



DISEÑO DE UN ESPACIO RECREATIVO PARA LA  
PRÁCTICA DE DEPORTES EXTREMOS URBANOS EN  
ESPACIOS PÚBLICOS

PROYECTO DE TÍTULO

**Autor**

Kenneth Espinoza Agas

**Profesor Guía**

Dr. Omar Acevedo Perez

Escuela de Diseño  
Universidad de Valparaíso  
Octubre de 2010



# ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| Resumen   | 7         |
| <b>CAPÍTULO I: FORMULACIÓN DEL PROYECTO</b>                               | <b>11</b> |
| 1.1 Introducción.   | 11        |
| 1.2 Problemática.   | 12        |
| 1.3 Contextualización.  | 13        |
| 1.4 Área de estudio.  | 13        |
| 1.5 Tema de estudio.  | 14        |
| 1.6 Delimitación del proyecto.  | 14        |
| 1.7 Relevancia.   | 14        |
| 1.8 Objetivos del proyecto.   | 16        |
| 1.8.1 Objetivo general.   | 16        |
| 1.8.2 Objetivos específicos.  | 16        |
| 1.9 Resultados esperados.   | 16        |
| 1.10 Públicos implicados.   | 17        |
| 1.11 Análisis de soluciones existentes.                                   | 17        |
| 1.12 Viabilidad contextual y pertinencia económica.                       | 19        |
| <b>CAPÍTULO II: ANTECEDENTES CONCEPTUALES, TEÓRICOS Y EMPÍRICOS</b>       | <b>25</b> |
| 2.1 Algunas consideraciones teóricas sobre los grupos sociales juveniles. | 25        |
| 2.1.1 La noción de subcultura.  | 25        |
| 2.1.2 Las culturas juveniles.   | 26        |
| 2.1.3 Las "tribus urbanas".   | 26        |

|         |   |    |
|---------|---|----|
| 2.1.4   | Socialización y redes sociales implicadas en las culturas juveniles y “tribus urbanas”. | 29 |
| 2.2     | Los grupos y el sujeto en torno a los deportes extremos urbanos.                        | 31 |
| 2.2.1   | Aspectos sociales inherentes a los grupos que practican deportes extremos urbanos.      | 31 |
| 2.2.1.1 | La socialización en el sujeto que practica deportes extremos urbanos.                   | 31 |
| 2.2.1.2 | Los roles de pares y amigos.  | 32 |
| 2.2.1.3 | Construcción de la identidad del sujeto que practica deportes extremos urbanos.         | 33 |
| 2.2.1.4 | Espacios deportivos colectivos como lugares de pertenencia en la práctica deportiva.    | 34 |
| 2.2.2   | Características referidas al sujeto que practica deportes extremos urbanos.             | 36 |
| 2.2.2.1 | Perfil general del individuo que practica deportes extremos urbanos.                    | 36 |
| 2.2.2.2 | Aspectos subjetivos de los sujetos que practican deportes extremos urbanos.             | 37 |
| 2.3     | Los deportes extremos urbanos.  | 39 |
| 2.3.1   | Descripción.  | 39 |
| 2.3.2   | Clasificación.  | 39 |
| 2.3.3   | Entornos de práctica urbanos.   | 42 |
| 2.3.4   | Sobre la ejecución de deportes extremos urbanos.  | 43 |
| 2.3.4.1 | Condicionantes para la ejecución de trucos.   | 43 |
| 2.3.4.2 | Tipos de trucos.  | 43 |
| 2.3.5   | Sistemas de plataformas para la práctica de deportes extremos urbanos.                  | 47 |
| 2.3.5.1 | Descripción.  | 47 |
| 2.3.5.2 | Clasificación.  | 47 |

|  |     |
|--|-----|
| <b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA</b>         | 51  |
| <b>CAPÍTULO IV: PROPUESTA CONCEPTUAL</b> | 57  |
| 4.1 Diseño de la propuesta.              | 57  |
| 4.2 Propuesta conceptual.                | 59  |
| 4.3 Estado del arte.                     | 59  |
| 4.4 Requerimientos de diseño.            | 63  |
| 4.5 Génesis formal.                      | 64  |
| <b>CAPÍTULO V: PROPUESTA DE DISEÑO</b>   | 71  |
| 5.1 Descripción de la propuesta.         | 71  |
| 5.2 Funcionamiento.                      | 71  |
| 5.3 Situaciones de uso.                  | 74  |
| 5.4 Forma.                               | 76. |
| 5.5 Características técnicas.            | 76. |
| <b>CAPÍTULO VI: GESTIÓN COMERCIAL</b>    | 81  |
| 6.1 Comercialización y financiamiento.   | 81  |
| 6.2 Producción.                          | 82  |
| 6.3 Costos de inversión del proyecto.    | 83  |
| <b>CAPÍTULO VII: CONCLUSIÓN</b>          | 85  |
| Bibliografía                             | 89  |
| Anexos                                   | 93  |



# Resumen

**Palabras claves**  
Deportes extremos urbanos,  
espacios públicos,  
skateparks.

El proyecto que a continuación se presenta se fundamenta en una problemática relacionada con el uso de los espacios públicos urbanos de esparcimiento. Por llevarse a cabo tomando como soportes a estos espacios —plazas, parques, veredas y aceras—, el desarrollo de los denominados deportes extremos urbanos de deslizamiento (bmx, skateboard y roller) supone un constante enfrentamiento con otras actividades de recreación que realizan los otros actores de la comunidad, las que son tan legítimas como las disciplinas deportivas en cuestión. La ciudad es un lugar complejo, en el que convive una diversidad inmensa de personas, con características igualmente diversas. Por otra parte, los espacios públicos son de todos los ciudadanos, y por ende todos tienen el derecho a utilizarlos. Ahora, los lugares adecuados para la realización de las actividades deportivas en cuestión no son abundantes, razón por la cual todo su desenvolvimiento se da en el contexto de los espacios comunes antes mencionados. Esto termina por generar un conflicto constante entre quienes practican deportes extremos y quienes ocupan los mismos espacios para trotar, pasear o simplemente descansar.

El objetivo general del proyecto es generar una instancia recreativa en espacios públicos que permita la ejecución de deportes extremos urbanos de deslizamiento, de modo que actúe en armonía con la comunidad. Los resultados que se esperan de su implementación son básicamente dos. El primero de ellos, de orden general, dice relación con la posibilidad de propiciar un uso más armónico y no problemático de aquellos espacios públicos que son utilizados por diversos actores de la comunidad para actividades recreativas o de esparcimiento. El segundo de los resultados esperados, que es más específico y concreto, es lograr generar una instancia recreativa adecuada para el sujeto de deportes extremos urbanos, que incluye el diseño de un mobiliario especializado para la ejecución de estas disciplinas.

El proyecto se pretende implementar en una primera etapa en Viña del Mar, ciudad que cuenta con una demanda importante de parques para disciplinas extremas urbanas. Si bien la demanda existe, la oferta es escasa. La Miniramp de Las Salinas es la única instancia de este tipo en la comuna. Por otra parte, es de suma importancia el que en la actualidad existan organismos públicos interesados en gestionar el desarrollo de skateparks y espacios afines, a lo cual debe sumarse la existencia de posibilidades de financiamiento a través de instancias institucionales dirigidas de manera específica a proyectos deportivos. Todos estos antecedentes hacen del

proyecto una propuesta viable contextualmente y factible en términos económicos.

El proyecto en su aspecto metodológico se ha fundamentado, en lo que respecta a su formulación y diseño, en parte en el método proyectual de Gui Bonsiepe, aunque también en los procedimientos y criterios generalizados que predominan en la formulación de proyectos privados y sociales. La tercera fase de realización seguirá igualmente estos principios metodológicos, y en particular los de Bonsiepe.

Conceptualmente se propone un habitar recreativo —entendiendo por “habitar” el registro visible de la ocupación del espacio, en este caso una ocupación recreativa— en el que el usuario se vuelva habitante, y a partir de lo cual la instancia generada pase a constituir una parte integrada al contexto en que se emplace. Por lo demás, se pretende emplear para esto puntos específicos poco valorados que puedan existir al interior de los espacios públicos de esparcimiento. La propuesta de diseño, por su parte, dice relación con un espacio recreativo generado a partir de un mobiliario urbano bifuncional pensado, primero, para la ejecución de deportes extremos urbanos de deslizamiento, y, segundo, para permitir tanto la contemplación transitoria como el tránsito contemplativo de la actividad deportiva, actuando en armonía con el contexto, definiendo áreas de acción, tránsito y contemplación. Naciendo toda esta concepción del rescate interpretativo de los elementos urbanos como soportes para la práctica de deportes extremos urbanos.





# CAPÍTULO I FORMULACIÓN DEL PROYECTO

## 1.1 Introducción.

Los deportes extremos en la actualidad se encuentran en una etapa de consolidación social. De ser disciplinas que sólo algunos grupos se interesaban por desarrollar, han llegado a constituirse en su conjunto como un fenómeno cultural positivo, sinónimo de juventud, comunidad y salud. En torno a la práctica de algunos de estos deportes urbanos extremos se han conformado colectividades subculturales juveniles bien definidas, del mismo modo que otras lo han hecho a partir de otros elementos como la música o el fútbol, por ejemplo. Estas colectividades o grupos son las denominadas "tribus urbanas".

Las "tribus urbanas" son agrupaciones de jóvenes en torno a algún componente cultural común y específico, y que por tanto comparten al menos una estética, unos discursos, una "visión de mundo" y una subjetividad especiales. Se definen por tener un desenvolvimiento particularmente en la ciudad, pues es en este ámbito en el cual se crean y recrean tanto la cultura como los lazos sociales que existen entre cada individuo que conforma este tipo de grupos. Los individuos que forman una "tribu urbana" además de compartir una cultura y establecer relaciones sociales cercanas entre ellos, se caracterizan por poseer una "actitud" en común frente a fenómenos tan diversos como la política, la religión, la moral o la sociedad.

Ahora bien, en lo que respecta en particular a las personas que se interesan por la práctica de estas actividades deportivas extremas, puede decirse que la mayor parte comienza a hacerlo durante el período de la adolescencia temprana. Esto se debe a que en esta etapa el individuo requiere una mayor cercanía con sus pares etéreos y amigos, ya que es en la misma donde empieza a ensayar la intimidad adulta (Papalia, 2005). El adolescente se inclina por la práctica de disciplinas deportivas de esta naturaleza también debido a que éstas son capaces de entregarle sensaciones físicas y mentales intensas, las cuales resulta difícil de experimentar en el contexto de la rutina diaria. Además, el rápido aprendizaje de destrezas permite un mayor nexo con este tipo de actividades recreativas, así como un sentimiento de autorrealización que puede influir positivamente en la personalidad del individuo.



## 1.2 Problemática.

En sus inicios la práctica de deportes extremos se realizaba en lugares abiertos y/o campestres, es decir, en espacios exclusivos, en los que no existía una interrelación directa y constante con la comunidad. Sin embargo, con el paso del tiempo estos deportes reclutaron más adeptos, quienes buscando sensaciones similares en entornos más cercanos, intentaron replicarlos en los contextos urbanos, adaptándolos para estos efectos. Las depresiones, pendientes y obstáculos presentes en espacios naturales fueron reinterpretadas en las escaleras, barandillas y otros elementos propios de la ciudad.

Ahora bien, por su propia naturaleza, la ciudad es un lugar en el que convive una diversidad inmensa de personas, con distintos gustos, actitudes, actividades, etc. La separación entre los espacios privados y públicos es de fundamental importancia a este respecto. En cuanto a los primeros no son muchas las dificultades que se suscitan. Cada persona en términos generales, y dentro del marco de la legalidad vigente, puede hacer lo que desee en lo que corresponde a su privacidad. No obstante, los espacios públicos son de todos los ciudadanos, y por ello en principio todos tienen el derecho a hacer uso de ellos.

Por esta razón se origina un problema de adecuación entre las necesidades observadas en el individuo que practica deportes extremos urbanos de deslizamiento —como *skateboard*, *bm*x y *roller*—, y la naturaleza propia de los espacios públicos que están destinados a la recreación de la comunidad extensa. No siempre están disponibles los lugares adecuados para la realización de dichas actividades, en el sentido de que pueda existir una convivencia armónica entre los diversos actores involucrados en la utilización de los espacios comunes.

Las distintas actividades deportivas extremas urbanas que practican niños, adolescentes y jóvenes tienen como soporte principal los diversos elementos presentes en los entornos urbanos —bancas, escaleras, barandillas, etc.—, los cuales son

1. En la imagen se aprecia una escena comúnmente observada durante los fines de semana en Viña del Mar.

interpretados por los actores como elementos destinados a la ejecución de tales disciplinas. Esta situación genera un conflicto constante entre quienes hacen deportes extremos y quienes realizan actividades recreativas de otra índole en el mismo sitio, como por ejemplo trotar, pasear o simplemente descansar.



2. “Snickers Urbania” es uno de los eventos más conocidos en el mundo de los deportes extremos urbano, este año fue la primera vez que se realizó en Chile.

### 1.3 Contextualización.

El mercado deportivo en términos generales ha experimentado un desarrollo notable durante el último siglo. Y si bien los deportes extremos no cuentan con el nivel de popularidad y masificación que presentan otros como el fútbol o el tenis por ejemplo, no cabe duda que han ido adquiriendo progresivamente un espacio cada vez mayor en las sociedades contemporáneas. Por supuesto que esto es extensivo a los deportes extremos que tienen como principal soporte el entorno de las ciudades modernas, tales como las disciplinas de *skateboard*, *bmj* y *roller*.

Por otro lado, como se ha señalado anteriormente, la ciudad representa un espacio en el cual intervienen una diversidad importante de individuos. Los espacios públicos destinados a la recreación de la comunidad no han sido diseñados con el propósito explícito de albergar la práctica de las actividades deportivas en cuestión, sino que con otros fines completamente distintos. La mayoría de las medianas y grandes ciudades cuentan con un número importante de plazas y parques, que como se sabe son los principales lugares donde los jóvenes realizan la ejecución de los deportes extremos, y tanto arquitectónicamente como en lo que se refiere al mobiliario con el que han sido equipados, dichos espacios públicos no parecen ser del todo adecuados para esta clase de actividades —por todos los inconvenientes que esta situación genera.

Ahora bien, al interior de estos espacios públicos existentes en la ciudad —sobre todo en aquellos de un tamaño considerable— es posible encontrar algunas zonas o puntos específicos que son poco valorados, principalmente porque están en desuso, representando los mismos en particular —y por supuesto no exclusivamente— una oportunidad importante para una eventual implementación de una instancia recreativa de deportes urbanos extremos como la que se propone aquí.

### 1.4 Área de estudio.

El proyecto se delimita al área de los deportes extremos cuya práctica se lleva a cabo en el contexto de la ciudad, utilizando algunos de los espacios y elementos propios de ésta.

### 1.5 Tema de estudio.

Puede decirse que en términos precisos el proyecto se circunscribe al tema de las instancias recreativas en espacios públicos que posibiliten la práctica de deportes extremos urbanos de deslizamiento (*skateboard*, *bmx* y *roller*) en armonía con la comunidad.

### 1.6 Delimitación del proyecto.

Se propone por tanto la generación de una instancia de recreación que incluya el diseño de un mobiliario especialmente concebido para la ejecución de deportes urbanos de deslizamiento, creado a partir de la interpretación de los elementos urbanos como soportes recreativos, que actúe en armonía con el contexto, a partir de la definición un espacio de acción para la práctica deportiva y a su vez un distanciamiento prudente para su contemplación y como consecuencia integración al ecosistema propio de los espacios públicos.

La idea no es excluir a los deportes extremos urbanos a zonas segregadas, sino integrar su práctica a la comunidad de una manera ordenada, no caótica, a través del desarrollo de una zona que sea exclusiva e inclusiva a la vez, en el sentido de permitir la realización adecuada de las disciplinas deportivas sin entorpecer las actividades que realicen los otros actores sociales, y a su vez permitir que la práctica pueda ser observada por estos otros actores de la comunidad.

En una primera etapa, se pretende implementar el proyecto en la ciudad de Viña del Mar, estando dirigido el mismo principalmente a los niños, adolescentes y jóvenes de esta comuna que practican deportes extremos urbanos de deslizamiento como *skateboard*, *bmx* y *roller*.

### 1.7 Relevancia.

La relevancia del proyecto radica en dos puntos: el primero, que puede decirse que es de orden social por referirse a la comunidad en general, y el segundo que dice relación más particularmente con los beneficiarios directos (los jóvenes que practican deportes extremos urbanos), y que es de carácter más psicosocial, pues está centrado en algunas necesidades que la práctica deportiva de esta naturaleza satisface en dichos individuos.

Por un lado, el proyecto es relevante debido a la importancia que supone que en aquellas áreas urbanas de uso público los diferentes actores sociales puedan desarrollar sus

diversas actividades sin que se produzcan conflictos. En lo que a la realización de las disciplinas extremas urbanas concierne, la ciudad presenta múltiples problemas, por esto se propone generar una instancia que propicie un uso más conciliatorio de los espacios públicos, es decir, que esté diseñada de tal manera actúe en armonía con las otras instancias recreativas igualmente legítimas que se dan en estos espacios.

Por otro lado, la relevancia reside en la importancia que en sí mismo supone para ciertos grupos de adolescentes y jóvenes el desarrollo de estas actividades deportivas extremas insertas en el contexto urbano, en el sentido de que en su práctica se encuentran implicadas algunas variables importantes relacionadas al desarrollo integral de los mismos en tanto personas. Es decir, existen ciertas necesidades individuales que están asociadas a este tipo de actividades, entre las cuales pueden destacarse como significativas tres: la validación identitaria, la recreación y la gratificación por medio de la práctica.

En primer lugar, la *validación identitaria* se genera a partir de la interacción social con pares etéreos, lo que se explica por la necesidad de compartir preferencias, gustos y similitudes con personas afines. El adolescente crea vínculos afectivos en torno a la práctica deportiva con el grupo de pares, desarrollando generalmente valores de fraternidad, pertenencia e integración; trascendentales para el desarrollo del individuo como ser social. Por ello puede considerarse la realización de deportes extremos urbanos como un vinculador comunitario. El grupo que practica determinada disciplina constituye una "tribu urbana", en torno a la cual se fundamenta gran parte de la validación identitaria del individuo. De esto se deriva la importancia del uso colectivo de estos espacios. En segundo término, la *recreación* es inherente al ser humano, por lo que éste necesita una forma de recrearse en función de alguna actividad. En este caso específico se trata de una actividad deportiva extrema, a partir de la interpretación de los entornos urbanos como un soporte de acción. Finalmente, existe involucrada una necesidad de orden físico-emocional, referida a la *gratificación* que es posible obtener de la actividad que se ejecuta. En este caso, dicha gratificación se deriva de la experimentación de sensaciones intensas y emociones profundas resultantes de la práctica de alguna disciplina deportiva extrema de carácter urbano.

## **1.8 Objetivos del proyecto.**

### **1.8.1 Objetivo general.**

1. Generar una instancia recreativa en espacios públicos destinada a la práctica de deportes extremos urbanos de deslizamiento como skateboard, bmx y roller, que actúe en armonía con la comunidad.

### **1.8.2 Objetivos específicos.**

1. Diseñar un mobiliario para la práctica deportiva de disciplinas extremas urbanas de deslizamiento como skateboard, bmx y roller, que rescate las características funcionales y formales que posee el equipamiento urbano.
2. Contribuir a mejorar la recreación física y emocional de quien practica deportes extremos urbanos, a partir de una instancia recreativa que permita una ejecución más eficiente de la actividad deportiva.
3. Contribuir a propiciar un uso conciliador de los espacios públicos recreativos, utilizando las áreas poco valoradas de éstos para la recreación de quienes practican deportes extremos urbanos.

## **1.9 Resultados esperados.**

Los resultados que se esperan de la implementación del proyecto que se propone son básicamente dos. El primero de ellos, y el de carácter más general, dice relación con la posibilidad de realizar una contribución en torno a propiciar un uso más armónico y no problemático de aquellos espacios públicos que son utilizados muchas veces por diversos actores de la comunidad y para diversas actividades recreativas o de esparcimiento. El segundo de los resultados esperados, de carácter más específico y concreto, es el de lograr generar eficientemente una instancia recreativa plena para el sujeto que lleva a cabo actividades deportivas urbanas como *skateboard*, *bmj* o *rollerk*, que incluye el diseño de un mobiliario especializado para la práctica de estas disciplinas.



3. Los “Xgames” son uno de los principales responsables de la despegue que han manifestado los deportes extremos urbanos alrededor del mundo.

### 1.10 Públicos implicados.

a) Clientes: Corresponde a quienes compran o adquieren el producto. En este caso, municipios, entidades públicas que poseen un espacio recreativo, entidades privadas con las mismas características. Concesionarias de playas o lugares recreativos, entidades deportivas, inmobiliarias.

b) Usuarios: Son quienes usarán el producto. En este caso los niños, adolescentes y jóvenes que practican deportes extremos urbanos de deslizamiento (*bikers, skaters* o similares). Se puede decir que éstos serán los beneficiarios directos del proyecto, ya que un soporte destinado exclusivamente para la ejecución de tales disciplinas, se espera que les permita poder contar con un clima más armónico, así como una mejora e incremento en las destrezas adquiridas y finalmente en la calidad de su recreación física y emocional.

c) Detractores: Son quienes pueden estar en contra de la implementación del producto. Se trata de quienes ven algún peligro en el desarrollo de esta clase de actividades deportivas: taxistas, adultos, adultos mayores, dueños de recintos propicios para la práctica, cuidadores de estacionamiento, carabineros, etc.

d) Prescriptores: Corresponde a quienes promueven el uso del producto. En este caso, marcas de productos deportivos, sitios web alusivos a la práctica de deportes extremos, revistas especializadas, canales de televisión.

