



“El lugar de la ciudad para las prácticas urbanas informales”

DE ESPACIOS RESIDUALES A SKATEPARKS.

Marco Rodríguez T. | Seminario de licenciatura | Semestre Primavera 2022 |
Profesor Guía: Arq. Felipe Eduardo Gallardo Gastelo
Grupo de Teoría y Crítica
Instituto de Historia y Patrimonio



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

RESUMEN / ABSTRACT

La presente investigación se centra en el análisis del valor arquitectónico, urbano y social de lugares informales para la práctica de la disciplina del skate. El análisis se centra en estudiar la apropiación de espacios en desuso de la ciudad a partir de la autogestión de la comunidad skater que permite rehabilitar y brindar nuevos equipamientos en la periferia de Santiago. Mediante la experiencia social y espacial vinculada a estos lugares se presenta la importancia del valor útil y social de los skateparks autogestionados junto con la potencialidad de mejoramiento urbano y de la propia práctica del skate.

Se propone desarrollar un sustento de material bibliográfico y gráfico que pueda enfocar una mirada académica del fenómeno con el fin de retratar la interacción de estos elementos urbanos en abandono con la comunidad skater y su entorno urbano, haciendo un acercamiento de la disciplina de la arquitectura y el urbanismo a las prácticas de readaptación de espacios por parte de comunidades skaters.

Palabras claves: Skateboard, skatepark autogestionado, reutilización de espacios, apropiación de espacios

Contenido

RESUMEN / ABSTRACT	1
CAPITULO I: Introducción.....	4
1.1. Motivaciones personales.....	4
1.2. Relevancia del Objeto de Estudio	4
CAPITULO II: Planteamiento General.....	5
2.1. Problema de Investigación	5
2.2. Aspectos nuevos a desarrollar.....	6
2.3. Preguntas de Investigación	6
2.4. Hipótesis y objetivos	7
CAPITULO III: Marco Teórico	8
3.1. Estado de Arte: Arquitectura y Skate	8
3.2. Skateboard en Chile	9
3.3. Rehabilitación urbana y brownfields	11
3.5. Valor Cultural y Social.....	14
3.5. Teoría de valor arquitectónico en tiempos actuales	15
CAPITULO IV: Marco Metodológico	16
4.1. La investigación	16
4.2. Metodología y etapas de la investigación.....	17
4.4. Técnicas de producción de datos	18
CAPITULO V: Aproximación a los Casos de Estudio	21
5.1. Elección de los casos de estudio.....	21
5.2. Catastro de Skatepark en Chile.....	22
5.3. Parámetros de análisis.....	23
CAPITULO VI: Casos de estudio	24
6.1. Casos de estudio	24
6.1.1 Alto Macul Skatepark.....	25
6.2.1 Ubicación.....	25
6.2.2 Ficha	26
6.2.3 Análisis y Valores	27
6.2.4 Síntesis / Comentarios	31

6.1.2 Kayser Spot	33
6.3.1 Ubicación.....	33
6.3.2 Ficha	34
6.3.3 Análisis y Valores	35
6.3.4 Síntesis / comentarios	39
6.1.3 El Abrazo.....	41
6.4.1 Ubicación.....	41
6.4.2 Ficha.....	42
6.4.3 Análisis y Valores.....	43
6.4.4 Síntesis / Comentarios	49
6.1.4 Oculto Spot.....	50
6.5.1 Ubicación.....	50
6.5.2 Ficha	51
6.5.3 Análisis y Valores	52
6.5.4 Síntesis / Comentarios	57
CAPITULO VII: Reflexiones y Conclusiones	58
7.1 Síntesis: Tipologías Skatepark Autogestionado	58
7.2 Síntesis: Integración urbana de los Skatepark autogestionados.....	59
7.3 Síntesis: Valor social y cultural de los Skatepark Autogestionados.....	61
7.3 Síntesis: Valor arquitectónico de los Skatepark	64
Autogestionados.....	64
7.4 Respuestas a las preguntas de investigación	68
8.1 Conclusiones	70
CAPITULO VIII: Bibliografía.....	71
CAPITULO IX: Anexos.....	74

CAPITULO I: Introducción

1.1. MOTIVACIONES PERSONALES

Esta investigación se basa principalmente en la cercanía personal con el skateboarding y el interés arquitectónico en su capacidad de transformar la ciudad a conveniencia para su práctica. Además, se vincula el interés personal con las teorías sociológicas relacionadas con la modernidad líquida, la cual se expresa en el constante cambio que presenta el Skateboarding como disciplina y como comunidad. Debido a la marginalización de este deporte en el espacio público, se entiende a la ciudad como un contexto que limita sus espacios de práctica, pero que a la vez indirectamente brinda espacios inutilizados que son aprovechados por las comunidades skater, llegando a su punto máximo de apropiación de lugares: los Skatepark DIY.

