

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño de Interiores

**La Lectura de la Ciudad a Través del Skateboarding:
Complejo Cultural y de Emprendimiento “La
Carolina”**

Proyecto de Investigación

Santiago Rodríguez Gaitán

Arquitectura

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Arquitecto

Quito, 17 de mayo de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO ARQUITECTURA

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

La Lectura de la Ciudad a través del Skateboarding: Complejo Cultural
y de Emprendimiento "La Carolina"

Santiago Rodríguez Gaitán

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Mauricio Luzuriaga, Arquitecto

Firma del profesor

Quito, 17 de mayo de 2018

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Santiago Rodríguez Gaitán

Código: 00107766

Cédula de Identidad: 1713533998

Lugar y fecha: Quito, 17 de mayo de 2018

RESUMEN

La morfología del espacio público se ha modificado a lo largo de los siglos basados en diferentes ajustes en las ciudades que lo han presenciado. Existen en las ciudades varios grupos de personas que practican lo que se conoce como “deportes extremos” o urbanos y aprovechan el espacio público y el espacio físico reinterpretándolo con sus propias reglas y entendiéndolo por las propiedades físicas, materiales y sociales del lugar. Esta tesis se basa en entender los distintos cambios morfológicos, culturales y sociales del “skateboarding” en conjunto con el desarrollo del espacio público de la ciudad moderna y también la forma como el individuo a través de la práctica de este deporte entiende a la ciudad en base al uso de su cuerpo y la patineta.

Palabras clave: Movimiento, materialidad, espacialidad, skateboarding, patineta, morfología

ABSTRACT

The morphology of the public space has been modified throughout the centuries based on different adjustments in the cities that have witnessed it. There has existed in the cities various groups of people that practice extreme or urban sports benefited from the public space and the physical space reinterpreting it with its own rules, understanding the physical, material and social properties of the place. This thesis is based on understanding the different morphologic, cultural and social changes in which skateboarding has based on, all together with the development of the public space in the modern city. There is also a understanding in how an individual uses his skateboard and body to read the city.

Keywords: Movement, materiality, spatiality, skateboarding, skateboard, morphology

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

A mis padres, cuyo apoyo ha sido de gran aporte para mi desarrollo como profesional en la carrera.

A mis profesores y a mi tutor que me han llenado de conocimiento a lo largo de estos años.

A mi novia, Daniela Rosero, que me ha acompañado desde el comienzo hasta el final.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	9
Historia Del Skateboarding	13
Capítulo 1: Historia y desarrollo del Skateboarding	13
1.1 - Del océano al pavimento (1950 – 1970)	15
Desarrollo del proyecto "Complejo Cultural y De Emprendimiento La Carolina"	19
3.1 – Análisis Urbano: El por qué del proyecto	19
3.1.1 La huella construida alrededor del parque La Carolina	21
3.1.2 Análisis de conexión de nodos alrededor del parque La Carolina	23
3.1.3 Análisis de espacios verdes alrededor de La Carolina	25
3.2. Problemática del parque La Carolina y sus condiciones urbanas.	27
3.2.1. Solución a una problemática peatonal	30
4. El Proyecto Arquitectónico	34
4.1. El proceso de diseño	34
4.2. El Programa arquitectónico basado en la historia del skateboarding	36
4.3. Tipos de circulaciones	40
4.4. Diseño de la planta baja	41
4.5. Estructura y propuesta constructiva	42
5. Planimetría	45
Conclusiones	52
Referencias bibliográficas	53
Referencias Bibliográficas De Imágenes	54

ÍNDICE DE DIAGRAMAS

DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 1	17
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 2	26
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 3	32
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 4	33
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 5	34
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 6	36
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 7	38
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 8	39
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 9	39
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 10	40
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 11	41
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 12	42
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 13	42
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 14	43
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 15	43
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 16	44
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 17	45
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 18	45
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 19	46
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 20	46
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 21	47
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 22	48
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 23	49
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 24	49
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 25	50
DIAGRAMA: REALIZADO POR EL AUTOR 26	51

Introducción

¿Puede el Skateboarding ayudarnos a nosotros como habitantes de las ciudades a entenderlas mejor, a apreciarlas mejor? Está claro que la lectura y la imagen de la ciudad a través de las emociones, las amistades, las culturas, las materialidades y otras; puede ser un camino a la reinterpretación de los espacios públicos del futuro.

El espacio social, el espacio público es un tema que adopta las mismas cualidades que el skateboarding, como producto de un grupo de sentimientos, pensamientos e ideas que son desarrollados a lo largo de la historia.

Desde la primera etapa, el skateboarding surgió como un grupo de personas que se apropiaban del espacio público para realizar sus actividades del deporte creando diferentes conflictos entre las personas que lo y las personas que no lo practican. Para muchos es visto como una actividad que daña la imagen física de la ciudad convirtiéndola ella en una obra de arte, un lugar donde las reglas son de cada uno y las calles son para todos. “la mayoría lo llamaría vandalismo sin sentido, pero los bordillos holgazanes, los edificios sucios, las cajas de las macetas y los bancos rotos son cosas verdaderas de la belleza. Concreto, madera, roca, o cualquier cosa en el camino es digno de la ira de los skaters” (Phelps ,1992).

De igual manera que el skateboarding tuvo un desarrollo a gran escala en Estados Unidos, tuvo la oportunidad de esparcirse globalmente, hasta un punto de llegar a Latinoamérica, eventualmente alcanzando al Ecuador y siendo reconocido como para algunos una pasión que tiene la oportunidad de cambiar vidas.

...“Lo más bacán es que a medida que vas a prender a patinar, aprendes a vivir. Primero por la relación social entre los otros patinadores, con los otros “Skaters”, hay una amistad invariable con los otros, siempre están; siempre te vas a llevar bien con los Skaters que te encuentres: en Caracas, En Medellín, Paris, Barcelona, siempre

hay algo que va más allá que un hobby. Una tribu con mucho individualismo”... (Cerezal, 2008)

“Amo patinar, es lo que me mantiene vivo” (Holguin, 2008) , “Patinare hasta que me de artritis” (Matias, 2008) y “Yo no camino, patino” (Paul, 2008) son algunos de los comentarios que muestran la influencia que se ha captado el skateboarding en el espacio urbano del Ecuador y como se ha vuelto un nuevo método para percibir sensaciones del espacio de distinta manera.

Esta cultura urbana ha tenido un tiempo de vida de 20 años en el Ecuador, apareciendo en las ciudades de Guayaquil (Garzocentro 2000) y en Quito (Parque la Carolina).

El deporte de skateboarding fue transmitido gracias a la llegada al Ecuador de mercadería, revistas, fotos y personas y pudieron dar a conocer junto al skateboarding un nuevo tipo de cultura urbana que abarcó un nuevo tipo de música, ropa, pensamiento y sobre todo las patinetas.

El documental “ La culpa es mía” producido y organizado por David Holguín¹ muestra los testimonios de los skateboarders sobre su experiencia y la apropiación del espacio público como un nuevo estilo de vida durante los años 80 y 90's . Al inicio del skateboarding en el Ecuador fue visto como lento y poco alentador.

“Era tan fregado mantenerse en esta nota , que creo que no nos derrotó nada; la pasión que nos da el skate es lo que nos ha hecho seguir hasta el ultimo de los días” (Rafael, 2008)²

¹ Patinador Profesional de Ecuador, Nacido en Guayaquil el 26 de septiembre, 1979 “La Culpa es mia”

² Rafael Gonzales; Precursor del skateboarding en Ecuador “La Culpa es mia”

Con la llegada del skateboarding al Ecuador se demostró que en las ciudades de Quito y Guayaquil esta cultura urbana tuvo mayor impacto, ya que por factores de economía y cantidad de gente este deporte tuvo popularidad.

Con la nueva tendencia situándose en la capital y Guayaquil, esta se fue conociendo a lo largo del país teniendo más renombre en unas ciudades más que en otras (Galápagos, Cuenca, Manta, etc.) Se toma el parque La Carolina como el sitio de estudio para el concepto principal Proyecto arquitectónico entendiéndolo socialmente y contextualmente como un lugar de recreación.

Henri Lefebvre en el libro “La Producción del Espacio” habla complejamente de los procesos sociales y físicos que han tenido el espacio social/público desde el principio de las civilizaciones hasta la ciudad moderna. Todo esto basado en la idea de que el espacio público o social se fundamente en la repetición y reinterpretación de culturas, actividades, rituales y costumbres de las épocas pasadas. ¿Cómo es esto aplicado hoy en día al parque de la carolina? Esto se aplica cuando hay un entendimiento del que el parque la carolina siempre ha sido visto y entendido como un espacio social y de recreación. En la historia del parque la Carolina data a los periodos incaicos, donde desde un principio según los primeros cronistas españoles, el primer dueño de estas tierras fue el inca Huayna Cápac, que desde este principio mando escavar dos lagunas para un lugar de recreación, que luego a lo largo del tiempo se secaron y quedaron como totorales³.

A lo largo de la historia y desenvolvimiento de la ciudad quiteña el parque la carolina paso por un dueño más antes de ser pasado a manos del municipio de la ciudad. A comienzos del siglo XX este terreno constituía parte de la Hacienda La Carolina, propiedad de María Augusta Barba de Larrea descendiente de los

³ Especie de Paja que crece a lo largo de la costa de los lagos.

marqueses de Selva Alegre; lugar destinado específicamente para el pastoreo de ganado, pero por cuestiones que el suelo del terreno era muy húmedo no pudo ser destinado para lo que fue pensado y en el año 1939 fue donado al municipio de Quito.

Con la obtención de este terreno sumamente importante en el año 1942 con el nuevo plan ordenador de Quito por Jones Ordiozola se entendió que al espacio de la Carolina iba ser destinado como un nuevo centro deportivo para la ciudad de Quito. Lamentablemente con el paso de los años, por la falta de presupuesto solo un 25 % de las construcciones destinadas a este proyecto fueron construidas. Consecuentemente a esto el sector de la Carolina se ajustó a un cambio morfológico de la ciudad; La Construcción del nuevo centro comercial Ñaquito (1971) adaptándose a la previa existencia del estadio olímpico Atahualpa, este sector comenzó a caracterizarse como un sector de entretenimiento y comercial. A partir de estos sucesos en la historia todo lo que sucedió alrededor de este espacio aumentó el grano urbano de la ciudad.

Se toma a La Carolina como espacio principal de estudio para el trabajo de titulación, porque desde un aspecto global en el desarrollo de la ciudad de Quito, desde un principio fue un lugar sumamente importante para el crecimiento de la ciudad y también surge como un lugar enmarcado en la memoria colectiva del habitante ecuatoriano, un espacio sumamente interesante.

Historia Del Skateboarding

Capítulo 1: Historia y desarrollo del Skateboarding

A lo largo de estas décadas el skateboarding ha tenido una transición morfológica, desde su principio en los años 50 hasta lo que conocemos hoy como la ciudad moderna.

Todo comenzó como una reinterpretación de la cultura del surf adaptándose a los comienzos de la modernidad; no se conoce de alguna persona que haya dicho que fue el inventor de esta nueva cultura si no surgió como un pensamiento de varias personas. Su base fue transferir la memoria y la experiencia del océano hacia superficies planas de las junglas de concreto de la ciudad.

