

ENCUENTROS URBANOS. DESDE LO ITINERANTE Y LO SUBVERSIVO



AUTOR

SIMÓN ALEJANDRO PIÑEROS CORTES

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE ARQUITECTURA
Bogotá D.C.
2019**

ENCUENTROS URBANOS. DESDE LO ITINERANTE Y LO SUBVERSIVO



AUTOR

SIMÓN ALEJANDRO PIÑEROS CORTES

**Presentado para optar al título de
ARQUITECTO**

DIRECTOR

OSCAR CORTES

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE ARQUITECTURA
Bogotá D.C.
2019**

Nota de advertencia: Artículo 23 de la Resolución No. 13 de julio 1946.

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Solo velará por qué no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y por qué las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá

Facultad de Arquitectura y Diseño
Carrera de Arquitectura

EVALUACIÓN DE TRABAJO DE GRADO POR PARTE DEL DIRECTOR

ACTA NÚMERO: 53

NOMBRE: Piñeros Cortes, Simón Alejandro

DIRECTOR: Oscar Mauricio Cortes Arenas

TÍTULO: Ciudad itinerante y subversiva

ALCANCE: PROYECTO ARQUITECTÓNICO

FECHA: Miércoles 6 de Junio de 2018.

HORA: 8:00 a.m.-5:00 p.m.

SALÓN: 5-213

EVALUACIÓN DE LOGROS

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Aporte significativo a la resolución de la problemática abordada					X
Solución integral involucrando las variables estética, tecnológica, medio ambiental y de gestión, acordes al modelo curricular				X	

EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS

COMPETENCIA DISCIPLINAR

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Coherencia entre el planteamiento y la solución					X
El problema identificado por el Estudiante está enmarcado dentro del ámbito disciplinar					X
Postura crítica en la solución					X
Soporte teórico y conceptual que respalda el trabajo de grado					X
En el resultado se evidencia un proceso metodológico					X
Manejo adecuado del contexto físico					X
Dominio del manejo del espacio en los aspectos inherentes a la composición, funcionalidad, escala y proporción					X
Dominio de los aspectos tecnológicos				X	
Comprensión del contexto social, económico y normativo					X
Reflejo de una conciencia ambiental				X	
Se tienen en cuenta aspectos relacionados con la gestión				X	

Observaciones competencia disciplinar:

El proyecto da cuenta de un aporte metodológico a la disciplina de la arquitectura y una preocupación por generar una comprensión de lo social en la construcción de ciudad. Así mismo, reivindica prácticas emergentes que son pensadas desde la arquitectura, desde la noción del Habitar en conjunto como sociedad. Abre la mirada a una posibilidad interdisciplinar de la arquitectura al campo antropológico, artístico, social, filosófico, entre otros.

COMPETENCIA COMUNICATIVA

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Capacidad para comunicar planteamientos y soluciones de manera coherente			✓		
Capacidad de comunicar ideas gráfica y oralmente		✓			
Capacidad de síntesis	✓				
Destrezas en el manejo de los medios de comunicación propios de la disciplina	✓				
Capacidad de expresar coherentemente un proceso y un resultado			✓		

Observaciones competencia comunicativa:

COMPETENCIA ÉTICO – FORMATIVA

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Postura crítica frente a los referentes			✓		
Conciencia en relación al contexto			✓		
Conocimiento claro del grupo social al cual está dirigido		✓			
El estudiante demuestra un pensamiento propio y un posicionamiento crítico					✓
Trabajo desarrollado con profesionalismo	✓				
A través del aporte planteado en el trabajo de grado se demuestra compromiso con la transformación social del país				✓	
Proyección a futuro			✓		
Uso de fuentes bibliográficas, gráficas y verbales			✓		

Observaciones competencia ético - formativa:

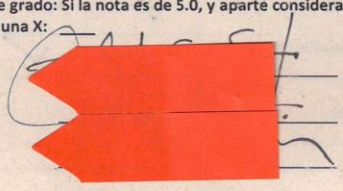
Calificación (1.0 a 5.0): 2.3

Reconocimiento para el trabajo de grado: Si la nota es de 5.0, y aparte consideran que este trabajo debe tener un reconocimiento especial, marque una X:

1. PRESIDENTE: José Javier Alayón

2. JURADO1: Nubia Viviana Roza

3. JURADO: Oscar Perilla





Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá

Facultad de Arquitectura y Diseño
Carrera de Arquitectura

EVALUACIÓN DE TRABAJO DE GRADO POR PARTE DE LOS JURADOS

ACTA NÚMERO: 53

NOMBRE: Piñeros Cortes, Simón Alejandro

TÍTULO: Ciudad itinerante y subversiva

PRESIDENTE: José Javier Alayón

JURADO1: Nubia Viviana Roza

JURADO: Oscar Perilla

FECHA: Jueves 07 Junio de 2018

HORA: 1:00 -3:00 P.M.

SALÓN: 5-213

EVALUACIÓN DE LOGROS

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Aporte significativo a la resolución de la problemática abordada	✓				
Solución integral involucrando las variables estética, tecnológica, medio ambiental y de gestión, acordes al modelo curricular	✓				

EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS

COMPETENCIA DISCIPLINAR

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Coherencia entre el planteamiento y la solución	✓				
El problema identificado por el Estudiante está enmarcado dentro del ámbito disciplinar				✓	
Postura crítica en la solución		✓			
Soporte teórico y conceptual que respalda el trabajo de grado		✓			
En el resultado se evidencia un proceso metodológico	✓				
Manejo adecuado del contexto físico	✓				
Dominio del manejo del espacio en los aspectos inherentes a la composición, funcionalidad, escala y proporción	✓				
Dominio de los aspectos tecnológicos	✓				
Comprensión del contexto social, económico y normativo		✓			
Reflejo de una conciencia ambiental	✓				
Se tienen en cuenta aspectos relacionados con la gestión		✓			

Observaciones competencia disciplinar:

COMPETENCIA COMUNICATIVA

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Capacidad para comunicar planteamientos y soluciones de manera coherente					X
Capacidad de comunicar ideas gráfica y oralmente					X
Capacidad de síntesis					X
Destrezas en el manejo de los medios de comunicación propios de la disciplina				X	
Capacidad de expresar coherentemente un proceso y un resultado					X

Observaciones competencia comunicativa:

La naturaleza del planteamiento del problema, por su enfoque subversivo pero que lleva a la construcción de lo urbano, exige así mismo una expresión gráfica - arquitectónica también subversiva o alternativa. Sin embargo la expresión técnica de lo constructivo como una aplicación proyectual podría haber mostrado o especificado más detalle.

COMPETENCIA ÉTICO - FORMATIVA

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Postura crítica frente a los referentes					X
Conciencia en relación al contexto					X
Conocimiento claro del grupo social al cual está dirigido					X
El estudiante demuestra un pensamiento propio y un posicionamiento crítico					X
Trabajo desarrollado con profesionalismo					X
A través del aporte planteado en el trabajo de grado se demuestra compromiso con la transformación social del país					X
Proyección a futuro					X
Uso de fuentes bibliográficas, gráficas y verbales					X

Observaciones competencia ético - formativa:

A nivel de proceso en la realización del trabajo de grado el estudiante incorpora paulatinamente elementos éticos y de confianza frente a su propio trabajo. Se resalta el riesgo y el compromiso en el resultado final entregado en un muy buen término, y se le invita a continuar con el mismo empeño en su vida profesional.

Calificación (1.0 a 5.0): 5.0

Reconocimiento para el trabajo de grado: Si la nota es de 5.0, y aparte consideran que este trabajo debe tener un reconocimiento especial, marque una X: _____



Oscar Mauricio Cortes Arenas

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo, el proceso de desarrollo y mi relación con la arquitectura es solo un resultado del sueño de mi familia, principalmente mi padre Carlos Arturo Piñeros arquitecto y guía en este proceso, personal e intelectual.

A la facultad de arquitectura y diseño por el seguimiento académico constante.

Agradezco también a Oscar Cortes por su apoyo, conocimiento, dirección y experiencia aportada en el proyecto. Y a quienes apoyaron y creyeron en el desarrollo del proyecto.

Tabla de contenido:

1. Generalidades.....	10
1.1 Introducción.....	10
1.2 Alcance.....	10
1.3 Problemática en la que se suscribe.....	11
1.4 Justificación.....	11
1.5 Objetivos:	
1.5.1 Objetivo general.....	12
1.5.2 Objetivos específicos.....	12
2. Marco teórico.....	13
2.1 Caracterización del usuario.....	15
2.2 la revolución la hace usted mismo.....	19
2.3 Arquitectura subversiva.....	20
2.5 Estado del arte.....	27
3. Glosario espacial.....	31
4. Skate – Antropología – Ciudad.....	35
5. El skate como una red social.....	42
6. Ingeniería inversa.....	49
7. Como trasgrede espacios en la ciudad.....	51
8. Bibliografía.....	58
9. Planchas.....	60

1. GENERALIDADES

1.1. Introducción

“El construir ya es en sí mismo habitar.” Tomado de CONSTRUIR HABITAR PENSAR, Martin Heidegger

Desde la perspectiva de mi experiencia personal se desarrolla un proceso investigativo, en el que se toma el skate como una práctica que como muchas otras aparecen como “fenómenos urbanos” generando apropiación de los “espacios públicos”. A partir de esto escojo el fenómeno del Skateboarding en relación a la ciudad de Bogotá como ejemplo y objeto de análisis en la que busco ponerlo en valor como una práctica cultural directamente relacionada con el espacio.

Desde mi mirada como arquitecto que hace esta práctica, asumo el poder y la responsabilidad de trasladar a lo académico su valor desde la perspectiva espacial disminuyendo así el estatus de un arquitecto dando voz a la práctica.

El skateboarding como práctica particularmente se enmarca dentro de una visión subversiva. Desde los modos de adaptación al espacio y el mobiliario urbano, que en su naturaleza generan nuevas formas y maneras más creativas de adaptarse a los espacios de la ciudad.

A partir del proceso investigativo desde lo teórico-documental y desde las concepciones anteriormente mencionadas, se puede demostrar el skate como un fenómeno valioso en lo urbano a través de maneras alternativas de adaptación a los elementos morfológicos de la ciudad.

Este trabajo pretende aportar a la construcción de ciudad desde el estudio de una práctica que genera vínculos sociales en el espacio urbano desde su particular modo de adaptación y de contribuir a la generación y/o modificación de los mismos, creando de esta manera vínculos que generan dinámicas sociales y como puede trasgredir las diversas capas que conforman el tejido urbano.

1.2. Alcance

El alcance del proyecto es de proyecto arquitectónico. Teniendo en cuenta que el proyecto es un edificio móvil e itinerante. La aplicación del edificio en un espacio escogido de la ciudad de Bogotá es un escenario de prueba en el que se crea una hipótesis como ejemplo de las posibles aplicaciones del edificio.

1.3. Problemática en la que se inscribe:

Desde la práctica del skate como eje central entender que las prácticas alternativas dentro de la ciudad tienen un potencial social para generar vínculos entre personas (relaciones sociales) en espacios residuales de la ciudad. La práctica del skate entendiéndolo como generador de encuentros y experiencias entre distintos grupos poblacionales puede activar espacios subutilizados de la ciudad entendiendo el potencial social y artístico que generan los encuentros espontáneos en lo urbano.

Como arquitecto demostrar cómo esta práctica se relaciona con el espacio y como podría trasgredir espacios en lo urbano desde la documentación y el punto de vista espacial y social.

1.4. Justificación.

Actualmente existen publicaciones e investigaciones que dan importancia a distintos fenómenos sociales que aparecen en las grandes urbes, partiendo de la teoría de que el planteamiento previo de las ciudades no corresponde a las características socioculturales de los territorios, derivando esto en manifestaciones propias de los territorios y de grupos poblacionales. Estas manifestaciones aparecen en contra posición a los planteamientos establecidos por los grandes urbanizadores. De manera impredecible y espontánea estos fenómenos generan en el espacio urbano identidad del territorio, trasgresión en el uso del mobiliario urbano, estéticas propias y encuentros urbanos de la población consecuencia de lo aleatorio e itinerante entendiendo estos fenómenos como contraposición a lo rígido y a lo estático.

Es entonces el skate como objeto de estudio un fenómeno de estos que aparece en la ciudad dándolo a entender como un fenómeno valioso en lo urbano a través de las maneras alternativas de adaptación al espacio urbano. Una documentación que desde mi experiencia con 10 años aproximadamente involucrado con esta práctica permitió hacer una caracterización de valores y elementos que me llevaron a entender esta práctica como una compleja red de elementos sociales que parten desde la experimentación espacial y objetual, la temporalidad y el movimiento y como se desprenden alrededor una serie de elementos que configuran relaciones sociales, encuentros, promoción de actividades artísticas, estéticas propias y demás.

Se evidencia cómo el skate es importante para la ciudad y cómo desde su carácter social, y su potencial de crear vínculos en los espacios urbanos genera un aporte hacia la ciudad. El skate es habitar propiamente con el espacio el sentido del hacer y el construir habitar y como a través de esto trasgredir espacios dentro de la ciudad.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

Desde la documentación de la práctica del skate hacer énfasis en el ámbito social principalmente, espacial, antropológico y constructivo para entenderlo como evidencia del potencial para crear vínculos urbanos.

Generar relaciones sociales en espacios residuales, subutilizados de la ciudad. No cualquiera, aquellos potencialmente útiles para la práctica del skate, entendiendo el skate como una red de encuentros en constante movimiento que genera apropiación urbana desde el ámbito social.

1.5.2. Objetivos específicos.

- Ampliar la noción del skate hacia una perspectiva que involucra la generación de encuentros y vínculos en el espacio público.
- Activar espacios residuales (sin uso) del espacio público dotándolos de nuevos usos.
- Generar apropiación de los espacios residuales a través del potencial social del skate.
- Potencializar desde una red social que conforma el skate el cuádruple de usuarios que podrían ocupar el espacio.
- Generar nuevos espacios para la práctica del skate.
- Comprender la práctica del skate como una red cambiante en constante movimiento, en función de una arquitectura con las mismas características.
- Considerar la dimensión temporal del skate en la temporalidad del uso del espacio público y su transformación, desde lo físico y lo social dado que están ligadas.
- Reivindicar el carácter de lo subversivo en el espacio público para entenderlo como generador de relaciones en el espacio urbano.
- Como tras entender la práctica del skate como una red compleja de elementos sociales puede transformarse en arquitectura.

2. Marco teórico

La primera parte de este trabajo es documental en la que desde mi experiencia de más de 10 años en esta práctica explico la pertinencia de la relación del skate con el espacio. Como arquitecto asumí en este trabajo y proceso la responsabilidad de documentar y mostrar evidencia de cómo se relaciona antropológicamente con la ciudad. Es entonces necesario en esta primera parte hacer un acercamiento al skate en general con el fin de entender el contexto de la práctica y la caracterización del usuario.