1.2. RELEVANCIA DEL OBJETO DE ESTUDIO

Las sociedades están en constante cambio, en los tiempos hiper modernos planteados por Lipovetsky (1986)¹ se ha intensificado esta cualidad, la cual modifica las formas de habitar cotidianas en las ciudades. Entre esta transformación social que influye en lo urbano, comienzan a generarse cambios de uso y funciones de lo edificado, entre ello, la formación de pistas de Skateboarding autogestionadas en lugares de tránsito -cambiando de uso- o desuso. La informalidad de estas pistas de Skate da cabida a la práctica de este deporte, presentando valor social intangible, primero por su auto creación y por la representación de la cualidad particular del deporte: La flexibilidad y adaptación a la ciudad.

¹ Lipovetsky, Gilles, (2011) 1986. La era del vacío. Barcelona, España: Editorial Anagrama.

CAPITULO II: Planteamiento General

2.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

_Debido a los cambios en la ciudad y la sociedad contemporánea, se hace necesario **observar y analizar los lugares de la ciudad utilizados para las prácticas deportivas informales**. Tomando como punto de inicio, los estudios sobre las prácticas urbanas que toman espacios públicos de la ciudad de manera informal como, por ejemplo; Parkour, Danza urbana, Skate, Patinaje, etc. para luego analizar casos particulares como la realización de skateboard en espacios residuales en Santiago de Chile: Los skateparks autogestionados. La **transformación del espacio público y el aprovechamiento del espacio residual** están presentes en estas prácticas que se alejan de las actividades recreativas normadas por instituciones u otro elemento público o privado, y que hoy, están presentes en el espacio público, creando nuevas espacialidades y también configurando una nueva forma de entender los espacios que brinda la ciudad.

_ En la ciudad de Santiago debido a su expansión y planificación actual, existe una **centralización de servicios y equipamientos** destinados a la entretención y al desarrollo social de los habitantes de la ciudad, la cual lleva a una inequidad en el acceso a estos elementos urbanos. Paralelamente a esta situación, hoy en día se puede observar un aumento de **prácticas urbanas** que utilizan el espacio público de distintas formas, tales como las danzas urbanas, los deportes urbanos, expresiones artísticas, etc. La principal característica de estas prácticas es la utilización y/o **apropiación del espacio público** como escenario y territorio de los grupos que realizan estas actividades.

_ Existe un desconocimiento en los límites y potencial urbano que tienen estas transformaciones y reutilizaciones del espacio urbano, tanto en su aporte urbano como en su valor social inherente, pues este fenómeno comprende distintas escalas y dimensiones en la ciudad, pasando desde lugares públicos con poco uso a espacios residuales/olvidados o como los expresa Marc Augé (1998): No-lugares. Estos lugares -o No lugares- suelen ser utilizados por grupos sociales específicos que realizan estas prácticas urbanas sin formalidad de por medio. No obstante, existe un fenómeno en particular que consolida estas transformaciones y crea un nuevo espacio exclusivo para estas estos usos: los **Skateparks que fueron concebidos y construidos por grupos dedicados al deporte: Skateparks Autogestionados**.

2.2. ASPECTOS NUEVOS A DESARROLLAR

El estudio de tipologías arquitectónicas propias de prácticas deportivas informales en las ciudades actuales presenta un nuevo tópico a la disciplina. Además de comprender su impacto urbano, el valor social y arquitectónico que albergan sus lugares de practica es desconocido, por ende, el potencial de esta investigación es incluso capaz de contemplar la ejemplificación de patrimonio tanto tangible como intangible de prácticas y espacios propios de la *liquidez*² en la sociedad de hoy en día.

2.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- _ ¿Pueden ser los skateparks autogestionados una estrategia de rehabilitación de espacios residuales a espacios públicos urbanos?
- _ ¿Cuál es el valor social de estos espacios para la comunidad?
- _ ¿Qué lineamientos e intenciones arquitectónicas existen en el diseño y producción de skatepark autogestionados que reciclan lugares en desuso de la ciudad?
- _ ¿Cuál es el valor patrimonial y arquitectónico que presentan estos lugares? ¿Es necesaria su conservación?

² Bauman, Z. (2003) Modernidad líquida. México: Fondo de Cultura Económica.

2.4. HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

Hipótesis:

_ Los skateparks autogestionados constituyen una tipología de producción privada y espontánea de espacio público que presenta características de diseño específicas que varían de acuerdo con la escala urbana en la cual se sitúan. Además, su diseño y construcción autogestionado presenta una alternativa de rehabilitación urbana de iniciativa privada para espacios en desuso de la ciudad. El Skate tiene un usuario y comunidad muy arraigado a sus espacios de práctica, por lo que los Skateparks autogestionados son un espacio que genera identidad y representa un grupo de la sociedad en particular, presentando esta tipología como un patrimonio sociocultural de preservación autogestionada.