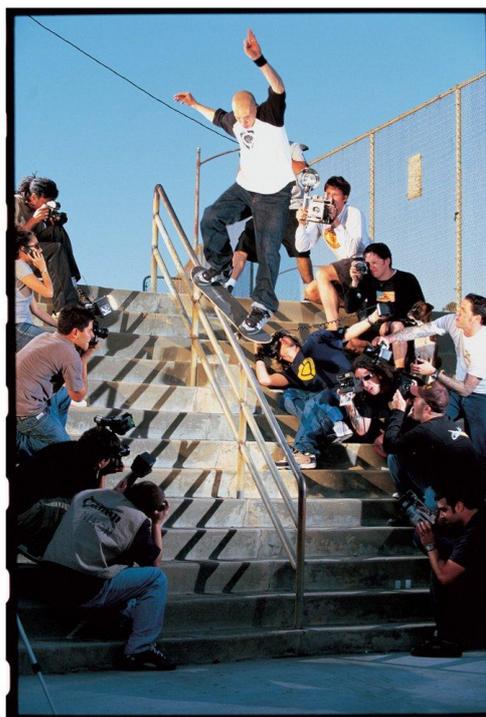


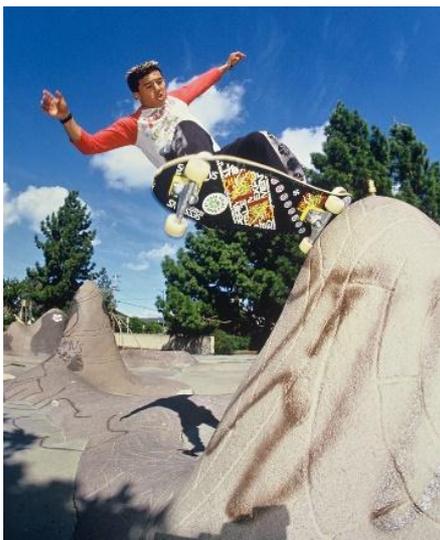
Imagen 1 J. Grant Brittain, 1980 1

El skateboard como objeto principal del usuario fue la herramienta que ayudo a que estas emociones

y memorias se puedan transferir a un contexto diferente.

Desde un principio la composición del skateboard como objeto fue muy básica; una base plana de madera conocida como la tabla, esta tabla se le atornilla dos ejes donde se le colocaron desde un principio ruedas de cerámica; una construcción bastante rustica. Esto ayudo a que el skateboarder pueda tomar la ciudad como un lugar de juego y desarrollo de este deporte extremo.

El cuerpo de estudio o el contexto donde se basó ese deporte en un principio fueron las cuestas de las ciudades californianas, perfectas en su superficie para simular los movimientos recreados en el surf.



*Imagen 2 J. Grant Brittain,
1980 2*

Imagen 3 G. Francisco, 2016. 1

1.1 - Del océano al pavimento (1950 – 1970)

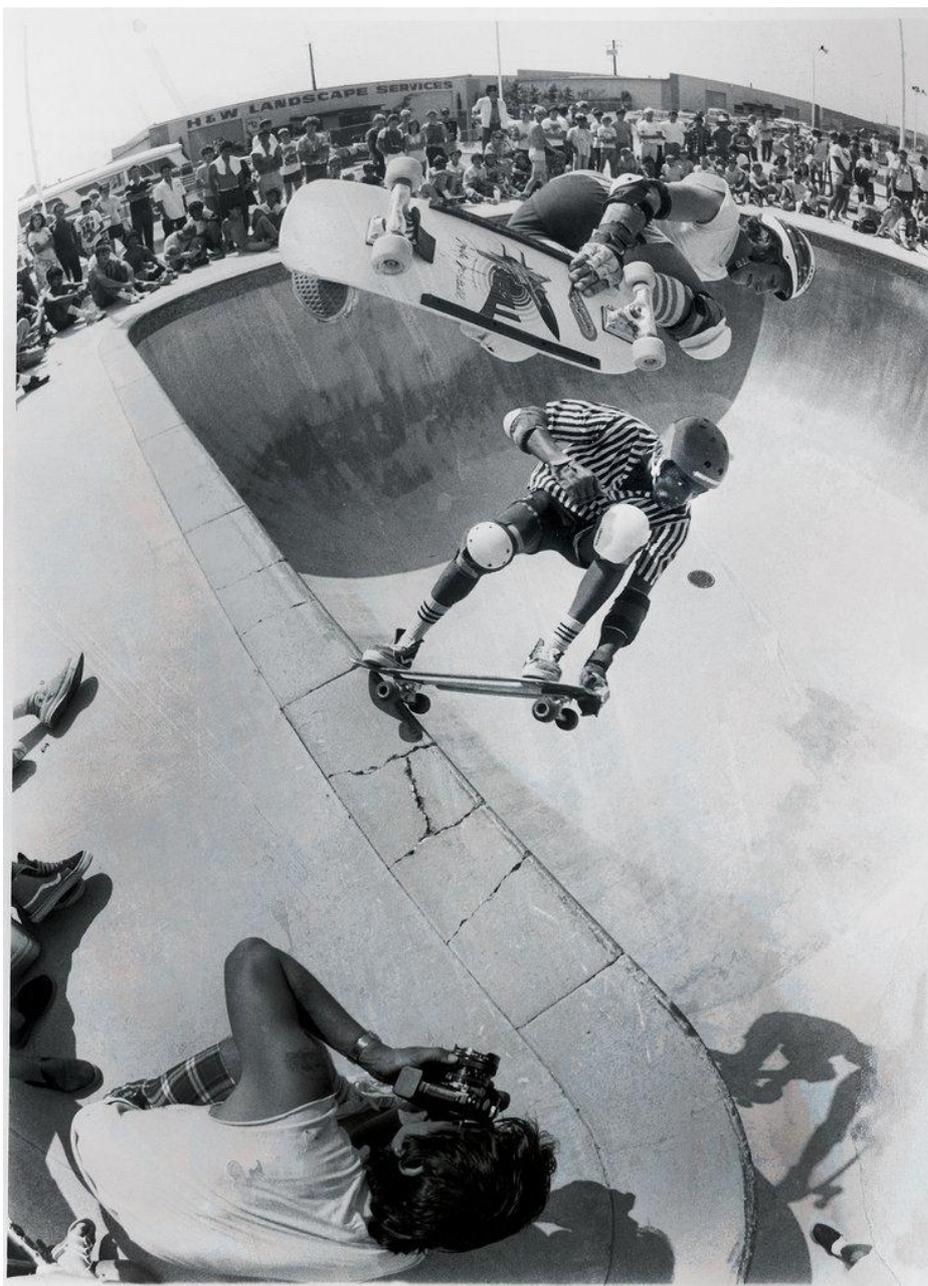


Imagen 4 J. Grant Brittain, 1980 3

Las modificaciones y las ideologías de la ciudad moderna ocurrieron al par de los comienzos del skateboarding en los años 50 y desde ese entonces se ha ido modificando a las morfologías cambiantes de las ciudades hasta lo que tenemos hoy en el presente.

Uno de los primeros cambios en el skateboarding sucedió a comienzos de los años 70, donde extrañamente el concepto de perder las aristas en las piscinas creando formas orgánicas fue tomado del proyecto Villa Mairea de Aalvar Alto y transferido a las viviendas genéricas de las ciudades modernas en Estados Unidos. Estos espacios fueron fundamentales para el desarrollo espacial del skateboarder; la noción de movimiento y espacio comenzó a tomar carácter vertical.

El estereotipo de rebeldía se puede decir que desde estas épocas tomo un carácter fuerte hacia los skateboarders, ya que muchos de ellos traspasaban a propiedades privadas a hacer uso de estos espacios tan importantes.

Consecuentemente a los cambios contextuales de la ciudad, el skateboarding se modificó a estos cambios y a pesar que la moda del skateboarding fue dejada atrás como una moda residual y que se le perdiera el interés, la patineta como objeto se transformó; la tabla de madera estableció rigidez y la forma se modificó. Las ruedas de cerámica cambiaron a ruedas de uretano⁴, produciendo una mejor fricción con el suelo. Esta modificación estableció una nueva época para el skateboarding, una nueva época donde la ciudad y el espacio público se entendió de diferente manera.

Entre los años 60 y 70 Con la exploración de nuevos materiales y nuevas tecnologías las ciudades produjeron zonas más complejas para el uso del skateboarder.

Recuperando la importancia del skateboarding, se comenzaron a pensar en lugares construidos específicamente para el skateboarding, la noción del skatepark fue creada.

La tipología del skateboarding desde un principio se caracterizó por estar compuesta de rampas y piscinas vacías teniendo al concreto como materia prima,

⁴ Plásticos a base de polímeros

aportando a figuras orgánicas que se originan de la misma forma. El skatepark igualmente que la tabla y el pensamiento espacial paso por ciertas modificaciones a lo largo de la historia hasta lo que hoy conocemos como el skatepark moderno.

En las ilustraciones 6 y 7 comparamos dos espacios tipológicos del skatepark ubicados en diferentes épocas; en estas se encuentran rasgos similares diferenciados por la materialidad y su complejidad.

"When I saw the Ollie for the first time, I was like, "Good Lord, I have to do one of those!"...It was like seeing a man on the moon or something." — (Chris Baucom, 1980)

Dicha este progreso en la historia del skateboarding, ha sido conformadas por hechos históricos que han aportado con la continuidad de esta tendencia por más de 50 años; uno de los hechos históricos cambio la dirección del skateboarding cual fue la invención del "Ollie"⁵. Con la capacidad de hacer este truco, el skateboarder desarrollo una nueva manera de ver el espacio público, teniendo la capacidad de relacionarse con el entorno para ingeniarse la manera de saltar a los obstáculos, saltar encima de los obstáculos, mover la tabla hacia una dirección, etc. Cada vez con la construcción de más skateparks, la relación entre esta y el espacio físico era más fuerte, juntando cada vez más al individuo con la ciudad.