La práctica del skateboarding es comúnmente reconocida como una práctica deportiva. Este análisis y documentación apunta a deconstruir esta concepción. Teniendo en cuenta que no necesita un equipamiento específico más que una patineta, cuyas especificaciones pueden ser aleatorias. Qué al ser una actividad que implica movimientos corporales, y actividad física esta a diferencia de la mayoría de prácticas deportivas no se sujeta a un espacio adecuado para la misma, esta al contrario está en una búsqueda constante de escenarios; Escenarios que no están sujetos a reglas si no a un proceso de experimentación espacial lo que conlleva a que las posibilidades de desempeño en la corporalidad estén sujetas a la adaptación de los espacios a encontrar.

Particularmente y en lo que nos concierne en relación a este trabajo es clave enfatizar que el carácter de estos escenarios de práctica son los elementos morfológicos encontrados en la ciudad; Desde el mobiliario urbano hasta la misma infraestructura vial, pasando por inclusive las elevaciones que crea la topografía de los centros urbanos.

“A diferencia del surf, el skateboarding no existiría sin la arquitectura. La playa para el surf es lo que es la ciudad para el skate y el movimiento moderno de la arquitectura contiene muchos de los aspectos que hacen patinable un lugar. Texturas lisas, formas geométricas y sencillas, el concreto pulido, planos inclinados, etcétera, entre otros aspectos del modernismo son las características de los lugares aptos para patinar”. Tony alva

Esto crea una noción de “no reglas” que desde el equipamiento, hasta el escenario de practica crean una libertad absoluta en su práctica, que genera más que deseo de competencia un deseo de experimentación. Esto en la práctica está sujeto a distintos elementos que se involucran y hacen que vaya más allá de los movimientos corporales y nombrados a continuación:

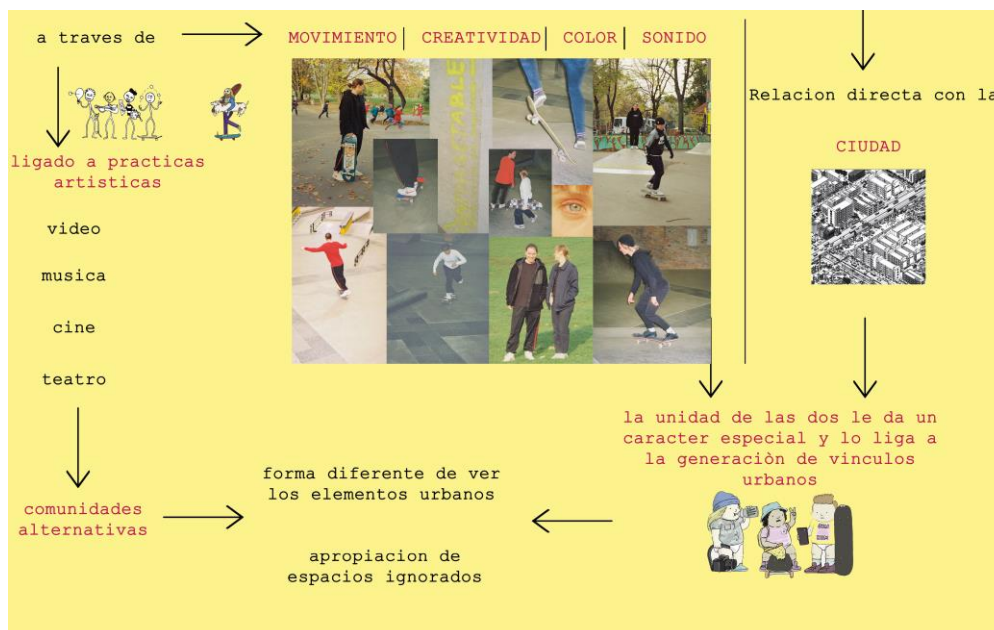
- **Movimiento:** Entendido desde lo más básico del skateboarding que es el desplazamiento puesto que el objeto de práctica es móvil. Desplazamientos dentro de la ciudad y movimientos específicos técnicos propios de la misma práctica.
- **Creatividad:** La capacidad o facilidad para inventar o crear. Desde la adaptación al espacio, la escogencia, modificación o creación de los mismos. Hasta la ejecución performativa de las habilidades que pueden realizarse con la patineta en dichos espacios, creando una armonía entre **cuerpo – objeto – espacio**.
- **Color:** Representado en los elementos estéticos que conforman la vestimenta y el espacio.
- **Sonido:** La experimentación e interacción directa de **cuerpo – objeto – espacio** crea una sinestesia en la que se generan diferentes efectos de sonido en esa interacción con el espacio, su escala y sus materiales.



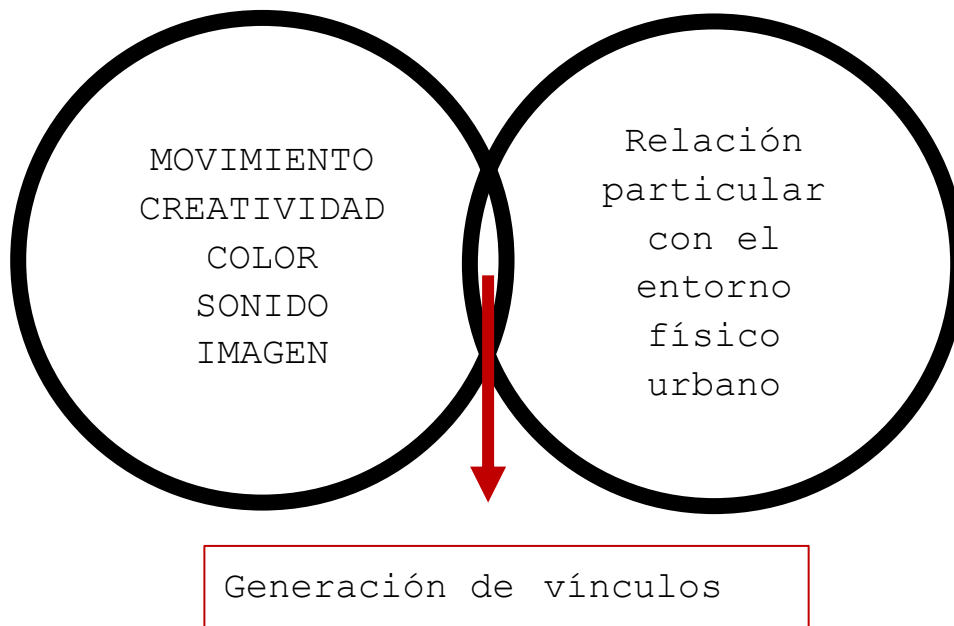
Tomado del fanzine *habitando el skate*

Representa las dinámicas de apropiación del espacio que conllevan a entender la práctica más allá de un deporte.

Los elementos mencionados anteriormente en conjunto crean una sensibilidad estética y creativa que ha ido ligando la práctica con habilidades audiovisuales y artísticas generando entonces actividades paralelas de apoyo a la mera práctica física. Prácticas artísticas también inherentes a los centros urbanos como la música, la fotografía, el registro de video, el diseño de modas.



Es entonces cuando confluyen los elementos anteriormente mencionados con la singular relación con el mobiliario y los espacios urbanos en búsqueda de escenarios para la práctica que se generan vínculos urbanos, entre diversos grupos poblacionales con intereses afines y espacios que agrupan y/o relacionan la población.



Cabe aclarar que después de enunciar los elementos mencionados anteriormente es congruente y necesario el uso de elementos audiovisuales, tanto en el proyecto como en la presentación entendiendo lo audiovisual como algo implícito en el skate. Desde el video y el fanzine principalmente haciendo exaltación al carácter experimental y artístico de la práctica del skateboarding.

2.1. Caracterización del skater (usuario)

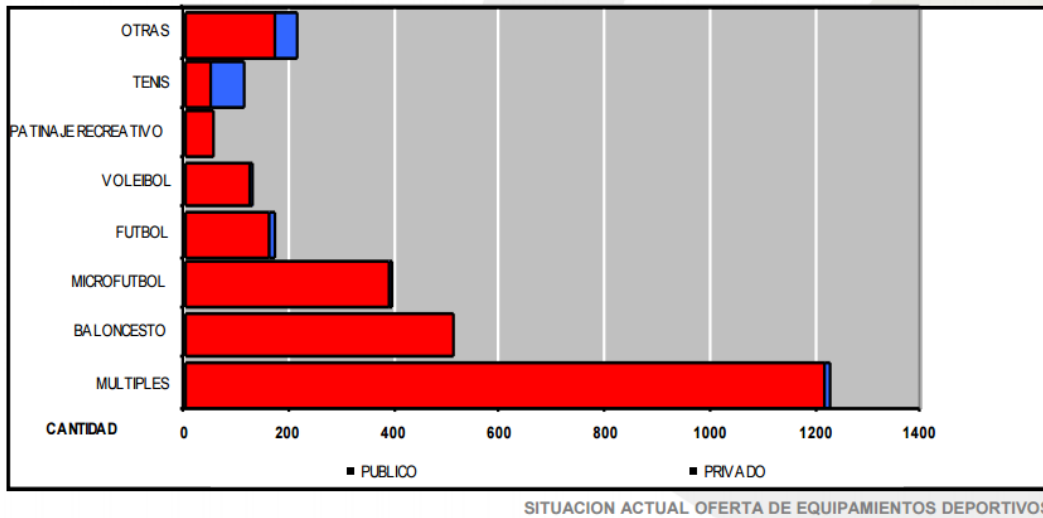
Este grupo poblacional conformado por practicantes de skate, grupo emergente relativamente nuevo en la ciudad de bogota cuyas primeras apariciones datan de la década del noventa, de nicho y de manera independiente. De esta manera los datos poblacionales de este grupo son difíciles de organizar y datar. La entidad DUNT entidad creada por el Instituto Distrital De Recreación Y Deporte para los deportes urbanos y no tradicionales, habla de alrededor de 12000 skaters en la ciudad de Bogotá en el que uno de cada ocho practicantes es mujer, cifra que va en aumento. En cuanto a la clasificación por edades pueden ser de cualquiera: esto es un factor importante puesto que en esta práctica no hay edad, ni diferencias por edades, pero la mayoría oscilan entre 15 y 30 años pero pueden ir hasta 40 o 45 años.

Transformación en las formas de vida urbana

La globalización ha traído consigo una serie de dinámicas económicas y sociales que a raíz de la apertura económica en los años 90 generó nuevas dinámicas de vida. Los estilos de vida saludables y la saturación de los sistemas tradicionales genero un fomento acelerado en el uso de energías alternativas, transportes más amables con el medio ambiente.

Como se mencionó anteriormente el crecimiento demográfico y la era de las comunicaciones rápidas y eficientes han generado modos de vida a los que se deben adaptar las ciudades.

Cuadro 8: se aprecia como el desarrollo de escenarios deportivos se limita a deportes tradicionales.



Fuente: Alcaldía Mayor de Bogotá (2006)

En el cuadro se aprecia la preferencia a deportes tradicionales sobre todo el uso de canchas múltiples que limita el uso del espacio público en estos parques y como ni siquiera se incluyen como disciplinas en los datos del I.D.R.D si no se incluyen en otras. Haciendo énfasis en el skateboarding y el bmx quienes son los que más demandan espacios en términos cuantitativos.

Hasta el 2003 no fue tenido en cuenta hasta que se firmó el acuerdo 080 de 2003 que reglamenta la práctica del Skateboarding en el espacio público en Bogotá en el que hace un recuento de la historia del deporte su migración de estados unidos a Colombia a mediados de los 90 y explica 3 tipos de modalidad.

“Street” el que se realiza en la calle y el que más tiene relación con el espacio público, “acrobático” que se realiza en rampas y circuito que es para competencias, y se compromete al desarrollo y apoyo de la práctica destinando al menos un escenario por localidad y penalizando el no practicarlo en los espacios destinados para el mismo.

Paradójicamente no existe un escenario por localidad, y si existe no se encuentran en las condiciones físicas ni estéticas óptimas para la práctica.

Foto 1: día del skate 2012



Fuente sk8love.wordpress.com

Nuevas demandas del espacio público

Foto 2: resolución 628

INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE

RESOLUCIÓN No. **628**

"Por medio de la cual se acoge la recomendación del Jurado designado para seleccionar a los ganadores del Concurso ARTE EN EL PARQUE, de las Convocatorias del Programa Distrital de Estímulos 2012: "BOGOTA CREATIVA Y DIVERSA de la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte."

EL SUBDIRECTOR TÉCNICO DE RECREACIÓN Y DEPORTE DEL INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE Y LA SUBDIRECTORA DE LAS ARTES DEL INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES

En uso de sus facultades legales, en especial las conferidas por el Acuerdo 4 de 1978, y el Decreto 1421 de 1993, la Ley 181 de 2005, en especial las contempladas en el Acuerdo 2 de 2011 y la Resolución 143 de 2011, respectivamente.

Fuente : IDRD 2012

Actividades contempladas en el programa DUNT tienen una relación intrínseca con el espacio público en el que solo que encuentran alrededor de 10 parques distribuidos en la periferia de la ciudad respondiendo a necesidades de términos sociales en barrios marginados. Es el caso de la localidad de San Cristóbal, Ciudad Bolívar y Kennedy principalmente donde los espacios centrales de la ciudad carecen de espacios aptos.

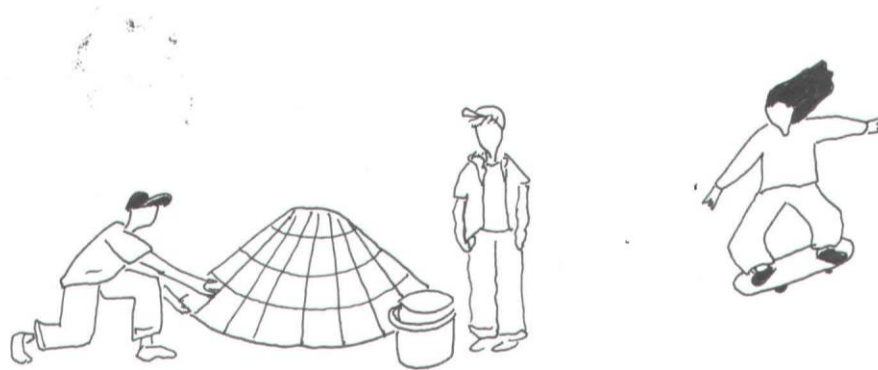
La población de las zonas centrales acude a plazas principales y espacio público peatonal generalmente en los centros financieros el caso del eje de la 72 y el centro de la ciudad entre calles 11 y 34, carreras 4 y 10. La falta de gestión de escenarios destinados al deporte de actividades como *Skateboarding, Roller, BMX, Park, Flatland, Dirt Jump, Street, Parkour* contempladas en el programa DUNT. Lo que demanda un espacio público en el que estas actividades tengan cabida sin entrar en conflicto con las demás.

Algo clave en estos deportes y en el enfoque de proyecto a desarrollar más adelante es el cómo las formas de vida urbana derivan en un uso y una adaptación diferente del espacio público a la planteada por arquitectos y urbanistas. Particularmente la forma en que los skaters tienen una relación con el espacio público.

El arquitecto, historiador y urbanista inglés Iain Borden, autor del libro *skateboarding and the city* que define el skateboarding como un práctica socio-espacial, rompiendo así con los estereotipos tradicionalmente asociados a esta práctica, esto es, a actos marginales y hasta vandálicos (Borden, 2001 y 2003). Las definiciones comunes lo describen como “algo informal” o un deporte para jóvenes algo que con la formalización de espacio dejara de verse así y mucho menos con un enfoque mercantilista adolescente.

