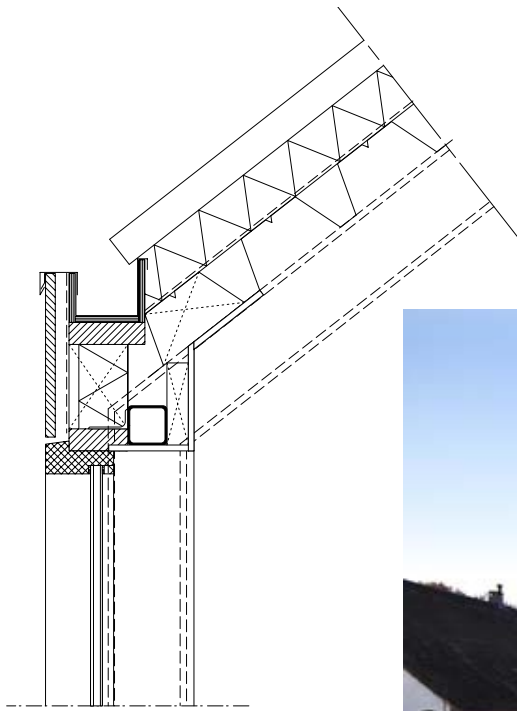


Planta primera





arquitectura







arquitectura



proceso de diseño 'que se pueda tocar'. El modelado es un camino de comprobar y explorar las oportunidades entre el detalle y el conjunto. El modelado comienza como un proceso de negociación entre las fuerzas del interior y el exterior actuando sobre el volumen del edificio. Un proceso que conduce y saca fuera todo el potencial del techo doblado que define y articula las habitaciones que se encuentran debajo, aliviando así el ajustado menú del programa de necesidades que presenta el edificio. Esto ha creado una serie de volúmenes espaciales que han sido explotados dentro de la organización del interior.

Es este un aspecto de juego que está presente en los proyectos de Drost + van Veen de una forma parecida al modo como Ray y Charles Eames se interesaban por el juego. En el pabellón del parque mencionado anteriormente,

la forma de un tejado de brezo tradicional fue manipulado a modo de juego, mientras otros proyectos han explotado la aplicación del color y la superficie del material para conseguir ese mismo efecto. En el Centro de Día el color ha sido explotado como patrón exterior como reminiscencia de la casa de los Eames. Para Evelein 'Holanda es muy gris' y añadir color al edificio era por lo tanto deseable. El patronaje de la fachada aparece como un juego y es algo que los niños les hace disfrutar. Los colores proceden del concienzudo estudio de pintores de los años sesenta y la paleta de colores de la firma de ropa Benetton pero recuerdan en su resultado final las construcciones con Lego. Cuando el patrón final y su distribución parece aleatoria y desordenada a primera vista, pero en realidad ha sido cuidadosamente compuesta, enfatizando la

dominante horizontal y envolviendo todo el volumen. Se trata de una relación que cambiará con el tiempo una vez que el cedro rojo del oeste (la especie utilizada) cambie a un tono gris, con lo que se intensificará más el contraste de colores.

El Centro de Día es un proyecto fascinante que ofrece a la vez algo familiar y nuevo la antigua granja. Como volumen, es más reducido que el edificio original. Sin embargo las arquitectas han intentado mantener el perfil ondulado del perfil de los edificios, los requerimientos del programa y las fuerzas compositivas que ahora identifican los edificios **A**