### 1.11 Análisis de soluciones existentes.

En la actualidad existe un creciente número de *skateparks* — es decir, de instancias exclusivas para el desarrollo de deportes extremos urbanos—, sin embargo casi la totalidad de ellos se remiten a la ejecución de la práctica, a un nivel netamente funcional, sin proponer la inserción de la práctica en el contexto urbano público recreativo, obviando también el conflicto que se genera por el uso de sitios y elementos concebidos para otros fines. A continuación se detallan algunos de los *skateparks* existentes al presente.

a) Miniramp Las Salinas: Consiste en una rampa de terciado emplazada en el borde costero de Viña del Mar. Según conversaciones con Planrampa, gestores y constructores de la idea, inicialmente se quería desarrollar un gran parque en el sitio, sin embargo, el alto costo de la propuesta dejó incompleto el proyecto.



4. Miniramp Las Salinas, próxima a la playa que lleva el mismo nombre, ubicada en Viña del Mar.

b) Skatepark Los Reyes: Consiste en un parque destinado a la práctica de skateboard emplazado en un entorno abierto inserto en la ciudad. Se caracteriza por tener gran cantidad de espacios combinables para la ejecución de trucos; es gratuito, tiene vigilancia y un horario de 10:00 a.m. a 10:00 p.m. Se comenzó a construir gracias a fondos donados por el rey de España a la Ilustre Municipalidad de Santiago, los que se destinaron a un parque recreativo que bordea el río Mapocho en donde este skatepark está emplazado.



4. Toma aérea al *skatepark* Los Reyes primer gran skatepark de Santiago.

c) Bikepark Estadio Nacional: Es un conjunto de rampas para la práctica del bmx construido colectivamente por quienes las usan periódicamente, ubicado en la comuna de Ñuñoa. Están abiertas a todo público y se encuentran al interior del estadio nacional por lo que su disponibilidad varía dependiendo de los eventos deportivos masivos y el horario de apertura del recinto.



5. La Municipalidad de Ñuños donó fondos a este parque para realizar un mantenimiento de los elementos presentes.

6. Los días domingo, los *bikers* más experimentados realizan clases a niños pequeños que recientemente están practicando *bm*x



d) Bikepark Parque Araucano: Ubicado en Las Condes, es un espacio dispuesto con rampas para la práctica de *bm*x, cuenta con un kiosco y un altoparlante desde donde tocan música mientras se ejecutan los trucos. Está abierto de martes a domingo, desde las 12:00 p.m. a las 6:00 p.m. en invierno, y de las 10:00 a.m. a las 8:00 p.m. en verano. Se desconoce el origen de los fondos para el desarrollo del parque, pero se presume una colaboración conjunta entre la Municipalidad, Chiledeportes y marcas asociadas, por el fin educativo por sobre el recreativo que posee.

7. El Parque Bustamante se encuentra muy próximo a plaza Italia, lo que lo hace un buen lugar para encontrarse debido a su cercanía con todo.



e) Parque Bustamante: Consiste en un espacio inserto dentro de un parque urbano, ubicado en Providencia, en donde se puede practicar skateboarding, *bm*x, street y roller. Dentro de este espacio se disponen elementos artesanales que los usuarios traen desde sus casas y que retiran cuando se van. Está abierto las 24 horas del día, sin embargo no existe seguridad ni iluminación para utilizarlo durante la noche.

### 1.12 Viabilidad contextual y pertinencia económica.

a) Demanda estimada del producto que se propone: El proyecto busca resolver una problemática de orden social, que en estos días se ha vuelto atingente y que se relaciona con la creación de espacios públicos destinados a la recreación de la población,

en particular, de niños, adolescentes y jóvenes practicantes de deportes extremos urbanos. El público que practica deportes extremos urbanos va en franco aumento, lo cual se refleja en el creciente número de *skateparks* que se han construido en los últimos 5 años a nivel país, la incorporación de niños cada vez más pequeños a la práctica de este tipo de deportes, el creciente número de eventos deportivos a lo largo del país, y principalmente en el aspecto comercial en donde existe un número creciente de tiendas relacionadas a este tipo de deportes, dándose además su incorporación a las grandes tiendas de *retail*, por ejemplo.

En Viña del Mar —lugar donde se pretende implementar en una primera etapa el proyecto—, existe igualmente una demanda creciente, que se puede observar en la cantidad de *skaters* y *bikers* que circulan por la ciudad y también en el creciente número de tiendas, eventos y publicidad relacionados a este tipo de actividades deportivas. No obstante, no existe la oferta suficiente para la demanda actual y futura.

Ahora, si bien no es posible cuantificar la demanda en la ciudad, pueden establecerse algunos datos que pueden dar un marco de referencia útil al respecto. Según la “Encuesta sobre infancia y adolescencia”, publicada por el Instituto Nacional de Estadísticas (INE), en el año 2002, en la Región de Valparaíso, la población total de niños y adolescentes entre 0 y 17 años conforman el 29,5% de la población total de dicha zona, lo cual representa un total de 453.730 personas, que por cierto al año 2010 deberían tener entre 8 y 25 años. Es obvio que no es esta cantidad el público objetivo, pero al menos dentro de este parámetro se encuentra el público potencial que puede interesarse en los deportes extremos urbanos dentro de la Región de Valparaíso.

b) Adecuación del público existente en la zona en la cual se pretende implementar el proyecto a las características del producto: En la comuna de Viña del Mar existe un número considerable de niños, adolescentes y jóvenes, pertenecientes a un estrato socioeconómico alto y medio-alto, que tiene afición por los deportes extremos urbanos. Da fe de ello la concurrida afluencia de dicho público a los parques y plazas del borde costero y centro de la ciudad (Plaza Parroquia, Reloj de Sol y Plaza Colombia, por ejemplo), los cuales informalmente tienen lugares destinados para la práctica. Por cierto, la propuesta pretende implementarse en el borde costero de la ciudad, formalizando una zona exclusiva e inclusiva a la vez en donde desaparezca el conflicto presente y permita la práctica en un lugar adecuado similar a lo que actualmente se utiliza para este tipo de actividades deportivas.

c) Oferta estimada del producto que se propone: Como se señaló anteriormente, existen lugares informalmente destinados para la actividad deportiva, sin embargo la oferta real de lugares exclusivos para la práctica de deportes extremos urbanos, en Viña del Mar, se reduce sólo a una Miniramp ubicada en Las

7. La administración del concesionario del balneario Caleta Abarca manifestó la necesidad de intervenir el espacio con elementos acordes al contexto.



Salinas, lo cual es insuficiente para la cantidad de *skaters* y *bikers* que existen en la ciudad. Esto se pone en evidencia los fines de semana, en donde se aglutina gran cantidad de usuarios en torno a la rampa, lo que conlleva el rápido deterioro por el uso excesivo de la misma.

Este escenario es altamente propicio para el desarrollo del proyecto, ya que existe una oferta escasa y una alta demanda por tener un espacio para practicar, lo cual puede ser considerado como una oportunidad para el proyecto que se propone.

d) Existencia de clientes potenciales que se interesen por adquirir el producto y de instancias de financiamiento: En la realidad nacional existe un número importante de municipios que están gestionando el desarrollo de *skatepark* para sus comunas. Es así como La Serena, Graneros, Ovalle y algunas comunas de la Región Metropolitana, en los últimos 3 años han construido parques comunales para la práctica de deportes extremos urbanos.

Específicamente, en conversaciones con la Secretaría Comunal de Planificación SECPLA de la Ilustre Municipalidad de Viña del Mar, se expone la voluntad por desarrollar un *skatepark* en la comuna. Las limitantes principales que aducen como entidad encargada del desarrollo de este tipo de iniciativas se relacionan, primero, con el espacio físico que ocupa un *skatepark*, segundo, con la discordancia con el contexto pasivo recreativo que implica estas actividades deportivas, y, finalmente, con los costos que requiere este tipo de inversión para la ciudad. Todas estas problemáticas han tratado de ser al menos consideradas de algún modo en el proyecto desarrollado.

Por otro lado, existe una creciente oferta inmobiliaria, la cual podría incorporar dentro de sus espacios comunes parte o la totalidad de un soporte para este tipo de disciplinas deportivas, debido al aumento en el número de potenciales usuarios.

En cuanto al financiamiento del proyecto, existen algunos canales institucionales destinados particularmente a proyectos

deportivos, como por ejemplo Chiledeportes (Fondeportes), el que tiene como objetivo financiar total o parcialmente proyectos, programas, actividades y medidas de fomento, ejecución práctica y desarrollo del deporte en sus diversas modalidades y manifestaciones. Asimismo, el Fondo de Desarrollo Vecinal FONDEVE es una iniciativa para fomentar, apoyar y generar proyectos de desarrollo local, representados por las juntas de vecinos y/o unión comunal, con el apoyo de la Municipalidad, subvencionando proyectos vecinales deportivos.

e) Existencia de apoyos potenciales: Para el Estado es importante promover el deporte en tanto que éste constituye un factor que permite mantener alejados a los niños y adolescentes de las drogas y la delincuencia. Es por ello que Chiledeportes y Conace podrían representar un apoyo estratégico potencial. También las marcas o empresas asociadas a la práctica deportiva se podrían considerar como patrocinadores o auspiciadores de la propuesta, respetando siempre eso sí el perfil social que se le ha intentado dar al proyecto que se propone.





# CAPÍTULO II ANTECEDENTES CONCEPTUALES, TEÓRICOS Y EMPÍRICOS

## 2.1 Algunas consideraciones teóricas sobre los grupos sociales juveniles.

### 2.1.1 La noción de subcultura.

Según Wolfgang y Ferracutti (1971) los grupos subculturales presentan tres características fundamentales: normas de conducta, existencia de grupos sociales y existencia de actitudes, papeles o actuaciones.

Enfatizan que, respecto a las normas de conducta, en un grupo subcultural "surgen valores compartidos que los miembros de la subcultura aprenden, adoptan e inclusive exhiben, y que difieren en calidad y cantidad de los de la cultura dominante" (Wolfgang y Ferracutti, 1971: 120). Estos valores suelen evidenciarse y ser identificados en función de la conducta esperada dentro del grupo, es decir, el individuo actuará de acuerdo a los parámetros del grupo, siendo tal conducta "una manifestación externa de que comparte los valores subculturales" (p. 122).

Por otra parte, la existencia de una subcultura hace referencia al hecho que los valores se comparten entre los individuos, y éstos al compartir valores forman grupos. Esto implica que ineludiblemente la formación de una subcultura requiere la existencia de un grupo distinto al grupo dominante, en el que se exteriorizarán los valores propios de éste y, no en todos los casos, diferentes a los del grupo dominante (Wolfgang y Ferracutti, 1971).

Finalmente, para estos autores es importante subrayar que "puede suceder que entre los individuos que comparten valores subculturales tengan vigencia ciertos estándares inducidos con el carácter de normas, por ejemplo, un léxico diferente, afición a bebidas alcohólicas, determinadas costumbres sexuales, maneras de divertirse" (Wolfgang y Ferracutti, 1971: 125); siendo todas estas manifestaciones, actitudes o papeles propios y característicos de la subcultura, los cuales son exteriorizados por conveniencia, gratificación o simplemente por la identificación con el grupo.

### 2.1.2 Las culturas juveniles.

Una conceptualización que esté referida a la juventud, o a lo juvenil, lleva indefectiblemente a tratar la temática de las culturas juveniles, que ha sido abordada por las ciencias sociales.

Raúl Zarzuri (2000) señala que cuando nos referimos a las culturas juveniles, tenemos que hacer alusión a la aparición de pequeños grupos o microsociedades juveniles, las cuales han adquirido cierto grado de autonomía respecto del mundo adulto. Como dice Feixa (1998), "en un sentido amplio las culturas juveniles se refieren a la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional" (citado en Zarzuri, 2000: 87). Para Feixa (1998), el estilo se transforma en lo distintivo de las culturas juveniles. Este puede ser definido como la "manifestación simbólica de las culturas juveniles, expresadas en un conjunto más o menos coherente de elementos materiales e inmateriales que los jóvenes consideran representativos de su identidad como grupo" (citado en Zarzuri, 2000: 87-88).

Se habla así entonces de construcción de estilos juveniles, los cuales están compuestos por una serie de elementos culturales como: a) el lenguaje, como forma de expresión oral diferente a la de los adultos. En este contexto se enmarcan los juegos e inversiones lingüísticas que realizan los jóvenes, que los diferencian de los otros; b) la música, y particularmente el *rock* (con sus diversas ramificaciones), que se convirtió en la primera clase de música generacional, distingue a los jóvenes, creando identidades grupales, consecuencia del consumo o de la creación; y, c) la estética que identifica a los estilos juveniles, dado, por ejemplo, por la ropa, el pelo, los tatuajes, los accesorios, etc. (Zarzuri, 2000).

### 2.1.3 Las "tribus urbanas".

Por otra parte, las "tribus urbanas" pueden ser consideradas como culturas juveniles, aun cuando se ha conceptualizado sobre ellas de modo específico. Michel Maffesoli —sociólogo francés que acuñó el término—, las define como grupos



10. Tira cómica alusiva al proceso de construcción de estilos juveniles.

© Zits Partnership.

basados en emociones compartidas opuestos a la pasividad de los sujetos; es decir, se rebelan creando un microuniverso propio. Los integrantes de las "tribus" comparten códigos, especialmente estéticos, musicales y de apariencia. Ello es lo que los hace diferentes al resto de la sociedad.

Las características que definirían a una "tribu urbana", son que, por un lado, son agrupaciones de jóvenes en torno a algún elemento cultural común y específico, y que portanto comparten al menos una estética, unos discursos, una visión de mundo, una subjetividad especiales; que tienen un desenvolvimiento particularmente en la ciudad, pues es en este ámbito en el cual se crean y recrean tanto la cultura como los lazos sociales que existen entre cada individuo que conforma una "tribu urbana". Los individuos que forman un grupo de este tipo, además de compartir una cultura y establecer relaciones sociales cercanas entre ellos, se caracterizan por poseer una "actitud" —o "visión de mundo"— en común frente a fenómenos tan diversos como la política, la religión, la moral o la sociedad.

Por otro lado, pero asociado a lo anterior, los individuos que son parte de una "tribu urbana" comparten también un cierto tipo de comportamiento, que de ninguna manera está separado de los elementos culturales, o de los vínculos sociales y emocionales que les son comunes. Más bien, diríamos que, generalmente, el comportamiento está en "función" de la cultura.

Los autores Oriol Costa, J. M. Pérez y Fabio Tropea (1996), han proporcionado algunas de las características más importantes de las "tribus urbanas", fundamentalmente referidas al aspecto actitudinal y comportamental. En primer lugar, la tribu urbana se basa en un conjunto de reglas específicas que diferencian al joven del resto de las personas. De esta forma este confía su imagen, parcial o totalmente, a las reglas del grupo. Segundo, el grupo autoriza actividades que están generalmente en los límites de la moralidad socialmente aceptada, e institucionalizada, como las asociadas al consumo de alcohol y drogas, el juego, la promiscuidad, las manifestaciones violentas en la vía pública. Tercero, una tribu urbana funciona como una "pequeña mitología", en la cual el sujeto juvenil construye un esquema de actitudes y comportamientos que lo hacen salir del anonimato, es decir, de alguna manera construye una identidad y una imagen de sí mismo. En cuarto lugar, la estética más extrema, revela el compromiso y la radicalidad de sus expositores, llegando estos últimos, en algunas ocasiones, a ser más violentos que el resto del grupo. Quinto, mediante la tribalización se reafirma la contradictoria operación de una identidad que quiere escapar de la uniformidad y no duda en vestir un uniforme. De esta manera se sostiene que el grupo se convierte en una relación careta y esencia, donde el individuo esconde su "yo" tras el disfraz. Sexto, en la pertenencia a la tribu el individuo encuentra una motivación existencial, y es por



11. Los skaters reflejan las principales características de una tribu urbana.

esta razón que la relación con ésta es emocionalmente intensa. Es decir, todas las maniobras y actuaciones parecen estar orientadas y justificadas por tal pertenencia. Así, se habla de la presencia de un proceso de desresponsabilización personal de las acciones.

Siguiendo con los mismos autores, éstos señalan que el espacio ocupado por una "tribu" le permite la oposición simbólica de un "afuera" y un "dentro" que ayuda a la construcción de una identidad, construyendo dos identidades: la propia y la ajena. Las "tribus urbanas" se apropian de una serie de espacios en el entorno de las ciudades, espacios que de manera simbólica responderían a las funciones expresivas siguientes:

**De pertenencia:** Los lugares a los que pertenezco y que por eso me pertenecen. Puntos de referencia territorial para todos los miembros de una tribu, esos lugares especiales suscitan un especial sentimiento de posición pero también un ámbito seguro en el que la tribu ejerce un control más directo sobre los acontecimientos. Un bar punk es un ejemplo de ese espacio de pertenencia, así como un estadio o una parte del mismo lo es para un 'hooligan'.

**De representación:** Los lugares en que me represento (a mi mismo y a los demás) como miembro de una tribu, similar a todos sus miembros y distinto a todos los demás. Se trata del lugar en que se exhibe el aspecto más superficial, espectacular de la identidad, a través de la máscara. Aquel en que se luce el uniforme más completo y por ello más representativo.

**De actuación:** Los lugares en donde se persiguen los objetivos lúdicos y/o existenciales del grupo. Son espacios que pueden coincidir parcialmente con los dos anteriores, ya que el territorio de la actuación puede ser también el de representación de la identidad" (Costa, Pérez y Tropea, 1996: 128-129).

### 2.1.4 Socialización y redes sociales implicadas en las culturas juveniles y "tribus urbanas".

Al proceso mediante el cual los nuevos miembros de la sociedad aprenden la forma de vida de ésta se le denomina socialización, la cual es la principal vía de transmisión cultural a lo largo del tiempo y de las generaciones (Giddens, 2001). La socialización es un proceso que dura toda la vida y en el cual el comportamiento humano se ve constantemente configurado por las interacciones. Además, permite a los individuos desarrollar su personalidad y sus potencialidades.

La sociología y las ciencias sociales en general distinguen al menos dos fases especiales de este proceso de socialización. La "socialización primaria", ocurre desde el nacimiento del individuo y durante su etapa de infancia, y es el período de aprendizaje más intenso. La familia es el principal agente socializador durante esta fase. La "socialización secundaria", tiene lugar en una etapa posterior que va desde la última infancia hasta la época de madurez. "Durante esta fase, hay otros agentes de socialización que asumen la responsabilidad que antes tenía la familia. Las escuelas, los compañeros, las organizaciones, los medios de comunicación y, finalmente, el lugar de trabajo comienzan a convertirse en fuerzas socializadoras para los individuos. Las interacciones sociales que se dan en estos contextos ayudan a las personas a aprender los valores, las normas y las creencias que componen las pautas de su cultura" (Giddens, 2001: 59).

Dentro de estos nuevos agentes de socialización que operan en la etapa de socialización secundaria, pueden contarse también los grupos juveniles que se configuran en torno a algún elemento cultural en común, como son las "tribus urbanas".

En cuanto a los lazos sociales que se crean dentro de cualquier grupo social, lo cual deriva en la generación de diversas redes sociales para los individuos, se tiene que "el tipo de lazos sociales o comunitarios que se dan al interior de un grupo, comunidad o sociedad son claves para determinar los grados de cohesión social, su capacidad de acción y los vínculos sociales que motivan su interacción" (Cifuentes, 1995-2000: 37). En un contexto social dado, señalan estos autores, la socialización primaria y la secundaria tienen una función central en la conformación del individuo en relación a sus grupos referenciales y autoafirmantes de una posible identidad.

Lariza Lomnitz, entrega interesantes herramientas de análisis para entender los tipos de solidaridades, es decir, sistemas de normas y valores invisibles y cambiantes, que se presentan al interior de grupos sociales determinados y que llevan a coordinar contactos y fuerzas en situación de precariedad. Plantea al respecto el concepto de red social, concepto el cual sirve para darse cuenta de que "estas interrelaciones superan lo ideológico y lo partidista para fundarse en lazos de amistad



12. El "apiñamiento" descrito, según lo observado refleja un gran nivel de intimidad colectiva.

y ayuda mutua" (en Cifuentes, 1995-2000: 38). Por lo demás, uno de los elementos que más afianza los lazos de solidaridad existentes dentro de un grupo tiene que ver con la confianza que se crea entre los miembros de éste derivado de la complicidad en el consumo de alcohol y drogas.

Tal como lo señala Cifuentes, "los jóvenes buscan a partir del 'contacto', el 'roce', el 'apiñamiento', una forma de enganche y fortalecimiento de la convivencia social desde los espacios íntimos... (así) por un lado tenemos el espacio físico, como la esquina, el barrio, el estadio, etc., y por otro el espacio intersubjetivo de las relaciones sociales, su estructuración y representación cotidiana, el 'hermano', el vecino, el amigo, etc." (1995-2000: p. 38).

Según estos mismos autores, tanto la precariedad material, la intemperie social y la toma de conciencia respecto de las consecuencias negativas de los procesos modernizantes, son elementos que potencian y legitiman las redes sociales, lo cual nos pone en frente de una transmutación de los vínculos sociales. De ahí por tanto que las redes sociales, o micro-mallas como se las ha conceptualizado, son necesarias y están reconfigurando la dinámica de la convivencia social.

## 2.2 Los grupos y el sujeto en torno a los deportes extremos urbanos.

### 2.2.1 Aspectos sociales inherentes a los grupos que practican deportes extremos urbanos.

La interacción social es un componente trascendental en el desarrollo de las prácticas deportivas urbanas extremas. Por ejemplo, el individuo que no posee grandes destrezas se esfuerza por progresar en la práctica, sin embargo no tiene la experiencia ni la destreza necesaria, por esto se apoya en sus amigos más experimentados para compararse, ayudarse y mejorar su técnica. Paralelamente a la significancia de desarrollo psicosocial que el deporte en sí entrega.

En la etapa de la adolescencia los roles sociales del individuo sufren drásticas modificaciones. Establecer vínculos con pares etéreos adquiere mayor importancia que su relación familiar; esto le permite sobrellevar el proceso de cambio en la etapa del desarrollo que se encuentra. Aunque recurren a sus compañeros en busca de compañía e intimidad, se apoyan en sus padres en busca de una "base segura" para probar sus alas (Laursen, 1996).