Según Borden, el skateboarding es una práctica socio-espacial que responde ante la ciudad moderna de manera activa. Dado que interactúa con la ciudad de manera activa, en opinión de Borden, el skateboarding puede usar el espacio público de manera creativa. (Cuadros, Eleazar, 2012). El término skateboarding también se asoció con problemas sociales en términos del deterioro del mobiliario urbano, lo que acarreo normativas con multas en distintos países por lo que terminó a llegar a verse como un acto vandálico. La función para la que fueron diseñados los elementos del espacio público es irrelevante para los skaters. Para los practicantes, lo válido son las formas y superficies que brinda la arquitectura. De ahí que el skateboarding pueda ser visto como una práctica “para usar creativamente el espacio público” (Borden, 2003).

“La arquitectura debería entenderse más allá de la construcción del espacio; y a través de la práctica del skate, la arquitectura puede definirse en términos generales como una herramienta, para la experiencia, ¿un mapa-trazado?, un proceso compositivo y de interacción social que pertenece al espacio” (Bennet, 2011).



2.2. La revolución la hace usted mismo.

El skate es evidenciar que hay maneras diferentes de ocupación, nuevas y en desarrollo y estas se atacan por los organismos establecidos en la ciudad tradicional. Demuestra que se puede usar la propiedad de otros con un motivo social sin ningún tipo de especulación económica.

Con este trabajo hago un llamado a que la gente se "apropie debidamente del espacio y de lo que hace"; no solo con la construcción sino con lo audiovisual, la fotografía o lo que se interese. La práctica del skate implica habitar propiamente con el espacio el sentido del hacer y el construir habitar y como a través de esto trasgrede espacios dentro de la ciudad.

"la esencia del construir es dejar habitar. La consumación de la esencia del construir es el erigir lugares por medio del ensamble miento de sus espacios. Solo si somos capaces de habitar podemos construir."
(Martin Heidegger- construir-habitar-pensar)

La ciudad de Bogotá a diferencia de otras grandes urbes presenta atrasos en cuanto a infraestructura, como es de saber popular los medios de transporte y en general la infraestructura de servicios públicos es precaria y anacrónica. El skate entendiéndolo como una práctica emergente y para un público relativamente pequeño se ha visto subestimado en las administraciones distritales en la asignación de recursos para espacios adecuados para su práctica. La anterior observación apunta no a hacer énfasis al problema de la falta de infraestructura si no a resaltar el potencial de esta práctica para adaptarse, modificar o construir objetos y espacios para su aplicación.

Abordo entonces desde la perspectiva de Martin Heidegger en su escrito Construir Habitar Pensar, una manera de relacionar el skate y poner en valor su manera de habitar el espacio. Hablando del construir y habitar en la perspectiva de Heidegger examine que construir puede entenderse a partir de la relación del hombre con su entorno, en tanto ello significa habitar y, por ende, cuidar del espacio; según Heidegger el **ser** como verbo en el hombre aparece en la medida que habita.

Martin Heidegger: construir, habitar, pensar



El construir según Heidegger puede entenderse también como edificar por lo que el habitar aparece en ambos ámbitos. Teniendo en cuenta que debe estar libre de intenciones de producción.

Tras el construir el habitar es entonces permanecer seguro y libre, creando una relación positiva con el entorno o el territorio. Entorno que implica al “otro” reconocer al otro es una condición imprescindible para el habitar. Además de lo anterior, el habitar en sí está determinando el ocupar un tiempo, y un lugar en un espacio particular.



Según Heidegger estos espacios ligados a un tiempo particular se constituyen por lugares, en el caso del espacio urbano este se constituye por “lugares” que serían las construcciones. De esta manera es posible considerar el hombre y el espacio, desde la relación lugar-espacio, y espacio – tiempo. En este orden de ideas hombre y espacio no son una relación puramente física. El “hombre y espacio” no es más que habitar en el modo esencial, y en el que interviene a su vez la evocación de recuerdos, el apropiamiento del lugar, lo que crea desde la memoria en el pensamiento la presencia de espacios en otros lugares.

Este acercamiento al pensamiento de Heidegger en Construir, Habitar, pensar me hace entender al skate como habitar entendido este desde su manera más esencial y espontanea.

La esencia del construir es dejar habitar. La consumación de la esencia del construir es erigir lugares por medio del ensamblamiento de sus espacios. Solo si podemos habitar podemos construir. (Martin Heidegger- construir-habitar-pensar)

Estas concepciones me hicieron entender el skate como un fenómeno urbano y plantearme la pregunta:

¿Por qué es importante el skate en la ciudad?

2.3. Arquitectura subversiva

Infiero el skate como una práctica subversiva entendiendo lo subversivo como algo que pretende alterar el orden social o destruir la estabilidad, y desde dos autores que en su obra trabajan la arquitectura subversiva busco hacer demostrar por qué lo subversivo no debe asumirse como algo negativo si no como algo positivo, por qué el skate es subversivo y por qué se necesita más subversividad en las ciudades.

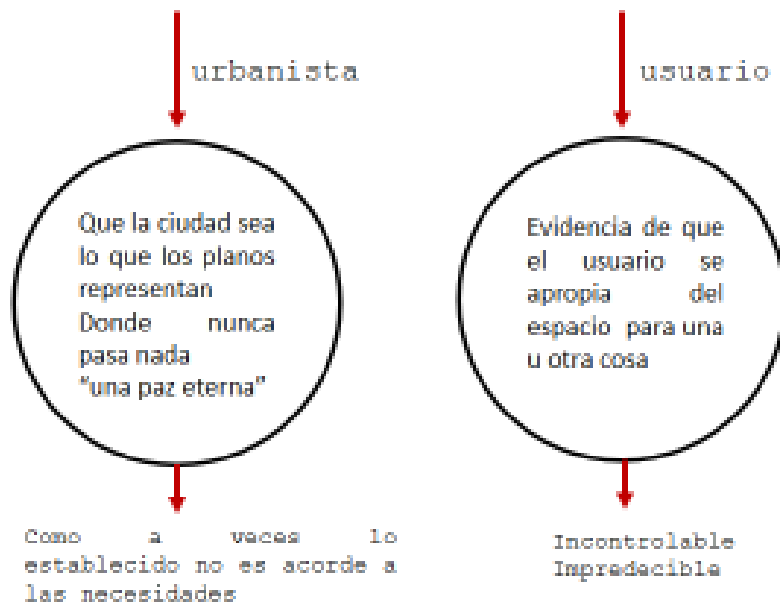
“Como ciudadano hay que cometer ilegalidades para demostrar que esas ilegalidades pueden ser correctas y puede producir un cambio de mentalidad y un cambio político con lo cual la ilegalidad es algo necesario” (Santiago Cirugeda-i introducción a recetas urbanas)

El primer autor es **Santiago Cirugeda** Arquitecto español que aborda la realidad urbana aborda desde temas como la arquitectura efímera, estrategias de ocupación uso y reutilización de materiales, participación colectiva de las comunidades en la elaboración de proyectos y en la decisión de temas urbanísticos.

Este autor plantea principalmente una dicotomía en el urbanismo entre la ciudad planeada por el urbanista, una utopía en la que la ciudad es básicamente lo que sus planos representan. *“un universo hecho de maquetas, de planos de reproducciones de representaciones, en donde nunca pasa nada, en donde todo responde a una paz eterna y luego está lo que hay y lo que hay es la evidencia es que quien tiene la última palabra de para qué sirve y que significa un sitio es el usuario. Es el que se apodera de ese lugar para una cosa y para otra y eso como lo puedes controlar es más, como lo puedes predecir es imposible.”* (Santiago Cirugeda-i introducción a recetas urbanas). Este usuario a diferencia de la concepción urbanista es impredecible e incontrolable, se adapta al espacio según sus necesidades socioculturales, de forma aleatoria y atemporal. Cirugeda plantea como a veces esas normas impuestas en la ciudad no son correctas y como hay maneras de alterarlo. A través de ocupaciones al espacio público, usar materiales de desperdicio, e intervenir lugares insólitos pero que sugieren un camino de evolución.

Trabajo en grupo, análisis de la normativa para evitarla, llamada a la acción y actitud de protesta y rebelión frente a lo injustamente establecido. Lo que hace el skate inconscientemente al no estar sujeto a un espacio definido la autogestión e arrompimiento en el espacio público aparecen como solución.

Énfasis en la Dicotomía del urbanismo entre:



En el discurso de Cirugeda **no hay discurso hay acción**, crear lo que ya estaba creado. Es intentar incomodar y darle la vuelta a políticas públicas que no entienden ciertos problemas como el espacio público, la educación, la autogestión o la autoconstrucción. Es difícil que las

administraciones entiendan esto por lo que Cirugeda plantea maneras de irrupción en espacios públicos o privados, sin ir en contra de las normativas.



Es pertinente entonces dar muestra del trabajo como referente desde la apropiación del espacio.

1. Andamios: Construir refugios urbanos, *Un ciudadano, animado por el éxito de la idea de dar un uso alternativo a un contenedor para escombros (ver SU 04), desarrolló una nueva estrategia de replanteamiento legal para levantar esta vez un espacio habitable dentro del casco antiguo de Sevilla.*

RECETAS URBANAS: ANDAMIOS: CONSTRUIR REFUGIOS URBANOS

- Cómo
- Unidad de ejecución
- Estrategia y proceso



RECETAS URBANAS: ANDAMIOS: CONSTRUIR REFUGIOS URBANOS

Cómo

Unidad de ejecución

Estrategia y proceso



La irrupción del espacio público de manera estratégica con materiales ligeros, sin obstruir circulaciones, de manera creativa y económica.

2. Pista digital: espacio escénico itinerante y de uso temporal; El proyecto surge con la intención de recuperar y reutilizar una antigua "pista de coches de choque", que sirva como estructura base para poder albergar el desarrollo de diversas actividades vinculadas a las artes escénicas, danza, teatro, talleres.

RECETAS URBANAS ESPACIO ESCÉNICO ITINERANTE Y DE USO TEMPORAL 'PISTA DIGITAL'



RECETAS URBANAS ESPACIO ESCÉNICO ITINERANTE Y DE USO TEMPORAL
'PISTA DIGITAL'



El segundo autor tomado como referente es **Robert Kronenburg** quien plantea tres postulados principales de la arquitectura subversiva, puede ser **efímera, móvil o camuflada**, a veces pueden ser las tres a la vez. La arquitectura subversiva tiene detrás poderosos conceptos de diseño, porque aunque sea efímera y/o espontánea puede enriquecer el entorno urbano. Son construcciones que en un principio son ignoradas, pero una vez están establecidas pueden tener una gran influencia en cómo la gente percibe y entiende la ciudad.

Este autor hace énfasis en estructuras móviles, y como estas traen consigo problemas que motivan a soluciones innovadoras, nuevas formas y nuevas técnicas arquitectónicas, dando muestra de cómo la innovación es una alternativa apropiada a las soluciones más conservadoras, optimizando recursos disponibles.

Plantea el camuflaje como la forma más provocativa de arquitectura subversiva, construcciones u objetos que simulan ser algo que no son, paradigmas como casas rodantes que pueden estacionarse en cualquier lugar o territorio proporcionando un espacio para vivir. Quizá no saltando las reglas pero sí desafiándolas, desafiando los reglamentos de permanencia y vivienda en los centros urbanos. Su funcionalidad así como en el ejemplo anterior no está sujeta a realizar grandes cambios en el territorio, no necesita ser **invasiva** para ser funcional, de la misma manera siempre está disponible y a prisa para ser utilizada

¹(Lizarral. Rubén abogado y economista en 2013 fue nombrado ministro de Agricultura)

⁶(DANE. Dirección de Censos y Demografía; Proyecciones de población, 2005–2020)

respondiendo a las necesidades. De esta manera el carácter móvil fuerza a soluciones innovadoras que utilizan nuevas formas y técnicas arquitectónicas.

ROBERT KRONENBURG

la arquitectura subversiva posee poderosos conceptos de diseño

EFIMERA

Posee poderosos conceptos de diseño



Alfonso Vergara para Transquillo Bogotá, espacio skatepark

Flexible: Arquitectura que integra el cambio, art blume, barcelona 2007

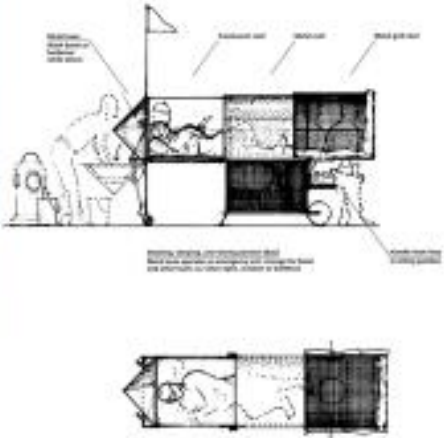
Este ejemplo hace parte del colectivo bogotano Súcubo Skateparks consiste en la construcción de módulos transportables, como rampas y obstáculos para la práctica del skate.

ROBERT KRONENBURG

la arquitectura subversiva posee poderosos conceptos de diseño

MÓVIL

Fomenta soluciones innovadoras



Krzysztof wodicksko
homeless vehicle

ROBERT KRONENBURG

la arquitectura subversiva posee poderosos conceptos de diseño

MÓVIL

Fomenta soluciones innovadoras

CAMUFLADA

Objetos que simulan ser algo que no son



Krzysztof wodiczsko
homeless vehicle

En el segundo ejemplo anteriormente expuesto, el artista **Krzysztof Wodiczko** diseña un objeto móvil funcional, creando un prototipo de espacio multifuncional para habitantes de calle en la ciudad de nueva york. De manera modular crea un espacio adaptable a las necesidades, el cual puede brindar abrigo, almacenamiento y aseo de una manera itinerante, teniendo en cuenta que el habitante de calle nunca se establece en lugares de manera permanente, dando valor a la teoría de Robert Kronenburg sobre sus tres postulados de la arquitectura subversiva puede ser **efímera, móvil o camuflada**.

2.4. Post it city. El último espacio público de la ciudad contemporánea

El concepto de ciudad **Post it** parte de dar luz a fenómenos que dan luz a espacios públicos ocultos en las ciudades, aparte de donde creemos este está. Dando importancia a lugares lejos de los planeados, *“Lejos de los lugares hipercodificados del consumo y del ocio, lejos de las plazas monumentales decoradas para un turismo presuroso, lejos de los pocos espacios públicos que aún se construyen”* (Giovanni la barra- *El último espacio público* – 1987)

Se extiende entonces en la ciudad una red: cambiante, mudable, ocasional de espacios de uso colectivo, son espacios residuales que se activan sobre la base de la presencia simultánea de uno o más grupos humanos que los ocupan y proyectan en ellos un sentido colectivo, parcial, débil. Son espacios no defendidos por ningún proyecto. Y es en esta nueva red de espacios donde se despliega un proyecto innovador, promovido colectivamente, no institucionalizado.