...“La arquitectura, como todos los objetos culturales, no son creados solos una vez, si no son reproducidos una y otra vez que está representado por un medio diferente, cada vez que el contexto cambia, cada vez que diferente gente lo experimenta”... (Bourden, 2001)

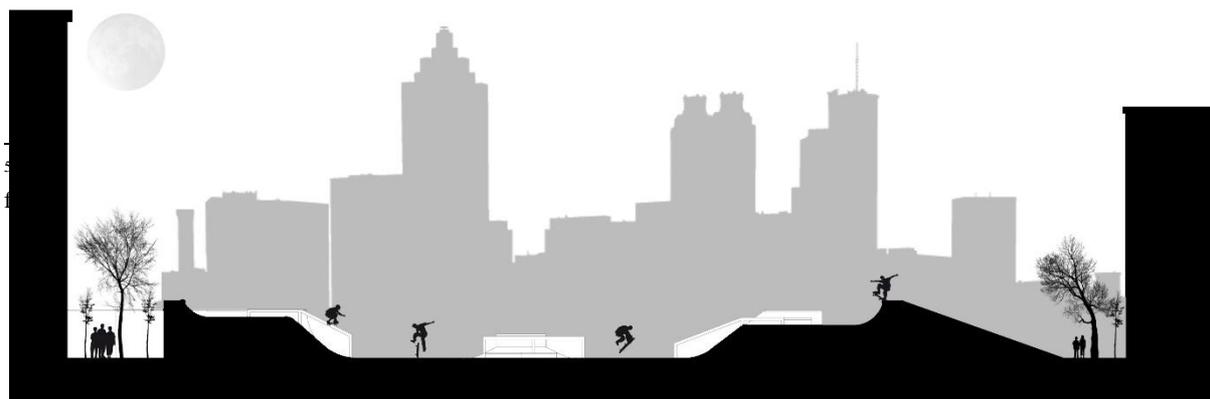


Diagrama: realizado por el autor 1

En el presente la arquitectura y el skateboarding tienen la capacidad de poder leer y entender el espacio similarmente, donde este deporte urbano ofrece una perspectiva revolucionaria del entorno físico; Los edificios son vistos más allá de lo que son destinados a ser, entendiendo el entorno construido y sus espacios residuales en su totalidad.

Desarrollo del proyecto "Complejo Cultural y De Emprendimiento La Carolina"

3.1 – Análisis Urbano: El por qué del proyecto

En el desarrollo del proyecto se toma como base tres justificaciones fundamentales:

- Justificación teórica,
- Justificación arquitectónica; y,
- Justificación urbana.

La justificación teórica tiene como objetivo principal el romper el esquema estereotípico que se tiene del “skateboarder” como una persona “vaga”, “delincuente” y “sinvergüenza”; y comenzar a ser visto como una persona que puede ofrecer algo más que solo la exhibición o práctica de un deporte, sino que se convierte en un grupo social que pueda llegar a crear cambios económicos y morfológicos dentro de la ciudad y el espacio público.

En la justificación arquitectónica, el objetivo es brindar a la ciudad de Quito un espacio libre de contaminación para el fomento del desarrollo de distintos tipos de arte como la música, el deporte y la cultura. Este proyecto busca además formar parte de un equipamiento urbano para los “skateboarders” del Ecuador donde el uso de estas instalaciones ayudará al desarrollo profesional de los usuarios.

Por último tenemos la justificación urbana, que expone por medio de un estudio urbano -que más adelante se va a mostrar- que el parque La Carolina tiene muchos conflictos relacionados a los flujos peatonales y vehiculares; estos conflictos están saliendo a la luz justo en la actualidad debido a la construcción del Metro de Quito.

El proyecto se realiza con el fin de poder aliviar el movimiento y flujo de personas que existe en el parque La Carolina desplazándolo hacia el lado sur estableciendo una conectividad con la nueva parada del Metro de Quito y así poder descentralizar la afluencia de ciudadanos a un solo espacio específico y brindar mayores opciones para que los quiteños puedan disfrutar de espacios públicos aptos no solo para la práctica del “skateboarding” sino de diferentes tipos de deportes y actividades de esparcimiento.



Fotografía 1: capturada por el autor. 1

3.1.1 La huella construida alrededor del parque La Carolina

Se conoce que el parque La Carolina surge como un punto medio en la ciudad, un lugar céntrico sobre el cual giran tanto la economía como el desarrollo social de los ciudadanos que residen en la capital.

Basado en un estudio de formas y de diagramas de la huella construida versus la huella no construida, se puede entender que entre todas las edificaciones y construcciones del sector, surge un espacio negativo, es decir, un espacio que en sí marca la diferencia a comparación de otros espacios verdes de la ciudad de Quito.

La ocupación del sector del parque La Carolina puede incluso definirse de acuerdo al momento del día ya que se presentan polos ciertamente contrastantes sobre lo que significa el sector durante las mañanas (horas de trabajo) en las cuales existen grandes flujos de personas y vehículos y otras en las noches (después de las horas de trabajo) cuando estos flujos decrecen considerablemente. (V. Camilo)⁶

Los usos que se pueden encontrar alrededor del parque La Carolina, son claramente mixtos ya que todo el sector no se define por un solo tipo de aplicabilidad del espacio positivo sino que más bien se experimenta la diversidad en el ámbito del comercio, la vivienda, el desarrollo económico junto con gran variedad de espacios destinados a restaurantes e incluso oficinas.

⁶ Vallejo Camilo, Espacios públicos y culturales en el vacío urbano de un entorno consolidado “Centro Cultural Sebastián de Benalcázar”, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes Trabajo de Titulación, 2014.



Diagrama Figura Fondo 1

3.1.2 Análisis de conexión de nodos alrededor del parque La Carolina

Con la ayuda del análisis urbano que establecimos en el numeral 3.1. de este capítulo, se logra entender los tipos de conflictos que existen afuera de La Carolina y de igual manera interiormente.

El objetivo de este estudio previo, es llegar a entender cómo se pueden usar estos conflictos en favor del diseño del proyecto arquitectónico, es decir, convertir al conflicto en una oportunidad para diseñar una solución arquitectónica completamente viable y aplicable al espacio público en cuestión.

Red de conexión pública

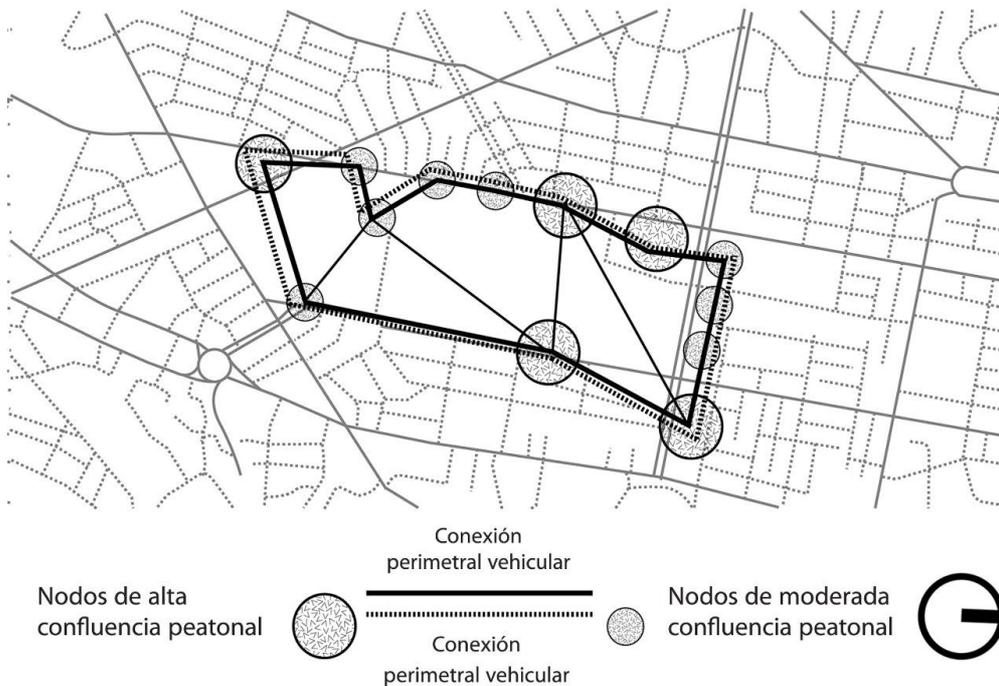


Diagrama de Nodos 1

A lo largo del perímetro del parque La Carolina existen diferentes tipos de flujos que obligan a que esta zona sea altamente usada por los ciudadanos, se puede tomar en cuenta que estos flujos están categorizados en dos partes: los flujos peatonales y los flujos vehiculares.

Sumado a estas características que son encontradas alrededor del lugar de contexto, se puede analizar que dentro del parque La Carolina surgen diferentes tipos de programa o “nodos” que unifican la periferia del parque, desde el Centro Comercial Iñaquito –CCI- hasta el Jardín Botánico de Quito.

Con la nueva construcción de dos paradas del metro de Quito en La Carolina, este sitio importante para el proyecto se vuelve un lugar caótico para la ciudad.

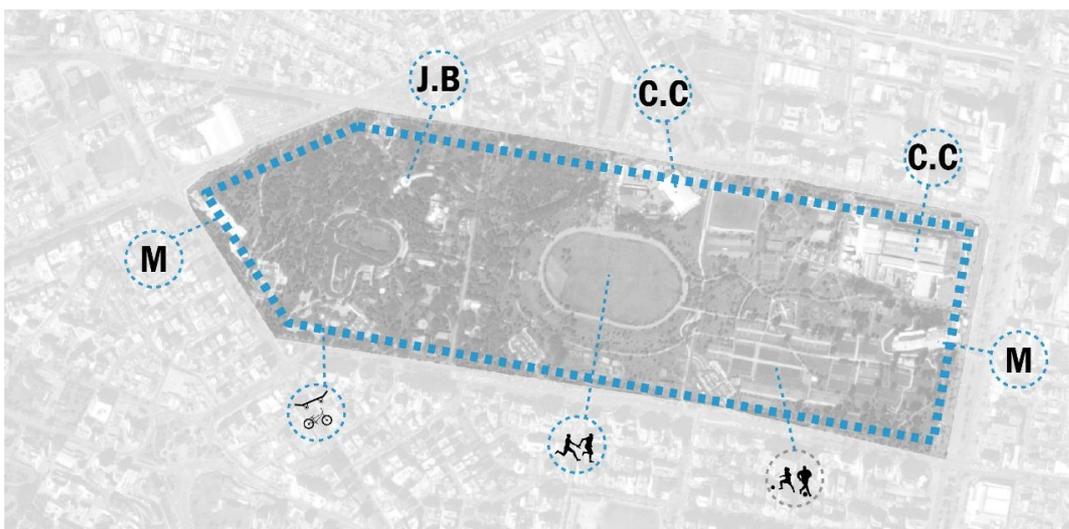


Diagrama de Nodos 2

3.1.3 Análisis de espacios verdes alrededor de La Carolina

El parque La Carolina surge como un espacio céntrico y una de las áreas verdes más grandes de la ciudad o mejor entendido como un “pulmón para Quito”. Tomando en cuenta el diagrama de espacios verdes, las cualidades que se encuentran en el parque La Carolina no se pueden encontrar en las periferias del parque y en escala micro solo se las puede observar en el terreno usado para el proyecto arquitectónico.

En la actualidad en el terreno designado para el proyecto se encuentra el parque de diversiones “Vulcano Express”, un lavadero de autos y un parqueadero público.

Al ser el terreno escogido para el proyecto un espacio subutilizado y con zonas que pueden ser fuertemente explotadas como áreas verdes de uso y goce para los ciudadanos.



Fotografía 1: capturada por el autor. 2

No existen áreas cercanas al parque La Carolina que compartan sus mismas características, por lo que el proyecto "Complejo Cultural Y De Emprendimiento La Carolina" cumple con las necesidades del sector.