Objetivo General:

_Analizar el fenómeno de reutilización urbana en Santiago a través del proceso de transformación de un espacio por iniciativa privada para la práctica del skateboarding.

_Analizar el valor arquitectónico y patrimonial de los espacios autogestionados para la práctica de Skate en Santiago: Skatepark autogestionado.

Objetivos Específicos:

_ Realizar un catastro de Skateparks autogestionados en Santiago.

_ Encontrar lineamientos en la creación de skateparks autogestionados y sus características particulares.

_Analizar el fenómeno de reutilización urbana en Santiago a través del proceso de transformación de un espacio por iniciativa privada para la práctica del skateboarding.

CAPITULO III: Marco Teórico

3.1. ESTADO DE ARTE: ARQUITECTURA Y SKATE

A partir del año 2000 han surgido variadas formas deportivas y actividades físicas que han desafiado las formas tradicionales de conceptualizar y practicar el deporte, Tomlinson (2005)³ los denomina deportes de “acción”, “extremos” o de “estilo de vida” y que al igual que los deportes tradicionales tienen dimensiones competitivas y comerciales, no obstante, su participación tiene lugar en espacios que a menudo carecen de regulación y control

En este grupo de deportes se encuentra el Skateboarding el cual:

Consiste en utilizar una tabla con ruedas (conocida como skate o monopatín) para deslizarse por el asfalto y realizar una diversidad de trucos que van desde elevar la tabla del suelo realizando piruetas o utilizar el mobiliario urbano (bancos, bordillos, escalones, barandillas, etc.) como medio para desarrollar maniobras y deslizarse a través de él. (Márquez. 2015, p.3)

No existe una fecha concreta en su creación ni menos hay personas que patenten el invento de esta práctica: El skate nació como algo casual y que fue evolucionando de forma propia hasta convertirse en lo que es hoy en día.

Si bien, en los años 50 se cree que comenzó y en un principio el Skate fue una práctica basada en el Surf, los primeros Skaters patinaban en piscinas vacías redondas emulando con estas masas de cemento, las olas del mar. Conociéndose como los “*surfistas del cemento*”⁴.

Las características técnicas y prácticas de los primeros modelos del skateboarding lo limitaban a tener que ser practicado mayoritariamente en piscinas vacías u otro espacio con una forma similar, lo cual lo creaba un deporte poco practicado en el espacio público. Esta práctica de “surfear” en piscinas y planos verticales es conocida hoy en día como “Vert” y estas pistas son llamadas “bowl”.

En los años 70' sucede uno de los cambios más importantes de este deporte, pues, junto con la evolución tecnológica de las tablas (aumento de la concavidad de la tabla en sus extremos), Alan Gelfand, un skater estadounidense, inventó el “Ollie” un truco que consiste en saltar junto a la tabla, el hecho de poder elevar la tabla del suelo rompió varias limitantes que tenía el

³ Tomlinson, A., et al. (2005). Lifestyle sport and national sport policy: an agenda for research

⁴ *Esqueibor*, historia del skateboarding en Chile (2012) Documental.

<https://ondamedia.cl/show/esqueibor-el-skate-en-chile>

deporte hasta ese momento, lo cual le abrió paso a la otra gran rama del skate conocida como el "Street".

En los años 80' comienza a crearse a consolidarse lo que se entiende como Skate moderno. Con los avances tecnológicos y la invención de nuevos trucos, el vert que era la disciplina más popular, a finales de los 80 el street empieza a crecer mucho también y comienza a igualarse en su popularidad.

Ya en los años 90' comenzó a consolidarse mucho más el Street, que consistía para ese tiempo en saltar escaleras de hasta 15 escalones, deslizar barandas y/u otro mobiliario urbano presente en las ciudades, lo que generó mala reputación en esta práctica. No obstante, a partir del nuevo milenio comenzó una consolidación y aceptación en la sociedad de esta práctica, llegando incluso hasta hoy a ser parte de los juegos olímpicos de Tokyo 2020

3.2. SKATEBOARD EN CHILE

El Skatepark se comprende como:

Una cancha de patinaje, pero con más obstáculos, desniveles fuertes, rampas, bowls (rampa cóncava), y cualquier elemento que sirva para que el skater realice acrobacias... Canchas deportivas hay de variados tipos, pero todas tienen algo en común, la mayoría son planas, en cambio las canchas para skater tienen formas complejas, que pueden llegar a proponer diseños con un reto constructivo. (D. Romero, 2012)

El primer skatepark creado en Chile, fue en Santiago, el Skatepark de Parque de los Reyes (Imagen 1) , inaugurado oficialmente el año 2007. Dos años más tarde en el año 2009 se construyó el Skatepark de Parque Ohiggins. La construcción de espacios de skate por los municipios aumentaría y mejoraría hacia los años venideros, pero sería una manifestación de