El SKATEBOARDING se presenta como fenómeno **post-it** entendiéndolo como uso y ocupación temporal, alternando una apropiación del espacio que no está sujeta al habitar permanente del espacio, ocupándolo de manera lúdica, efímera e informal. Demostrando la vivacidad, en formas diferentes de estética urbana representada en situaciones y acciones que

generan nuevas formas de **urbanismo**. “En la nueva dimensión urbana de redes amplias, el espacio público tradicional siempre es vago, anacrónico, a menudo no utilizado.” ” (Giovanni la barra- El último espacio público – 1987).

El espacio público establecido carece de **creatividad** por lo que surgen no nuevos espacios públicos, si no nuevas dimensiones de vida y relación en público; donde estos espacios rara vez son “públicos” en un sentido estricto recintos industriales puntos residuales de zonas residenciales etc, espacios que rozan con el espacio público tradicional y que están constantemente mudando, muriendo, naciendo mutando. Aparece entonces en estos espacios, presencia de grupos humanos que con un sentido colectivo activan lugares “residuales”, dando cabida a ideas innovadoras, de manera colectiva y desinstitucionalizada.

En la ciudad actual las tipologías de espacios edificados con sistemas codificados establecidos, patrones de grandes aglomeraciones habitacionales, urbanizaciones industriales, no se ha tenido la misma creatividad para el espacio público. Siendo este vago anacrónico y no utilizado. El skate de manera ingenua y espontanea da vida a espacios sub-utilizados en las ciudades.

2.5 Estado del arte: Quien habla del skate.

Desde la perspectiva anteriormente mencionada entiendo el skate como modo de ocupación con los siguientes elementos principalmente:

- Análisis de la normativa para evitarla
- Llamada a la acción y actitud de protesta y rebelión frente a lo injustamente establecido
- Trabajo colectivo: De manera autogestionada, con procesos autoconstructivos

Así a continuación se evidencian proyectos y colectivos que abordan desde esta perspectiva ideas alrededor del skate.

1. SUCUBO SKATEPARKS Arquitectura y diseño s.a.s.

SUCUBO SKATEPARKS
Arquitectura y diseño s.a.s



Taller enfocado en la construcción de skateparks y espacios públicos creativos

Conciencia espacial y objetual

autogestión

Fuente: Facebook.com/sucuboskateparks

Súcubo es un colectivo bogotano, que de manera colectiva y participativa reúne fondos para fomentar y desarrollar escenarios para la práctica del skate en la ciudad de Bogotá.

2. ARQUITECTURA EXPANDIDA se define como “un laboratorio ciudadano de autoconstrucción –física, social y cultural- del territorio, en el que confluyen comunidades, profesionales, niños y, en general, ciudadanos interesados en hacerse cargo en primera persona de la gestión política, social y cultural de su territorio desde la calle.”

Prototipo de espacio público flotante en comunidad anfibia de Leticia, Amazonas.

De forma conjunta con la comunidad de Victoria Regia abordamos el déficit del espacio público a través de una propuesta basada en lo FLOTANTE bajo dos premisas: la relación cotidiana de las comunidades con el agua y en la imposibilidad de georreferenciar las coordenadas de este espacio público a nivel catastral.

**Arquitectura expandida (A FLOTE [EN EL AMAZONAS])
(LETICIA, COLOMBIA)**



Arquitectura
itinerante y
efímera

Identidad conjunta
alrededor del
proyecto

Amabilidad con el
territorio y sus
habitantes

Fuente: arquitecturaexpandida.org

3. En tercer lugar es oportuno mencionar un proyecto en colaboración de estos colectivos localizado en la localidad de Bosa en Bogotá, “El proceso de autogestión y autoconstrucción del espacio El Tr3bol, se basa en la recuperación de un espacio comunitario que alguna vez existió, tuvo un fuerte uso vecinal y que por diversas y controversiales razones se dejó abandonar hasta convertirse en una ruina arquitectónica de columnas de hormigón armado y muros de ladrillo sobre los que el tiempo dibujó historias a través de murales y, graffitis y otras expresiones urbanas.” [arquitectura expandida.org](http://arquitecturaexpandida.org)

Este espacio abordado en su recuperación desde el diseño participativo encontró en la práctica del skate una manera de reactivarlo por medio de usos y de esta manera también confluir, la población joven en pro de un espacio de uso colectivo.

Estado anterior



(Arquitectura expandida (2015) EL TR3BOL DE CIUDAD DE CALI (KENNEDY, BOGOTÁ). <http://arquitecturaexpandida.org/el-tr3bol-de-ciudad-de-cali/>)

Desarrollo del proyecto: Tras el proceso de diseño participativo, un territorio baldío enmarcado en un espacio público tradicional en este caso un parque vecinal, se transforma en dos partes una cubierta y una descubierta en la que la cubierta es ahora un salón múltiple o “salón comunal” y en la que la descubierta con ayuda del colectivo súcubo se erigió el skatepark.



Foto inauguración skatepark.

(Arquitectura expandida (2015) EL TR3BOL DE CIUDAD DE CALI (KENNEDY, BOGOTÁ). <http://arquitecturaexpandida.org/el-tr3bol-de-ciudad-de-cali/>)



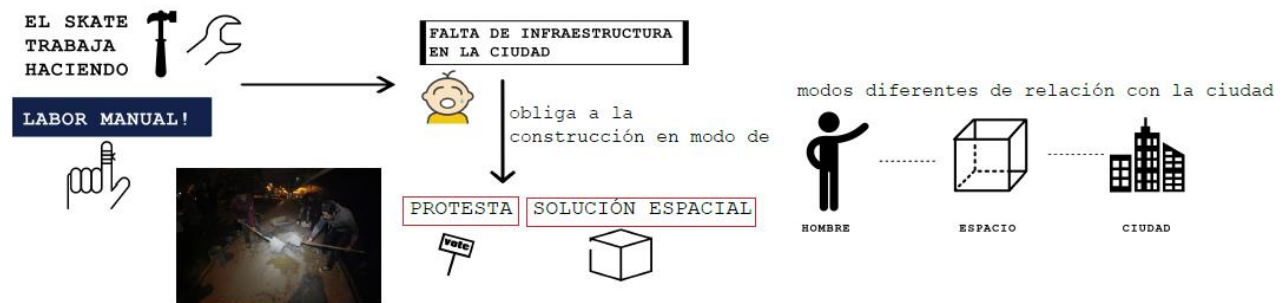
Construcción del espacio cubierto (salón comunal)

(Arquitectura expandida (2015) EL TR3BOL DE CIUDAD DE CALI (KENNEDY, BOGOTÁ).
<http://arquitecturaexpandida.org/el-tr3bol-de-ciudad-de-cali/>)

3. Glosario espacial

Este glosario espacial busca a modo de inventario y análisis demostrar cómo se relaciona la práctica del skate con el espacio. Demostrar la labor manual del skate mostrando sus maneras diferentes de adaptarse al espacio, sus características morfológicas y constructivas y de qué manera muestran la interesante relación que tiene la práctica del skate con la arquitectura. Un análisis pragmático que como arquitecto puedo aportar para dar luz y cabida a esta práctica desde su labor de experimentación con el espacio, desde mi entorno que en este caso de estudio es la ciudad de Bogotá.

- Como el skate trabaja haciendo lo que llamo (LABOR MANUAL)
- Como la falta de infraestructura en la ciudad obliga a la construcción en modo de protesta y solución espacial desde un sentido colectivo, el aprovechamiento de materiales reciclados, materiales de sobra y la creatividad para resolver problemas.
- La adaptación a los elementos los constituidos de la ciudad. De manera creativa el entender de manera creativa al mobiliario y la infraestructura de las ciudades.



Divido este glosario para clasificar los espacios y objetos en tres grandes grupos; Cabe aclarar que esta clasificación es a mi juicio y responde a mi experiencia y conocimiento sobre la práctica, respondiendo a la jerga popular de quienes practican el skate.

1. Módulos (corotos)

Esta primera categoría hace referencia a objetos construidos, estos son adaptaciones móviles, transportables y a otra escala de mobiliario existente en la morfología de las ciudades. Estos son generados principalmente de manera autoconstruida y auto gestionada.

MODULOS (COROTOS)



Pero no están fijados a un espacio particular por lo que permiten ser modulares y generar diversas posibilidades espaciales jugando con su distribución. Son de carácter **MOVIL y COLECTIVO**.



TRANSPORTABLE



Su materialidad está ligada a la facilidad de acceso en este caso la madera y los objetos metálicos son los de más fácil manipulación y ensamble.

CARACTERÍSTICAS ESPACIALES

MATERIALES

MADERA

La madera es flexible al diseño y la creación de inclinaciones y curvas.
pino
aglomerados

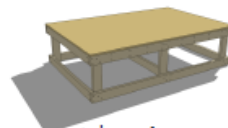


METAL

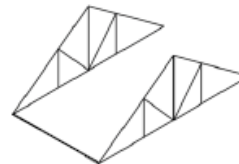
Provee mas durabilidad en exteriores pero es mas diferente su manufactura



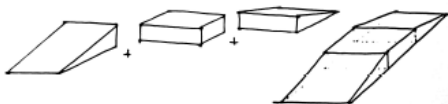
Estructura



aporticada en objetos de madera



a manera de cercha en los metalicos



Configuraciones diferentes por medio de modulación.

3. CALLE

Esta tercera categoría hace referencia a los elementos que ya se encuentran disponibles en el espacio urbano. El skate se hace en cualquier elemento de calle desde el pavimento hasta, inclinaciones, barandas, sillas etc. Es quizás ambiguo hacer un inventario, pues cualquier objeto en la "calle" puede brindar posibilidades para la práctica, de manera que entre más creativa sea la experimentación y la dificultad que brinde el espacio más divertido es.

Los obstáculos de calle son que están en la propia estructura física de las ciudades.

CALLE



De esta manera son los obstáculos de calle objetos pero ligados a espacios específicos de la ciudad y preconcebidos o resultado de los procesos temporales de las ciudades, dándole un carácter **ESTÁTICO**, y creando un proceso de experimentación inverso, que no es de creación o construcción si no de adaptación a lo existente.

CARACTERÍSTICAS ESPACIALES

DADO DENTRO DE LA MORFOLOGIA DE LAS CIUDADES

DEPENDE DEL CONTEXTO URBANO

DEPENDE DEL USO DESTINADO



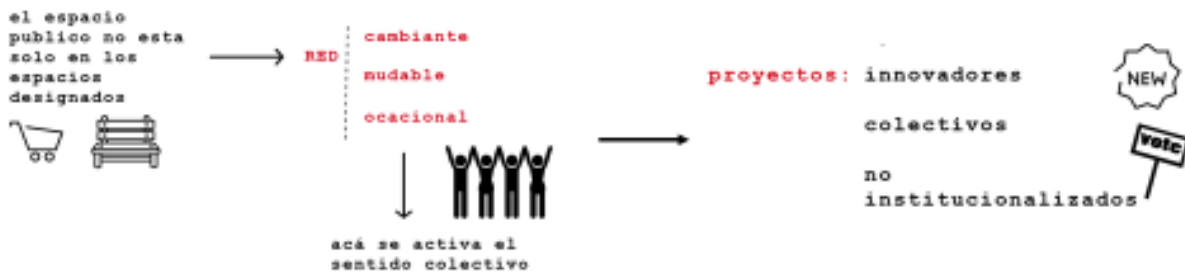
(Oneill shane 204) los Ángeles USA, [https:// transworldskate.com](https://transworldskate.com)

4. Skate – Antropología – Ciudad

“términos como «espacio público», «privatización», «comunidad urbana», «seguridad», «identidad» y «ciudadanía» adquieren nuevos significados en el contexto de las urbanizaciones protegidas. Pertenecer a una ciudad ya no tiene sentido, pero pertenecer a una urbanización –a una marcada por un estilo de vida común, la posesión de la propiedad y un sentimiento de pertenencia– sí.”

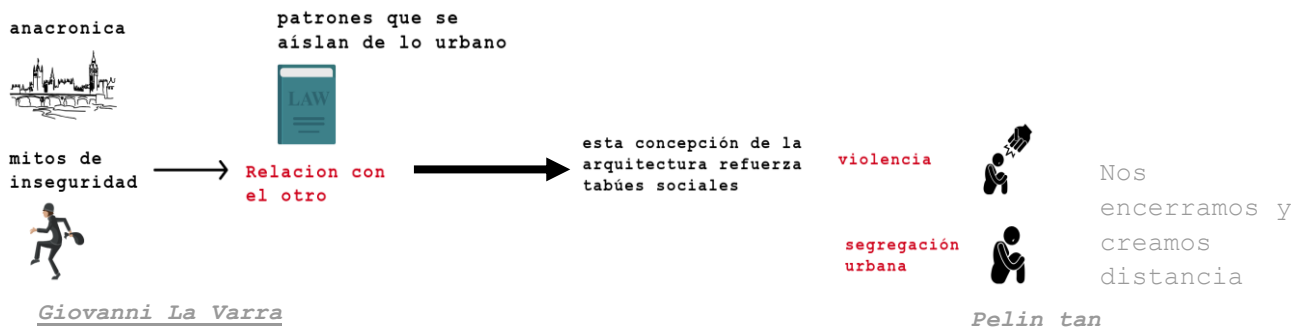
Diken, Bülent, «From Refugee Camps to Gated Communities: Biopolitics and the End of the City», *Citizenship Studies*, vol. 8, nº. 1, marzo de 2004, pp. 83-106.

En este aparte se argumenta desde de varios autores; Unos que abordan el tema de los fenómenos urbanos emergentes dentro de la ciudad, y como modos emergentes como la práctica del skate generan nuevas apropiaciones y nuevas formas de relacionarse con lo urbano en relación A LA “CIUDAD PLANIFICADA”. Paralelo a esto autores que abordan desde la perspectiva sociológica, lo popular y las costumbres socioculturales para demostrar cómo estas generan maneras de resistencia a las concepciones de la ciudad planificada.



En primer lugar es necesario hacer un énfasis en la dicotomía entre la ciudad tradicional, la planteada por grandes urbanizadores que suponen la ciudad con patrones que se aíslan de lo humano, patrones establecidos, genéricos que no tienen en cuenta el espacio y el lugar en el que se establece. Con la no planeada, esta red de espacios cambiantes, mudables, y ocasionales donde se activa el sentido colectivo y aparece realmente las relaciones urbanas.

Pelin Tan plantea en su aparte “**Las comunidades en medio de las transformaciones urbanas**” como esta concepción de la ciudad planeada, define nuestra relación a través de mitos, urbanizaciones cerradas que crean mitos de inseguridad y nos aíslan del “otro” lo que en un entorno arquitectónico refuerza los tabúes sociales, generando violencia, segregación urbana y aislándonos de la conciencia urbana que nos conecta con el espacio público. Esto dificulta crear una memoria urbana colectiva, con la que los ciudadanos puedan sentir identidad con su territorio.