#### 2.2.1.1 La socialización en el sujeto que practica deportes extremos urbanos.

La socialización del individuo que se integra a la sociedad es llevada a cabo por medio de agentes sociales, como la familia, los amigos u otras colectividades como pueden ser los grupos que se constituyen en torno a la práctica de alguna actividad deportiva. En el caso de estos últimos, ellos actúan permitiendo el desarrollo de la competitividad, el espíritu de sacrificio, la voluntad, la habilidad para organizar y coordinar grupos humanos, además de contribuir al desarrollo físico y psíquico del individuo (Giddens, 2001).

Las redes sociales del individuo que practica deportes extremos urbanos se generan en base a pares etéreos que poseen intereses similares a partir de la práctica de alguna disciplina de este tipo (*bmx, skateboarding, mountain bike*). En estos grupos se genera un clima de camaradería y compañerismo, en donde el sujeto se siente partícipe de una colectividad, liberado de las imposiciones sociales que los adultos le exigen, las calificaciones en el colegio, el uniforme, el corte de pelo, etc..

En las entrevistas que se realizaron a sujetos que desarrollan actividades deportivas extremas urbanas, como parte de la etapa previa de recopilación de antecedentes para la formulación del proyecto, se pudo rescatar los siguientes comentarios respecto de algunas preguntas como: *¿Qué es lo que te gusta del deporte*

que practicas? Así, algunos sujetos señalaron:

- *“Que se puede compartir, disfrutar, sobretodo el compañerismo, por ejemplo si te pasa algo todos te ayudan, te apoyan”<sup>1</sup>.*

- *“(…) Cuando ando en bicicleta, no tengo tiempo para preocuparme de los problemas de la casa, los estudios; estoy aquí andando en bici, lo demás se termina, te saca del sistema, es un relajo”<sup>2</sup>.*

Por lo tanto, puede decirse que el sujeto en cuestión es un individuo que crea sus vínculos sociales principalmente a través de la práctica de deportes extremos con pares etéreos, lo cual permite una confirmación identitaria a través de la interacción social. O como mencionara Laursen (1996), el grupo de pares constituye una fuente de afecto, simpatía y orientación moral, un lugar para la experimentación y un entorno para lograr la independencia y autonomía de sus padres. Es donde se forman las relaciones íntimas que sirven como ensayos de la intimidad adulta.

#### 2.2.1.2 Los roles de pares y amigos.

Los contextos de los cuales el individuo de deportes extremos forma parte se caracterizan por estar compuestos principalmente por símiles etéreos, exceptuando su círculo familiar y las autoridades educacionales o laborales, quienes son los principales referentes de la adultez.

Los integrantes de los círculos sociales del sujeto no necesariamente tienen preferencias similares a las de él, sin embargo, se crean lazos de amistad que se basan en la similitud etérea y por consiguiente la comprensión y apoyo en la compleja etapa del desarrollo que el individuo atraviesa.

Las amistades que forma el sujeto pertenecen a las tres esferas externas al círculo familiar, éstas se generan a partir de los contextos académico (colegio, universidad), zonal (barrio) y recreativo (lugares de práctica deportiva), en donde se establece una selección a través de la similitud en las preferencias y aspiraciones.

De manera más profunda el sujeto de deportes extremos crea un microsistema, un núcleo íntimo formado por un grupo selecto de amistades que comparten la gran mayoría de los gustos y aspiraciones, y que se genera a partir de la convergencia de las esferas externas de las que él forma parte.



13. En la imagen se evidencia la cercanía entre los pares, validando la búsqueda de “compañía e intimidad” descrita por Laursen. Obtenida a partir del estudio de usuario desarrollado para el proyecto.

1 Extracto de una de las entrevistas realizadas en la etapa previa de recopilación de antecedentes para la formulación del proyecto.

2 Extracto de una de las entrevistas realizadas en la etapa previa de recopilación de antecedentes para la formulación del proyecto.

Es aquí donde nace el grupo que lo acompaña en la práctica de deportes extremos, y que le permite realizar los desafíos que se proponga a partir de la interacción, entendimiento y aprendizaje en la práctica. Existiendo en este círculo: equidad etárea, nivel socioeconómico similar, gustos compartidos.

### **2.2.1.3 Construcción de la identidad del sujeto que practica deportes extremos urbanos.**

De acuerdo al autor R. Hoggart (1970): "La mayoría de los grupos sociales deben lo esencial de su cohesión a su poder de exclusión, es decir, al sentimiento de diferencia hacia aquellos que no son como ellos" (en Desbordes, 2001: 113).

Como se ha señalado ya desde el principio, el grupo social con el que se identifica el individuo que lleva a cabo actividades deportivas extremas urbanas posee una denominación propia y forma parte de la diversidad cultural propia de las sociedades contemporáneas. Éstas son las llamadas "tribus urbanas".

Las "tribus urbanas" de deportes extremos se caracterizan por basarse en la práctica de un deporte específico y a partir de ella generar códigos propios, en la vestimenta, en la forma de hablar, en la manera de relacionarse. Asimismo, en su interior existe una jerarquización de los integrantes, la que se genera a partir de la siguiente clasificación:

- a) Los profesionales o "pro": Que son los más experimentados y con la mayor destreza en la práctica, tienen entre 21 y 24 años.
- b) Los intermedios: De entre 16 y 20 años, con poca experiencia y gran facilidad en el aprendizaje de destrezas.
- c) Los novatos: De entre 11 y 15 años, sin experiencia pero con gran entusiasmo por aprender. En esta categoría están los sujetos que se encuentran en la adolescencia temprana, que es una compleja etapa del desarrollo humano donde se originan profundos cambios físicos, cognoscitivos y psicosociales que conducen al individuo a su desarrollo adulto (Papalia, 2005). En un comienzo, estos cambios carecen de una eculización armónica, ante lo cual el adolescente presenta actitudes que demuestran la inmadurez de su pensamiento reflejadas en actitudes conflictivas con sus padres, una actitud crítica frente a la vida, falta de criterio para tomar decisiones, entre otras.

El sujeto que pertenece a grupos de deportes extremos urbanos a diario utiliza distintos elementos que lo diferencian del resto de sus pares etáreos. Su identidad se construye a partir de la imitación de modelos relativos al deporte que practica; sin embargo, estos modelos se generan a partir de una amalgama de tendencias urbanas que se traducen en vestimenta, estilos y colores que definen el uniforme deportivo.

Existen tiendas especializadas que venden distintos

accesorios que permiten configurarse según los ídolos a imitar y son ellas las que construyen la imagen del sujeto que pertenece a alguna "tribu urbana" de deportes extremos. Sin embargo, con el pasar de los años, las preferencias de éste van siendo más personales generando así un estilo propio en su imagen.

Por otra parte, los entornos para la práctica de deportes extremos crean una instancia idónea para el desarrollo de interacciones sociales con individuos de edades y preferencias similares; legitimándose así el compromiso con el deporte y con los pares. Es el lugar en donde el sujeto se siente validado, comprendido e integrado. Por ello, el entorno para la práctica del deporte extremo es de gran importancia debido a que es un lugar en el que el individuo se siente partícipe de un grupo, en un espacio propio e íntimo en donde se valida su identidad por medio de la interacción social y la progresión en la práctica deportiva.

#### 2.2.1.4 Espacios deportivos colectivos como lugares de pertenencia en la práctica deportiva.

Los lugares de pertenencia para el sujeto que lleva a cabo actividades deportivas extremas representan un espacio propio en el cual despliega su identidad personal junto a similares etéreos en torno a la práctica colectiva del deporte extremo urbano específico con el que se identifica.

Principalmente, son hitos urbanos cuya conformación permite la ejecución de trucos y saltos en bicicleta, patines o *skateboard*. En algunos casos, existen lugares especialmente destinados para estos fines, sin embargo en general no cuentan con la seguridad, mantención y las características necesarias para el desarrollo adecuado de dichas actividades. Al respecto, de acuerdo a la opinión de uno de los sujetos entrevistados:

*"Debería existir más apoyo, que alguien invierta en un bikepark para que todos podamos practicar y no tener que preocuparnos de estar reparando las rampas, que cobre por mantención y así se pueda desarrollar este deporte"<sup>3</sup>.*

Si bien estos sitios representan un lugar de encuentro para compartir experiencias relacionadas al deporte y crear lazos de amistad, también son los únicos que permiten la progresión en la práctica deportiva, debido a que se encuentran los elementos necesarios para la ejecución de la disciplina, así como integrantes más experimentados, los que permiten un aprendizaje más fluido de los novatos, por medio de un proceso de imitación.



14. En la imagen superior se aprecia una estética personal del usuario que abarca desde la bicicleta, accesorios, e incluso la vestimenta, logrando crear una imagen identitaria muy coherente. Obtenida a partir del estudio de usuario desarrollado para el proyecto.

<sup>3</sup> Extracto de una de las entrevistas realizadas en la etapa previa de recopilación de antecedentes para la formulación del proyecto.

Volviendo a los antecedentes recopilados a partir de las entrevistas realizadas, frente a la pregunta: ¿Qué es lo que te gustaría ver en un *bike/skatepark*? Las siguientes fueron las respuestas de dos sujetos:

*"Me gustaría un parque gigante en donde todos puedan progresar, liso y con piso de madera para amortiguar las caídas"*<sup>4</sup>.

*"Que tenga de todo, varios jumpbox, quarters, pipes, etc. Que sea un lugar fijo"*<sup>5</sup>.

Los espacios colectivos deportivos deben permitir, primero que todo, una progresión en las destrezas adquiridas por parte de quienes practican el deporte en cuestión, es decir, deben permitir el aprendizaje de las destrezas necesarias para la práctica deportiva, con los implementos adecuados y el espacio necesario. Además, deben adecuarse a los niveles de destrezas de los distintos sujetos que practican. Cada categoría, profesionales, intermedios y novatos tienen parámetros distintos; ante ello surge la problemática de que existen individuos que se les dificulta la progresión en el aprendizaje de destrezas, debido a que los elementos utilizados difieren con sus capacidades actuales.

Vygotsky, por ejemplo, plantea que el interactuar con sus pares o personas más adultas le permitirá al individuo aprender constantemente nuevas habilidades prácticas, sociales e intelectuales, que aportarán a mejorar el nivel de dominio que pudiese alcanzar en la actividad a la que se dedica.

15. Para el desarrollo del proyecto, se entrevistaron usuarios practicantes tanto de bmx, como de skate, en distintas comunas de la Región Metropolitana y Viña del Mar; recorriendo los principales sitios r (establecidos e informales) en donde se reúnen.



Según este autor, en el contexto del aprendizaje existen distintas zonas de desarrollo que interactúan entre sí, lo cual llevado al plano del aprendizaje deportivo tiene gran relevancia, ya que la persona que aprende es activa en este proceso, tiene su propia actividad, organización y además autorregula el proceso. Las zonas que reconoce Vygotsky son:

- a) Zona de desarrollo real: Hace referencia a lo que el individuo puede hacer por sí mismo.
- b) Zona de desarrollo potencial: Hace referencia a lo que el individuo puede realizar con ayuda de sus pares u otra persona.
- c) Zona de desarrollo próximo: Está compuesta por las dos zonas anteriores, ya que el individuo está propenso a la adquisición de una nueva destreza, potenciado por la mediación en la interacción que obtuvo de su par u otra persona (<http://constructivismos.blogspot.com/2005/06/teoria-del-constructivismo-social-de.html>).

Por último se produce el proceso de internalización de estas

<sup>4</sup> Extracto de una de las entrevistas realizadas en la etapa previa de recopilación de antecedentes para la formulación del proyecto.

<sup>5</sup> Extracto de una de las entrevistas realizadas en la etapa previa de recopilación de antecedentes para la formulación del proyecto.

nuevas destrezas, ya que el individuo realiza la nueva actividad aprendida por sí mismo.

En conclusión, un espacio colectivo destinado a la práctica de deportes extremos urbanos, debería en principio responder en dos ámbitos principalmente: la interacción social para permitir la progresión en la práctica deportiva a partir de las relaciones sociales con pares, y el desarrollo adecuado de la práctica deportiva en función de una instancia y elementos pertinentes para estos efectos.

## 2.2.2 Características referidas al sujeto que practica deportes extremos urbanos.

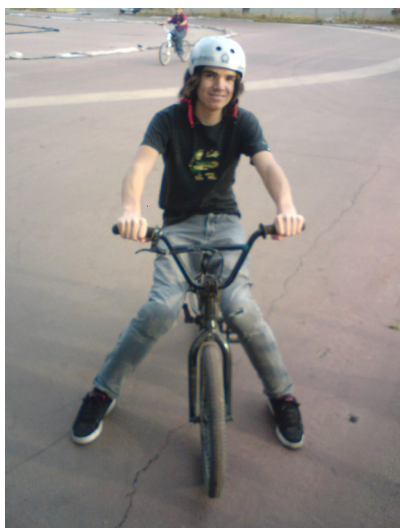
Los antecedentes que se exponen en los dos puntos siguientes proceden de entrevistas y encuestas realizadas a niños, adolescentes y jóvenes, de entre 11 y 25 años, que practican deportes extremos urbanos de deslizamiento. En ambos, se presenta información referida a aspectos claves de la forma de vida y de la personalidad de estos sujetos.

### 2.2.2.1 Perfil general del individuo que practica deportes extremos urbanos.

- a) *Sexo*: Hombre.
- b) *Edad*: 11 a 25 años.
- c) *Estado civil*: Soltero.
- d) *Familia*: Monoparental, es decir, padre, madre y hermanos (as).
- e) *Lugar de residencia*: Comunas de estrato socioeconómico alto (como Providencia, Las Condes, Vitacura, Viña del Mar, Reñaca, etc.).
- f) *Religión*: Católica.
- g) *Posesiones más preciadas*: Bicicleta, skate o similar.
- h) *Educación*: Estudiante de educación básica, de educación media y educación superior.
- i) *Vestimenta*: Se viste con marcas como Maui, Rip Curl, Adrenaline, Gangsta; zapatillas Vans, Circa, Fallen.

16. Imagen de un usuario potencial para el proyecto, novato en la práctica de bmx. Obtenida a partir del estudio de usuario desarrollado para el proyecto.





17. Imagen de un usuario potencial para el proyecto, mayor en edad que el anterior, el que se encuentra en la etapa intermedia en la práctica de la actividad deportiva, expuesta anteriormente. Obtenida a partir del estudio de usuario desarrollado para el proyecto.

j) *Preferencias musicales*: Diversos, el *hardcore* melódico, *hard rock*, *hip hop* y *reggaeton*.

k) *Tiempo libre*: Practicando o viendo deportes extremos con sus amigos.

l) *Lectura*: Poco, sólo revistas de deportes extremos: La Tabla, Descaro, etc.

m) *Internet*: Redes sociales (MSN, Facebook, Fotolog) y foros de deportes extremos.

n) *Televisión*: Poco, principalmente MTV o Vive Deportes.

ñ) *Vacaciones soñadas*: En Woodward, un parque para practicar deportes extremos, en EE.UU.

o) *Regalo soñado*: Skate o bicicleta de buena marca para desarrollar su deporte de manera adecuada.

p) *Proyecciones*: Estudiar una carrera profesional en una buena universidad.

q) *Fin de Semana*: Salir a la ciudad a buscar lugares para practicar deportes extremos con sus amigos.

#### 2.2.2.2

#### Aspectos subjetivos de los sujetos que practican deportes extremos urbanos.

a) *Valores*: El sujeto de deportes extremos está inserto en una familia con valores tradicionales. En la actualidad la amistad generada a partir de la actividad deportiva es su bien más preciado ya que es ahí donde se puede sentir pleno y comprendido.

b) *Intereses*: Sus intereses convergen en la práctica deportiva; reunirse con su grupo de amigos, encontrar lugares para practicar, adquirir piezas, ropa y accesorios para su bicicleta o *skate*, adquirir nuevas destrezas en la práctica deportiva. En general sus aspiraciones y preferencias a corto plazo tienen relación con este aspecto. En el caso de los que tienen más de 20 años, la finalización de sus estudios prepondera entre sus intereses personales.

c) *Situación socioeconómica*: Es un joven de un nivel socioeconómico medio - alto, con un buen nivel educacional y con acceso a algunas comodidades, lo cual le permite administrar su tiempo libre como mejor le acomoda.



18. Pirámide de Maslow la cual presenta la jerarquía de necesidades del usuario. Desarrollada a partir del estudio de usuario en conjunto con el documento *el deporte en la jerarquía de las necesidades* (Desbordes, 2001)

d) *Visión de sí*: Aún no tiene una visión clara de sí o está en proceso de forjarse una. Se define a sí mismo como parte del grupo social de la actividad deportiva que realiza (*skater, biker*).

e) *Le da valor a*: Valora las relaciones sociales. La mayor parte de su tiempo está en contacto con sus amigos, por esto le da gran importancia a los vínculos que lo identifican con su colectividad.

f) *Convicciones*: Confía en sus capacidades, por ello se puede proyectar en el futuro de acuerdo a sus propias expectativas.

g) *Aspiraciones*: La práctica deportiva es algo que lo motiva en gran medida, sin embargo los más jóvenes esperan estudiar una carrera universitaria y los mayores finalizarla para encontrar un buen trabajo.



19. Practicante de Salto B.A.S.E. en acción.

## 2.3 Los deportes extremos urbanos.

### 2.3.1 Descripción.

Los deportes extremos, también denominados deportes de acción, se pueden definir como cualquier intento atlético más peligroso que un deporte común, los que presentan en su ejecución una combinación de velocidad, vértigo, peligro y maniobras espectaculares (*Webster's New Millennium Dictionary of English*). Por lo tanto, los deportes extremos urbanos se pueden considerar como las disciplinas de alto riesgo que se desarrollan en entornos urbanizados.

Existen diversas disciplinas deportivas que se realizan en entornos urbanos que pueden encajar en el perfil de deporte extremo, la mayoría de ellas provienen de alguna que se practica en zonas silvestres. El deportista busca en la ciudad espacios que se asemejen a los que se encuentran en entornos naturales.

Dentro de los deportes extremos urbanos se pueden reconocer algunos de menor orden, esto debido a su alto riesgo y proximidad con la ilegalidad. Tal es el caso del salto BASE<sup>6</sup>, el cual consiste en lanzarse desde lo más alto de un edificio, torre u otra construcción, sólo provisto de un paracaídas de mano.

No obstante, existen otros deportes extremos como el *skateboarding* y el *bmx* que se encuentran consolidados e integrados socialmente a la vida urbana. Dentro de los deportes extremos urbanos consolidados socialmente, la utilización de un elemento que permite un rápido desplazamiento en tramos cortos es utilizada tanto en el caso del *bmx* —con la bicicleta— como en el caso del *skateboarding* —con el *skateboard*. El desplazamiento y la velocidad son aspectos trascendentes para estas disciplinas deportivas.

20. Competencia de bmx, California 1984.



### 2.3.2 Clasificación.

En función de lo anterior, los deportes extremos urbanos se pueden clasificar según el vehículo que utilizan para su ejecución; a partir de ellos se crean las disciplinas deportivas urbanas. A continuación se definen las más conocidas.

#### a) Bmx.

El *bmx* es un deporte que nace en California a fines de los años sesenta, cuando el *motocross* era el deporte que llamaba la atención de las personas, debido a lo riesgoso de su ejecución. Por esta razón los niños comienzan a imitar a los campeones de

<sup>6</sup> De sus siglas en inglés: *Building* (edificio), *Antenna* (torre o antena), *Span* (puente), *Earth* (tierra).

*motocross* en sus propios medios de transportes —es decir, sus bicicletas. Además, se crean pistas especiales para la ejecución de las prácticas, ya que éstas debían adecuarse a las dimensiones de sus vehículos.

A comienzos de los años ochenta se oficializan las carreras de *bmw* —conocidas en Chile como *bicicross*. Sin embargo, a mediados de esa década las bicicletas no eran utilizadas tan sólo para la competición, sino que además los niños y jóvenes comenzaron a efectuar trucos con algún grado de espectacularidad, practicando en lugares urbanos como la calle o los *skateparks*. A raíz de estos cambios se comienzan producir bicicletas para *freestyle*, respondiendo a la necesidad de un estilo libre en esta práctica deportiva.

Como se mencionó anteriormente, el *bmw* urbano es una práctica deportiva en la cual se utiliza una bicicleta, específicamente de aro 20, la cual por sus pequeñas dimensiones está diseñada precisamente para tener mayor maniobrabilidad en la ejecución de trucos y saltos. Los cuadros de estas bicicletas suelen estar fabricados en CrMo, una aleación de cromo y molibdeno, material que da mayor resistencia y durabilidad a la bicicleta

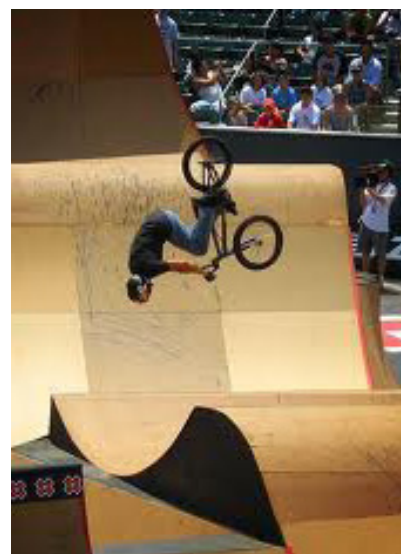
Existen diversas modalidades de *bmw*, no obstante a continuación se detallarán sólo las prácticas relativas a entornos urbanos:

**Dirt jump:** Esta modalidad consiste en realizar saltos y maniobras acrobáticas en una superficie de tierra, organizada para efectuar una cadena de trucos.

**Flatland:** Consiste en ejecutar acrobacias en una superficie plana de concreto o pavimento haciendo giros sobre los *pegs*<sup>7</sup>, manteniendo el equilibrio sobre el cuadro o manubrio. El equilibrio y concentración necesarios hace de esta disciplina quizás una de las más difíciles de dominar. Las bicicletas utilizadas en *flatland* suelen tener formas especiales para mejorar el equilibrio.