Centralidad - Pulmón de la ciudad

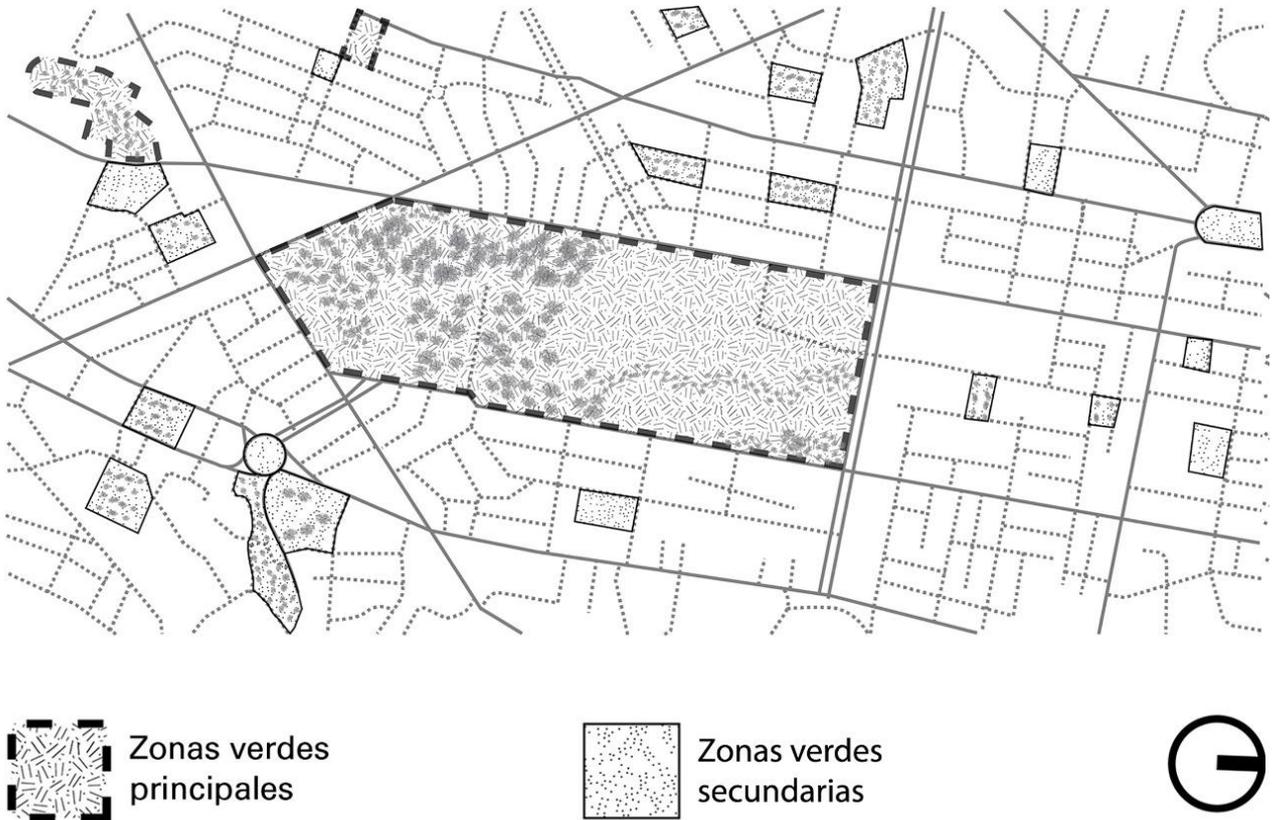


Diagrama: realizado por el autor 2

3.2. Problemática del parque La Carolina y sus condiciones urbanas.

Como parte del estudio urbano, se analizan las proximidades de La Carolina en sí, para poder llegar a una problemática específica y darle una solución efectiva y viable que produzca efectos positivos en la movilidad.



Diagrama contexto inmediato 1



Diagrama Puntos de Remate 1

Siguiendo diferentes puntos, se pudo establecer que la problemática del parque La Carolina es su alta afluencia de peatones y vehículos en la periferia y con la construcción de las nuevas estaciones del metro va a haber un incremento en estos números, lo cual convertiría a la zona en un área caótica para todo tipo de movilización.

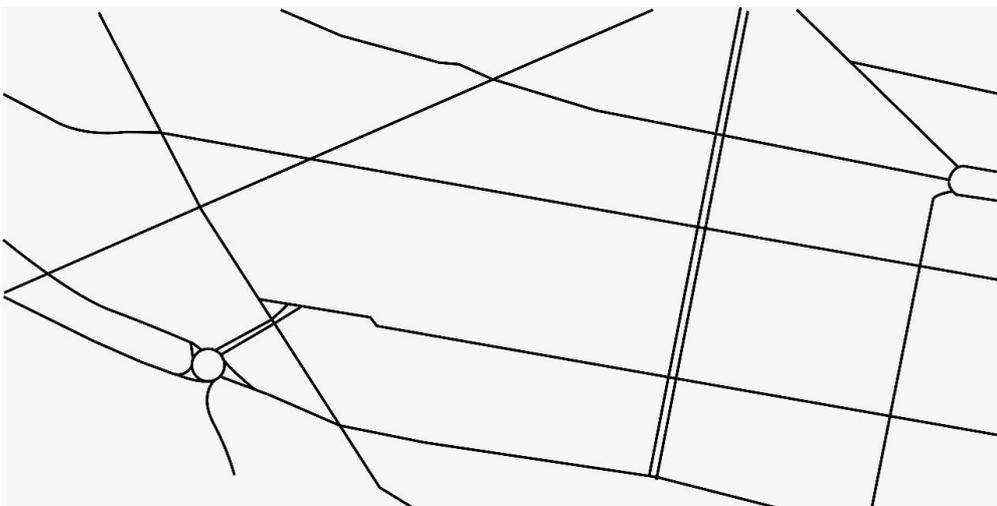


Diagrama Vías Arteriales 1

A la problemática del parque La Carolina también se puede agregar que existe una gran variedad de programas arquitectónicos en La Carolina influyendo en las cantidades de personas que entran al parque; por ejemplo, en el costado occidental se encuentra el área del Jardín Botánico de Quito, el Centro de Convenciones Quito y parte del Centro Comercial Ñaquito –CCI-, volviéndolo un frente altamente congestionado. Todas estas cualidades o problemas que aparecen durante este análisis urbano, son temas que marcan a esta zona como céntrica para la sociedad quiteña y ecuatoriana.

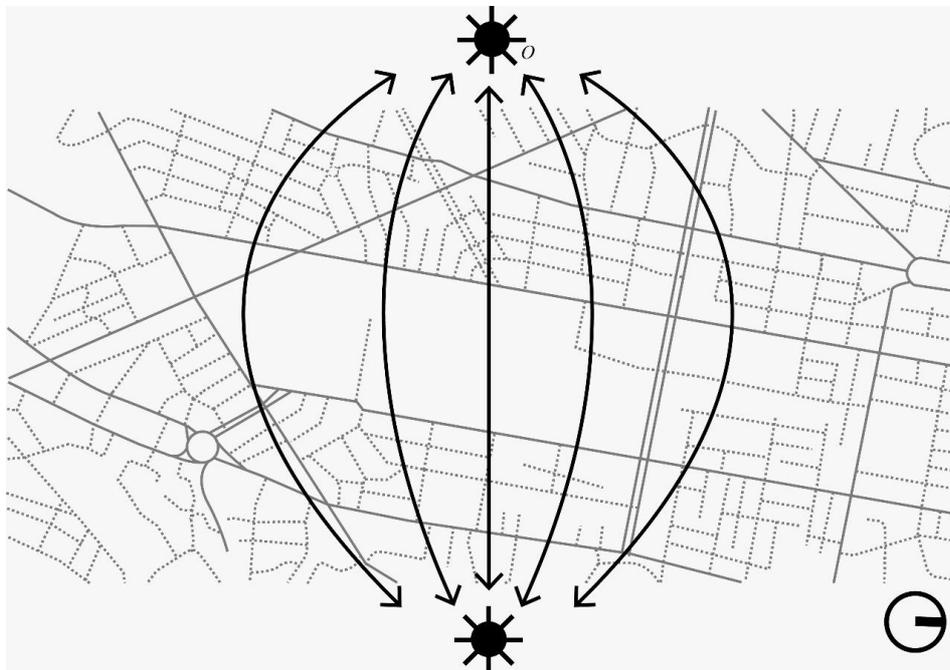
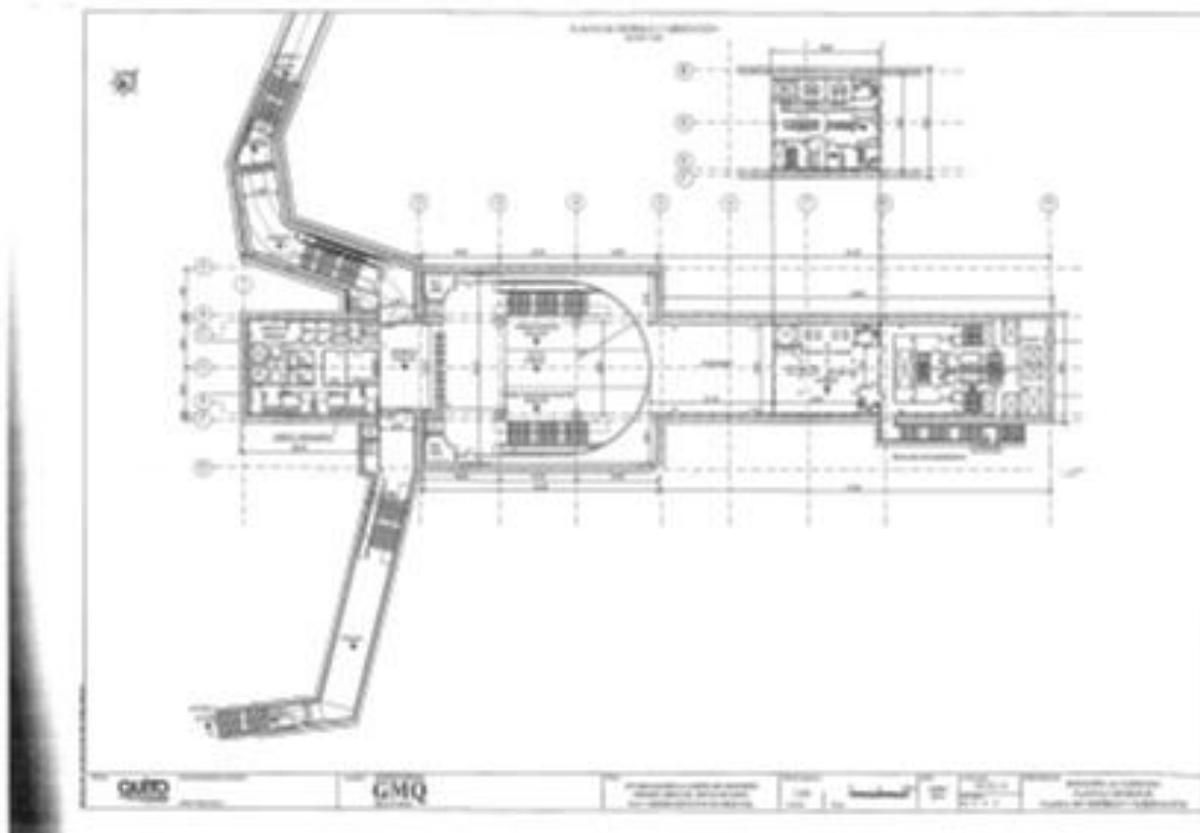