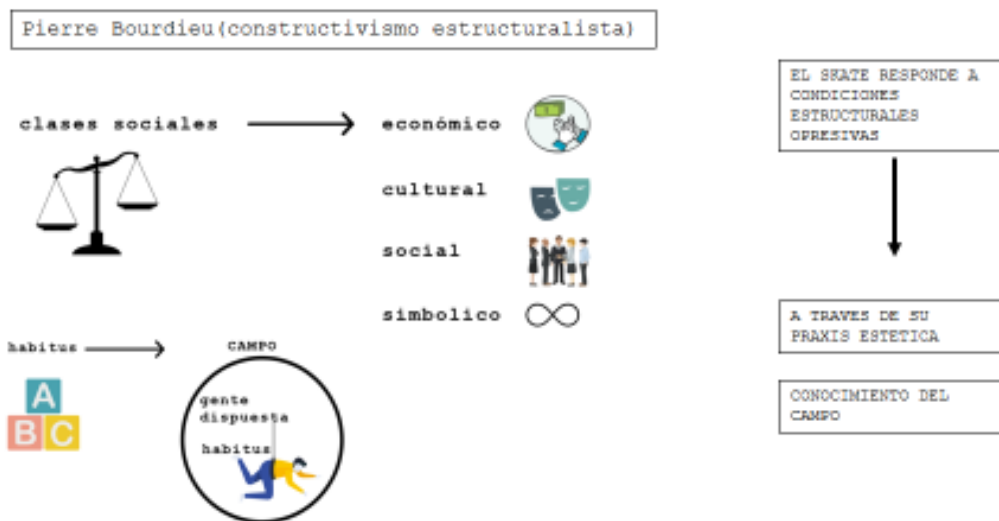
En *The Architectural Uncanny*, Anthony Vidler reflexiona sobre la relación entre «la memoria urbana» y la ciudad: “En la ciudad tradicional, antigua, medieval o renacentista, la memoria urbana era lo suficientemente fácil de definir”; lo que en las grandes urbes es casi imposible hoy en día desde la planificación tradicional de las ciudades, somos testigos del fracaso de las utopías urbanas. Es entonces de resaltar como en la ciudad no planificada, esta que aparece en espacios ocultos como culatas, bajo puentes vehiculares o edificaciones en demolición se resiste y se mantiene aislada del fenómeno de clases, estos lugares carecen de la codificación económica y la segregación y marginación que puede darse en la ciudad planificada. “*Los diferentes estilos de vida de la ciudad (fuera/dentro de casa) revelan distintas prácticas de modernidades locales en el espacio/tiempo compartido.*” *“Las comunidades en medio de las transformaciones urbanas”* //PelinTan.



Las urbanizaciones cerradas y su falsa sensación de seguridad limitan los vínculos sociales. Así cabe resaltar como el skate entonces aparece como una práctica aislada de ese fenómeno de clases, paralela a los problemas de segregación y socioeconómicos de las ciudades y que permea la ciudad lo que le permite modos diferentes de relacionarse con ella. *Bülent Diken compara las urbanizaciones protegidas con los campos de refugiados, argumentando que forman una deseable dicotomía dentro de/fuera de la ciudad, en la que las urbanizaciones cerradas contemporáneas son lugares que se pueden abarcar con la mirada, lugares cuyos habitantes prescinden de algunos derechos por seguridad, para vivir con la comodidad de «estar bajo control».* Con todo, esta opinión sobre la seguridad del campo frente a la de las urbanizaciones protegidas resulta problemática. Las relaciones dentro de la comunidad de los grupos de los «otros» (los pobres, los refugiados, los grupos étnicos)” *Diken, Bülent, «From Refugee Camps to Gated Communities: Biopolitics and the End of the City», Citizenship Studies, (2004), pp. 83-106.*

Sentido de Resistencia – Resistencia a la Dominancia

Es desde mi perspectiva necesario relacionar la dicotomía de la ciudad planificada, y el fenómeno de segregación social, inseguridad y falta de vínculos sociales en el espacio urbano de las ciudades actuales con autores que abordan esto desde una perspectiva puramente social analizando fenómenos socioculturales.



Pierre Bourdieu

En su trayectoria Bourdieu hace gran énfasis en como las clases sociales ocupan un papel fundamental, analizando en base a ellas los distintos estilos de vida. En las que diferencia las mismas desde la existencia de un espacio social conformado por los campos (económico, cultural, social, simbólico) a lo que le corresponden distintos capitales. Las clases sociales, son entonces un resultado de las posiciones en estos campos según los capitales que se poseen y según la herencia social. Esta posición en el espacio social constituye las condiciones sociales de existencia, que dan lugar a distintos habitus, gustos, prácticas y estilos de vida.

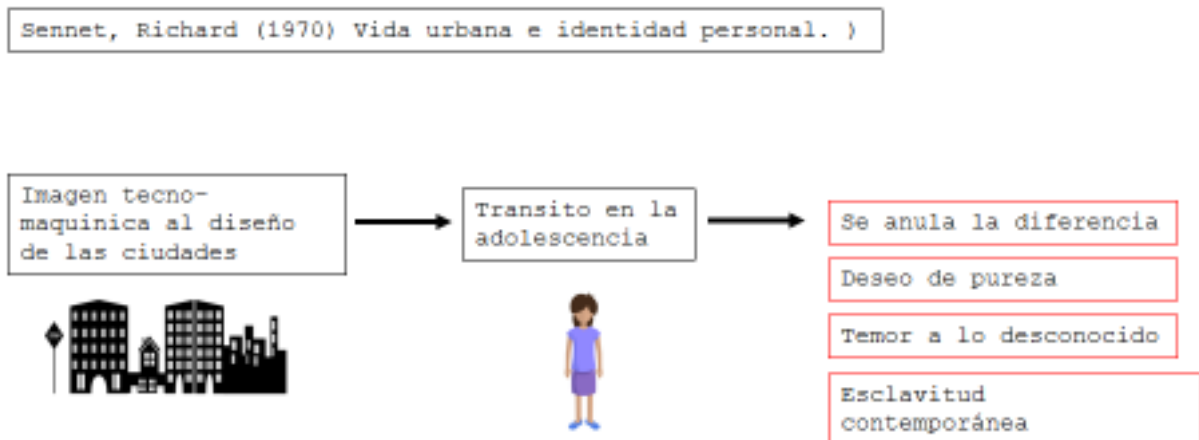
Sumado a lo anterior aparece la familia, Bourdieu la plantea como una trayectoria de clase a la que resulta difícil escaparse. Aparece entonces su postulado de «constructivismo estructuralista», planteando la existencia de estructuras objetivas independientes de la consciencia y de la voluntad de los agentes, las cuales son capaces de orientar o de impedir sus prácticas y sus representaciones. Al constructivismo quiere se refiere a la génesis social conformada por *“esquemas de percepción, de pensamiento y de acción que son constitutivos de aquello que yo llamo habitus, y de otra parte de las estructuras sociales, y en particular de aquello que yo llamo los campos y los grupos, especialmente de aquellos que normalmente se les denomina clases sociales* (Bourdieu, 2002, p. 94).

Para que funcione un campo, es necesario que haya algo en juego y gente dispuesta a jugar, que esté dotada de los habitus que implican el conocimiento y reconocimiento de las leyes inherentes al juego, de lo que está en juego, etcétera. Un habitus...es a la vez un “oficio”, un cúmulo de técnicas, de referencias, un conjunto de “creencias”... (Bourdieu, 2002, p. 120).

En ese sentido lo que me interesa mostrar es cómo, a pesar de existir condiciones estructurales que resultan opresivas para los artistas de la calle, los skaters o los vendedores ambulantes ellos a través del ejercicio de su propia praxis estética, resisten de muy diversas formas al estructuralismo utilizando el conocimiento que tienen acerca del campo, aunado a sus intereses particulares que les permiten decidir cuál es el tipo de capital que les interesa más acumular, en este caso: capital cultural, capital político o capital económico. Es entonces el skate una forma de entender el campo, en este caso el espacio urbano de manera que **RESPONDE A CONDICIONES ESTRUCTURALES OPRESIVAS** a través de su praxis estética tratando de estar aislado de las prácticas opresivas, condicionantes, aprehendidas desde las clases sociales y la familia.

Richard Sennet

Sennet hace la analogía con las ciudades el mito de la comunidad purificada y de su derivación en metáfora tecno-maquinica al diseño arquitectónico de las ciudades, que se implanta sobre la vida de las mismas mediante la asignación de espacios unifuncionales y homogéneos. Formulada por Sennett como identidad adulta, adquiere la fragilidad e inconsistencia de definirse por su actividad de interesarse y enfrentarse a la cualidad de ser diferente.



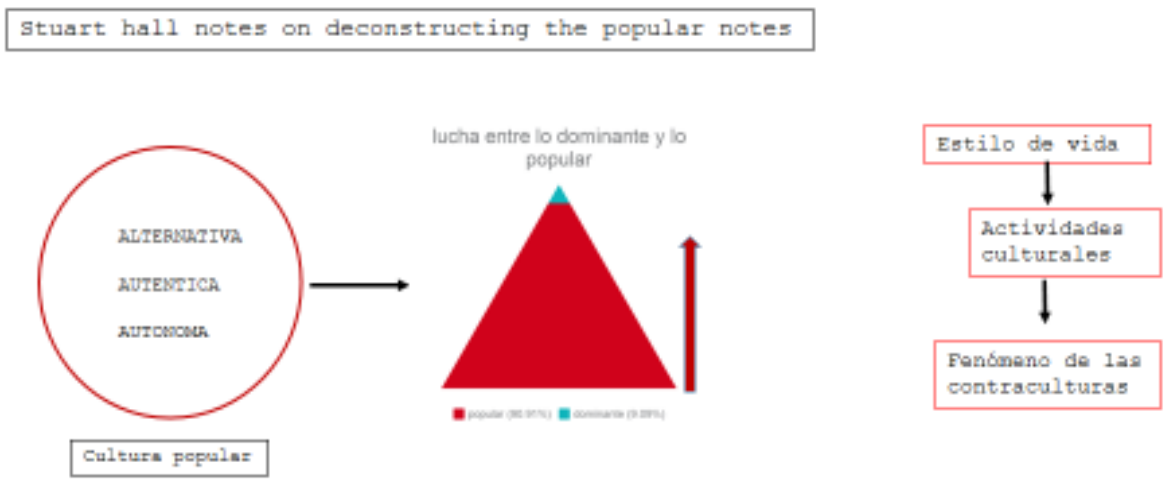
La búsqueda de identidad en la adolescencia remitido en un espacio social de comunidad y supervivencia en un diseño urbano establecido en donde la confrontación de diferencias no se lleva de la mano con la gestión burocrática. Aparece en la adolescencia con algo que Sennet llama deseo de pureza. Emoción que aparece en la adolescencia a expensas de la anulación de la experiencia, aplicado al ego y a favor de su consistencia e inmunidad, estructura la identidad personal como coherencia de lo idéntico.

Se genera miedo generalizado y actuación social ante lo diferente, este dilema de identidad personal, comunidad y organización urbana se produce desde la polarización de la influencia familiar y procedimientos burocráticos impersonales.

Son entonces la configuración de los centros urbanos reflejos de ese deseo de pureza que en la adultez se refleja como anulación de la diferencia, un retrato final que se muestra como el “triumfo de una operación de mezquindad emocional” en la que los modos de relaciones entre población terminan siendo lo opuesto a lo espontaneo o libre.

Stuart Hall

En notes on deconstructing the popular notes el autor supone la existencia de una cultura popular alternativa “auténtica” y “autónoma” que existe independientemente de las relaciones de poder cultural. Esta cultura “auténtica” de hecho no existe, y Hall prefiere una aproximación más dinámica de la relación entre la cultura dominante y la popular, que supone una lucha constante entre ambas.



Lo popular que enfatiza su naturaleza dinámica y la relación cambiante y conflictiva que mantiene con la cultura dominante. La cultura popular es un proceso continuo de intercambio en el que las relaciones de control y subordinación fluctúan constantemente y ciertas formas culturales adquieren poder mientras otras lo pierden. De hecho, como señala, la lucha cultural adopta numerosas formas, “incorporación, tergiversación, resistencia, negociación, recuperación”. Esta lucha entre lo popular y lo dominante crea una división de intereses y modos de ver la vida en grupo claras en los que la contracultura aparece como una resistencia paralela a estas.

En su libro “Resistance through rituals youth subcultures in post war Britain”: habla del cómo relaciona lo anterior con la aparición de las subculturas y como estas a modo de contracultura tratan de aislarse de las necesidades e intereses tradicionales como lo muestra el siguiente cuadro.

Stuart hall resistance through rituals

<u>Clase media tradicional</u>	<u>Contra cultura</u>	<u>Clase trabajadora</u>
Estatus	Estilo	Clase
Nucleo familiar	comuna	Familia extensa
Carrera	No carrera/ no trabajo	Trabajo
Pro negocio	Anti negocio/ pro-uni3n	Pro uni3n
Club	Calle	Pub
Materialista	Anti materialista	Materialista
Roles masculino/ femenino	Trasciende roles de genero	Negocia roles de genero
Individualismo posesivo	Individualismo "fraternal"	colectivo

El cuadro compara que es importante para cada una desde el contexto británico de los años 70's , hoy en día nuestro contexto no implica intereses y necesidades tan determinantes si no que es una línea más difusa creando diversos matices entre los intereses entre clases dando a entender que la diferencia entre una y otra no es tan marcada hoy en día.

Lo que se muestra a continuación es una analogía en la que no lo asumo como un tema de clases si no como una **aproximacion egoísta** y de una **popular** en la que el eje es el espacio como nos concierne como caso de estudio y cuya división sirve para poner en ejemplo desde esta perspectiva los modos de apropiación del espacio urbano en lo popular.

El primer ejemplo es una acera "un andén" en el que desde la aproximacion egoísta, se ignora, no se tiene identidad, por lo que el usuario se siente ajeno al espacio ignorándolo y queriendo evitar que se fomente el uso excesivo de este. La aproximacion popular en cambio ve desde sus necesidades oportunidades socioeconómicas creando relaciones directas de beneficio con él. La contracultura en cambio como en el caso del skate, se apropia de él lo modifica morfológicamente y ve en el oportunidades de ocio estando esta ajena a necesidades económicas o a intereses burocráticos desligando el valor del espacio tradicional y llevándolo o la pura experimentación, creando identidades y apropiaciones más genuinas.



Egoísta



contracultural



popular

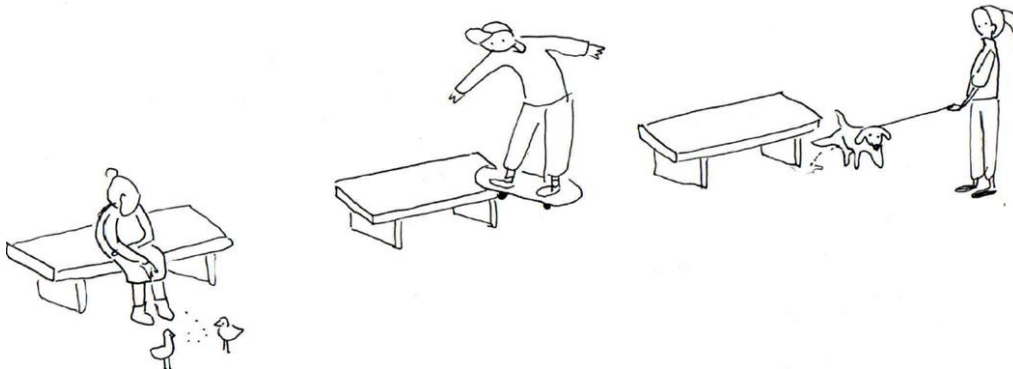
El Andén

<u>Aproximación egoísta</u>	<u>Contra cultura</u>	<u>Lo popular</u>
Lo privatiza	Oportunidad de diversión(trucos)	Ve una oportunidad de trabajo
Lo ignora	Lo modifica morfológicamente	Lo pinta, decora se apropia de el
Lo siente ajeno	Se apropia de el	Se apropia de el

El segundo ejemplo es una banca que funciona de la misma manera anterior y da cabida a entender como lo popular y lo contracultural generan apropiaciones y usos evolucionados del mobiliario urbano.