**Park:** Consiste en realizar acrobacias utilizando un conjunto de rampas y otros obstáculos de concreto o madera dispuestos en un espacio determinado, en donde se crean trazados pasando de un obstáculo a otro con fluidez.

**Vert:** Para esta modalidad es necesario contar con una rampa de madera, la cual consta con una sección completamente vertical en la parte superior, sección que permite al acróbata saltar verticalmente al realizar sus trucos y volver a caer en la misma posición inicial. Por lo general, las rampas son construidas en una configuración llamada *half-pipe* o medio tubo.



21. Modalidad dirt bmx

22. Modalidad Flatland.

23. Modalidad park bmx

<sup>7</sup> Pedalines que se colocan en los ejes de las bicicletas que permiten la ejecución de diversos trucos.



*Street*: Para esta forma de *bmx* se buscan obstáculos en la calle para la ejecución de acrobacias. Ejemplos de estos obstáculos pueden ser un banco en el parque, una pared, una barandilla, etc. Las bicicletas de *street* suelen ser más largas y ligeras que las de *vert* y *park*, y también se practica con bicicletas de *mountain bike*.

### b) *Skateboarding*.

El *skateboarding* nace en California, en los años cincuenta. En aquel periodo el *surf* era el deporte que cautivaba la atención de las personas. Motivados por la espectacularidad que conlleva mantener el equilibrio sobre una ola, los niños intentaron imitar el efecto de "correr" sobre una ola, pero en un medio natural más cercano: la tierra. Para la ejecución de esta nueva práctica, surge la necesidad de algún implemento que permita su ejecución. Respondiendo a esta nueva necesidad se crean los primeros *skateboards*, los cuales eran similares a los actuales *scooters*, pues consistían básicamente en una tabla con ruedas de patines clavadas en el lado inferior de la tabla y una caja de madera con manillas en los costados simulando un manubrio.



En la década de los setenta surgen varios hechos que revolucionaron el mundo del *skateboarding*. Por ejemplo, un surfista llamado Frank Nasworthy crea las ruedas de poliuretano, las cuales permitieron mayor adherencia al piso en la práctica del *skateboarding*. Años más tarde Alan Gelfand, *skater*, inventa un truco llamado *ollie*, el cual es considerado como un salto básico para la ejecución de cualquier acrobacia en *skateboard*. Además se hace popular practicar *skateboarding* en piscinas, lo cual motivó la creación de los primeros *skateparks*. En 1975 comenzó a desarrollarse el estilo *street* o de la calle, estilo que perdura en la actualidad.



La tabla de *skate* o *skateboard* es un dispositivo que se emplea usualmente de pie, y consiste en una pieza alargada de madera, plástico o aluminio montada sobre unos ejes similares a los de los patines normales. Se utiliza en superficies lisas y requiere un mayor equilibrio del deportista del que los patinadores necesitan (*Webster's New Millennium Dictionary of English*).

A través del tiempo han existido distintos diseños de tablas de *skateboarding*, con características especiales según el lugar en donde se ejecute su práctica, como por ejemplo: descender de colinas o *surfear* en las calles, por nombrar algunas. A continuación se exponen algunos tipos de *skateboards* que se utilizan actualmente.

24. Modalidad *street bmx*

25. *skater* practicando *skateboarding*.

26. *skateboard* tipo *carver*.

*Carver*: Consiste en una tabla de *skateboard*, similar a las utilizadas en los años setenta, la cual se caracteriza por tener sus

*trucks*<sup>8</sup> modificados para generar una sensación más parecida a la de surfear. Se utiliza en calles con grandes pendientes, para descender por ellas.

*Longboard*: Son tablas de *skate* de mayores dimensiones, con *trucks* y ruedas más anchas. Al igual que los *carver*, están diseñados para descender colinas. Al ser más anchas otorgan mayor estabilidad, seguridad y comodidad que un *skateboard* normal.

*Skateboard*: Es el más conocido en la actualidad. Sus dimensiones están proyectadas en función de la ejecución de acrobacias y saltos, las cuales varían levemente dependiendo de la modalidad de *skateboard* acrobático que se realiza. Los entornos de práctica para el *skateboard* acrobático son similares o idénticos a los del *bmj*, como por ejemplo el *park*, *vert* y *street*.



27. Tabla de skate

28. Truco de grind

### 2.3.3 Entornos de práctica urbanos.

Los entornos de práctica para la ejecución de deportes extremos urbanos, como lo dice su nombre, consisten básicamente en sitios que se encuentran en la ciudad. Calles empinadas para practicar *ludge* o *carver*, una plaza con distintos obstáculos para ejecutar trucos sobre un *skateboard* o un parque con plataformas para la ejecución de saltos en *bmj*, son los principales escenarios que se pueden encontrar en la ciudad para practicar deportes extremos. A continuación se mencionan brevemente los dos principales.

**Parques:** Se ubican en superficies planas o en galpones donde se sitúan distintos elementos para ejecutar trucos y saltos. Su

<sup>8</sup> Se le denomina truck a la pieza compuesta que otorga desplazamiento y maniobrabilidad al skateboard.



29. skater patinando en un skatepark

diseño apunta hacia la seguridad y el aprendizaje de destrezas en un entorno regulado, sin embargo en la realidad nacional estos parques carecen de un mantenimiento constante, encontrándose con la mayoría de los elementos deteriorados.

Calle: En este escenario la imaginación del deportista permite trazar pistas en sitios que están pensados para otros fines, como las escaleras, paredes, barandillas, cadenas y tarimas, lo cual genera una nueva interacción con la arquitectura de las ciudades.

### 2.3.4 Sobre la ejecución de deportes extremos urbanos.

#### 2.3.4.1 Condicionantes para la ejecución de trucos.

Se pueden definir los trucos como todo acto acrobático realizado sobre una bicicleta o un *skateboard*.

Las condicionantes para la ejecución de los trucos, si bien se relacionan con la experticia del deportista, también se supeditan a la influencia de las leyes de la física en las plataformas utilizadas. En el caso de los saltos por ejemplo, éstos se basan en dos factores: el despegue y la caída o recepción.

Las plataformas de despegue responden a un principio físico básico: mientras más obtuso sea el ángulo, mayor será la proyección del despegue horizontal (llegará más lejos). Por otro lado, mientras más recto sea el ángulo, mayor será la proyección vertical, es decir, la expulsión alcanzará mayor altura, pero su proyección será considerablemente inferior.

En el caso de las plataformas de recepción, los factores físicos dicen relación con calcular la velocidad y punto de caída de la bicicleta con precisión, además de calcular el ángulo de inclinación para ajustar adecuadamente la recepción de la bicicleta en relación al entorno donde esta caiga.

Las plataformas utilizadas para estas prácticas deportivas deben poseer ciertas características funcionales para la ejecución de trucos, tales como simular o poseer una pendiente en descenso, además de ser obtusa para amortiguar la caída.

#### 2.3.4.2 Tipos de trucos.

A continuación se definen brevemente los principales trucos posibles de realizar en bicicleta y *skateboard*, enfocándose en los que se realizan sobre rampas o sistemas de plataformas.

### a) Trucos de bicicletas.

Los trucos de bicicletas se dividen en dos grupos: los terrestres, que se ejecutan en superficies planas, y los aéreos que se realizan sobre plataformas de salto mientras se está en el aire.

- **Trucos terrestres.**

*Bunnyhop*: Salto básico para cualquier otro truco. Consiste en tirar del manubrio hacia arriba y luego empujarlo hacia delante mientras se recogen las piernas para dejar que la bicicleta suba.

*Nollie*: Salto similar al *bunnyhop*, pero en posición inversa. En primer lugar, el peso del cuerpo se inclina hacia delante para levantar la rueda trasera, mientras se encojen los brazos. Luego se estiran los brazos con fuerza para lanzar el cuerpo hacia arriba y se vuelven a recoger para que la bicicleta suba. Esta práctica se suele utilizar para bajar escalones lateralmente.

*180 bunnyhop*: Salto que se ejecuta desde el suelo y se gira 180 grados en el aire. Se usa para empezar un *fakie*, ya que el aterrizaje se hace hacia atrás.

*Fakie*: Consiste en ir en sentido contrario a la dirección natural de la bicicleta, es decir hacia atrás. Para esto es necesario pedalear hacia atrás, para que la bicicleta no se frene. Se utiliza principalmente como cierre para terminar una serie de trucos.

*Rollback*: Se gira 180 grados la bicicleta en el suelo para cambiar el sentido de la marcha. Se usa para salir del *fakie*.

*Manual*: Desplazamiento en equilibrio sobre la rueda trasera sin pedalear, apoyado únicamente por el peso del cuerpo. Para empezar es bueno ayudarse con el freno para evitar caer de espalda.

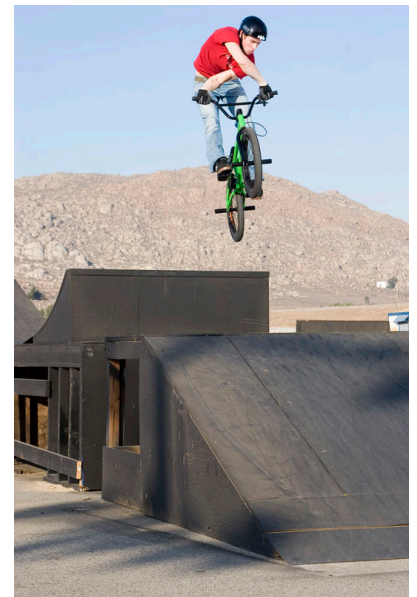
*Nosemanual*: Desplazamiento en equilibrio sobre la rueda delantera únicamente. Debe ser en movimiento, ya que si se realiza detenido, posee otro nombre llamado *invertido*. Es muy utilizado cuando las curvas son muy cerradas y la velocidad no permite girar lo suficiente la bicicleta.

- **Trucos aéreos.**

*Barspin*: Consiste en girar el manubrio en 360 grados. Este truco no es muy complejo, pero se utiliza principalmente al cierre de un gran salto.

*360*: Consiste en dar una vuelta completa sobre sí mismo. Es uno de los trucos aéreos más utilizados.

*X-up*: El manubrio se gira sólo 180 grados sin soltarse, los brazos se cruzan y forman una equis. Es utilizado como complemento acrobático en trucos aéreos como el *backflip*.



*Tailwhip:* Consiste en girar el cuadro de la bicicleta en 360 grados; la parte del manubrio debe estar fija. Al igual que el 360 es un truco aéreo.

*No hand/foot:* Consiste en soltar las dos manos del manubrio y volverlas a poner. Generalmente se agarra el cuadro con las rodillas inclinándolo hacia arriba. El *no foot* consiste en soltar los pies de los pedales y hacer lo que se quiera. El *no footed-can* es una variación del *no foot*, y consiste en quitar las piernas de los pedales y estirarlas hacia un lado de la bicicleta, como si se pegase una patada al aire.

*Nothing:* Consiste en soltar la bicicleta por completo, tratando que el cuerpo quede en forma de una estrella de mar.

*Backflip:* Es uno de los trucos mas difíciles, y consiste en dar una vuelta hacia atrás. También existe el *frontflip* que es lo mismo, pero con una vuelta hacia adelante (este truco es mucho más complicado que el *backflip*), y también existe el *double backflip* que consiste en dos *backflips* consecutivos.

30. Arriba. Secuencia de trucos en bmx

31. Abajo izquierda, ciclista efectuando un manual en bmx.

32. Abajo derecha, ciclista efectuando un x-up en bmx



### b) Trucos de *skateboard*.

Trucos de *flatland*: Son aquellos que se hacen sobre una superficie lisa y no necesitan mucho espacio. Los más conocidos son el *ollie* y el *wallride*. El primero, es el truco básico del *skateboard*, de él derivan casi todos los demás. Consiste en saltar con la tabla sin agarrarla con la mano; el segundo consiste en andar con la tabla por la pared o por una inclinación considerable.

Trucos de *manual*: Consisten en mantener el equilibrio con dos o incluso una rueda. Algunos de ellos son el *manual*, *nosemanual*, *one foot manual*.

Trucos de *grind*: Consisten básicamente en saltar deslizándose sobre una superficie como una barandilla o un borde, manteniendo el equilibrio y evitando caerse. Existen dos tipos de trucos: los *grinds*, que se realizan con los ejes del *skateboard*, y los *slides* que se ejecutan directamente con la tabla.

Trucos de *flip*: Los trucos de *flip* consisten en saltar y girar la tabla en distintas direcciones. De esta forma, cuando se está en el aire hay un momento en que la tabla no está en contacto con los pies.

Trucos de *coping* o encaje: Son los realizados en los bordes de las rampas. En estos trucos se intenta mantener el equilibrio sobre el borde el máximo tiempo posible, en distintas posiciones.

Trucos de *grab* o de aire: Son aquellos trucos que se realizan en el aire, en los cuales se sujeta la tabla con las manos. Según la postura en la que se realice el truco y la mano con que se agarre la tabla, reciben distintos nombres.



33. Arriba izquierda truco de *grab* en *skateboarding*.

34. Arriba derecha, skater deslizándose sobre una baranda, truco de *grind*.

35. Abajo, skater realizando truco de *flatland*.

### 2.3.5 Sistemas de plataformas para la práctica de deportes extremos urbanos.

#### 2.3.5.1 Descripción.

La práctica de deportes extremos urbanos está asociada a la búsqueda de sitios adecuados para la ejecución de trucos y saltos. Por ello existen distintos elementos en la ciudad que son utilizados como plataformas para la ejecución de estos trucos. A partir de estos principios, se han creado parques diseñados exclusivamente para estos fines.

Estos parques están constituidos por diversos elementos que permiten la ejecución de acrobacias, lo que en su conjunto se puede definir como "sistemas de plataformas". Estos sistemas de plataformas están proyectados en función del entorno de práctica y la disciplina deportiva extrema que se ejecuta.

Sin embargo, en el caso de los deportes extremos urbanos se utilizan elementos similares para distintas disciplinas, esto se debe a que el entorno originario de la práctica es el mismo. El *bmx*, el *skateboarding* y el *rollerblade* basan la ejecución de trucos y saltos en entornos urbanos y en parques con rampas, saltos y elementos muy similares.

36. Sistema de plataformas indoor en proceso de construcción



#### 2.3.5.2 Clasificación.

A continuación se exponen los principales sistemas de plataformas utilizados para la ejecución de deportes extremos urbanos, los que se pueden clasificar según el truco que se efectúa. Así, se pueden dividir entre los de deslizamiento, los de trucos aéreos, de salto, para trepar muros y mixtos.

##### a) Deslizamiento.

Cajones o *grindbox*: Básicamente es una caja de madera que se

utiliza para deslizar el *skateboard* o la bicicleta. En sus extremos cuenta con un borde de perfil metálico para deslizarse más fluidamente.

*Ledges*: Consiste en una plataforma de salto con un *grindbox* lateral, por lo que permite combinar trucos aéreos con deslizamientos.

*Rails 4 combo*: Al igual que los *ledges*, consiste en una plataforma de salto, aunque ésta contiene una barandilla en el centro de la estructura, lo que hace la ejecución de trucos más compleja y más variada que en la plataforma anterior.

#### **b) Aéreos.**

*Halfpipe*: También conocido como media tubería. Consiste en una plataforma semitubular, que permite la ejecución de trucos aéreos continuos sin mayor impulso que el que entrega la inercia del movimiento.

*Quarterpipe*: Cuarto de tubería. Actúa con el mismo principio de las medias tuberías, salvo que no tiene un retorno. Se utiliza en los extremos laterales de los parques para dar continuidad a los recorridos.

#### **c) Salto.**

*Jumpbox*: Es un tipo de plataforma que se emplea para ejecutar trucos aéreos. Es una de las menos complejas estructuralmente, aunque también una de las más entretenidas.

*Spine*: Consiste en una plataforma con dos *quarterpipe* dispuestos de forma opuesta, para cruzar por sobre ella por medio de un salto.

#### **d) Muro.**

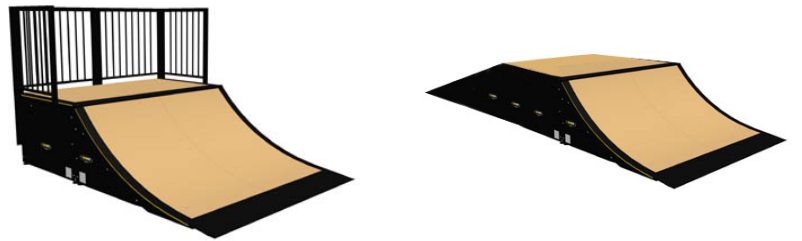
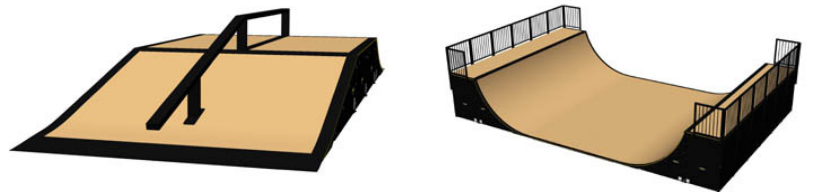
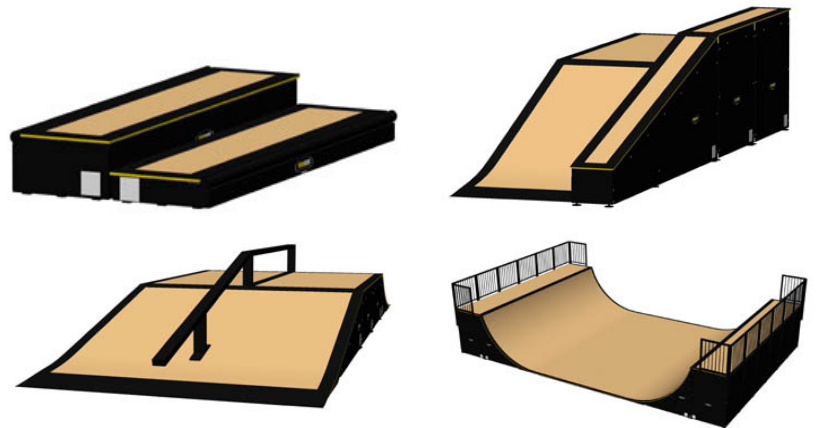
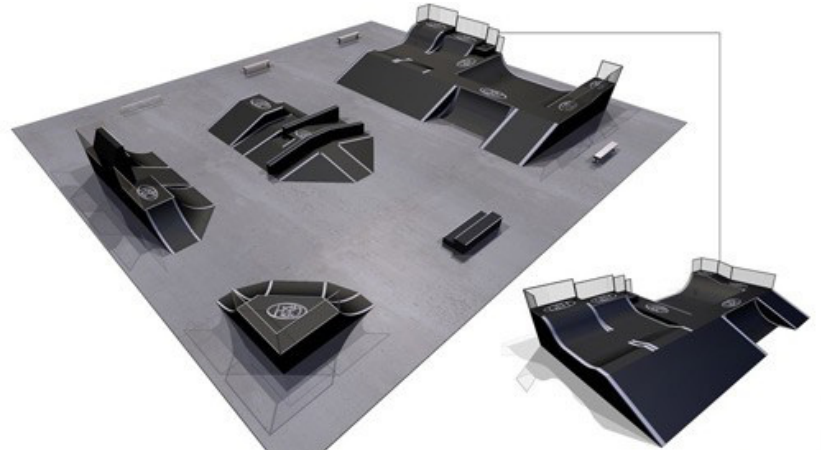
*Wallride*: Es un elemento que permite una proyección vertical gradual, cambia la direccionalidad vectorial del vehículo, desafiando la gravedad a alta velocidad.

*Subwall*: Consiste en un *quarterpipe* junto a una pared superior, lo que permite realizar combinaciones de trucos y *wallride* en bicicleta o *skates*.

#### **e) Mixtos.**

*Pyramid*: Es una plataforma mixta similar al *rail 4 combo*, aunque este tipo de plataforma permite acceder a ella por los cuatro extremos para saltar o deslizarse en la barandilla.

*Jumpcombo*: Es uno de los sistemas de plataformas más complejos, combina un *jumpbox* con un *ledge* y un *pyramid*. Tiene varios accesos, lo que permite realizar diversas combinaciones de trucos.



En orden descendente:

37. Sistema de plataformas para modalidad park.

38. Grindbox

39. Ledges

40. Rails 4 combo

41. Halfpipe

42. Quarterpipe

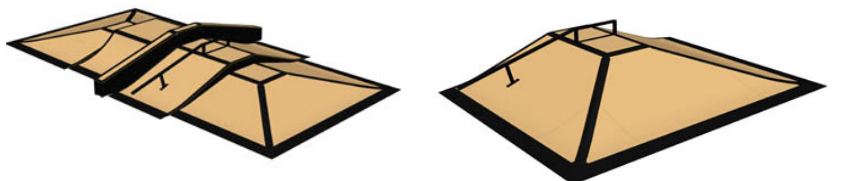
43. Jumpbox

44. Spine

45. Subwall

46. Pyramid

47. Jumpcombo





## CAPÍTULO III METODOLOGÍA

La metodología del proyecto corresponde básicamente a la forma como se procede para su elaboración, así como los criterios que se han utilizado para la definición de sus aspectos particulares. Si bien no es posible en la práctica “aplicar” una metodología preestablecida a cualquier proyecto —ya que la metodología debe adecuarse al proyecto, y no el proyecto a la metodología—, sí se pueden seguir algunos lineamientos generales que permiten desarrollar un trabajo de manera sistemática, estructurada y ordenada. En este caso, se ha tomado como punto de partida algunas de las consideraciones del método proyectual de Gui Bonsiepe, pero también se han tenido en cuenta los procedimientos generalizados que predominan en la formulación y evaluación de proyectos privados y sociales<sup>9</sup>.

En términos generales la elaboración considera dos etapas generales: la primera, referida a la formulación del problema y de los objetivos del proyecto; la segunda, a los aspectos referidos al diseño del proyecto propiamente tal. A continuación se explicitan cada uno de los pasos que se siguieron en la formulación y diseño. Y al final se propone la metodología que se seguirá para las etapas finales del proyecto.

**(1) *Formulación del proyecto.*** Esta es la primera parte del proyecto. Para dar cumplimiento riguroso a esta etapa se siguieron los siguientes procedimientos que a continuación se mencionan.