Diagrama de Asoleamiento 1

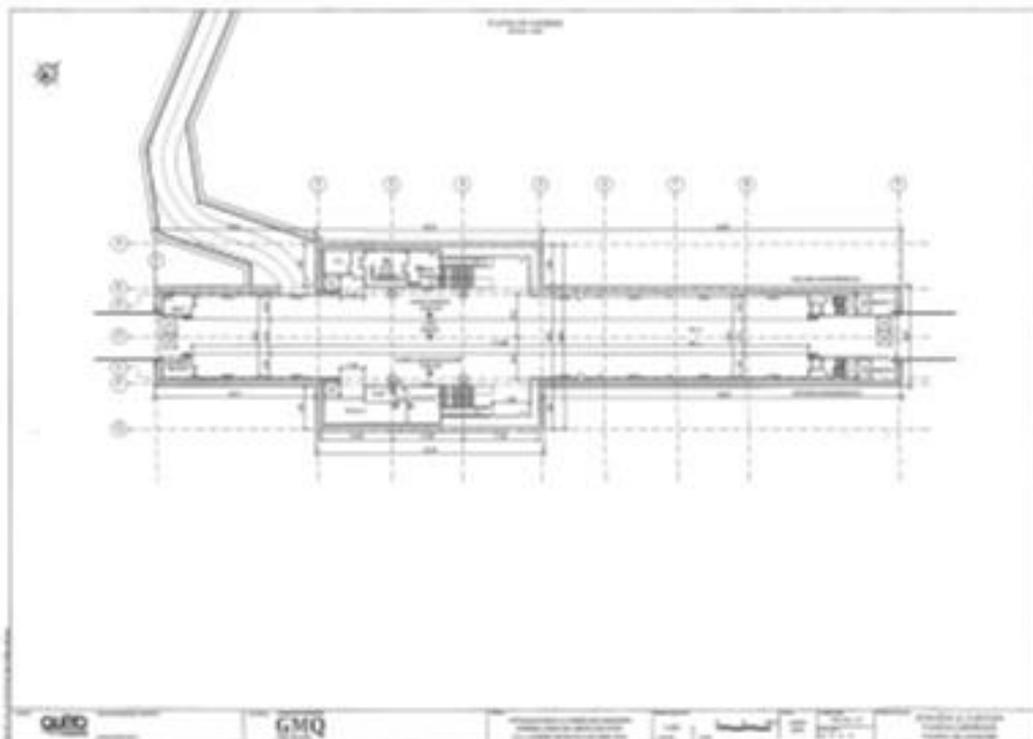
3.2.1. Solución a una problemática peatonal

Principalmente como solución a la problemática de la congestión en el parque La Carolina fue encontrar un terreno cerca de las periferias del parque para en si poder tratar de desfogar todos estos flujos conflictivos del parque hacia otro lado.



Planos Metro realizados: Municipio Quito 1

Como una parte importante para el desarrollo del proyecto, se optó por una conexión entre el terreno y la estación del metro que queda en la Av. República y Av. Eloy Alfaro.



Planos Metro realizados: Municipio Quito 2

Estas conexiones se desarrollan subterráneamente a 15 metros por debajo de la tierra, estableciendo una unión entre el lobby de acceso de la estación del metro con el Complejo Cultural.

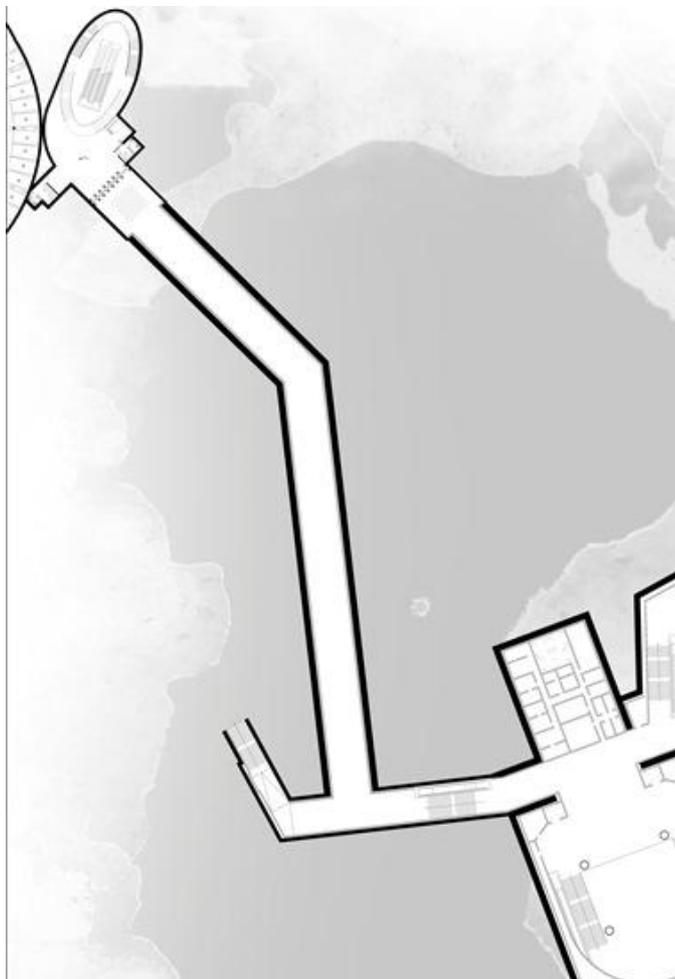


Diagrama: realizado por el autor 3

Desde un principio se seleccionó la idea de establecer una conexión entre el parque La Carolina y el proyecto mediante un paso peatonal elevado, pero a medida que se fue desarrollando el proyecto de acuerdo a los planos de la estación del metro proporcionados por el Municipio de Quito se optó porque la mejor y más segura opción para el peatón sea crear una conexión bajo tierra que incluso le

permita al ciudadano transitar por allí a pesar de cualquier tipo de condición climática adversa.

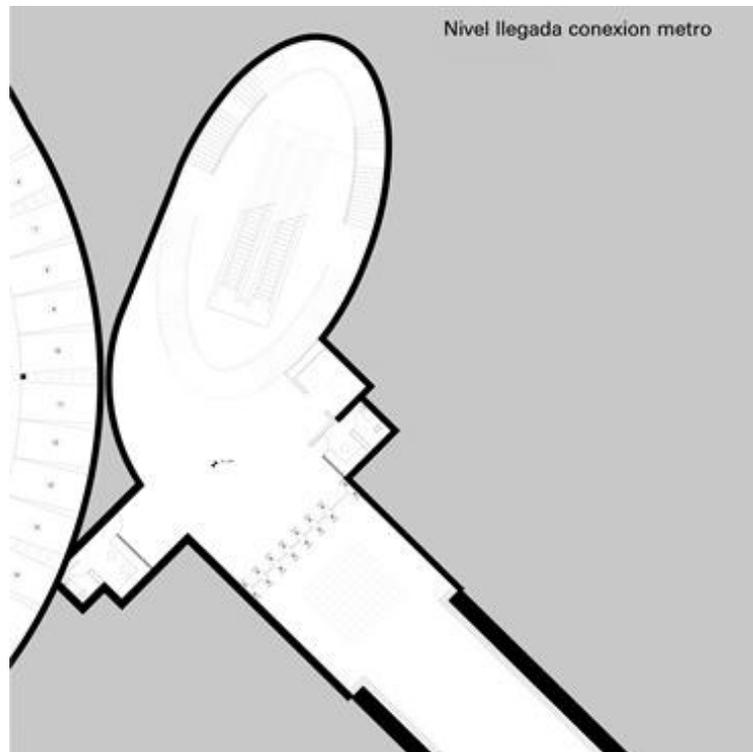


Diagrama: realizado por el autor 4

4. El Proyecto Arquitectónico

4.1. El proceso de diseño

Durante el proceso de diseño, el objeto arquitectónico o la forma del proyecto tuvo tres etapas distintas:

- Dentro de la primera etapa el proyecto se desarrolló en relación a tres bloques verticales principales: En el zócalo se establece el comercio y el skatepark, seguido por una barra elevada donde sirve el programa tecnológico y por encima de esta se erige la torre del programa artístico.

- En la segunda etapa se trata de separar el programa arquitectónico en 3 bloques, de igual forma, pero la trascendental diferencia se centró en la introducción de facilidades de acceso para los ciudadanos, estableciendo el proyecto así como un espacio público que permite la entrada por medio de rampas y terrazas.

- En esta etapa del diseño arquitectónico del edificio, se puede establecer que el proyecto estaba marcando una barrera entre el lado frontal y el lado posterior del mismo, por eso en el proceso tres, se pierde la ortogonalidad de la forma rectangular y se produce una forma redonda donde, la idea es que las curvas marquen un movimiento importante en el proyecto.



Diagrama: realizado por el autor 5

4.2. El Programa arquitectónico basado en la historia del skateboarding

La historia del skateboarding, de acuerdo a lo expuesto anteriormente en el capítulo de “Historia del Skateboarding”, se divide en tres grandes etapas, es por ello que, al ser este deporte extremo la principal influencia e inspiración del proyecto arquitectónico, este se divide en tres partes.

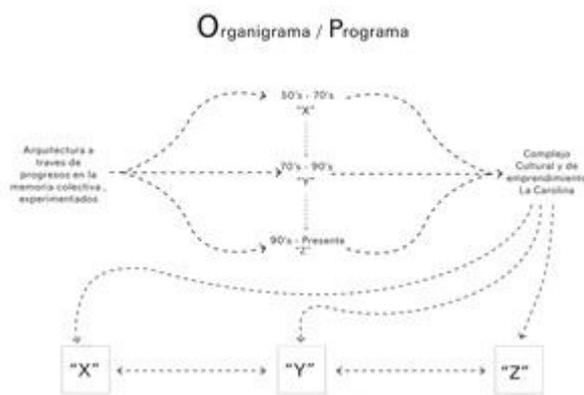


Diagrama: realizado por el autor 6

- En el primer bloque o el bloque izquierdo se sitúa lo que es el programa comercial, caracterizado por tener espacios que fomenten la compra de productos para el skateboarding es decir: talleres para la construcción de patinetas, talleres de estampados, tiendas de ropa y restaurantes.
- En el segundo bloque, o el bloque izquierdo está compuesto por la zona del skatepark, donde existen diferentes espacios tales como, enfermerías, baterías sanitarias y de higiene, sala de juegos, y el skatepark.
- Por último tenemos la torre administrativa y la barra tecnológica, el programa que ocurre en estos espacios , sirve como un programa cultural donde la idea es que estos tres bloques estén unificados por estos espacios donde la persona común y el skateboarder puedan interactuar juntos.