La banca

<u>Aproximación egoísta</u>	<u>Contra cultura</u>	<u>Lo popular</u>
Lo privatiza	Oportunidad de diversión	Ve una oportunidad de trabajo
Le importa solo el valor estético	No le importa el valor estético, lo usa de manera efímera, espontanea, no para lo que esta diseñado	Valor estético/funcional
No lo utiliza	Se apropia de el con la experimentación	Se apropia de el la tercera edad

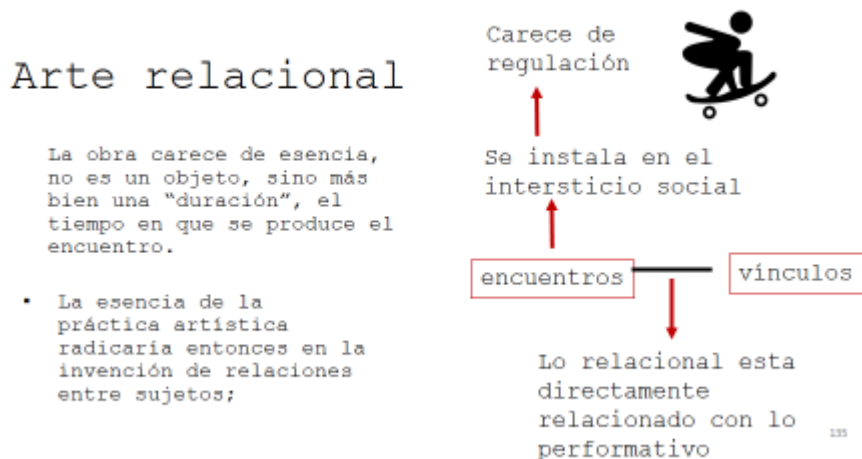


Se evidencia entonces desde ópticas más amplias que la mera espacial y constructiva un acercamiento al por que el skate y las apropiaciones populares del espacio público son más valiosas y corresponden a vínculos más fuertes con el espacio y con los ciudadanos.

5. EL SKATE COMO UNA RED SOCIAL

Tras el inventario espacial, los modos de relacionarse con el espacio público y las concepciones sociales anteriormente mostradas que le dan un carácter especial en la ciudad al espacio público entiendo esta práctica desde un proceso documental como una **red social**.

Para entender por qué una “red social” abordo desde la perspectiva de Nicolas Burriaoud quien en su libro Arte Relacional aborda el arte relacional como una corriente en la que el arte no se basa en el objeto si no en duraciones, encuentros y vínculos.



Entiendo entonces el skate como un arte relacional, pues las relaciones entre los sujetos son lo esencial en la práctica así como, las actividades performativas que aparecen en el intersticio del espacio y los vínculos sociales.

Una red social es una estructura social compuesta por un conjunto de actores (tales como individuos u organizaciones) que están relacionados de acuerdo a un criterio: relación profesional, amistad, parentesco etc. Normalmente se representan simbolizando los actores como nodos y las relaciones como líneas que los unen. Este tipo de conexión son lazos interpersonales. En este caso la red no se representa con puntos pues las relaciones no son directas son más bien capas que se sobreponen pero que parten de una capa principal: **El espacio**. Capa que determina las demás pero que al sobreponer las capas la última son los vínculos sociales. Aunque cabe aclarar que lo social se encuentra como resultado de la mezcla de todas las capas, y que los actores están implícitos en la misma, puesto que el actor es cualquier individuo que las conforme.

La red la conforman:

Espacio



Actividades



Tiempo



CAPAS DE LA RED: la red como capa base tiene la espacialidad

ESPACIOS representados en localizaciones dentro de la ciudad



corotos. flotantes en la ciudad (autogestionados)



spots. Estáticos (autogestionados)



calle. Estáticos impuestos

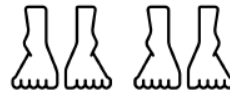
TRUCOS



DESPLAZAMIENTOS



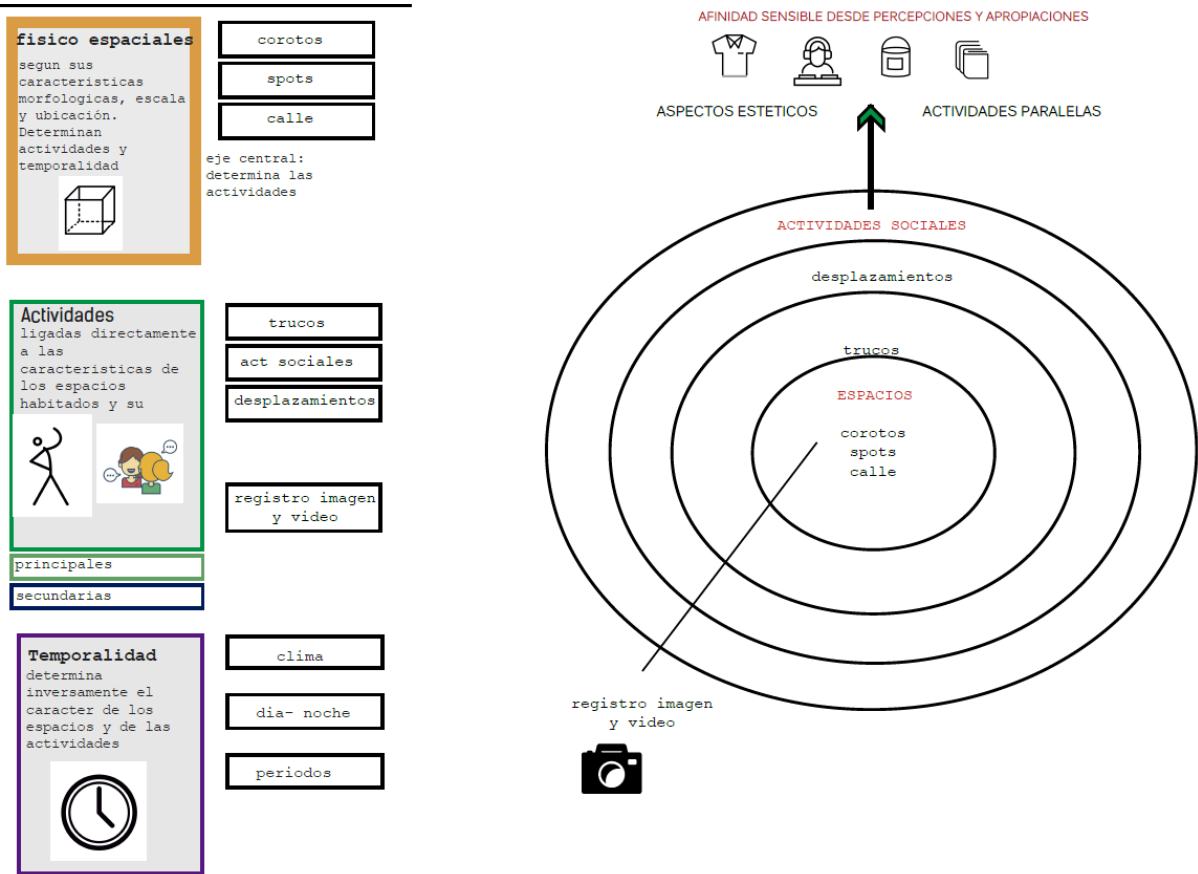
ACTIVIDADES SOCIALES



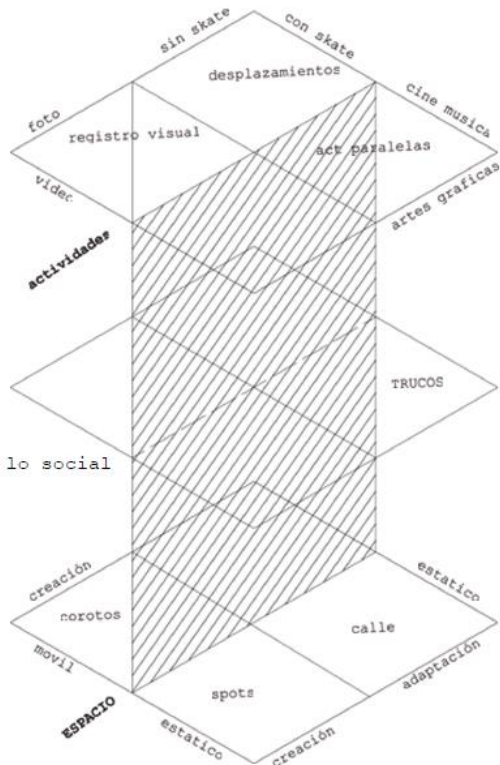
TIEMPO



En este análisis hay tres grandes grupos para pautar la información. Lo **físico espacial** que según sus características morfológicas, escala y ubicación determinan las actividades y la temporalidad: Son los mencionados en el inventario como tres categorías: Corotos, spots y calle. Estos como eje central y por sus características determinan el tipo de actividades que pueden realizarse en ellos. Estas **actividades** son entonces la segunda pauta, separadas en dos grupos: Principales que ligadas directamente con la práctica del skate, los trucos sobre la patineta, los desplazamientos entre lugares de la ciudad o la construcción y modificación de espacios/objetos; y secundarios que aglomeran actividades paralelas como, los eventos artísticos y el registro de imagen o video. Estas actividades a su vez determinadas por espacios están sujetas a una temporalidad que puede referirse a la duración o al clima y que también determinan los modos de relación.



De esta manera funciona la red de manera bidimensional teniendo como eje el espacio.



De manera tridimensional aparece en el fondo la capa espacial y quien atraviesa las otras de manera vertical, son los vínculos sociales que se crean en los intersticios.

Es necesario poner en evidencia y ejemplificar cuando las capas se cruzan, buscando resaltar como aparecen vínculos sociales espontáneos cuando se mezclan las actividades con los espacios, el potenciar de habitar desde lo constructivo y experimental y como el skate es algo itinerante y en constante movimiento.

1. Relacionamos en primer lugar la primer pauta de observación, el espacio y su categoría más básica el “coroto”, demostrando como serian en este espacio los vínculos tras sobre poner cada subcategoría de actividades.

Trucos en los corotos

FIN DE LA EXPERIMENTACIÓN ESPACIAL
 SUJETOS A LA CREATIVIDAD DE DONDE SE SITÚE EL OBJETO



ACTIVIDADES SOCIALES EN LOS COROTOS

- CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO
- DESPLAZAMIENTO DEL OBJETO

CONVERSACIÓN

DESARROLLO DE IDEAS

COMPARTIR



(Construcción “cajón” súcubo skateparks)

DESPLAZAMIENTOS DE COROTOS

- MATERIALES Y HERRAMIENTA
- DESPLAZAMIENTO DEL OBJETO

(el registro es paralelo)



2. En segundo lugar espacialmente desde la pauta del espacio relacionamos los “spots”, demostrando como serian en este espacio los vínculos tras sobre poner cada subcategoría de actividades. La particularidad de lo social alrededor de este es que al ser un lugar fijo, la apropiación del espacio intervenido brinda otro tipo de posibilidades de actividad, más allá que el simple hecho de construir el objeto, desplazarlo y patinarlo.

Trucos en los spots

FIN DE LA
EXPERIMENTACIÓN
ESPACIAL
SUJETOS A LA CREATIVIDAD
DE DONDE SE SITÚE EL
OBJETO



ACTIVIDADES SOCIALES EN LOS SPOTS

- CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO
- Apropiación del espacio intervenido

CONVERSACIÓN

DESARROLLO DE IDEAS

COMPARTIR



(Construcción DIY barrio el japon súcubo skateparks)

DESPLAZAMIENTO en los spots

- MATERIALES Y HERRAMIENTA
- AL LUGAR DONDE SE CONSTRUYE EL OBJETO
- IMPLICITO EN LOS TRUCOS

3. En segundo lugar la tercera categoría de espacios en la “calle” presenta particularidades; en primer lugar esta carece del proceso constructivo o sea que están ligadas mayoritariamente a la adaptación a espacios ya existentes en el espacio urbano. El hecho de que ya existan en el espacio urbano hace que confluyan con las actividades existentes o complementarias ya no directamente relacionadas con el skate y con todas las dinámicas urbanas que aparecen en los espacios públicos.

Trucos en la calle

FIN DE LA EXPERIMENTACIÓN ESPACIAL

SUJETOS A LA CREATIVIDAD Y ADAPTACIÓN AL ESPACIO



ACTIVIDADES SOCIALES EN LA CALLE

- APROPIACIÓN DE ESPACIOS URBANOS
- PROMUEVE ACTIVIDADES PARALELAS

CONVERSACIÓN

DESARROLLO DE IDEAS

COMPARTIR



Día del skate 2016 parque nacional redbull.com)

DESPLAZAMIENTOS EN LA CALLE

- DESPLAZAMIENTOS DENTRO DE LA CIUDAD
- BUSQUEDA DE ESCENARIOS
- IMPLICITO EN LOS TRUCOS
- USO DE TRANSPORTES INDEPENDIENTES (BUSES ETC)

Cuando confluyen las capas de la red se crea una afinidad sensible desde percepciones y apropiaciones, por los diversos elementos artísticos y audiovisuales que rodean el skateboarding, lo que crea una relación directa con prácticas paralelas fomentando espacios nuevos y nuevas manifestaciones artísticas.



Es importante mostrar como evidencia de la red ejemplos de como el skate trasgrede espacios a convertirse en escenarios de oportunidad. “Casa aichh” nace como un colectivo de skaters que se encuentran con una casa taller destinada para las habilidades artísticas paralelas de cada uno. Un espacio con rampas para skate, serigrafía, carpintería y espacio de exposiciones en las que aparecen proyectos novedosos, fuera del skate pero influenciados por el y en el que confluyen eventos musicales artísticos a los que acude la comunidad skater.



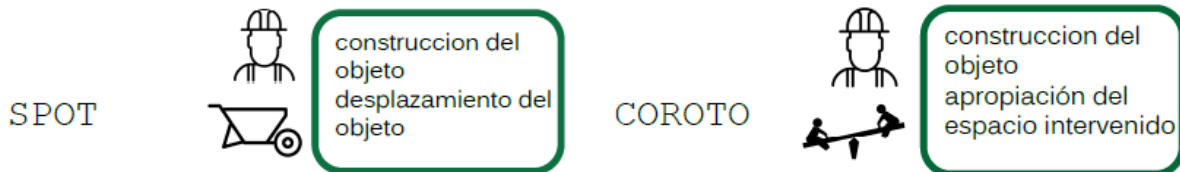
(Piñeros, S (2018) casa aichh exposicion, Bogotá Colombia)



(Piñeros, S (2018) casa aichh exposicion, Bogotá Colombia)

6. Ingeniería inversa

La ingeniería inversa es el proceso llevado a cabo con el objetivo de obtener información o un diseño a partir de un producto, con el fin de determinar cuáles son sus componentes y de qué manera interactúan entre sí y cuál fue el proceso de fabricación. En este caso analizar el proceso detrás de la creación de un espacio. Para demostrar con su proceso el carácter ESPACIAL y SOCIAL de la práctica del skate desde la construcción.