(1.a) Identificación de una problemática o una necesidad: Existente en algún contexto en particular, que en este caso fue el contexto de los deportes extremos urbanos y de los individuos que llevan a cabo dichas actividades en aquellos espacios que son públicos. La problemática se refiere a la utilización de aquellos espacios comunes para una diversidad de actividades no siempre congeniables. La necesidad identificada dice relación con la carencia relativa que poseen quienes practican deportes extremos urbanos de lugares exclusivos para la realización de sus actividades.

(1.b) Comparación de la necesidad identificada respecto de otras existentes: La necesidad identificada en los usuarios de deportes extremos urbanos ha sido analizada en relación a otras necesidades existentes en otros públicos y que se encuentran de algún modo asociadas. Si se considera que convencionalmente los deportes urbanos se practican en

<sup>9</sup> Por ejemplo, véase al respecto, CEPAL (2005). Metodología general de identificación, preparación y evaluación de proyectos de inversión pública. Edgar Ortegón, Juan Francisco Pacheco, Horacio Roura. Instituto Latinoamericano y del Caribe de Planificación Económica y Social.

aquellos entornos colectivos como plazas o parques, y que los mismos son utilizados también por otras personas para otras actividades como pasear o simplemente descansar, entonces queda en evidencia que estas personas también pueden tener la necesidad de realizar sus actividades de manera armónica, sin las complicaciones que podría suponer la intervención de quienes realizan deportes urbanos extremos.

(1.c) Determinación de la relevancia del problema identificado: El establecimiento de la relevancia del problema identificado pretende dar respuesta a la interrogante de por qué es importante implementar el proyecto para dar solución a dicha problemática, esto es, las razones teóricas que fundamentan la realización del proyecto.

(1.d) Delimitación precisa del proyecto: La delimitación del proyecto permite señalar con precisión qué es lo que se hará, dónde se hará y, finalmente, quiénes serán los directos beneficiados de su implementación.

(1.e) Justificación o resultados esperados: La justificación del proyecto dice relación con identificar claramente aquello que se pretende lograr con la formulación e implementación del mismo. Incluye los productos y resultados que se espera conseguir.

(1.f) Determinación y formulación de los objetivos a lograr en relación a la problemática identificada: La determinación adecuada y la formulación clara y concisa de los objetivos del proyecto son cuestiones fundamentales con las cuales debe cumplir cualquier trabajo de esta naturaleza, pues son éstos los que en definitiva dirigen el curso posterior que seguirá en su etapa tanto de diseño como de implementación. Por lo demás, son los objetivos declarados los que se toman como parámetro para la evaluación posterior de todo proyecto.

(1.g) Análisis de soluciones existentes: Una cuestión importante a la hora de proponer un proyecto —sea cual sea éste—, es revisar lo que se ha hecho respecto del mismo problema, o de alguno que sea semejante, es decir, analizar las soluciones que otras personas o entidades han tratado de entregar. La ventaja de realizar esto es que permite, en primer lugar, identificar las posibles competencias o sustitutos de la propuesta propia, y, en segundo término, identificar tanto las debilidades como las fortalezas con las que puedan contar dichas soluciones existentes, ya sea para replicar las fortalezas o para entregarle algún elemento de innovación al propio producto, ya sea para tener previsión para no repetir los errores o superar las debilidades de los otros productos.

(1.h) Pertinencia o factibilidad económica del proyecto: Permite establecer si es posible o si existe oportunidad de implementar el proyecto. Es un punto capital con el cual debe cumplir cualquier proyecto, pues una omisión o una mala identificación de la pertinencia económica pueden resultar en su fracaso y,

por ende, en un gasto inútil de recursos financieros y humanos. En el caso específico de este proyecto, los siguiente fueron los puntos en los cuales se basó la determinación de la pertinencia económica del mismo:

i) Demanda estimada del producto que se propone. ¿Existe público que demande el producto que se propone? ¿Es creciente el público (en este caso, que practican deportes urbanos) o es decreciente?

ii) Adecuación del público existente en la zona en la cual se pretende implementar el proyecto a las características inherentes del producto. Es decir, se refiere a que por ejemplo no sería factible instalar una *Boutique* de belleza de alto nivel en alguna comuna de bajos ingresos.

iii) Oferta del producto que se propone. Qué otras empresas o entidades ofrecen lo mismo en la misma zona, es decir, en este caso, si existen otros *skateparks* (o parques similares) en la Quinta Región o en Viña del Mar. Señalar cuáles si existen, o señalar que no existen o que hay pocos de ser así. La falta de oferta (o competencia) se puede considerar como una oportunidad.

iv) Existencia de clientes potenciales que se interesen por adquirir el producto. En este caso podrán ser las entidades públicas, o también privados eventualmente. v) Existencia de apoyos potenciales. Se refiere a marcas o empresas, etc. que se puedan interesar por auspiciar el producto, o en aportar de alguna forma.

(1.i) Elaboración del marco teórico: Supone la recopilación de los antecedentes conceptuales y teóricos que son relevantes para la fundamentación del proyecto. Asimismo incorpora los datos empíricos que contribuyen en el mismo sentido. En el caso de los antecedentes empíricos, éstos fueron recopilados en una etapa previa de la formulación del proyecto. Para ello se aplicaron dos instrumentos de medición a sujetos que practican deportes extremos urbanos, de entre 11 y 25 años, de la ciudad de Viña del Mar. Tales instrumentos fueron una entrevista y una encuesta (ver anexos).

**(2) Diseño del proyecto.** Del mismo modo que en la etapa de formulación, el diseño del proyecto se basó en un método sistemático y estructurado de trabajo que permitiera asegurar la calidad del proceso mismo, así como —lo cual es lo más importante— de los resultados finales. Los siguientes fueron los procedimientos generales que se siguieron en la etapa de diseño, los cuales, como se dijo anteriormente, se fundamentaron principalmente —adecuándose a los propósitos específicos de este proyecto— en la metodología proyectual de Gui Bonsiepe.

(2.a) Desarrollo de alternativas o ideas básicas: Para dar solución a la problemática identificada se recurrió al desarrollo de distintas alternativas o ideas directrices, esto con el fin de contar con un espectro suficiente de posibles soluciones que permitiera elegir finalmente aquélla que resultase más adecuada para la necesidad específica localizada. Así, por ejemplo, una de las ideas con las cuales se trabajó en un principio fue la de un sistema de plataformas para la ejecución de deportes extremos urbanos de deslizamiento, que pudiese ser emplazado en cualquier plaza o espacio público. Posteriormente dicha alternativa sería desechada por ser inadecuada a la problemática identificada.

(2.b) Examen de alternativas: De manera posterior al desarrollo de las ideas básicas bajo las cuales se trabajaría, se procedió a un examen de la viabilidad contextual de cada una de ellas, así como de su pertinencia técnica y económica, principalmente.

(2.c) Selección de alternativas más adecuadas: El examen de las distintas ideas proyectadas preliminarmente resultó en la eliminación de la mayoría de ellas, ya debido a su inviabilidad contextual —que fue el caso de la idea del sistema de plataformas desmontable—, ya debido a su falta de pertinencia técnica, pertinencia económica o ambas.

(2.d) Desarrollo de alternativa seleccionada: Finalmente, la alternativa seleccionada fue aquella que se adecuaba de mejor manera a las variables contextuales del proyecto. El desarrollo de dicha alternativa o idea directriz se hizo en los términos del diseño, considerando las etapas de: i) propuesta conceptual, ii) propuesta de diseño, iii) gestión comercial. i) La propuesta conceptual incluye, por supuesto, una descripción misma de la propuesta conceptual, así como el desarrollo de la génesis formal, los requerimientos de diseño —forma, función, materialidad, dimensiones, etc.—, y el desarrollo de la forma, entre otros. ii) La propuesta de diseño considera el desarrollo de la descripción de la propuesta de diseño, la descripción del funcionamiento, de la forma, las características técnicas, elaboración de planimetrías, entre otros puntos. iii) La gestión comercial trata los aspectos de la comercialización del proyecto, la producción y los costos de inversión asociados a su diseño e implementación.

**(3) Finalización del diseño del proyecto y la implementación o realización del mismo.** Hasta aquí sólo se ha hecho referencia a la metodología que se ha seguido hasta la etapa que se ha desarrollado del proyecto que se propone. Sin embargo, aún quedan etapas por concretar hasta llegar a su realización o implementación. A continuación, basados en la metodología de Gui Bonsiepe, se señalan los procedimientos que se pretende seguir para completar la propuesta.

**(3.1) Finalización del diseño del proyecto:** El desarrollo de la alternativa seleccionada fue el último procedimiento realizado

---

en lo que aquí concierne. Luego de ello se contempla la realización de:

(3.1.a) Introducción de modificaciones eventuales pertinentes.

(3.1.b) Construcción del prototipo modificado.

(3.1.c) Validación del prototipo modificado.

(3.1.d) Preparación de planos técnicos definitivos para la fabricación.

**(3.2) Implementación del proyecto:** Esta etapa es la realización misma de lo que se ha propuesto, la cual consideraría los siguientes pasos:

(3.2.a) Fabricación previa.

(3.2.b) Elaboración de estudios de costos.

(3.2.c) Adaptación del diseño a las condiciones específicas del cliente.

(3.2.d) Valoración del producto después de un tiempo determinado de uso.

(3.2.e) Introducción de valoraciones eventuales con base en la valoración.

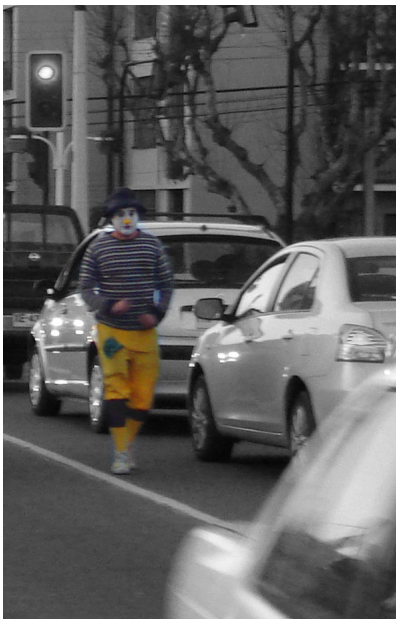


# CAPÍTULO IV PROPUESTA CONCEPTUAL

48. Arriba. Mimo efectuando una performance callejera, aquí se refleja un espectáculo orientado a una forma de contemplar transitorio.

49. Abajo izquierda. Personas caminando por el borde costero, la tranquilidad en el paso muestra un tránsito contemplativo.

50. Abajo Derecha. Personas en una actitud también de contemplación transitoria, desarrollada en un espacio adecuado para tales fines.



## 4.1 Diseño de la propuesta.

La propuesta busca generar un espacio recreativo, que contribuya en la resolución del conflicto entre la práctica de deportes extremos urbanos de deslizamiento y las instancias de tránsito y contemplación, presentes en los espacios públicos de esparcimiento.

Este espacio debe permitir tanto la ejecución de deportes extremos urbanos, como acoger el gesto de pausa, para generar una instancia conciliadora entre la actividad deportiva (dinámica) y las instancias más reposadas (tránsito y contemplación).

Lo anterior se conforma a partir del rescate interpretativo de los elementos presentes en los espacios públicos — principalmente mobiliario (escaleras, bancas, barandillas, etc.)—, cuya forma, materialidad o escala, permiten la realización de la actividad deportiva en cuestión.

Complementariamente, la propuesta permite la pausa transitoria a partir de la generación de un espacio, un lugar o punto específico, que invite al transeúnte a la contemplación de la acción involucrada en el desarrollo de la práctica deportiva.

Por último, el lugar en que se emplazará la propuesta está determinado a partir de la utilización de los lugares o zonas poco valorados dentro de los espacios públicos; debido a la alta valoración que poseen estos espacios para la realización de otras actividades (ferias, exposiciones, conciertos, tránsito, comercio, por ejemplo). El lugar a intervenir se define a partir del desuso en función de la calidad del espacio y también por su notoriedad en el contexto, de permitir tanto la contemplación transitoria como el tránsito contemplativo del espacio recreativo.





*Algunos de los espacios poco valorados observados en Viña del Mar y Valparaíso.*

*51. Monumento al Bombero; Av. Brasil, Valparaíso.*

*52. Area verde perdida, costado de puente Villanelo, Viña del Mar.*

*53. Plaza Bernardo O'Higgins, Av. Libertad, Viña del Mar.*

*54. Balneario Caleta Abarca, Viña del Mar.*

## 4.2 Propuesta conceptual.

Se propone generar un habitar recreativo en puntos o zonas específicas que existan al interior de los espacios públicos de esparcimiento urbano, que se encuentren poco valorados en relación al contexto. Concibiendo “habitar” como el registro visible de la ocupación del espacio, en este caso una ocupación recreativa; creando una instancia en donde el usuario se vuelva su habitante y a partir de ello, forme parte del contexto en que se emplaza la propuesta.

Este habitar recreativo se pretende que posea una bifuncionalidad integradora, la que permita conciliar la dinámica de las actividades deportivas en cuestión, con las instancias de contemplación transitoria y/o tránsito contemplativo. Es decir, que por un lado posibilite el desarrollo adecuado de la práctica deportiva, en un lugar exclusivo para ello, pero que a la vez no se desvincule de su entorno próximo, permitiendo que el resto de la comunidad pueda realizar sus propias actividades de manera más armónica; y si lo desea, observar la práctica deportiva misma en tanto una suerte de “espectáculo”, ya sea de forma contemplativa (contemplación transitoria), como de forma transitoria (tránsito contemplativo). En otras palabras, se espera que en el uso permita la ejecución de la acción a partir del rescate interpretativo del *skate*, *bmx* y *roller*, y que en el desuso acoja la pausa transitoria.

Finalmente, respecto a la zona poco valorada, se pretende dotarla de calidad a partir de su consideración en el contexto como una zona de conciliación e integración entre la acción deportiva y las instancias de tránsito y contemplación, que se evidencia en la intervención por medio del soporte recreativo.

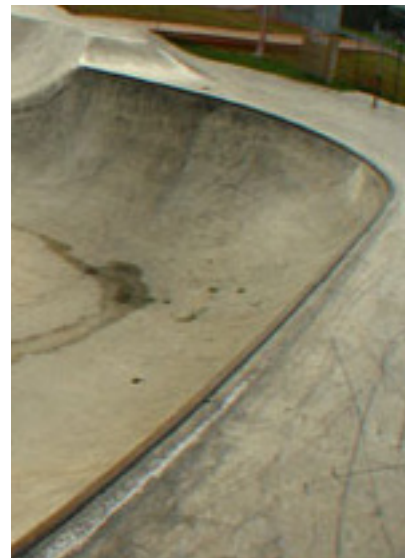
## 4.3 Estado del arte.

En la actualidad, las respuestas formales que se encargan de la problemática del uso de espacios públicos para la práctica de deportes extremos urbanos, se denominan *skateparks*, los cuales permiten la ejecución de trucos y piruetas en un entorno especialmente diseñado para tales fines. Aunque existen algunos enfocados exclusivamente a los distintos vehículos utilizados: *bikeparks* (para bicicletas y patines) y *skateparks* (para *skates*).

Aquí nos enfocaremos en los *skateparks*, ya que son más universales —en el sentido de que pueden ser utilizados en base al uso de cualquier vehículo—, además de que la práctica de *skate* está mayormente masificada en nuestro país en relación a los otros deportes extremos urbanos. A continuación, se expondrán las características principales de los *skateparks* más recientemente desarrollados a nivel mundial.

En su mayoría, los *skateparks* de gran envergadura se construyen en hormigón armado y poseen grandes superficies cóncavas que permiten un flujo continuo durante la práctica. En gran parte de sus vértices, presentan una terminación en perfil de acero tubular o rectangular, para permitir un deslizamiento más fluido del *skate* y también para no deteriorar el hormigón.

Algunos también están contruidos en madera, lo que abarata los costos de inversión y permite que sean desplazados cuando sea requerido. Al igual que en el caso anterior, sus vértices poseen tuberías para el deslizamiento, y generalmente las superficies están confeccionadas con placas de madera terciada montadas en una estructura de vigas.



55. Arriba izquierda. Black Pearl Skatepark, Cayman Islands.

56. Arriba derecha. Detalle de terminación en tubería de acero para skateparks de hormigón y madera.

57. Abajo. Skatepark Parque O'Higgins, recientemente inaugurado por la Municipalidad de Santiago.

En EE.UU existen escuelas para la adquisición de destrezas en las disciplinas deportivas en cuestión. La más conocida es Woodward, la que se caracteriza por poseer *skateparks* y rampas de salto y trucos, adecuadas al nivel del deportista. En ella se utilizan distintos materiales para las plataformas destinadas al



58. Arriba izquierda. Bowl tienda Adrenaline. Parque Arauco, Las Condes.



59. Arriba derecha. Skatepark privado de MallSport, Las Condes.

60. Abajo. Woodward Camp, lugar donde entrenan los campeones del mundo en skateboarding y bmx.



aprendizaje de destrezas, destacándose el uso de suelos en un material elástico que permite absorber el impacto de las caídas.

Finalmente, lo más reciente que se ha desarrollado en el ámbito de los *skateparks* son los *skateplaza*, un concepto de *skatepark* que configura un gran terreno a partir de la idea de plaza, en donde se imitan y recrean artificialmente los distintos recursos presentes en la ciudad —escaleras, barandas, bancos y pendientes—, y se los pone en una plaza exclusivamente diseñada para su uso recreativo.

A modo de breve conclusión puede decirse que los aspectos positivos de lo existente en la actualidad, es que existe un gran interés por innovar en los soportes de acción y evolucionar en la práctica deportiva, esto debido a que se reconoce que los deportes extremos urbanos constituyen en su conjunto actividades deportiva practicadas alrededor de todo el



mundo y que gozan de una gran aceptación por parte de niños, adolescentes y jóvenes. 61. Skateplaza en Valencia, España.

Por otra parte, los conceptos de *skatepark* y las materialidades utilizadas en ellos se quedan principalmente en la función y estética del espacio. Sin embargo, se observa la necesidad de explorar un concepto que se adecúe al contexto urbano, ya que es ahí donde debiesen estar emplazados estos *skateparks*. El fundamentarse principalmente en los aspectos de diseño anteriormente mencionados, automargina la práctica deportiva del contexto, y de ahí a que sigan utilizando los espacios públicos como soporte de acción de manera convencional, con todas las desventajas que esto conlleva.

El desarrollo de parques de este tipo requiere, por un lado, de una gran inversión por parte de entidades públicas o privadas, y, por otro, de la utilización de una gran cantidad de suelo útil en los lugares céntricos de la ciudad. Esto ha provocado ya algunos problemas, incluso en la realidad nacional. El más reciente es el proyecto de *skatepark* para Viña del Mar que quedó incompleto debido a su alto costo y carencia de un espacio definitivo para alojar este parque.

En definitiva, los *skateparks* son espacios de recreación que están en creciente demanda, por tanto es importante reconocer la implicancia de su integración en un contexto de recreación pública, buscando complementar y dialogar con el contexto, no generando un espacio exclusivo y excluyente para las otras instancias recreativas, lo que formal y conceptualmente debe ser abordado para que en última instancia puedan ser integrados en el contexto de recreación urbana.

#### **4.4 Requerimientos de diseño.**

En relación a los objetivos del proyecto, a lo que se propone conceptualmente y al análisis de lo existente en la materia, se detallan a continuación los aspectos de diseño más relevantes a considerar en la propuesta formal.

##### **a) Forma.**

La forma debe rescatar el gesto que acoge la práctica deportiva, para poner en evidencia su función, aunque debe adecuarse al contexto que va a ser intervenido. Esto es rescatando el lenguaje y la escala de los espacios públicos recreativos, para así generar una zona que permita la práctica de deportes extremos urbanos de deslizamiento. Por otro lado, la forma también debe integrar la pausa transitoria acogiendo sus gestos para permitir la contemplación de la práctica o del contexto.

##### **b) Función.**

La propuesta debe permitir la alternancia de la acción dinámica, propia de la práctica deportiva, y de la pausa transitoria, durante el uso y el desuso del espacio respectivamente. Estableciendo un lugar para la acción y otro para el reposo, determinados ambos por la cantidad y el tipo de sujetos que habiten el espacio.

##### **c) Modularidad.**

La propuesta debe configurarse en base a un espacio constituido a partir de elementos modulares, para generar una composición coherente con el contexto físico en donde se emplace.

##### **d) Durabilidad.**

La resistencia y durabilidad de la propuesta debe considerar su uso como soporte recreativo, considerando principalmente los trucos de deslizamiento como un catalizador del deterioro estructural y estético de la forma, por tanto sus vértices y bordes deben poseer alguna terminación o recubrimiento protector, que prolongue su vida útil.

##### **e) Fijación.**

Se observa la importancia de la fijación de los módulos que componen la propuesta. Considerando el contexto, se

debe definir un tipo de anclaje que permita una fijación sólida para soportar el uso y sobreuso del soporte, pero también una fijación precisa, para una transferencia más fluida entre el suelo y el soporte de acción.

#### **f) Dimensiones.**

Las dimensiones del espacio recreativo deben determinarse en relación al área de intervención y al contexto en que se emplaza. También es importante considerar la disposición de las partes en el contexto, ya que este último determina la orientación, ordenamiento y la ocupación del área a intervenir.

#### **g) Materialidad.**

Se debe proponer una materialidad de naturaleza robusta, para ser expuesta a la intemperie, pero que también permita reflejar la intención conceptual del diseño, sin descuidar la funcionalidad de la propuesta.