Programa Arquitectónico	Ubicación	Uso
Skatepark Exterior	Exteriores	Publico
Baterías Sanitarias?	Exteriores	Publico
Espacios para uso de Artistas Urbanos	Exteriores	Publico
Parqueadero de Bicis	Exteriores	Publico
Lobby y Ingreso	Etapa 1 (Bloque A)	Publico
Comercio (Tiendas de Skateboarding)	Etapa 1 (Bloque A)	Publico
Baterías Sanitarias	Etapa 1 (Bloque A)	Semi-Publico
Administración	Etapa 1 (Bloque A)	Privado
Talleres para la producción de patinetas	Etapa 1 (Bloque A)	Privado
Talleres de estampados	Etapa 1 (Bloque A)	Privado
Skatepark Interno	Etapa 2 (Bloque B)	Semi-Publico
Counter Principal	Etapa 2 (Bloque B)	Privado
Lockers / Baterías Sanitarias	Etapa 2 (Bloque B)	Semi-Privado
Juice Bar / Cafeteria	Etapa 2 (Bloque B)	Semi-Publico
Zonas de Estancia	Etapa 2 (Bloque B)	Semi-Publico
Enfermería	Etapa 2 (Bloque B)	Semi-Publico
Hall Principal / Información	Etapa 3 (Bloque C)	Publico
Baterías Sanitarias	Etapa 3 (Bloque C)	Publico
Bodegas / Archivos	Etapa 3 (Bloque C)	Privado
Hemeroteca	Etapa 3 (Bloque C)	Semi-Privado
Laboratorios de Multimedia	Etapa 3 (Bloque C)	Privado
Edición / Imprenta	Etapa 3 (Bloque C)	Privado
Talleres de Danza	Etapa 3 (Bloque C)	Publico
Lockers	Etapa 3 (Bloque C)	Privado
Exposición Temporal	Etapa 3 (Bloque C)	Semi-Publico
Exposición Permanente	Etapa 3 (Bloque C)	Semi-Publico
Talleres de Arte / Manualidades	Etapa 4 (Bloque D)	Semi - Privado
Estudios de Fotografía	Etapa 4 (Bloque D)	Semi - Privado
Baterías Sanitarias	Etapa 4 (Bloque D)	Publico
Mirador (Cubierta)	Etapa 4 (Bloque D)	Publico
Bodegas	Etapa 4 (Bloque D)	Privado
Circulación Peatonal	Todo el Proyecto	
Circulación de "Skaters"	Todo el Proyecto	
Circulación Vertical	Todo el Proyecto	
Puentes Peatonales	Todo el Proyecto	
Parqueaderos	Abastecimiento	Privado
Cuartos de Maquinas	Abastecimiento	Privado
Cocinas?	Abastecimiento	Privado

Diagrama: realizado por el autor 7



Diagrama: realizado por el autor 8

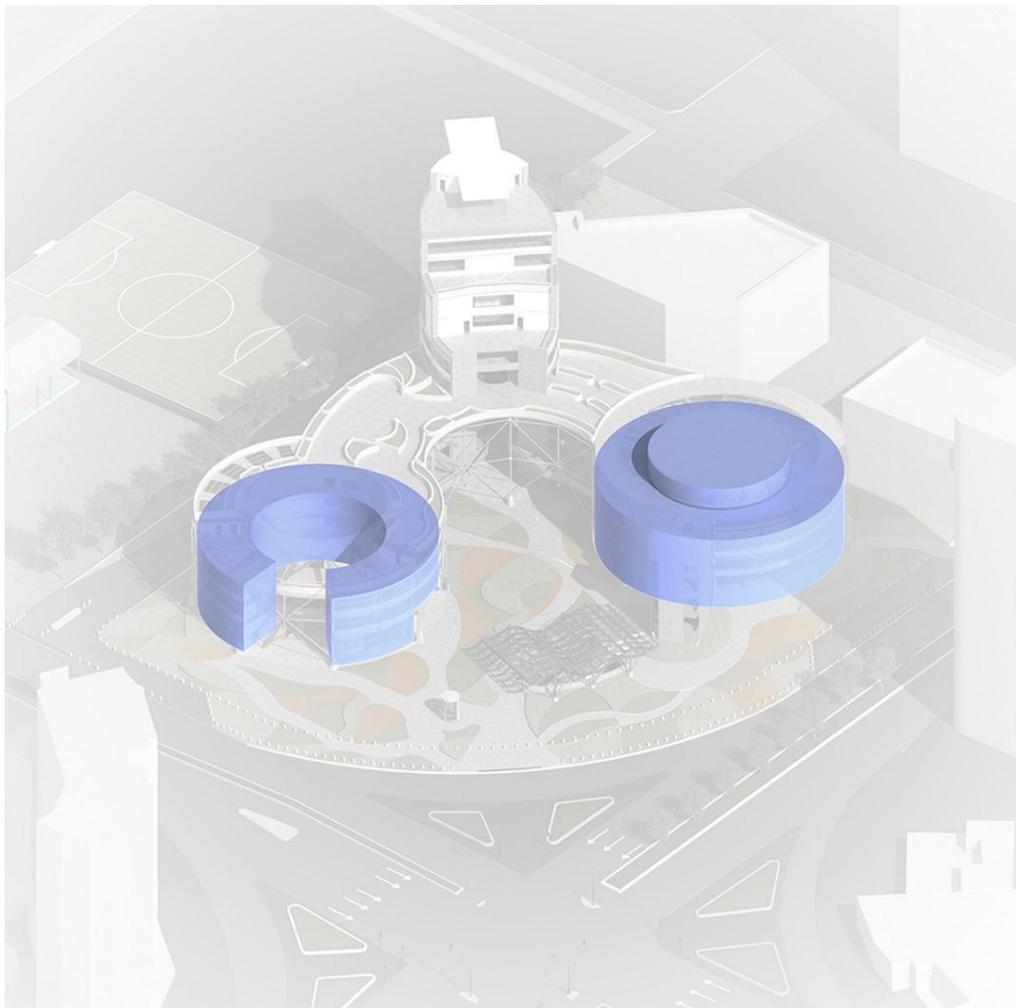


Diagrama: realizado por el autor 9

4.3. Tipos de circulaciones

En el proyecto cada bloque programático del edificio está caracterizado por tener su propia circulación.

Comenzando con el bloque comercial, está representado por su circulación en base de rampas que están distribuidas circularmente con una pendiente del 8 %.

El objetivo principal de estas rampas es que, a medida que el usuario va subiendo al proyecto puede presenciar cual es el proceso de producción de patinetas y al mismo tiempo se crea una conexión con la planta posterior de la barra, un espacio sumamente público.

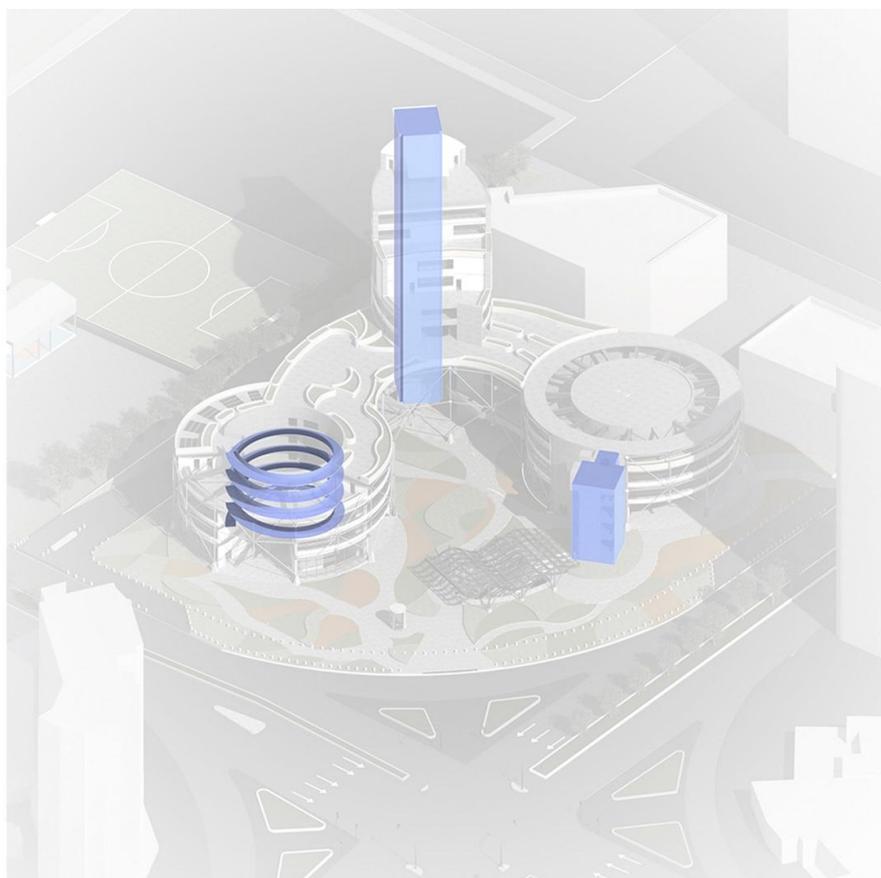


Diagrama: realizado por el autor 10

En la torre cultural, está compuesta por tener un punto fijo donde sirven las gradas de emergencia y tres ascensores. Este punto fijo sirve como punto de

transición entre una planta baja sumamente abierta al programa existente de la torre cultural.

Como tercera circulación tenemos el punto fijo del bloque del skatepark, esta circulación está caracterizada por estar adherida a este bloque. La razón de esta circulación es de marcar un punto de transición entre los diferentes pisos del proyecto sin que haya conflictos de flujo entre los patinadores y la gente que va a presenciar este deporte.

4.4. Diseño de la planta baja

Uno de los aspectos más importantes en el diseño de la planta baja, fue crear una planta baja caracterizada por la planta libre donde, a través del movimiento el usuario o el individuo pueda guiarse para poder llegar al proyecto.

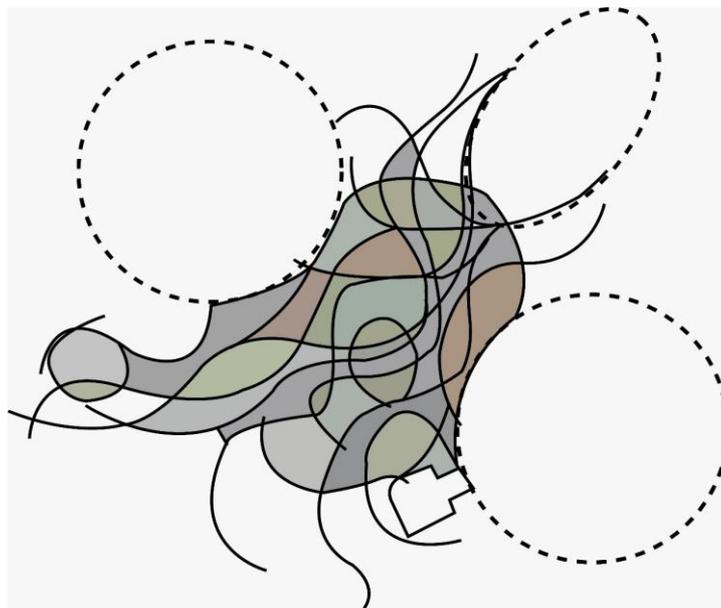


Diagrama: realizado por el autor 11

El diseño de las líneas es basado en un desfogue que se produce por estas mismas desde la torre principal hacia todo el proyecto.