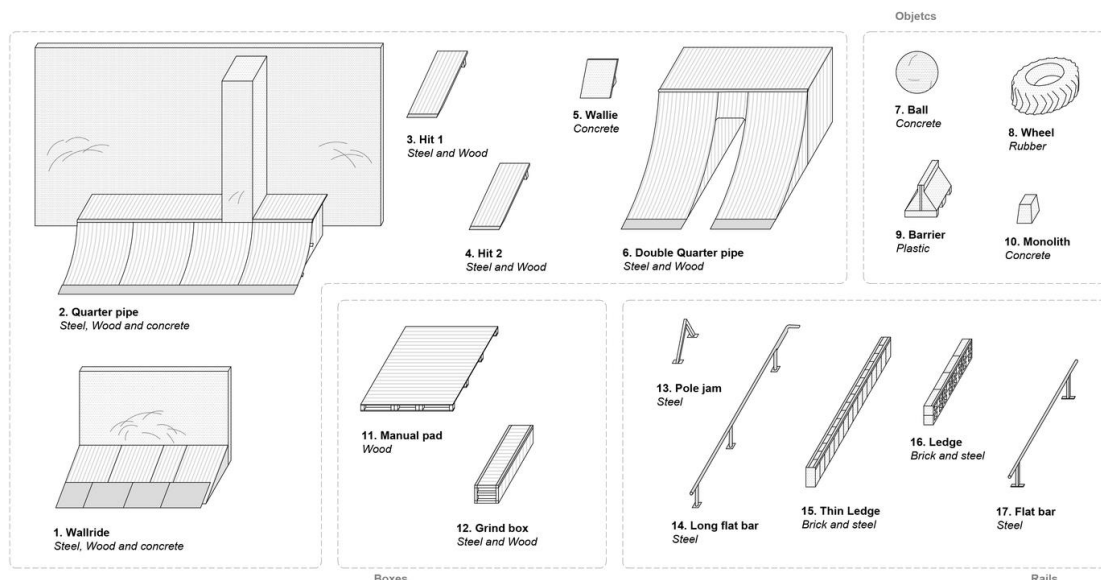


Imagen (1): Objetos de Skatepark DIY. *Yesporciento.cl*

comunas con mayores recursos socioeconómicos. De esta forma, el año 2013 se crea el skatepark Parque Araucano, el año 2015 el skatepark de Lo Barnechea y, finalmente, el año 2016 el skatepark Ciudad Deportiva Zamorano. Estos fueron hechos importantes debido a que los proyectos comenzaron a presentar una mejor calidad en infraestructura y diseño, destacando por sobre las primeras pistas de Skate creadas en Santiago.

No obstante, hasta la actualidad, en manifestación a la marginalización del skate, y la falta de espacios para su práctica, se consolidó un fenómeno de apropiación de espacios tanto públicos como privados de la ciudad, algunos en abandono, en los cuales los patinadores intervienen mediante la construcción de obstáculos y así constituyen el lugar como una pista informal para el skate. Al margen de la ley, estos espacios permiten un ejercicio exploratorio en el cual se reinterpretan elementos, se agregan otros y se construyen con un determinado emplazamiento para crear líneas de circulación en las cuales se pueda interactuar dinámicamente en el espacio. A nivel mundial la construcción de estos lugares se les denomina skateparks DIY.

El manifiesto DIY (Do It Yourself o Hazlo Tú mismo)⁵, movimiento internacional en Chile surge a gran escala por primera vez en el Parque Bustamante mediante la apropiación de su pileta sin agua. Una comunidad de skaters activa utiliza el lugar hasta la actualidad, y gestiona el espacio junto con la municipalidad de Providencia para su persistencia e innovación. Si bien, actualmente ya es entendido como un skatepark, nace desde el ejercicio de la búsqueda espacial skater, fuertemente ligado al imaginario colectivo esta comunidad y la ciudad. Pero no es el único existente, muchas pistas autogestionadas se han plasmado dentro del país, pero por sobre todo se vieron mucho más activas en el contexto de Covid-19.



Imagen (2): Skatepark Parque Bustamante. *Revista Demolición*

Debido al cierre de skateparks y parques públicos ocasionado por las medidas de resguardo frente a la pandemia los años 2020 y parte del 2021, se produjo una activación en los skateparks autogestionados, ya que fueron un resguardo para la disciplina en tiempos de pandemia.