#### **h) Seguridad.**

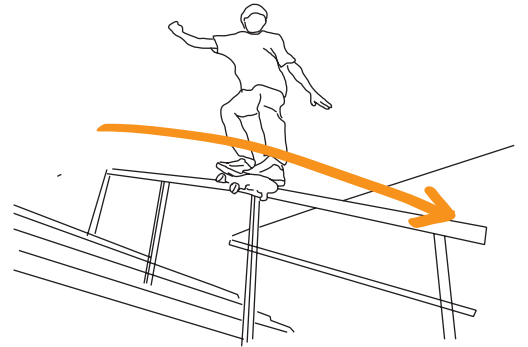
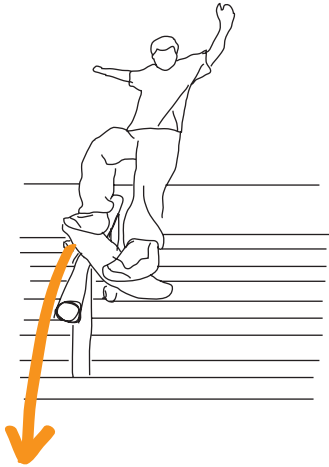
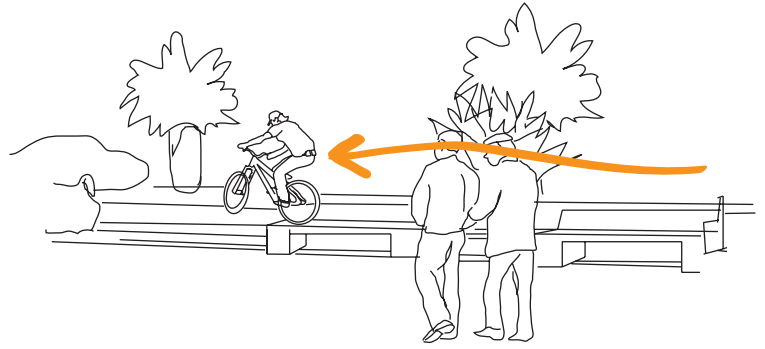
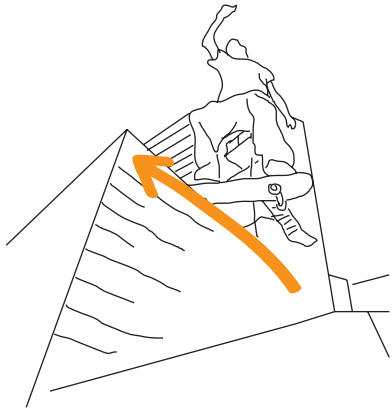
Las actividades deportivas a realizarse en este espacio recreativo tienen un gran riesgo implícito. Los soportes para este tipo de actividades en algunos casos son responsables de graves accidentes. Por tanto se debe tratar de reducir al máximo los riesgos innecesarios durante la práctica cuidando que las terminaciones de los soportes no sean riesgosas para el usuario.

#### **i) Ergonomía.**

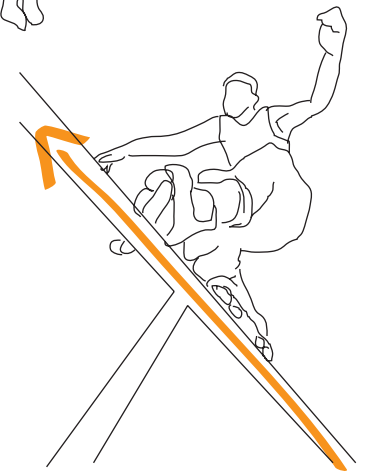
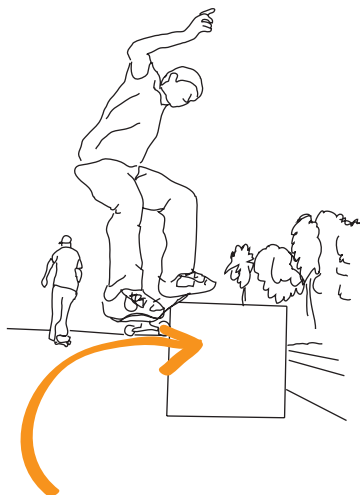
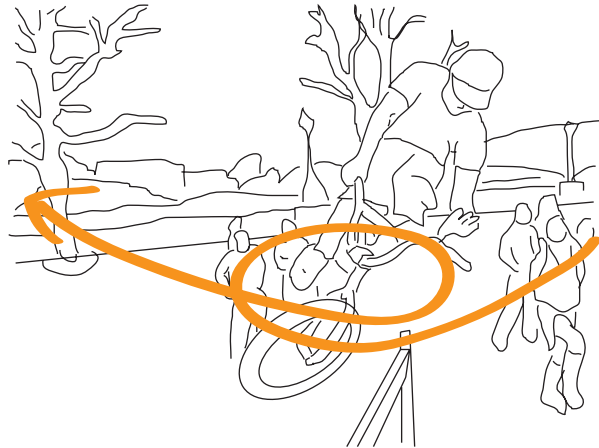
Debido a que ambas funciones de la propuesta toman como base la utilización de unos mismos elementos, la propuesta debe considerar la antropometría en base a la función secundaria de acoger la pausa transitoria.

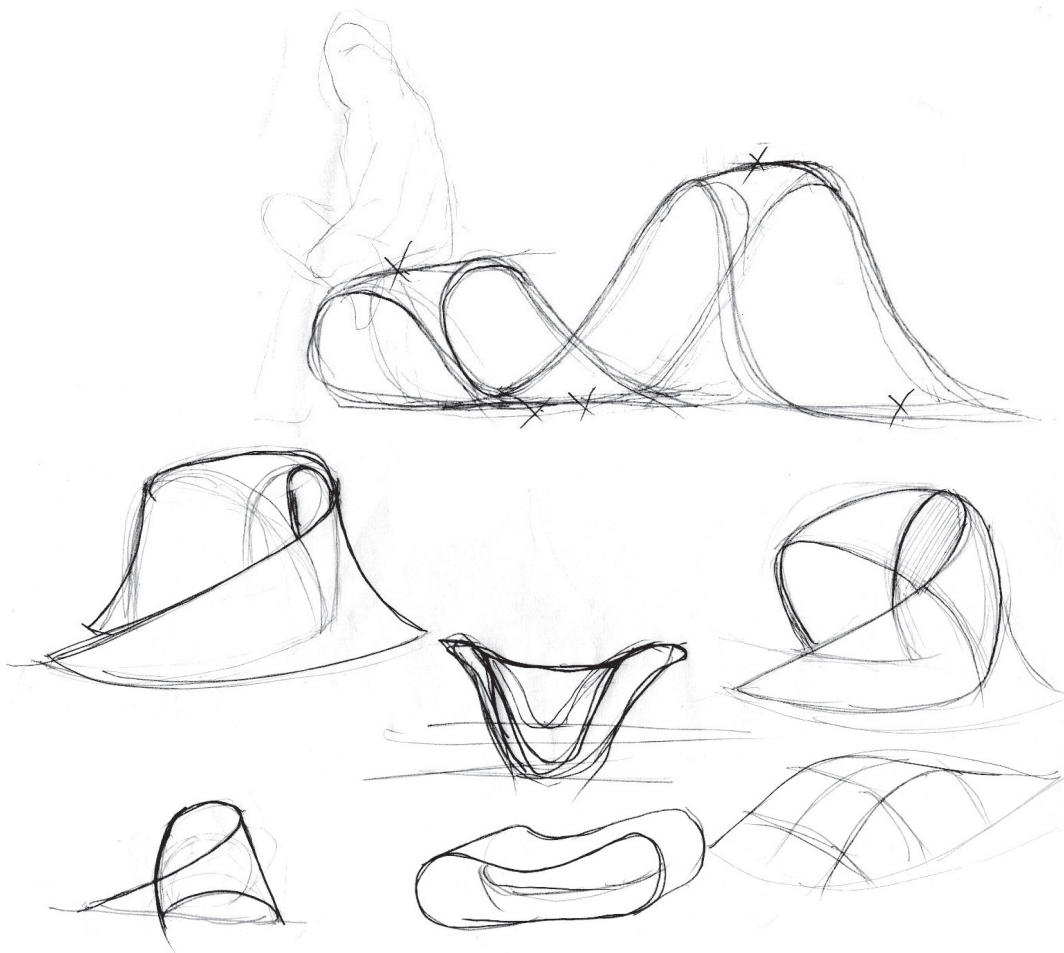
### **4.5 Génesis Formal**

La forma se genera rescatando la interpretación que los skaters y bikers le asignan al entorno urbano; lo que se remite a comprender la ciudad como un soporte para la ejecución de skateboard, BMX y Roller; verificando las cualidades que permite el mobiliario urbano para efectuar los distintos trucos propios de la práctica deportiva.

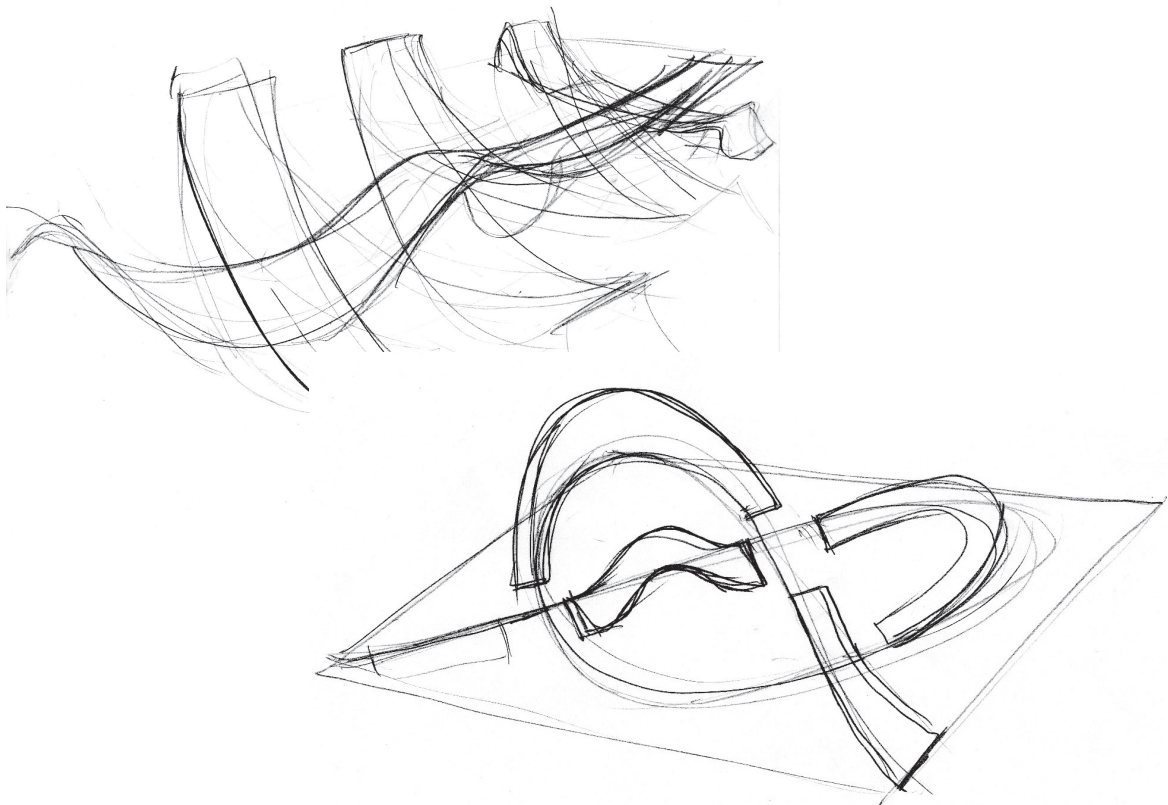


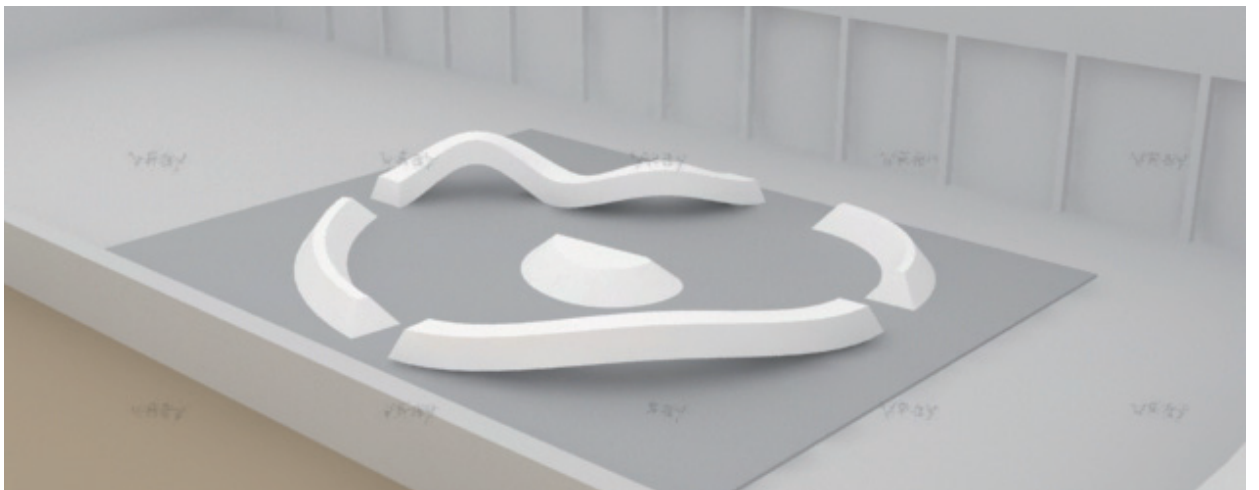
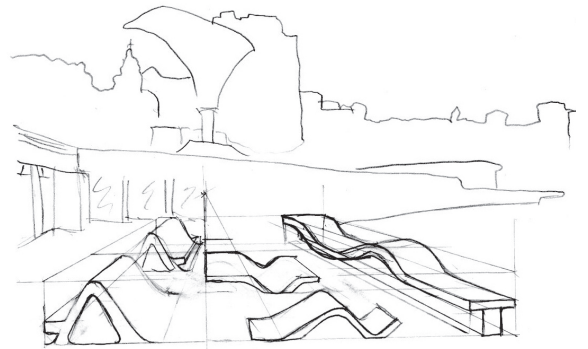
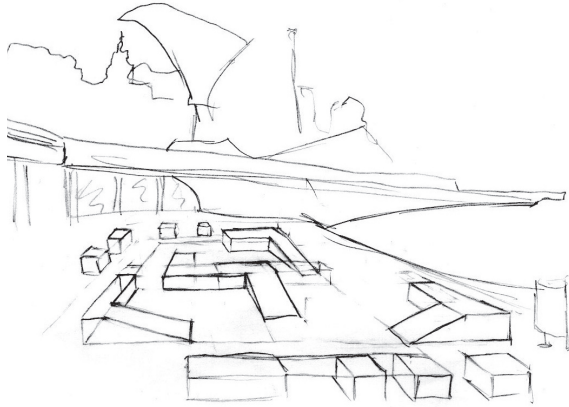
Deslizamiento | Proyección | Combinabilidad

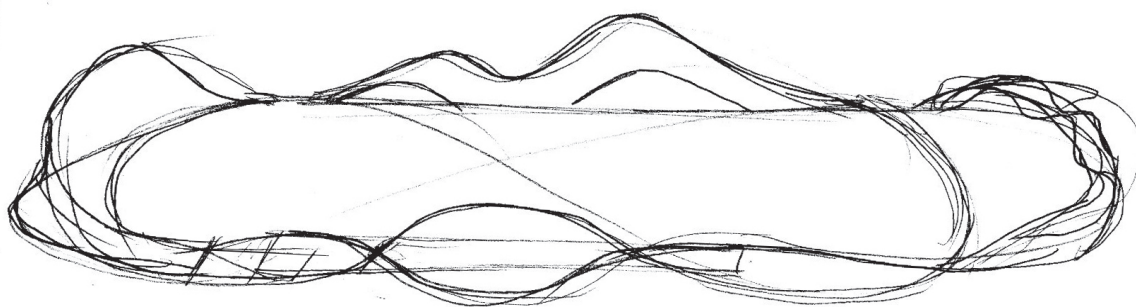
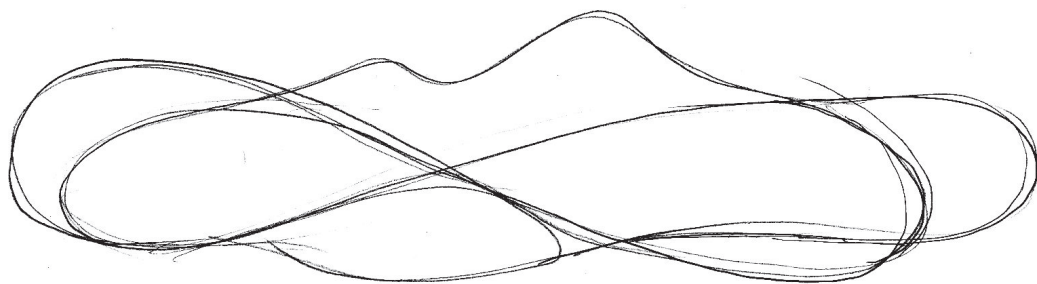




Sinuosidad | Unificación | Continuidad







62. Génesis formal de la propuesta definitiva que refleja la sinuosidad y fluidez continua propia de la práctica de skateboarding.





# CAPÍTULO V PROPUESTA DE DISEÑO

## 5.1 Descripción de la propuesta.

Se propone por tanto un espacio recreativo generado a partir de un mobiliario urbano bifuncional concebido, primero, para la ejecución de deportes extremos urbanos de deslizamiento, y, segundo, para permitir tanto la contemplación transitoria como el tránsito contemplativo de la actividad deportiva.

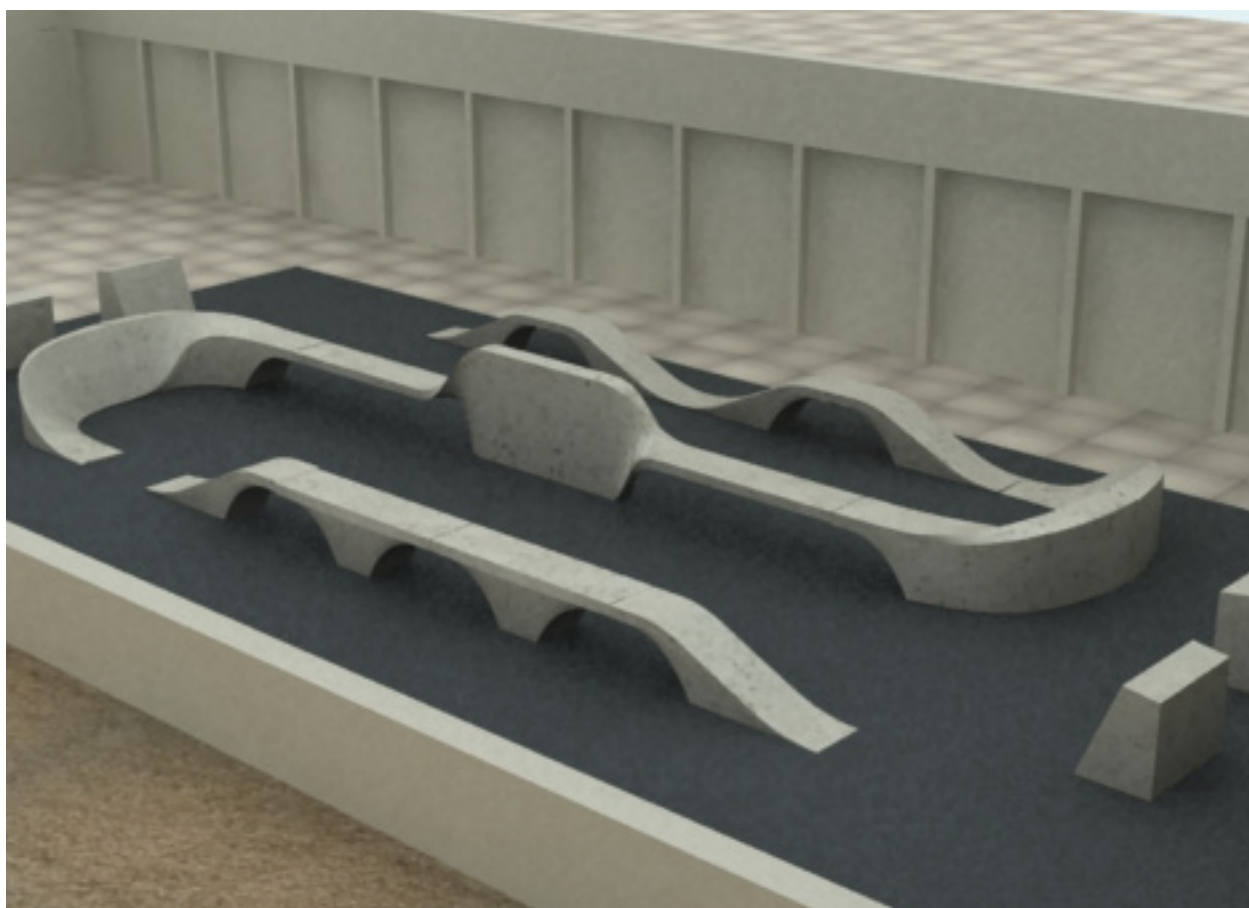
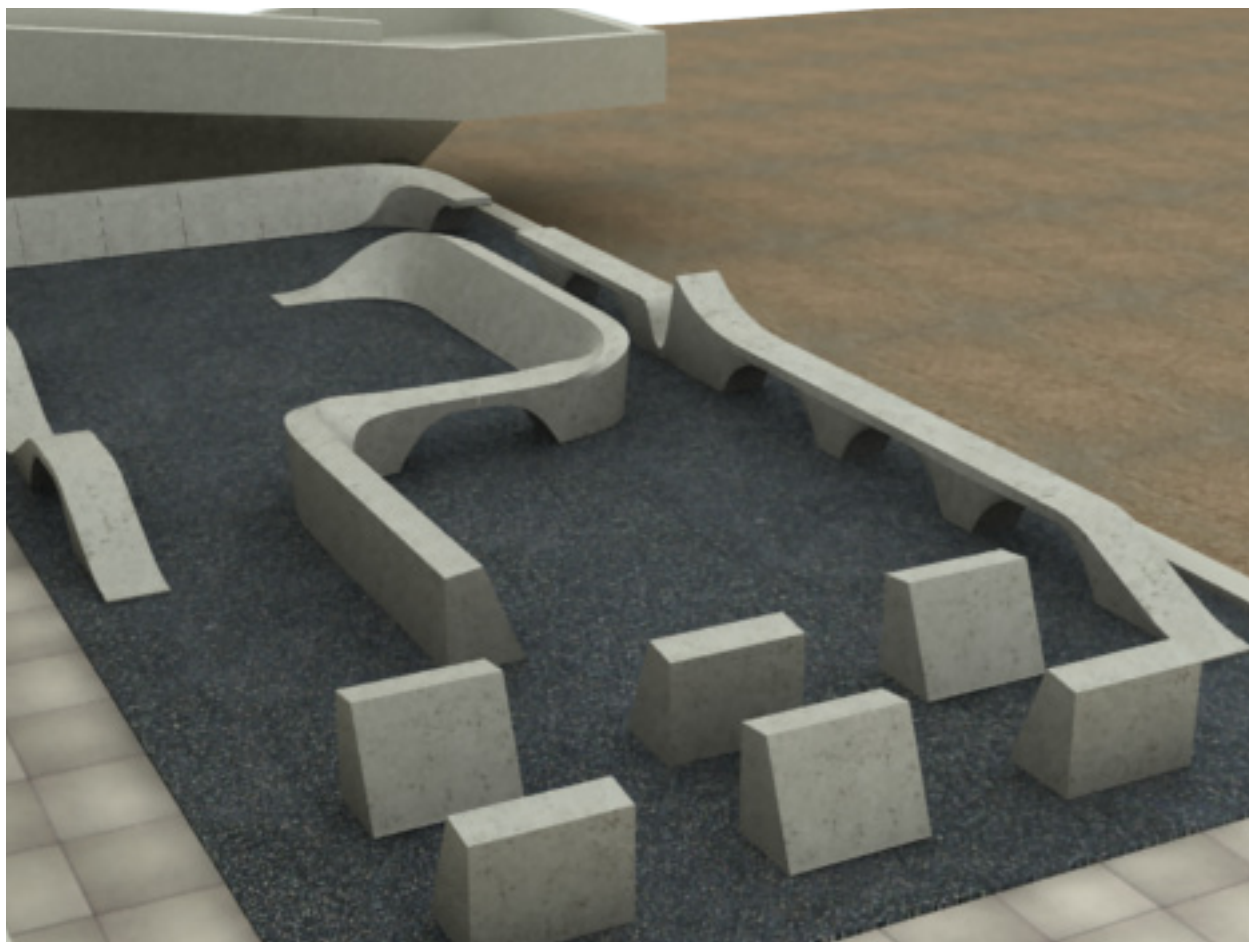
Concebido dicho espacio recreativo a partir del rescate interpretativo de los elementos urbanos como soportes para la práctica de deportes extremos urbanos, actuando en armonía con el contexto, definiendo áreas de acción, tránsito y contemplación por medio de un distanciamiento prudente y una integración/interacción dinámica entre estas instancias.