En el proceso documental me parece clave, documentar el proceso constructivo para evidenciar como en el desarrollo se desarrollan dinámicas sociales, procesos constructivos, vínculos con el espacio público, desplazamientos y la intervención de elementos audiovisuales. En primer lugar documentando en imagen la creación de una rampa in situ y segundo un documental en video de la construcción, y experimentación con un "coroto" una rampa transportable.





paso
5 +

colocar un relleno
comúnmente escombro

paso
6 +

preparar la
mezcla de
concreto o
mortero

paso
7

mojar alisar



Resultado final rampa construida



final.mp4

Video Ingeniería inversa rampa bank

7. Como trasgrede espacios en la ciudad

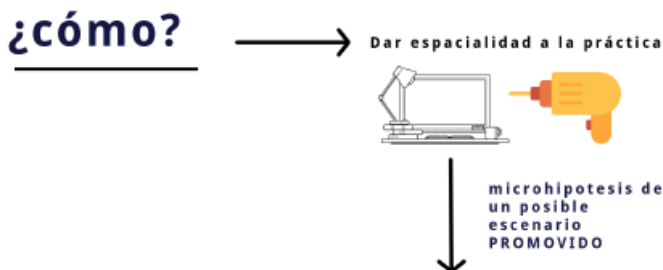
Desde la documentación de la red y demostrar cómo el proceso constructivo implica vínculos sociales podemos demostrar que el skate trasciende espacios urbanos en la ciudad. A partir de encuentros, activación de espacios, y modos de relación diferentes a los tradicionales, de la siguiente manera.



- Ataca: escoge un espacio subutilizado en la ciudad.
- Crea: modifica su espacialidad construyendo uno o varios objetos para la práctica.
- Se divierte: lo activa lo usa, genera relaciones sociales en el
- Se desplaza: muda y escoge otro espacio en la ciudad, está moviéndose constantemente por la ciudad.

¿Cómo puedo transformar esta red en arquitectura, para trasladar ese potencial y ese aporte que genera el skate a la ciudad desde lo social y lo espacial a espacios residuales? Teniendo en cuenta la subversividad en esa adaptación espacial. Para de esta manera reivindicar lo subversivo no como algo negativo si no como algo que le aporta a lo urbano en la ciudad, específicamente a la ciudad de Bogotá.

como puede pasar en
espacios urbanos



PROMOVER LA EXPERIMENTACIÓN ESPACIAL, NO DISEÑAR EL ESPACIO

Para que el skate sirva como herramienta para trasgredir de la propia actividad al espacio urbano es necesario, promover la experimentación, mas no diseñar el espacio el carácter más

valioso de la práctica está en el agrupamiento social para transformar un espacio. De esta manera y como lo mencionaba anteriormente lo primero es escoger un lugar de oportunidad, que desde la perspectiva que abordamos son espacios residuales consecuencia de grandes proyectos urbanísticos, localizados generalmente en los bordes de las troncales de Transmilenio como lo muestra el siguiente mapa.



ESPACIOS DE OPORTUNIDAD

3 GRANDES AGLOMERACIONES DE
ESTOS ESPACIOS IDENTIFICADAS

CALLE 26



CALLE 80



AV SUBA



Lo subversivo reivindicado en la involucración de espacios de oportunidad: espacios residuales como culatas que pueden servir como escenario para la aplicación de este.

FALENCIAS DEL SKATE COMO PRÁCTICA CONSTRUCTIVA

- 🕒

no son duraderas
- ✘

mal resueltas

materiales y estructura
- 👤

la comunidad en contra

generalmente la comunidad no aprueba por concepciones erradas las intervenciones subversivas al espacio público
- 🛖

las acciones existentes no son significativas

Es clave abordar que apesar del potencial que tiene esta practica como generador de espacios urbanos y su riqueza en relación al acto de construir y habitar desde la necesidad, la subversiva y la relación con lo urbano, su acción es precaria y podría potencializarse.

PRECARIEDAD
➔

necesidades para mejorar la práctica

la practica en si es precaria, carece de insumos conceptuales, constructivos y de infraestructura, se ven en la practica enfrentados a la improvisación lo que genera que los objetos construidos tengan una funcionabilidad y una durabilidad cortas

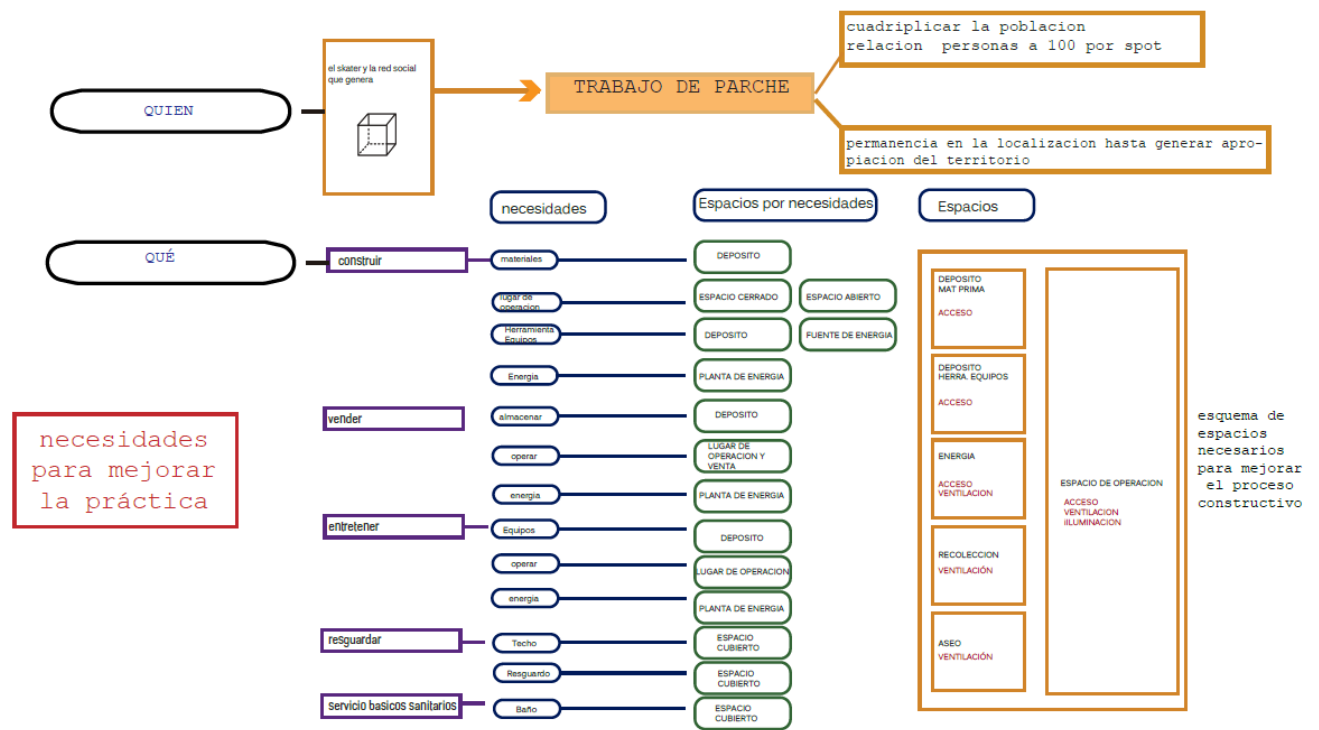
Tras la escogencia de un espacio de oportunidad, que pueda usarse como prototipo de hipótesis es necesario abordar un problema. La comunidad skater es muy intuitiva en sus procesos constructivos, por lo que carece de conocimientos acerca de gestión, estructuras, y, materialidad. A pesar del potencial que tiene esta práctica como generador de espacios urbanos y su riqueza en relación al acto de construir y habitar desde la necesidad, su subversividad hace que sea precaria carece de insumos, conceptuales, constructivos y de infraestructura por lo que se ven enfrentados a la improvisación, por lo que los resultados son:

- Poco duraderos
- Poco significativos
- Mal resueltos
- la comunidad en contra

La precariedad en conocimientos y herramientas me hace entender que la práctica en el sentido constructivo tiene unas necesidades. Para desarrollar un proyecto en el que los skaters no solo tengan plusvalía física sino también de conocimiento y de trabajo en equipo.

Creo un proceso de diseño en el que lo primero que abordo es el **QUIEN** resaltando el potencial social y de trabajo en equipo que tiene la comunidad para cuadruplicar la población en el espacio para distribuir en estos espacios skaters realizando la práctica y generar apropiación e identidad de los espacios de oportunidad.

Después el **QUE** desglosando las necesidades para realizar la práctica, primero como actividades, segundo como los equipos e insumos necesarios para las actividades y después distribuyéndolas como espacios.



Creando así un esquema de espacios para mejorar el proceso constructivo, espacios que tuvieron en cuenta necesidades de energía, ventilación acceso y almacenaje. El proyecto es entonces arquitectura itinerante teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente sobre la practica del skate. El movimiento como concepto principal esta implicito en la propia tabla, la corporalidad y el desplazamiento en la ciudad.





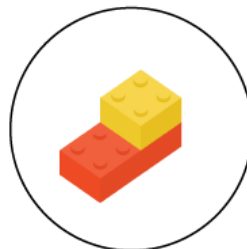
esquema de espacios necesarios para mejorar el proceso constructivo



MOVIL

ITINERANTE

REVOLUCIONARIO



MODULAR

PRACTICIDAD Y MANERAS DIFERENTES DE DISTRIBUIR LOS ESPACIOS



DISEÑO NO

DISEÑO

HASLO TU MISMO

MATERIALES CONSTRUCTIVOS Y SISTEMAS COMUNES

CONCEPTOS DE DISEÑO

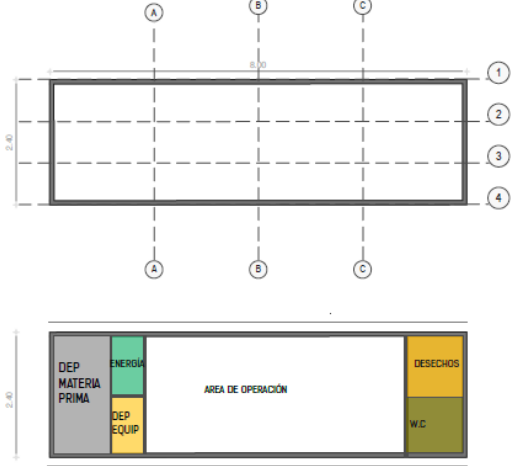
Lo itinerante aparece como uno de los conceptos mas importantes pues lo itinerante va de un lugar a otro sin permanecer mucho tiempo fijo en un solo lugar; es nomada, ambulante y migrante. El proyecto entonces aunque es un espacio itinerante.

Desde un edificio móvil autosuficiente que permita estar equipado para promover la construcción espacial en espacios residuales almacenamiento de materiales espacio de trabajo, herramientas. Es entonces el proyecto una hipótesis de un posible escenario del carro generando relaciones sociales y posibilidades en un espacio público que yo escogí en aplicación a un espacio de oportunidad. Diseño modular, creando flexibilidad de espacios y optimizando el espacio para almacenamiento y espacios de permanencia en casos de lluvia o actividades paralelas o complementarias.

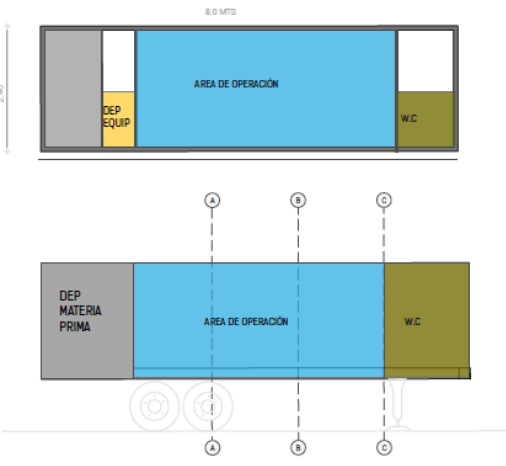
ESQUEMA BASICO

TALLER MOVIL ARQUITECTURA MOVIL PRODUCTORA DE RELACIONES

01. MODULACIÓN EN CUARTOS Y OCTAVOS



02. DISTRIBUCIÓN PROGRAMA ARQUITECTÓNICO



REFERENCIAS

- Heidegger, M., & Gebhardt, A. C. (2002). Construir, habitar, pensar. Alción Ed.
- Cirugeda, S. (1996). Recetas urbanas.
- Kronenburg, R. (2008). Arquitectura subversiva. Post-it City: ciudades ocasionales. Barcelona, CCCB, 181-183.
- La Varra, G. (2001). Post-it city: the other European public spaces. Mutations. Barcelona: ACTAR.
- Diken, Bülent, «From Refugee Camps to Gated Communities: Biopolitics and the End of the City», *Citizenship Studies*, vol. 8, nº. 1, marzo de 2004, pp. 83-106.
- Peran, M. (2008). Post-it city. Ciudades ocasionales. M. Peran y Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, Post-it City. Ciudades Ocasiones, 177-179
- AXP, (2015) El trébol de ciudad de cali (Keneddy, Bogotá). Arquitectura expandida.
- AXP, (2014) A flote [en el amazonas] (Leticia, Colombia) Arquitectura expandida.
- SENNETT, R. (1970). Vida urbana e identidad personal: los usos del orden. Trad. J. Rovira. Barcelona: Edicions, 62.
- Bourdieu, P. (1989). El Espacio Social y la Génesis de las "clases". *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 3(7), 27-55.
- Diken, Bülent, «From Refugee Camps to Gated Communities: Biopolitics and the End of the City», *Citizenship Studies*, vol. 8, nº. 1, marzo de 2004, pp. 83-106.
- 2015 "Indicadores de espacio público en las localidades – Dadep en línea <http://www.dadep.gov.co/index.php/component/phocadownload/category/15-dimension-urbana?download=6:indicadores-de-espacio-publico-en-las-localidades>. retomado abril 2016
- ELEAZAR AUGUSTO CUADROS CHOQUE (ciudad arquitectura y skateboarding)- en línea
- https://www.academia.edu/8248368/Ciudad_Arquitectura_y_Skateboarding?auto=download
- Alcaldía de Bogotá IDRD
- (Nuevas tendencias) en línea (<http://www.idrd.gov.co/sitio/idrd/?q=node/1523>) retomado abr 2016)
- ."Déficit de espacio público ahoga a los bogotanos" (FEBRERO 25, 2012) [en Línea], disponible en: <http://www.elnuevosiglo.com.co/articulos/2-2012-d%C3%A9ficit-de-espacio-p%C3%BAblico-ahoga-los-bogotanos.html>
-
- Xavier Camino- la irrupción de la cultura skater en el espacio público de Barcelona. Obtenido en línea:
- <http://www.raco.cat/index.php/AEC/article/view/271520>
-
- Nuevo Contexto Urbano, Espacios Públicos Flexibles:10 principios básicos(noviembre 2013) Disponible en línea:
- <http://www.archdaily.co/co/02-308620/nuevo-contexto-urbano-espacios-publicos-flexibles-10-principios-basicos>
- BORDEN, Iain. (2001b) „A Performative Critique of the American City: The Urban Practice of Skateboarding, 1958-1998”, en [Skateboarddirectory.com](http://skateboarddirectory.com).
- Pelin Tan (2008) Post-it City. Las comunidades en medio de transformaciones urbanas.
- Hall, S., & Jefferson, T. (Eds.). (1993). Resistance through rituals: Youth subcultures

in post-war Britain (Vol. 7). Psychology Press.