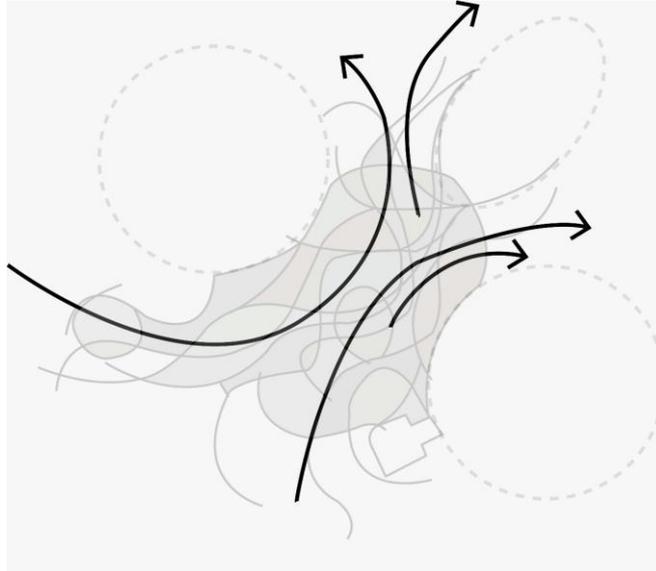


Diagrama: realizado por el autor 12

Se utilizan 4 tipos de pisos; pisos de vegetación corta, pisos de vegetación larga, pisos solidos con tratamiento de madera y pisos solidos de cemento.

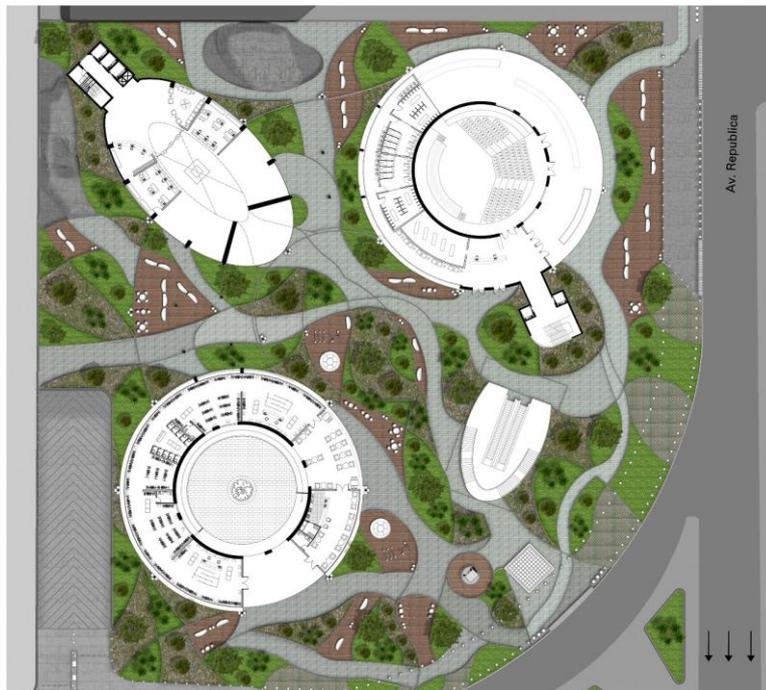


Diagrama: realizado por el autor 13

4.5. Estructura y propuesta constructiva

La estructura del proyecto está separada en tres grupos:

Los muros internos o portantes con un grosor de 0.60 mts.

La estructura horizontal que consiste en vigas de acero con un peralte de 0.60 mts a los que van anclados a los muros internos, y poder soportar las losas disminuyendo la mayor cantidad posible de columnas.

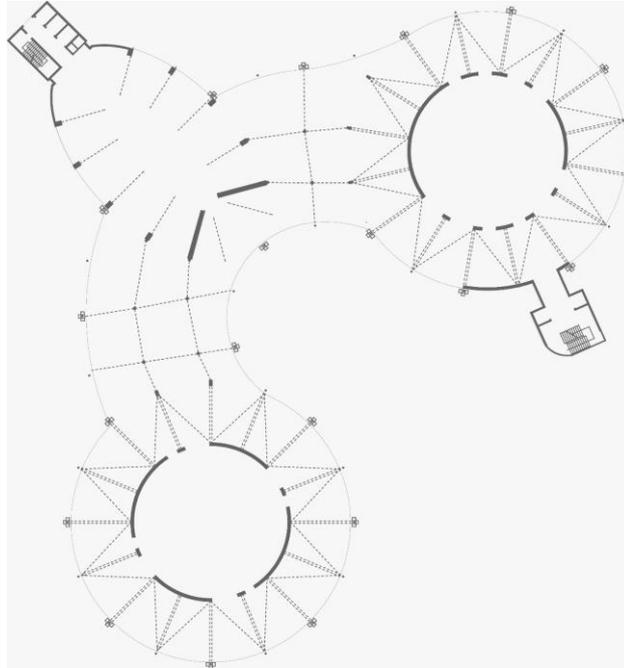


Diagrama: realizado por el autor 14

Las columnas existen solo en la torre cultural, y en los espacios intermedios ya que en los bloques del skatepark y la zona de comercio, el esfuerzo que existe entre los muros, las vigas de acero y la exoestructura son suficientes para sostenerse a sí mismos.



Diagrama: realizado por el autor 15

La exoestructura fue diseñada con el fin de poder aliviar el peso que existe de las losas hacia las vigas. Un tratamiento de elementos tubulares unificados por nodos, que sirven como conectores; todos los elementos estructurales del proyecto trabajan en conjunto para poder crear un diseño eficaz.