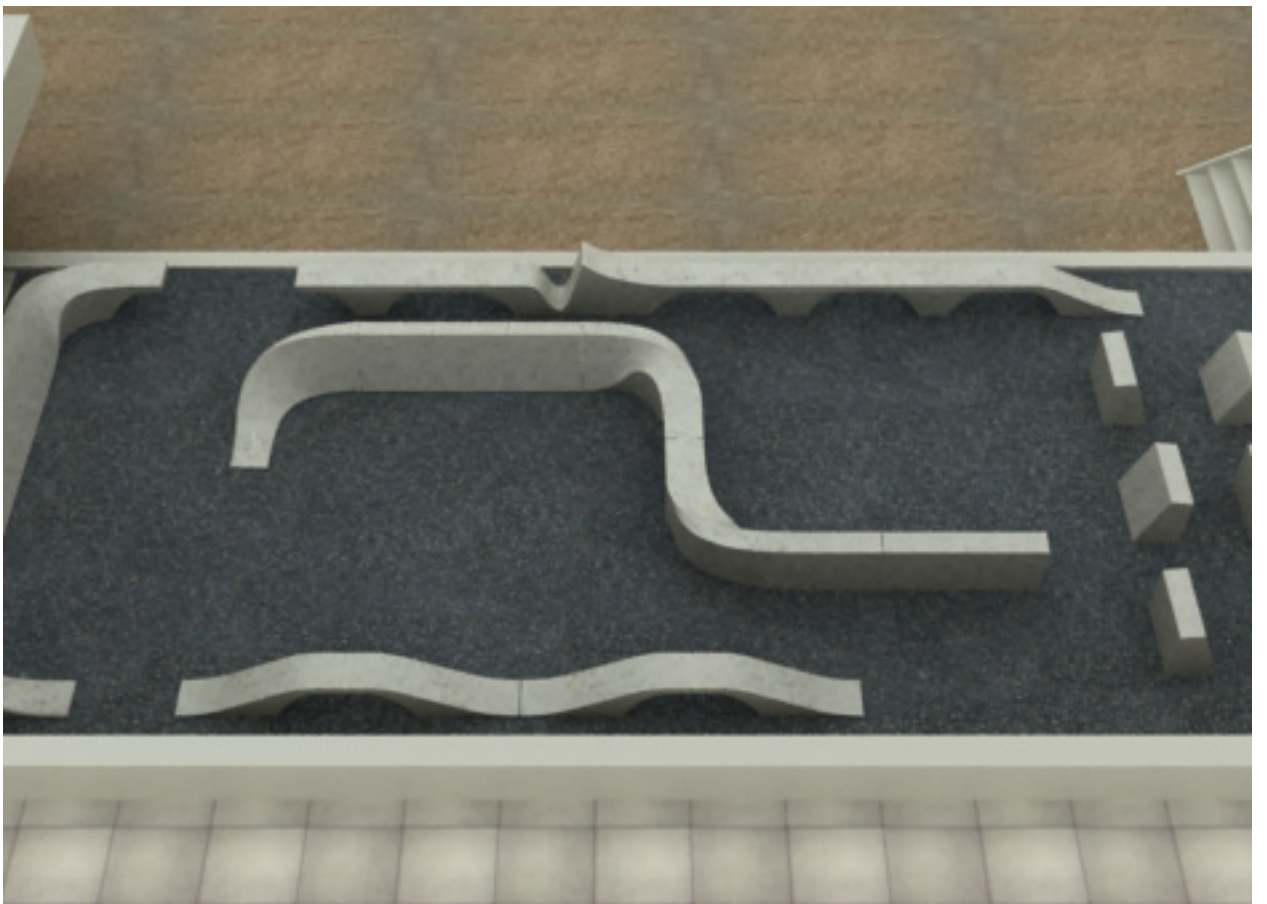
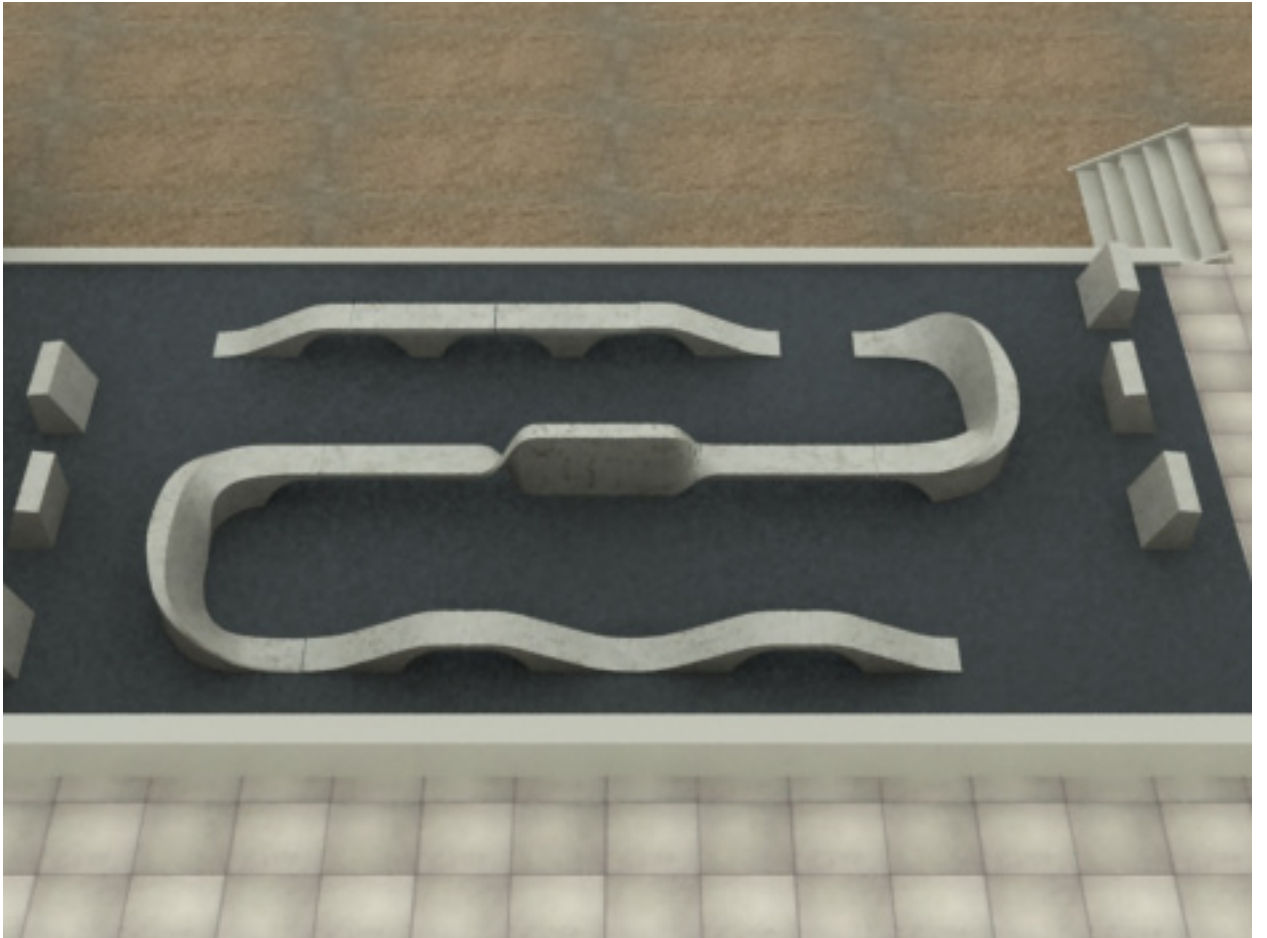
## 5.2 Funcionamiento.

La propuesta posee un planteamiento bifuncional inserto en un espacio público poco valorado. Donde durante el uso el usuario se vuelve protagonista en el contexto por medio del soporte, lo cual puede ser contemplado por el flujo transitorio de la ciudad, y también permitiendo acceder a contemplar transitoriamente la actividad deportiva. Todo esto crea una relación de sinergia entre usuario, soporte, espacio y transeúnte, dando calidad al espacio intervenido. En tanto que durante el desuso, el espacio puede acoger la pausa transitoria presente en los espacios públicos, permitiendo la contemplación e interacción con el espacio recreativo desarrollado.

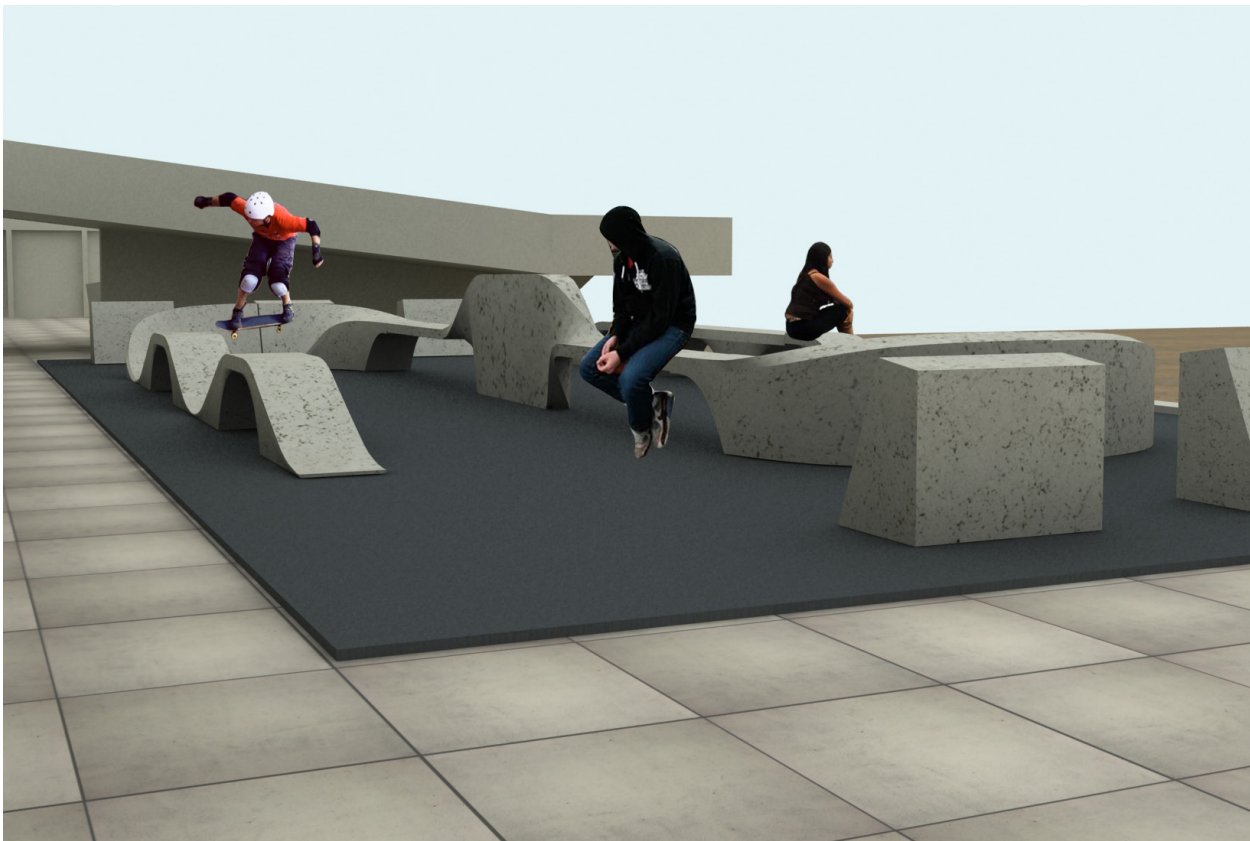
El uso del espacio se inicia a partir del reconocimiento de las cualidades formales y funcionales del mobiliario urbano para la práctica de deportes extremos urbanos de deslizamiento, que han sido rescatadas e interpretadas para la ejecución de la actividad deportiva presente en la forma propuesta.

Por otro lado, la forma también invita a acoger la pausa transitoria y la contemplación de la actividad deportiva y del contexto (por ejemplo en el borde costero, contemplar el horizonte).





### 5.3 Situaciones de uso.





## 5.4 Forma.

La propuesta formal pone en evidencia la interpretación que se confiere al mobiliario y los elementos presentes en la ciudad que se utilizan para la ejecución convencional de la actividad deportiva, pero considerando su coherencia con el contexto en el que se emplaza, reconociendo la orientación, ordenamiento y ocupación del espacio intervenido.

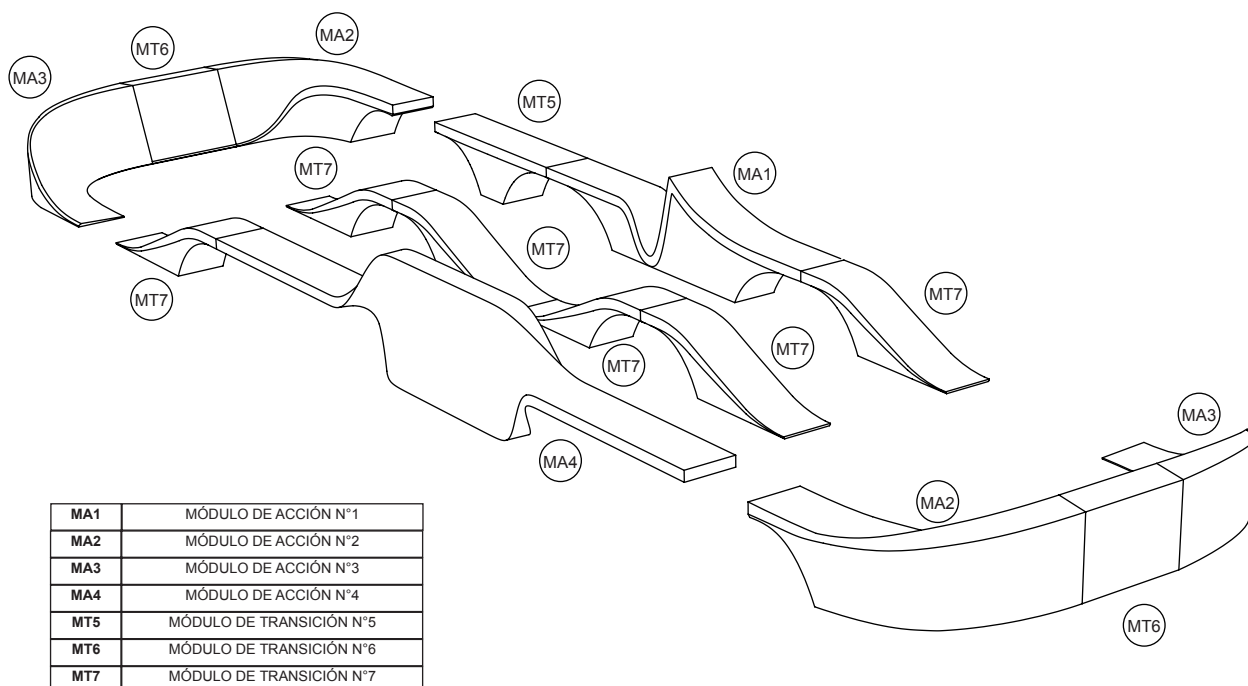
El espacio recreativo se construye a partir de la disposición de las partes que lo componen, a través de distintos módulos que, sin ser idénticos, se vinculan entre sí, generando una unidad espacial recreativa.

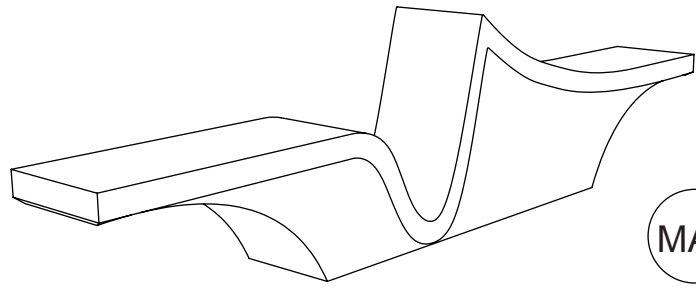
En relación a los requerimientos funcionales de la forma, se conserva la relación de escala presente en el mobiliario urbano, para acoger los gestos propios del uso tanto deportivo como del reposo transitorio.

## 5.5 Características técnicas.

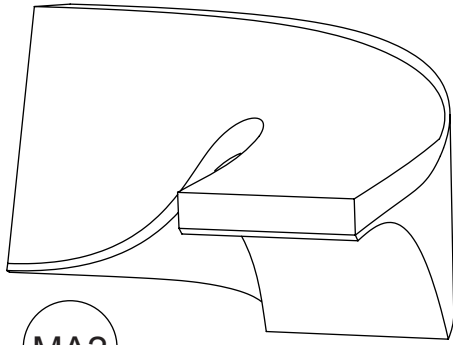
### a) Modularidad.

La propuesta está constituida a partir de 7 elementos modulares, 4 módulos de destreza, destinados a la realización de diferentes trucos, y 3 de transición, que se vinculan virtualmente o físicamente dependiendo de la configuración del espacio. A su vez también acogen gestos de pausa.

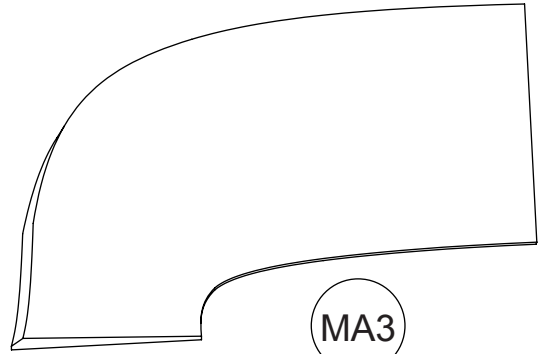




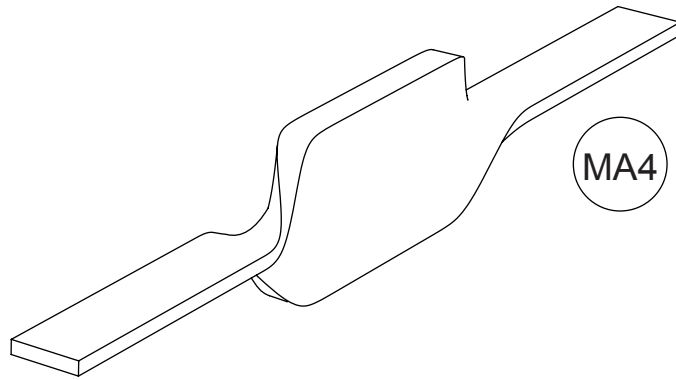
MA1



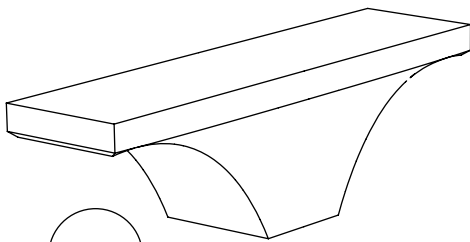
MA2



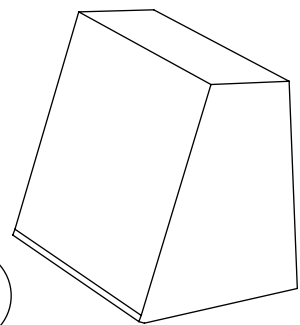
MA3



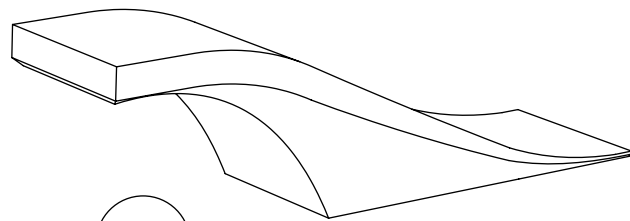
MA4



MT5



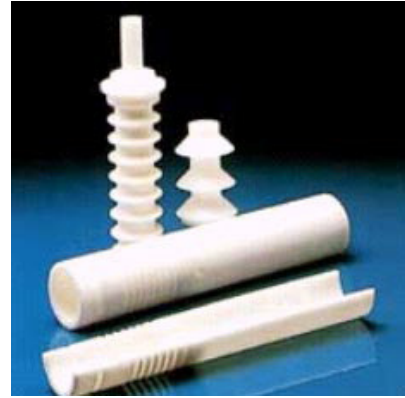
MT6



MT7

### b) Durabilidad.

Observando el deterioro presente en el mobiliario desarrollado con materialidad similar a la que se utiliza convencionalmente en la ciudad, se concluye que los bordes son propensos a ser usados para el deslizamiento en la ejecución deportiva. Por ello se utilizará una terminación biselada en *Technil*, material que ofrece una combinación óptima de resistencia mecánica al desgaste, rigidez y tenacidad.