La brecha existente entre los skatepark

“oficiales” y “no oficiales”. Es que en Chile los construidos por profesionales con fondos

⁵ DIY: Básicamente eso es lo que significa DIY, que se traduce como hazlo tú misma o mismo. Una definición sencilla del concepto es la creación, modificación o reparación de objetos sin ayuda de un especialista ni a través de la producción industrial. Véase en <https://www.greenpeace.org>

municipales son llevados a cabo por equipos de arquitectos como el Plan Rampa⁶, Skatepark.cl⁷, Bowl Park⁸ y otros, que son personas especializadas y profesionales en el diseño de estas infraestructuras. Por otro lado, la tipología de los Skateparks DIY -o autogestionados- son diseñados y articulados por grupos privados pertenecientes al movimiento urbano del Skate, éstos tienen en común el uso de espacios en desuso dentro de la ciudad, tales como galpones industriales, ex automotoras, tiendas, ex terminales de buses, etc. Debido a la distribución demográfica de los skateparks en la ciudad de Santiago, esta situación en particular es reiterada en la periferia de Santiago donde el déficit de espacios diseñados para el skate en la zona ha llevado a este grupo en particular a resignificar e intervenir antiguos espacios que están inmersos en la urbe sin uso.

3.3. REHABILITACIÓN URBANA Y BROWNFIELDS

La teoría sobre la utilización del espacio y lugares de la ciudad en el Skate aún es un proceso en construcción puesto que la informalidad en la cual se enmarca este deporte lo sitúa en una posición casi anárquica -sin reglas ni normas- frente al espacio urbano.

Bajo esta premisa, nos introducimos en el campo de la experiencia urbana del skate, como dice Debord(1958): La deriva, el nomadismo y el juego son un apoyo en este proceso anárquico de la ciudad. Estos son conceptos que, si bien, refiere a la caminata; el skate se es aludido, ya que, se hablan de usos alternativos del espacio público urbano, de un “comportamiento lúdico-constructivo que se opone a todas las nociones clásicas de viaje y paseo”. (Debord, 1958).

El Skate puede ser visto como una forma de crítica, que desafía la forma y la mecánica de la vida urbana confrontando la lógica social, espacial y temporal del urbanismo actual (Houlihan, 2015).

Esta crítica expresada por Houlihan, está estrechamente relacionada con la característica de informalidad y creatividad que brinda el Skate, el cual lleva a las comunidades Skaters a generar procesos identitarios en lugares que frecuentan en la ciudad los cuales son reinterpretados a través de la práctica de este deporte. El fenómeno de identización según Baeza (2000), obedece 3 clases de posicionamientos:

1.Posicionamiento espacial, es decir, la apropiación simbólica de un espacio físico (físico o simplemente simbólico) y todo lo que este contenga (desde la naturaleza hasta un patrimonio cultural), según un proceso de diferenciación o singularización indispensables.

2.Posicionamiento relacional, es decir el establecimiento de un modo particular de reconexión con el mundo externo según mecanismos relacionales no menos singularizados, con el propósito de una reintegración del sujeto o del grupo en la sociedad.

3.Posicionamiento temporal, es decir la apropiación de un tiempo pretérito (una historia) y la tentativa de apropiación que permite asegurar una especie de continuidad temporal, visualizando ese “algo” que puede satisfacer nuestro tiempo existencial.” (Cornejo, 2008:44)

⁶ <http://planrampa.cl/>

⁷ <https://www.skatepark.cl/>

⁸ <https://www.bowlpark.cl/>

Para comprender las diferentes dimensiones de estos espacios y lugares apropiados por el Skate, primero hay que definir estos conceptos.

Marc Augé establece en su libro *Los No Lugares* (2002) que la falta de significado del entorno arquitectónico es lo que diferencia un lugar de un espacio:

Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad, ni como relacional, ni como histórico, definirá un no lugar. La hipótesis aquí defendida es que la sobre modernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos...no integran los lugares antiguos: estos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de lugares de memoria. (Auge, 2008:83)

Esta falta de identidad de los espacios en la ciudad es complementada por la idea La posmodernidad, entendida como la postura ideológica que supera y critica la modernidad y sus valores, ha dado lugar a las ciudades genéricas (Koolhaas, 2008), lugares sin historia ni personalidad propia. Si bien, el concepto de lugares es referido de distinta manera, en ambos autores se presenta la idea de que, en las ciudades actuales, existen puntos sin identidad alguna. Para este caso definiremos esta situación como No lugar.

El skateboarding se enmarca en un contexto de ciudad en la cual existe siempre una "latencia" como posibilidad de transformar espacios y darles identidad: "El no-lugar puede ser transformado por la arquitectura entendiendo a ésta como "arte de dar lugar" (Norberg-Schulz, 1997:174)

Para el estudio de la rehabilitación urbana por medio de Skateparks DIY, otro concepto relacionado lugar donde se emplazan estas transformaciones, es el de Vacío Urbano, definido como "Áreas industriales, estaciones de ferrocarril, puertos, zonas residenciales inseguras son lugares contaminados que se han convertido en un espacio del que puede decirse que la ciudad ya no se encuentra allí" (Solà-Morales, 2002:188). En este concepto, Solà-Morales analiza espacios similares a los que plantea Marc Augé, no obstante, en este caso se centra más en la incidencia urbana que generan las infraestructuras planteadas incluso le añade cualidades de residuales, contaminados e incluso con connotaciones sociales de inseguridad:

"Convirtiéndose en áreas des-habitadas, inseguras, improductivas. En definitiva, lugares extraños al sistema urbano, exteriores mentales en el interior físico de la ciudad que aparecen como contraimagen de esta, tanto en el sentido de su crítica como en el sentido de su posible alternativa." (De Solà-Morales, 2002:188)

El residuo es generado por el espacio urbano controlado, puesto que el espacio es tratado cada vez más como un recurso a explotar, procesar y manipular y como las fuerzas de medición se vuelven cada vez más aceleradas, no geométricas y no basadas en lo local, el espacio debe ir siendo descartado, abandonado, desechado. (Koolhaas, 2004). Dentro de esta nueva cartografía urbana como indica Koolhaas (2004), la ciudad hoy se compone de espacios del control y espacios residuales.

Los factores económicos y de producción llevan al final al desecho de espacios inmersos en la ciudad introducen al término de los "brownfields", utilizado en la literatura internacional, el

cual se refiere a zonas degradadas del espacio urbano englobando casos de zonas urbanas en desuso y sin actividades.

Por ejemplo, IsoCarp (Smith, 2008) define como “**brownfields**” a las “zonas o procesos de restablecimiento y desarrollo de zonas, las cuales están en desuso parcial o total, después de haber tenido una actividad de carácter industrial o comercial y se encuentran polucionadas en su suelo y cuerpos de agua superficial o subterráneos”.

“Zonas que se ven afectadas por su uso anterior, se encuentran en desuso y sin actividad, tienen o es posible que tengan problemas de contaminación, se encuentran en su mayoría en zonas urbanizadas y zonas que requieren de intervenciones para poder ser otra vez benéficas para la ciudad” (Grimski y Feber, 2001).

Por otro lado, acercamientos de autores con énfasis al aspecto ambiental enfatizan el grado de degradación urbana, hecho que aumenta el rango del término y que los define como “zonas previamente desarrolladas” (PDL Previously Developed Land), englobando así muchos otros usos. Por tanto, como “brownfield” podríamos asignar no solo a ex zonas industriales, sino también zonas de infraestructura militar, portuaria, ferroviaria, aeropuertos, canteras y basureros inactivos. (Berruete, 2017)

En el caso de “brownfields” industriales Grimski y Feber (2001), plantean la siguiente tipología: Tierras abandonadas en zonas tradicionalmente industriales. Que se refieren a zonas periféricas de la ciudad de uso industrial las cuales tienen altos grados de contaminación ambiental y se ven obligadas a encontrar estrategias de saneamiento ambiental.

Esta conceptualización de los espacios desechados por la ciudad, dan cuenta de primero, una ubicación correlacionada usos industriales, es decir en las periferias de las ciudades, junto con conceptualizar espacios en los cuales se enmarca hoy la creación de espacios autogestionados para Skateboarding.

La rehabilitación urbana es un proceso el cual busca la revitalización de la ciudad construida con un enfoque de sostenibilidad social y económica, que busca mejorar las condiciones de habitabilidad e identidad de sectores de la ciudad, por lo tanto cuando se habla de rehabilitación o regeneración urbana normalmente consiste en las estrategias para la transformación y mejoramiento de un lugar, que considera variables de regeneración económica, aspectos físicos, comunidad, sociedad, trabajo, educación, capacitación, y vivienda (Roberts, P. & Skyes, H. 2000).

Por lo general esta práctica es llevada a cabo desde las políticas públicas. No obstante, para diversos autores, la mejor forma de intervenir sustentablemente la ciudad y transformarla es a partir del reciclaje urbano:

“Hemos de entender la ciudad como un ecosistema vivo que sufre procesos de transformación y por tanto se Sustituye, se Mantiene y se Transforma [...] La diferencia fundamental del reciclaje urbano con otras formas de intervención es el que nos remite a este tiempo y a sus nuevas exigencias, contribuyendo con la lucha contra la ciudad dispersa, el cambio climático, la huella ecológica o la actual crisis económica entre muchos otros.” Valls Añó, R. (2014)

Esta transformación concebida como reciclaje urbano implica un compromiso a varios niveles con los retos medioambientales, por un lado, porque al evitar la demolición se reducen los

residuos sólidos y por otro las intervenciones se fundamentan en parámetros de sostenibilidad y eficiencia energética” (Valero, 2014)

La postura que toman diversos autores al darle más valor al reciclaje urbano que a la rehabilitación como tal, al ser un proceso de transformación que está acorde a una sociedad cambiante y a la vez tiene una consciencia sostenible, se ve reflejada en el texto de Navarro al decir:

“Reciclar va más allá de rehabilitar y contempla tanto la componente social, al volver a utilizar la arquitectura existente mejorando las condiciones, manteniendo o cambiando su uso, como la componente medioambiental, social, cultural y económico. Tanto restaurar como rehabilitar y reciclar suponen dar un nuevo ciclo de vida a lo existente, pero a diferencia de los otros dos, el reciclaje representa un compromiso con el medio ambiente y por tanto hablaremos de reciclaje arquitectónico como herramienta de uso sostenible de los recursos que nos ayude a recobrar el sentido de la medida y a recuperar una huella ecológica sostenible.” Navarro, A. (2016)

Por tanto, la recuperación de los “brownfields” previamente definidos debe tener como resultado el reciclamiento del suelo y una respuesta alternativa a la necesidad de suelo de expansión urbana en la periferia, convirtiendo estas áreas en un recurso importante en la promoción de la ciudad densa. (Aravantinos, 2002)

Tal reciclamiento y reinterpretación debe aportar a la generación de espacio público para las ciudades, sobre todo en el contexto de las periferias, que es donde mayor presencia hay de espacios “brownfield” o si se quieren entender como simplemente espacios residuales.

3.5. VALOR CULTURAL Y SOCIAL

El skate tal como lo describía Tommison (2005) es considerado un deporte de “estilo de vida” el cual genera una gran comunidad que se siente representada en sus espacios de práctica. Ahora, los skatepark autogestionados presentan una característica en particular y es que son productos de la ocupación de comunidades skater organizadas. Si nos basamos en el artículo de García: Los usos sociales del patrimonio cultural (1993), éste nos plantea que: *“Se reconoce que el patrimonio de una nación también está compuesto por los productos de la cultura popular: música indígena, escritos de campesinos y obreros, sistemas de autoconstrucción y preservación de los bienes materiales y simbólicos elaborados por grupos subalternos.”* (García, N. 1993, p.17). Presentando una reflexión sobre cómo se concibe el patrimonio en la actualidad y que puede considerar al Skateboarding como un grupo que contiene su propio patrimonio social.

A su vez, también hace referencia a la importancia que existe en los procesos de construcción social por sobre la autenticidad de los objetos “puros” que representan la cultura de ciertos grupos sociales:

“Nos importan más los procesos que los objetos, y nos importan no por su capacidad de permanecer “puros”, iguales a sí mismos, sino porque “representan ciertos modos de concebir y vivir el mundo y la vida propios de ciertos grupos sociales” (García, N. 1993, p..33)

Si bien el skate es un grupo social muy marcado en la sociedad y que tiene su representación cultural en los skateparks, sigue siendo un grupo marginado dentro de la sociedad, configurando un grupo no privilegiado, por lo cual, el cuidado y permanencia de sus representaciones culturales cabe estrictamente en la responsabilidad de este grupo en sí. No obstante, la diferencia con otros grupos sociales no privilegiados radica principalmente en la materialidad y perdurabilidad de su representación cultural, los skatepark DIY en sus mayores escalas se alejan de ser una construcción efímera por lo que su preservación como elemento representativo del valor social de la disciplina puede ser mucho mayor.

3.5. TEORÍA DE VALOR ARQUITECTÓNICO EN TIEMPOS ACTUALES

Para comprender una obra arquitectónica, primero hay que conocerla exhaustivamente, esto supone determinar los atributos de dicha obra. Tener clara conciencia de cuáles son las variables que inciden en la ponderación de una obra conlleva a un análisis más objetivo. Los valores arquitectónicos medibles de un determinado inmueble o espacio son definidos por el arquitecto mexicano José Villagrán García (1992) en su libro Integración del valor arquitectónico, el cual siguiendo las ideas de Vitrubio en el capítulo III del libro I cuando plantea que " estos edificios deben construirse con atención a la firmeza, comodidad y hermosura", José Villagrán propone tentativamente una clasificación de los valores para integrarlos tanto a los edificios en su diseño como en su análisis. Define 4 grandes grupos: Valor Útil, Lógico, Estético y Sociales. Estos permiten estudiar las diversas aristas que contemplan un proyecto arquitectónico, tomando diferentes escalas y tipos. Estos valores serán revisados en mayor medida en la metodología.

"El valor no es definible en sí, tal y como el ser nunca lo ha sido. Se trata de una categoría óptica y, por ende, profunda y elemental... Se puede decir, sin embargo, que los valores son la no-indiferencia, que en eso consisten. La indiferencia sería la anulación del valor. Dicho de otro modo, siempre hay dos posibilidades de alejarse de la indiferencia, hacia uno de los dos polos: en dirección positiva o negativa. Eso significa que todo valor tiene su contravalor." (Villagrán, 1992, p.19)

El periodo en el cual las prácticas deportivas informales comenzaron a tomarse los espacios públicos de las ciudades del mundo es: la modernidad líquida. Un periodo en el que, según Zygmunt Bauman, las características de la vida humana y social no son estables. El tiempo, el espacio, la comunidad o los límites se descomponen, se licúan. Esta licuación afecta, necesariamente también, a los procesos de patrimonialización y, consecuentemente, a los bienes culturales. Ambos, bienes y procesos, son más flexibles en comparación con sus antecesores, los correspondientes a la modernidad sólida.