- Bourriaud, Nicolas (2006). Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, editora.
- Teatro del Mondo - Ficha, Fotos y Planos - WikiArquitectura. (2017, 9 marzo). 30 septiembre, 2019, de <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/teatro-del-mundo/?fbclid=IwAR09PLPYeFM5XwDDWhsDupdQEwfxEj8G4i3o5QBMscSLBrefwwk2P5FRwps>
- La Estética relacional de N. Bourriaud. (s.f.). 28 junio, 2018, de https://perspectivasesteticas.blogspot.com/2013/01/la-estetica-relacional-de-n-bourriaud.html?fbclid=IwAR23Me615jxE0v3E3_fzNP1dSHgOqRv4Tbc90w7_IPzUliSL8gFJuxQxq-M
- The Homeless Vehicle - Hidden Architecture. (2019, 10 junio). Junio 2018, de http://hiddenarchitecture.net/the-homeless-vehicle/?fbclid=IwAR1Ez-0sYd_X00MctGyTz4dHzhynGMtjYToaGyX5GU6JbAGJtGKGNyhafn8
- Norberg - Schulz, C. (1975). "existencia, espacio y arquitectura" Barcelona. Blume Ediciones.

ENCUENTROS URBANOS

Desde lo itinerante y subversivo.

EL SKATE ES MÁS QUE UN DEPORTE

- MOVIMIENTO
- CREATIVIDAD
- COLORES
- BOMBO

NOO INNOVEX UN skateboard

NO CAMBIA UN espacio urbano

La visión de de un carácter espacial y lo liga a la generación de espacios urbanos

VIDEO MISMA CINE YEAHO

Se adapta a diferentes elementos de la ciudad

Comunidades alternativas

El skate es evidenciar que hay maneras diferentes de ocupación, nuevas y vías de desarrollo y eso se ataca. Y se demuestra que se puede usar la propiedad de otros con un bien social sin ningún tipo de especulación económica.

Usuario: SKATER



ESTADO DE ARTE

SUCUBO SKATEPARKS

Arquitectura y diseño p.a.s

Construcción de skateboarding y espacios públicos creativos.

Visualización de la comunidad de nuevos skaters en todo el proceso

The Street Unit's Parkline

Ofrecen una serie de unidades que facilitan la instalación de un skatepark.

Ofrecen una serie de unidades que facilitan la instalación de un skatepark.

JAMES SARRIO Landscape Architecture

PROBLEMÁTICA

Como arquitecto demostrar como ésta práctica se relaciona con el espacio y como podría transgredir espacios en lo urbano desde la documentación y el punto de vista espacial y social

OBJETIVO GENERAL

- Generar relaciones sociales en espacios residuales, subutilizados de la ciudad. No cualquiera, aquellos potencialmente útiles para la práctica del skate, entendiendo el skate como una red de encuentros en constante movimiento que genera apropiación urbana desde el ámbito social.
- Desde la documentación de la práctica del skate hacer énfasis en el ámbito social principalmente, antropológico y constructivo para entenderlo como evidencia del potencial para crear vínculos urbanos.

SER, CONSTRUIR, HABITAR, PENSAR "El construir ya es en sí mismo habitar."

ESPACIO → LUGAR → Fundamento en la construcción

El espacio es

selecciona una es ambiente

es la medida que habita

editar

edificas

reconocimiento del otro

ALTOGESTIONADO Y AUTOCONSTRUIDO

"La esencia del construir es dejar habitar. La consumación de la esencia del construir es el erigir lugares por medio del ensamblamiento de sus espacios. Solo si somos capaces de habitar podemos construir."

A partir de la falta de infraestructura de espacios para la practica del skate

SUBVERSIVA

REFERENTES

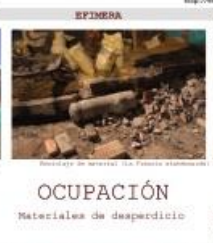
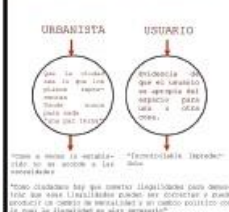
PROYECTAR CON LUCES



ESPACIO ESCÉNICO ITINERANTE Y DE USO TEMPORAL PISTA DIGITAL



DICOTOMÍA DEL URBANISMO



OCUPACIÓN

ES NECESARIA MAS SUBVERSIÓN

FALTA APROPIACIÓN SUBVERSIVA

Un llamado a que la gente se apropie debidamente del espacio y de lo que hace: no solo con la construcción sino con lo audiovisual, la fotografía o lo que les guste.



EL SKATE COMO RED SOCIAL

Una red social es una estructura social compuesta por un conjunto de actores (tales como individuos u organizaciones) que están relacionados de acuerdo a algún criterio (relación profesional, amistad, parentesco, etc.).

Normalmente se representan simbolizando los actores como nodos y las relaciones como líneas que los unen. El tipo de conexión representable en una red social es una relación diádica o lazo interpersonal.

ESTA RED COMO PARTICULARIDAD SE REPRESENTA EN CAPAS, CAPAS QUE NACEN DEL ESPACIO EL CUAL DETERMINA LAS DEMAS

PAUTAS de observacion

Fisico espaciales
según sus características morfológicas, escala y ubicación. Determinan actividades y temporalidad

- corotos
- spots
- calle

este central: determina las actividades

Actividades
ligadas directamente a las características de los espacios habitados y su

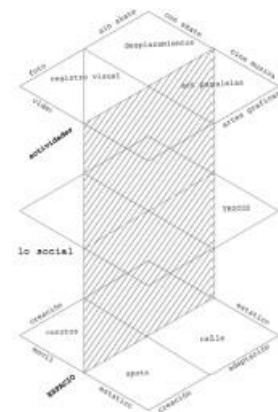
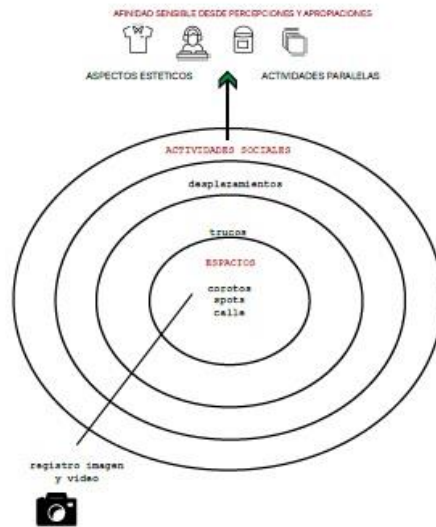
- trucos
- act sociales
- desplazamientos

registro imagen y video

Principales
secundarias

Temporalidad
determina inversamente el carácter de los espacios y de las actividades

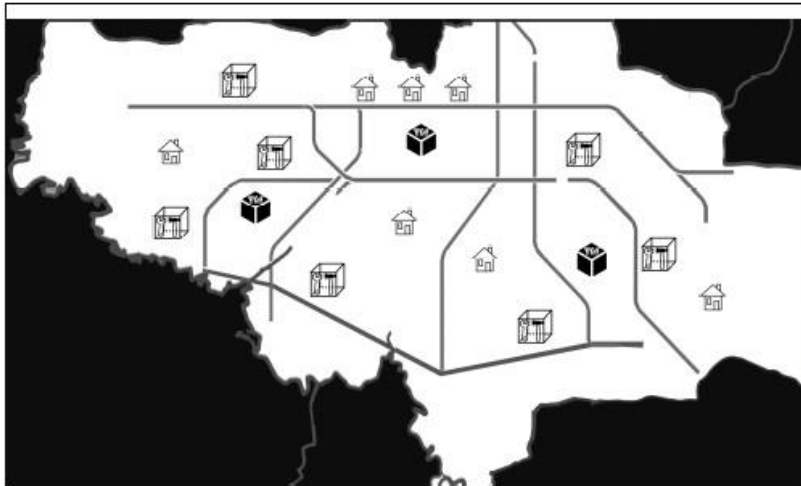
- clima
- día- noche
- periodos



temporalidad



afinidad sensible con perfiles



ingenieria inversa

La ingeniería inversa es el proceso llevado a cabo con el objetivo de obtener información o un diseño a partir de un producto, con el fin de determinar cuáles son sus componentes y de qué manera interactúan entre sí y cuál fue el proceso de fabricación. En este caso analizar el proceso detrás de la creación de un espacio, para demostrar con su proceso el carácter

ESPACIAL y SOCIAL de la practica del skate desde la construcción

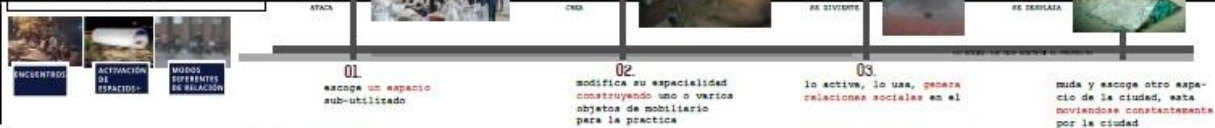


construcción de una "espina" en cemento

- CAPAS DE LA RED:** la red como capa base tiene la espacialidad
- ESPACIOS** representados en localizaciones dentro de la ciudad
 - corotos. flotantes en la ciudad (autogestionados)
 - spots. Estáticos (autogestionados)
 - calle. Estáticos impuestos
 - TRUCOS**
 - DESPLAZAMIENTOS**
 - ACTIVIDADES SOCIALES**
 - TIEMPO**



Cómo el skate trasciende espacios urbanos en la ciudad



cómo puede pasar en espacios urbanos



espacios de oportunidad

consecuencia de grandes proyectos urbanísticos

LOCALIDADES GENERALMENTE EN LOS BORDES DE LAS TRONCALES DE TRÁNSITO

aparecen en las cunetas de los predios colindantes

3 GRANDES AGLOMERACIONES DE ESTOS ESPACIOS IDENTIFICADAS

CALLE 26

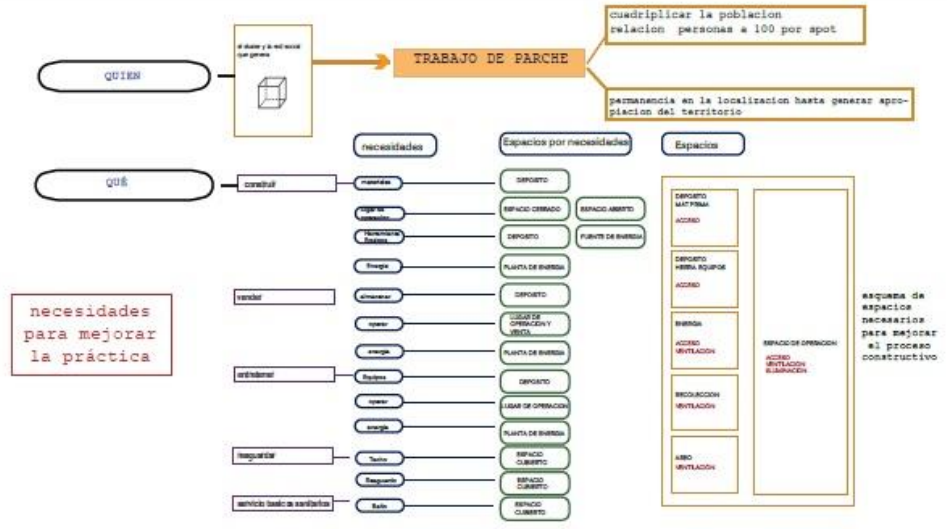
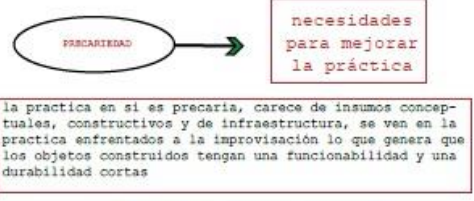
CALLE 80

AV SUBA

FALENCIAS DEL SKATE COMO PRÁCTICA CONSTRUCTIVA

- no son duraderas
- mal resueltas materiales y estructura
- la comunidad en contra generalmente la comunidad no aprueba por concepciones erradas las intervenciones subversivas al espacio público
- las acciones existentes no son significativas

Es clave abordar que apesar del potencial que tiene esta practica como generador de espacios urbanos y su riqueza en relación al acto de construir y habitar desde la necesidad, la subversiva y la relación con lo urbano, su acción es precaria y podria potencializarse.



movimiento

skateboard → corporalidad → desplazamiento

TEATRO DEL MUNDO

ARQUITECTURA ITINERANTE

Que se de un lugar a otro sin permanecer mucho tiempo fijo en un mismo lugar.

ambulante permanente

nomada duradero

migrante constante

SE CONTRAPONEN

MOVIL ITINERANTE REVOLUCIONARIO

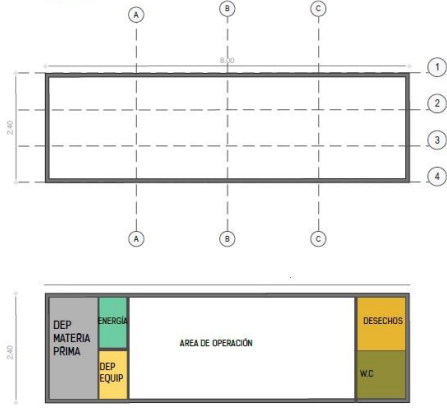
MODULAR PRACTICIDAD Y MANERAS DIFERENTES DE DISTRIBUIR LOS ESPACIOS

DISEÑO NO DISEÑO HAZLO TU MISMO MATERIALES CONSTRUCTIVOS Y SISTEMAS COMUNES

ESQUEMA BASICO

TALLER MOVIL ARQUITECTURA MOVIL PRODUCTORA DE RELACIONES

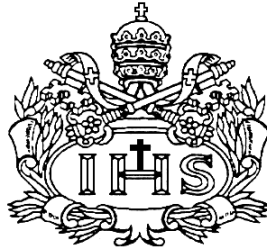
01. MODULACIÓN EN CUARTOS Y OCTAVOS



02. DISTRIBUCIÓN PROGRAMA ARQUITECTÓNICO



ENCUENTROS URBANOS. DESDE LO ITINERANTE Y LO SUBVERSIVO



AUTOR

SIMÓN ALEJANDRO PIÑEROS CORTES

**Presentado para optar al título de
ARQUITECTO**

DIRECTOR

OSCAR CORTES

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE ARQUITECTURA
Bogotá D.C.
2019**