### c) Fijación.

Si bien el peso de los módulos entrega una buena resistencia ante las fuerzas de roce que se generan por la práctica deportiva, se sugiere utilizar una fijación por varillas roscadas de acero, dispuestas por la cara inferior de los módulos, lo que vuelve estática a la composición y queda segura ante eventuales ataques vandálicos.

### d) Dimensiones.

La disposición de las piezas debe ser coherente con el contexto, por tanto lo primero a considerar para la implementación de la propuesta es la orientación y ordenamiento del terreno. Como segunda parte, las dimensiones del espacio recreativo varían en relación al contexto en que se emplaza. Sin embargo, en función de la disposición entre las piezas<sup>10</sup>, el espacio deberá tener un área de entre 55 m<sup>2</sup> y 75 m<sup>2</sup>.

### e) Materialidad.

A partir de las observaciones realizadas, se concluye que la materialidad más indicada para el desarrollo de la forma es el hormigón armado, aun cuando actualmente su estructura es en base a una malla de acero. En la actualidad existe un nuevo material polimérico que posee mejores cualidades estructurales que la estructura de acero. Por lo tanto, en definitiva la materialidad más adecuada para el desarrollo formal es el hormigón armado, reemplazando su estructura metálica por microfibras sintéticas BarChip, lo que otorga ventajas considerables en durabilidad, flexibilidad, resistencia, peso y costo de la propuesta de diseño.



### f) Seguridad.

La seguridad que presenta la propuesta se basa en el uso de terminaciones en *Technil*, material que además de poseer cualidades positivas para el roce y la durabilidad de los soportes, tiene la capacidad de absorber un impacto y luego recuperar su forma, lo que disminuye el riesgo de golpes en los bordes durante la práctica.

<sup>10</sup> Mayor información sobre las dimensiones de las piezas en anexo 3, planimetrías generales.





# CAPÍTULO VI GESTIÓN COMERCIAL

## 6.1 Comercialización y financiamiento.

Para efectos de comercialización, la propuesta se enfocará principalmente en entidades públicas, que son a las que principalmente atañe la resolución de las problemáticas relativas a los espacios recreativos. Por tanto se buscará ser el mediador entre las necesidades de los usuarios y las condiciones que exigen los municipios. Cabe acotar que el proyecto se pretende implementar en la comuna de Viña del Mar, la cual hace años busca resolver esta necesidad, que por diversos motivos técnicos ha sido difícil de concretar. Ante ello la propuesta se presenta intentando prever la mayoría de estos aspectos, detallados en la factibilidad económica del proyecto.

En cuanto al financiamiento del proyecto, se pretende utilizar alguno de los canales institucionales existentes al respecto, y principalmente aquellos destinados al financiamiento de proyectos deportivos, que a continuación se mencionan:

a) Financiamiento de proyectos a través de Chiledeportes (Fondeportes): Es una herramienta de financiamiento privilegiada para el desarrollo y proyección de la actividad física y deportiva en el país. Este Fondo tiene como objetivo financiar total o parcialmente proyectos, programas, actividades y medidas de fomento, ejecución práctica y desarrollo del deporte en sus diversas modalidades y manifestaciones.

b) Financiamiento a través de FONDEVE Deportivo: El Fondo de Desarrollo Vecinal FONDEVE es una iniciativa para fomentar, apoyar y generar proyectos de desarrollo local, representados por las juntas de vecinos y/o unión comunal, con el apoyo de la Municipalidad, subvencionando proyectos vecinales (deportivos). Los recursos municipales asignados por las modalidades de Fondeve y Subvención pueden recaer en inversiones de infraestructura, en obras comunitarias, medio ambiente, cultura, recreación y apoyo social, en mejoras en los servicios en educación o salud y en general en servicios dirigidos a la comunidad. En todo caso, dichas inversiones deben recaer necesariamente en bienes o servicios públicos locales coherentes con las políticas de desarrollo comunal.

c) Financiamiento a través de licitación u ofrecimiento de servicios Chilecompra.cl: ChileCompra es el sistema de compras y contratación del sector público. Por medio de este portal se puede acceder a ofrecer los productos o servicios al sector público y también acceder a licitaciones para proyectos a lo largo de todo el país.

En el caso de Viña del Mar, la demanda para un *skatepark* está presente, sólo que ésta no se ha canalizado en la formulación de un proyecto adecuado a la realidad actual de la comuna. Por eso se visualiza la posibilidad de asociarse con la agrupación de *skaters* de la ciudad —quienes por cierto cuentan con una personalidad jurídica—, ofrecerles el proyecto y finalmente a través de ellos presentar la propuesta al municipio.

## 6.2 Producción.

La producción de la propuesta se genera a partir de la tercerización de las tareas para su fabricación e implementación, considerando en primer término el proceso de moldeado de cada una de las formas a partir de moldes metálicos confinados, en donde se aplica concreto mediante vibración lo que mejora la calidad estética del acabado.

Existen diversas empresas que realizan estas tareas. Sin embargo, Atrio es una empresa que se ha encargado de entregar soluciones acabadas en hormigón para pisos, revestimientos y mobiliario, de reconocido prestigio por su calidad e innovación.

La propuesta se implementará primero, ubicando una zona adecuada para emplazar las formas, lo que contempla una evaluación de la calidad de la superficie, en relación a la fluidez que permite para la ejecución de deportes extremos urbanos, para definir si es necesario mejorar o reemplazar la losa existente.

Posterior a ello, se realizará una observación, levantamiento y evaluación del emplazamiento, lo que determinará las configuraciones más adecuadas de los elementos en función de la creación del espacio recreativo.

Finalmente se implementará la propuesta colocando las piezas en el emplazamiento y evaluando su funcionamiento colectivo ante posibles modificaciones espaciales. Por último se fijarán los módulos a la losa, en el caso de que el cliente lo requiera.

## PRESUPUESTO DETALLADO

| Ítem                                       | Unidad de Medida<br>(en horas) | Cantidad | Precio Unitario<br>(en pesos) | Total<br>(en pesos) |
|--|--------------------------------|----------|-------------------------------|---------------------|
| <b>Contrataciones de Personal</b>          |                                |          |                               |                     |
| Investigación y Desarrollo del Proyecto    | 1.280                          | 1        | 3.750                         | 4.800.000           |
| Diseño Industrial de la propuesta          | 480                            | 1        | 3.750                         | 1.800.000           |
| Levantamiento de la zona de implementación | 6                              | 1        | 20.000                        | 120.000             |
| Transporte e instalación de los módulos    | 40                             | 2        | 2.500                         | 200.000             |
| <b>Fabricación de los Módulos</b>          |                                |          |                               |                     |
| Matriz módulo MA1                          | --                             | 1        | 1.800.000                     | 1.800.000           |
| Fabricación de Módulo                      | --                             | 1        | 1.200.000                     | 1.200.000           |
| Matriz módulo MA2                          | --                             | 1        | 850.000                       | 850.000             |
| Fabricación de Módulo                      | --                             | 2        | 600.000                       | 1.200.000           |
| Matriz módulo MA3                          | --                             | 1        | 850.000                       | 850.000             |
| Fabricación de Módulo                      | --                             | 2        | 600.000                       | 1.200.000           |
| Matriz módulo MA4                          | --                             | 1        | 1.500.000                     | 1.500.000           |
| Fabricación de Módulo                      | --                             | 1        | 1.000.000                     | 1.000.000           |
| Matriz módulo MT5                          | --                             | 1        | 595.000                       | 595.000             |
| Fabricación de Módulo                      | --                             | 3        | 430.000                       | 1.290.000           |
| Matriz módulo MT6                          | --                             | 1        | 650.000                       | 650.000             |
| Fabricación de Módulo                      | --                             | 3        | 515.000                       | 1.545.000           |
| Matriz módulo MT7                          | --                             | 1        | 650.000                       | 650.000             |
| Fabricación de Módulo                      | --                             | 3        | 525.000                       | 1.575.000           |
| <b>Total</b>                               |                                |          |                               | <b>22.825.000</b>   |

OBSERVACIONES: La fabricación de la propuesta esta desarrollada en base a la cotización solicitada a ATRIO, quienes comercializan y fabrican mobiliario en hormigón.



## CAPÍTULO VII CONCLUSIÓN

De acuerdo a los antecedentes que aquí se han presentado, el proyecto que se propone se fundamenta en una problemática relacionada con el uso de los espacios públicos de esparcimiento en el contexto de la ciudad. Por llevarse a cabo tomando como soportes a estos espacios —plazas, parques, e incluso aquellos de tránsito como veredas y aceras—, el desarrollo de los denominados deportes extremos urbanos de deslizamiento (*bmx*, *skateboard* y *roller*) se ve constantemente enfrentado a las otras actividades de recreación que realizan los otros actores de la comunidad, las que son tan legítimas como las disciplinas deportivas en cuestión.

La relevancia de la problemática queda por tanto en evidencia. Por un lado, el problema del uso de los espacios públicos de recreación y esparcimiento es una cuestión que involucra el bienestar de toda la comunidad, y por ende puede considerarse como de orden social. Por otro, la práctica de disciplinas extremas urbanas representa una actividad deportiva que, del mismo modo que otras, proporciona una serie de experiencias satisfactorias positivas a quien las desarrolla, además de actuar como un factor que inhibe la incursión en conductas disfuncionales como el consumo de drogas y alcohol, y la delincuencia en general. Ahora, el grupo de los sujetos que pertenecen a colectividades de deportes extremos urbanos no constituye un número despreciable, de ahí a que sea relevante preocuparse por contribuir a mejorar las condiciones para el desarrollo de la práctica deportiva de éstos. En otras palabras, la relevancia del problema que aquí se ha identificado es lo que determina la justificación del proyecto que se propone, es decir, determina el porqué de su formulación e implementación.

Además de atender una problemática que es relevante en distintos ámbitos, el proyecto es económicamente factible de implementar. Como se indicó, el proyecto se pretende implementar en una primera etapa en Viña del Mar, la que cuenta con una demanda importante de parques para la práctica de disciplinas extremas urbanas. A esto hay que sumar que la oferta de este tipo de espacios recreativos no es abundante en la ciudad, siendo la Miniramp ubicada en Las Salinas prácticamente la única instancia de este tipo, lo cual es evidentemente insuficiente para la cantidad de *skaters* que existen en la comuna y sus alrededores. Por otra parte, la existencia de entidades públicas interesadas en gestionar el desarrollo de *skateparks* y espacios similares, y las posibilidades de financiamiento a través de instancias institucionales dirigidas particularmente a proyectos deportivos, hacen del proyecto una propuesta viable contextualmente y ciertamente factible en términos económicos.

En lo que respecta a lo que se ha hecho en materia de parques para deportes extremos urbanos, es cierto que existe un gran interés por innovar en los soportes de acción y evolucionar en la práctica deportiva. Esto denota un reconocimiento de que los deportes extremos urbanos constituyen actividades deportivas practicadas alrededor de todo el mundo, que tienen como principal público a la población infantil, adolescente y juvenil.

Sin embargo, los conceptos de *skatepark* y las materialidades utilizadas en ellos centran su atención preferencialmente en la función y estética del espacio, descuidando otros aspectos que son igualmente importantes como la integración de estas instancias recreativas con el contexto urbano y con la comunidad. La práctica deportiva en cuestión, como toda otra actividad que involucre interacción entre grupos y personas, tiene un componente social y cultural, no es únicamente un “deporte” aislado de la sociedad. Por ello el basarse primordialmente en variables estrictamente atinentes al diseño aparece como un enfoque limitado que no da cuenta de la complejidad del asunto, y, como se dijo, de su naturaleza sociocultural.

En definitiva, los *skateparks* constituyen espacios de recreación que tienen una demanda creciente en la sociedad contemporánea, lo que evidencia su carácter de fenómeno social trascendente. Por esta razón es importante reconocer la significación de su integración no problemática en un contexto de recreación pública. Es decir que, por una parte, se integre en el contexto social urbano puesto que es en él en el cual la práctica de disciplinas extremas tiene sentido —porque es su “medio natural”, si pudiera decirse—, pero que, por otra, lo haga de tal manera que permita el desenvolvimiento armónico de las demás instancias recreativas de la comunidad.

Ahora bien, esto no significa que el diseño deba excluirse de abordar la temática. Por el contrario, la disciplina posee las herramientas necesarias para generar propuestas que, además de considerar las variables propias del diseño —las que ciertamente son indispensables—, contemplen el fenómeno desde una perspectiva más amplia, como algo que debe ser considerado como parte integrante de la sociedad y no como una parte aislada de ella.

Las propuestas conceptual y de diseño que se han desarrollado en este trabajo han tratado de ser consecuentes con estos principios. Así, mientras conceptualmente se ha propuesto generar un habitar recreativo —entendiendo por “habitar” el registro visible de la ocupación del espacio, en este particular una ocupación recreativa—, creando una instancia en donde el usuario se vuelva su habitante y a partir de ello la misma pase a formar parte del contexto; la propuesta de diseño dice relación con la generación de este espacio recreativo a partir de un mobiliario urbano bifuncional concebido, primero, para la ejecución de deportes extremos urbanos, y, segundo, para

---

permitir tanto la contemplación transitoria como el tránsito contemplativo de la actividad deportiva. Es decir, actuando en armonía con el contexto, definiendo áreas de acción, tránsito y contemplación. Y algo importante es que esta propuesta nace del rescate interpretativo de los elementos urbanos que se emplean convencionalmente para la ejecución de las disciplinas deportivas en cuestión, que no han sido diseñadas para ello, pero que dan sentido a las mismas por el hecho de ser su soporte tradicional. Esto da cuenta de que la propuesta se enfoca en su integración con el contexto y con la comunidad, y no en su exclusión.



# BIBLIOGRAFÍA

## 1) Libros

BRIONES, G. (1998). *Métodos y técnicas de investigación para las ciencias sociales*. Editorial Trillas: México D. F.

CIFUENTES, M. (1995-2000). *La garra blanca. Entre la supervivencia y la transgresión, la otra cara de la participación juvenil*. Centro de Investigaciones Sociales, Universidad Arcis. Santiago de Chile.

COSTA, P.; PÉREZ, J.; TROPEA, F. (1996). *Tribus urbanas*. Barcelona: Paidós.

DESBORDES, M. et al (2001). *Estrategias del marketing deportivo análisis del consumo deportivo*. Paidotribo: Barcelona.

GIDDENS, A. (2001). *Sociología*. Alianza Editorial: Madrid.

MOORE, F. (2000). *Comprensión de las Estructuras en Arquitectura*. Primera edición. McGraw-Hill Interamericana: México.

MULLIN, B. et al. (1995). *Marketing deportivo*. Paidotribo: Barcelona.

NORMAN, D. (2005). *Diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Ediciones Paidós Ibérica: Barcelona.

PAPALIA, D. et al. (2005). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. Novena edición. McGraw-Hill Interamericana: México.

ROJAS, F. (2008). *Sistema-producto enaltecedor emocional del traslado de órganos*. Universidad de Valparaíso: Valparaíso, Chile.

TORRES, A. (2009). *Sistema de protección y transporte para productos hortofrutícolas: Cluster guiado por el diseño*. Universidad de Valparaíso: Valparaíso, Chile.

WOLFGANG, M.; FERRACUTTI, M. (1971). *La subcultura de la violencia. Hacia una teoría criminológica*. Fondo de Cultura Económica: México.

## 2) Artículos

ZARZURI, R. (2000). *Notas para una aproximación teórica a nuevas culturas juveniles: las tribus urbanas*. En revista "Última Década". Ediciones CIDPA. Viña del Mar, Chile.

CEPAL (2005). *Metodología general de identificación, preparación y evaluación de proyectos de inversión pública*. Instituto Latinoamericano y del Caribe de Planificación Económica y Social (ILPES). Área de proyectos y programación de inversiones. Santiago de Chile.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICAS (2005). *Infancia y adolescencia en Chile, Censo 1992/2002*. Recuperado el 30 de marzo de 2009 desde [www.ine.cl](http://www.ine.cl)

WIKIPEDIA (2008). *Bmx*. Recuperado el 30 de mayo de mayo de 2008, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Bmx>.

WIKIPEDIA (2006). *Skateboarding*. Recuperado el 30 de mayo de mayo de 2008, de <http://es.wikipedia.org/wiki/skateboarding>.

CARVER SKATEBOARDS (2006). *History of Carver*. Recuperado el 30 de marzo 2009, de <http://www.carverskateboards.com/history/>

## 3) Páginas Web

Planrampa: Constructores de *skateparks* y rampas.  
[www.planrampa.cl](http://www.planrampa.cl)

Patineta.cl: Portal de información de *skateboard* chileno.  
[www.patineta.cl](http://www.patineta.cl)

Revista Descaro: Revista de *skateboard* chilena.  
[www.descarorevista.blogspot.com](http://www.descarorevista.blogspot.com)

Vital Bmx: Portal de información de *bmx* internacional.  
<http://www.vitalbmx.com/>

Bmx Chile: Portal de información de *bmx* chileno.  
[www.bmxchile.cl](http://www.bmxchile.cl)

Pinkbike.com: Portal de información de *bmx* y *mountainbike* internacional.  
[www.pinkbike.com](http://www.pinkbike.com)

Foro Terrabike: Foro de ciclismo chileno.  
[www.terrabike.com/foro](http://www.terrabike.com/foro)

Freecaster: Portal de videos por *streaming*.  
[www.freecaster.tv](http://www.freecaster.tv)

Nphora: Portal de videos de deportes extremos.  
<http://www.rip.tv/>

Rip TV: Portal de videos de deportes extremos.  
<http://mpora.com/>

Grind TV: Portal de videos de deportes extremos.  
<http://www.grindtv.com/>

#### **4) Imágenes**

Gettyimages.  
[www.gettyimages.com.es](http://www.gettyimages.com.es)

Consolas.  
<http://mm.consolas.com/%2FEspa%C3%B1ol%2FOcio%2FCo%2Fnsolas%2FWii%2F50902/skate-2.jpg>

Graffitigarage.  
<http://www.graffitigarage.com/images/images/imagenes-de-trucos-de-skate-12.jpg>  
<http://www.graffitigarage.com/images/images/imagenes-de-trucos-de-skate-06.jpg>

Photoglob.  
[http://www.photoglob.fr/wp-content/images/std\\_skate/Contest%20de%20skate\\_Langueux\\_01-07-2006\\_30.jpg](http://www.photoglob.fr/wp-content/images/std_skate/Contest%20de%20skate_Langueux_01-07-2006_30.jpg)

Amazingscott.  
<http://amazingscott.files.wordpress.com/2008/05/professional-pogo.jpg>

Elblogdeljugon.  
[http://elblogdeljugon.com/wp-content/uploads/Skate%202,%20reconquista%20las%20calles\(3\).jpg](http://elblogdeljugon.com/wp-content/uploads/Skate%202,%20reconquista%20las%20calles(3).jpg)



# ANEXOS

a) Anexo N° 1: Entrevista aplicada en la etapa previa de recopilación de antecedentes.

## Entrevista

1. ¿Cómo crees que se desarrollarán los deportes extremos en Chile?
2. ¿Qué es lo que te gusta del deporte que practicas?
3. ¿Qué sientes cuando practicas este deporte?
4. ¿Qué sientes cuando no practicas este deporte?
5. ¿Qué te hace feliz?
6. ¿Qué te pone triste?
7. ¿Qué te hace enojar?
8. ¿Qué consideras más importante en tu vida en la actualidad?
9. ¿Qué es lo que te gustaría ver en un Bike/Skatepark?

**b) Anexo Nº 2: Encuesta aplicada en la etapa previa de recopilación de antecedentes.**

**Encuesta de percepción**

1. A qué concepto asocias los siguientes colores:

- a) rojo
- b) azul
- c) verde
- d) blanco
- e) negro
- f) café
- g) amarillo
- h) violeta
- i) naranja
- j) dorado
- k) plateado

2. ¿Tienes alguna revista favorita? ¿Cuál o cuáles?

3. ¿Tienes algún tipo de música favorita? ¿Cuál?

4. ¿Dónde serían tus vacaciones soñadas?

5. ¿Qué plato o cocina exótica te gustaría probar?

6. ¿Qué regalo soñado te gustaría recibir?

7. ¿Qué marcas de ropa prefieres?

8. ¿Te identificas con alguna marca?

9. ¿Utilizas internet?

10. ¿Compras a través de internet?

11. ¿Participas en comunidades virtuales?

12. ¿Tienes algún programa de TV favorito? ¿Cuál?

13. ¿Tienes algún periódico favorito? ¿Cuál?

14. ¿Haces deporte? ¿Cuál?

15. ¿Cuál es tu profesión o actividad?



**b) Anexo N° 3: planimetrías generales de la propuesta**