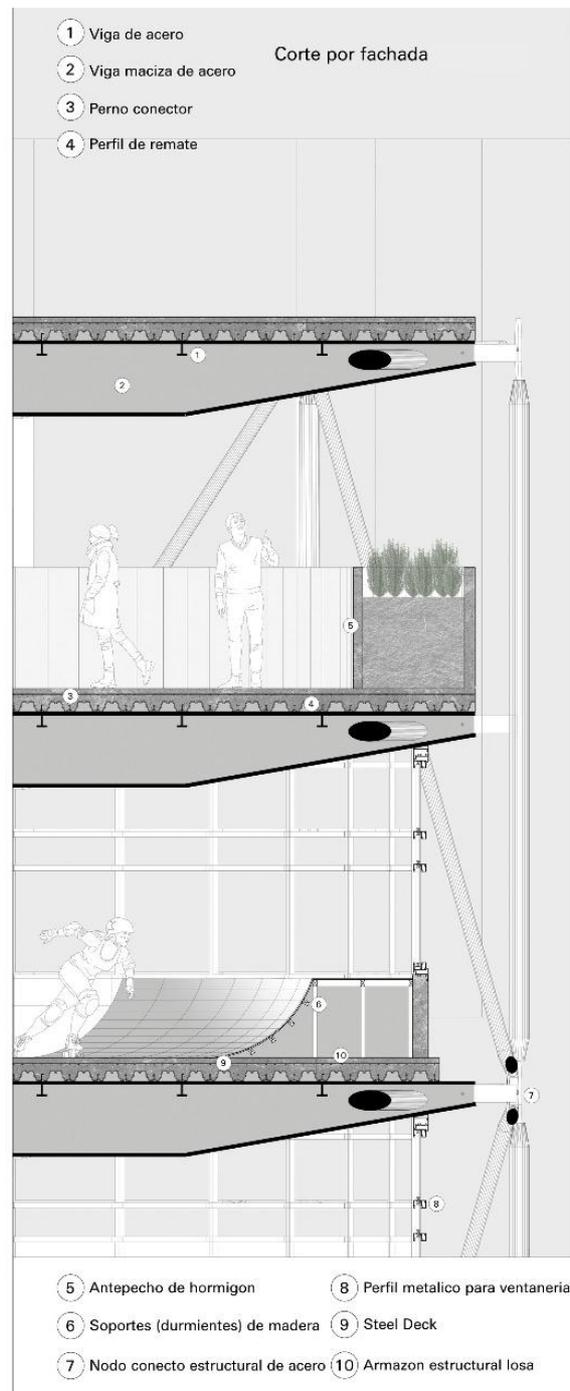


Diagrama: realizado por el autor 16

5. Planimetría

5.1. Plantas arquitectónicas

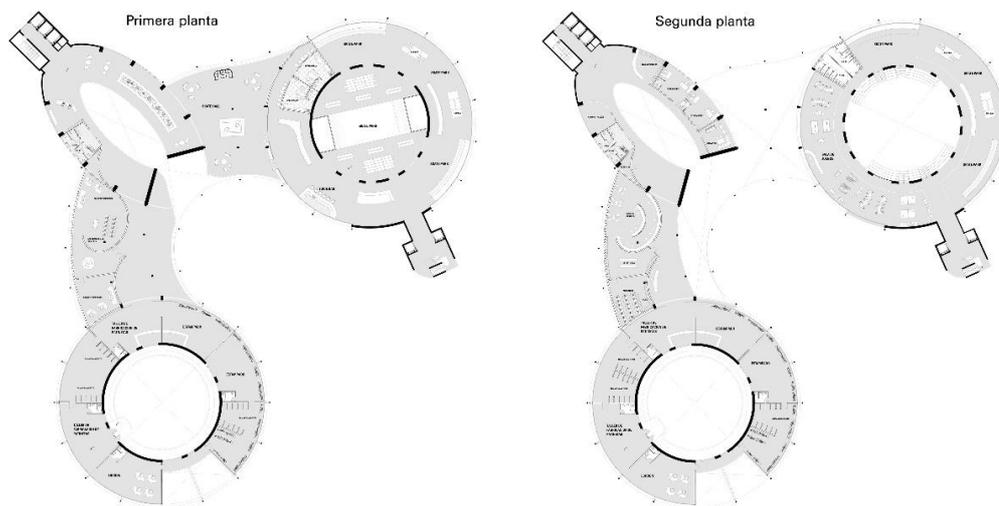


Diagrama: realizado por el autor 17

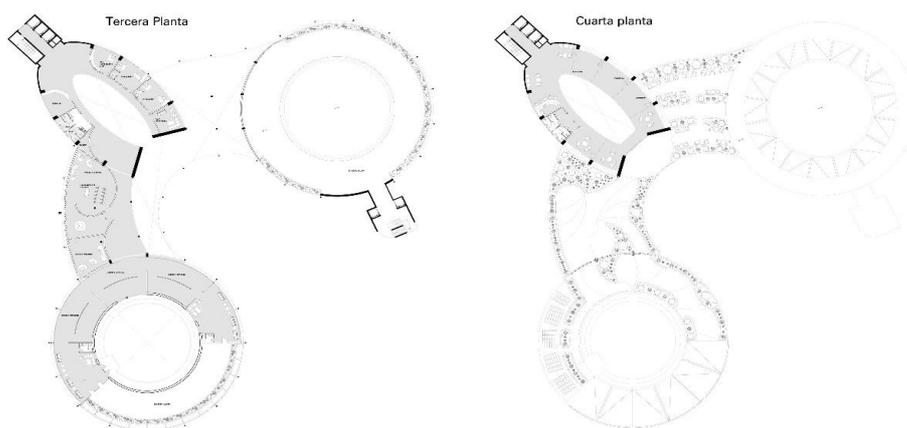


Diagrama: realizado por el autor 18

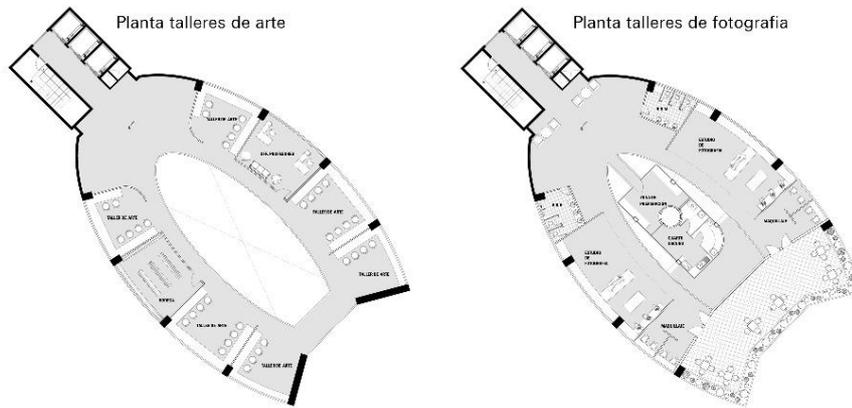


Diagrama: realizado por el autor 19

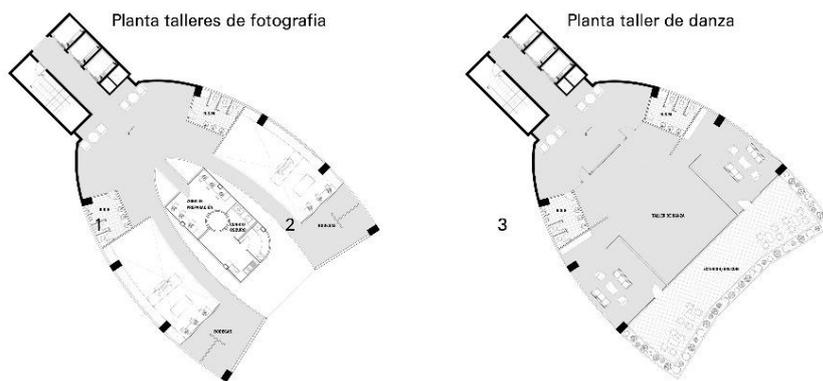


Diagrama: realizado por el autor 20



Diagrama: realizado por el autor 21

5.2. Planta subsuelo

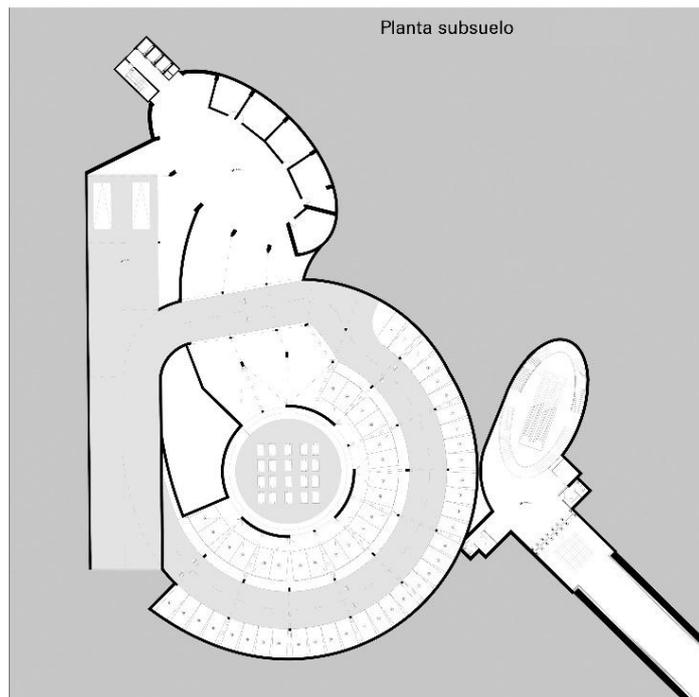


Diagrama: realizado por el autor 22

5.3. Cortes y fachada

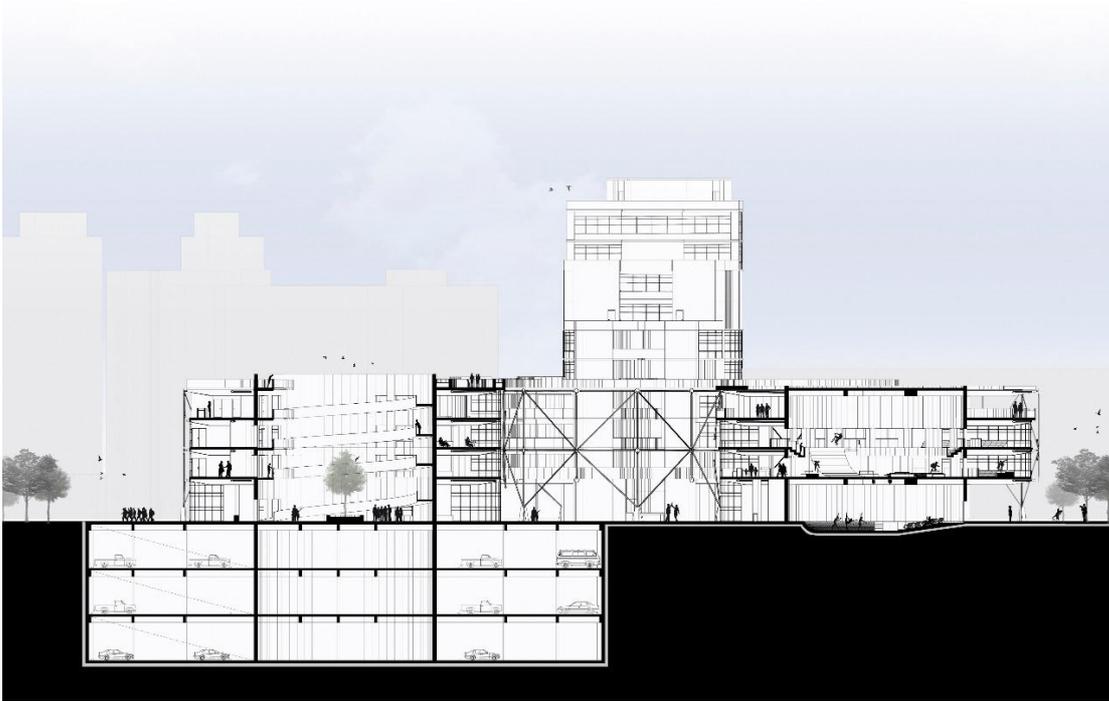


Diagrama: realizado por el autor 23



Diagrama: realizado por el autor 24



Diagrama: realizado por el autor 25



Diagrama: realizado por el autor 26

Conclusiones

Al finalizar el proyecto, se puede confirmar que la propuesta arquitectónica sigue y respeta los principios espaciales y sociales del skateboarding respondiendo completamente al contexto y sus problemáticas.

El complejo cultural y de emprendimiento “La Carolina” ha logrado cumplir con las justificaciones que desde un principio se plantearon, tales como un proyecto que pueda brindar espacios en los que se pueda practicar deportes urbanos y a la par explorar la utilización del espacio público por diferentes agentes culturales y grupos sociales.

Es importante recalcar, que existe una conexión entre el lote escogido para el proyecto y la nueva estación del metro en la carolina, brindando una solución para los problemas de flujos peatonales y vehiculares en La Carolina.

Finalmente, la arquitectura va más allá de un simple espacio construido, a un espacio que provoca la estimulación de los sentidos a través de un deporte.

Referencias bibliográficas

Los skaters volvieron a la pista 'Gonzalo Burgos'. (n.d.). Retrieved November 04, 2017, from <http://www.elcomercio.com/actualidad/apertura-skaters-pistagonzaloburgos-parquelacarolina-quito.html>

Holguin , D. (Director), & SURDATV. (Producer). (2009, April & may). La Culpa es Mia [Video file]. Retrieved November 20, 2017, from <https://www.youtube.com/watch?v=zzoUNExv7j8>

Parques en Quito, Parque la carolina . (n.d.). Retrieved December 13, 2017, from <http://www.in-quito.com/uio-kito-qito-kyto-qyto/spanish-uio/parques-quito-ecuador/quito-parque-la-carolina.htm>

M. (n.d.). Parque La Carolina y su laguna cuentan su historia. Retrieved November 25, 2017, from <https://www.metroecuador.com.ec/ec/noticias/2016/05/06/parque-carolina-laguna-cuentan-historia.html?page=1&word=noticias&blog=ec&kind=category>

Los Pioneros y la Arquitectura moderna en Quito – ARQA. (2015, November 24). Retrieved November 30, 2017, from <http://arqa.com/actualidad/colaboraciones/los-pioneros-y-la-arquitectura-moderna-en-quito.html>

Atlas infográfico de Quito: socio-dinámica del espacio y política urbana = Atlas infographique de Quito: socio-dynamique de l'espace et politique urbaine. (1992). Quito: Instituto Geográfico Militar.

Redaccion, E. U. (2009, July 27). Skaters cuentan su historia en un documental.

Retrieved December 12, 2017, from

<https://www.eluniverso.com/2009/07/28/1/1421/skaters-cuentan-historia-un-documental.html>

Garcia , A. (2014, June 20). El skate pasó de 'hobby', a una nueva profesión.

Retrieved November 25, 2017, from

<http://www.elcomercio.com/deportes/skate-hobby-profesion.html>

Gamboa Samper , P. (2003, January 07). El Sentido Urbano del Espacio Publico.

Bitacora , 1(7), 13-18.

Borden, I. (2001). Skateboarding, space and the city: Architecture, the body and

performative critique. Oxford: Berg.

Lefebvre, H., & Nicholson-Smith, D. (2009). The production of space. Malden, MA:

Blackwell.

Referencias Bibliográficas De Imágenes

Grant, J. (1980). 18 x 24" Steve Caballero LAX Banks 80s Skateboarding Photo

extraído desde [https://jgrantbrittainphotos.com/products/steve-caballero-lax-banks-](https://jgrantbrittainphotos.com/products/steve-caballero-lax-banks-skateboarding-photo-18-x-24-inch-80s-skate-photo)

[skateboarding-photo-18-x-24-inch-80s-skate-photo](https://jgrantbrittainphotos.com/products/steve-caballero-lax-banks-skateboarding-photo-18-x-24-inch-80s-skate-photo)

Francisco, G. extraído desde [https://gonesk8ing.wordpress.com/2013/05/06/steve-](https://gonesk8ing.wordpress.com/2013/05/06/steve-caballero-sadlands/)

[caballero-sadlands/](https://gonesk8ing.wordpress.com/2013/05/06/steve-caballero-sadlands/)

Rodríguez, S. fotografías propias.

Rodríguez, S. Diagramas propios.