Sin embargo, los objetos patrimoniales no adquieren esta connotación por sí mismos, un edificio, un entorno urbano o natural no son patrimonio en sí, por sus características particulares físicas o estilísticas, sino que el patrimonio es una construcción social, por tanto, al ser la propia sociedad la que les da esta connotación a los objetos, no es algo estático, adquiere diversos significados de acuerdo diferentes los momentos históricos, a la evolución social. Llorenç Pratz (2004)⁹ al señalar el cambio que se experimenta desde la revolución francesa hasta los años ochenta del siglo XX, señala "Del monumento, soporte de la memoria, hemos pasado al patrimonio, soporte de la identidad" (p. 8); sin embargo, actualmente vivimos en la sociedad

⁹ Pratz, Llorenç (2004) 1997. Antropología y patrimonio. Barcelona: Ed. Ariel

del “todo consumo”, incluido el patrimonio, tal como lo señala Gilles Lipovetsky (2013)¹⁰, “estamos en un ciclo nuevo caracterizado por una relativa desdiferenciación de las esferas económicas y estéticas, por la desregulación de las distinciones entre lo económico y lo estético, la industria y el estilo, la moda y el arte, el pasatiempo y la cultura, lo comercial y lo creativo, la cultura de masas y la alta cultura:...” (Lipovetsky, 2013 p. 10), por tanto, los conceptos patrimonialistas y planteamientos teóricos y documentos utilizados por los profesionales abocados a esta materia, requieren ser replanteados, redefinidos, ya que, de acuerdo a los planteamientos de Bauman (2004)¹¹, pertenecen a la “modernidad sólida”, y en los tiempos actuales, “tiempos líquidos” es un asunto que requiere ser repensado y reconceptualizado.

CAPITULO IV: Marco Metodológico

En este capítulo se explica la metodología que se aplicó en esta investigación, designada a partir de los objetivos propuestos en el planteamiento del problema de investigación, la cual busca concretar técnicas con las cuales es posible producir la información o datos que aporten a generar el análisis y comparación de los casos de estudio planteados, para de esta forma poder dar una respuesta a las interrogantes que surgen al inicio y que son las que articulan este documento.

4.1. LA INVESTIGACIÓN

La estrategia y enfoque metodológico utilizada en esta investigación se relaciona directamente con los objetivos que se plantean al inicio del estudio, para poder concretarlos se desarrolla la siguiente metodología:

En primer lugar, se genera una base teórica para poder entender la evolución e integración en Chile del Skateboarding, la cual ha ido masificando en el último tiempo la creación espontánea de Skatepark Autogestionados. Luego se definen y reinterpretan conceptos claves de la arquitectura que inciden de forma directa a la hora de analizar las intervenciones de lugares a través del skate, tales como la reutilización urbana, apropiación de espacios, valor cultural de los elementos de la ciudad, etc.

Posteriormente se realiza una selección de 4 casos de Skatepark autogestionados en la ciudad de Santiago. Para ser analizados primeramente se genera una introducción histórica con el fin de comprender el estado actual y anterior de las edificaciones que contienen a los skateparks. Luego se analizarán estos lugares en base a su configuración espacial, por medio de la observación de fotografías y la experiencia vivida en el lugar. Finalmente se analiza y vinculan factores cualitativos como el impacto urbano y valor social que conlleva la habilitación de estos espacios.

Así la presente investigación se caracteriza por un enfoque mixto, que implica un proceso de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en el mismo estudio, de

¹⁰ Lipovetsky, G.; Serroy, J. (2013). La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico. Barcelona: Editorial Anagrama

¹¹ Bauman, Zygmunt (2004) 2000. Modernidad Líquida. Buenos Aires Argentina

esta forma responder a las preguntas planteadas y obtener un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.

4.2. METODOLOGÍA Y ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN

Los métodos de investigación estarán subordinados a los objetivos específicos nombrados en el planteamiento general.

1. Se desarrolla una base teórica para poder introducir al lector a la temática, sintetizando el estado del arte de la arquitectura destinada a la práctica de Skate, tanto a nivel global, como en Chile, considerando su condición formal de creación como la informal. Además, se realiza una reinterpretación de conceptos claves en la arquitectura y urbanismo tradicional que conformaran las dimensiones de cómo se construye la ciudad y cómo responden sus equipamientos a las oportunidades que brinda la ciudad, considerando en ello el valor social que contiene cada uno. Estos aspectos engloban el marco teórico que estructura la investigación y es una aproximación hacia los casos de estudio, sus criterios de análisis y selección.

2. Se analizan cuatro casos de Skatepark Autogestionados en distintas comunas de Santiago en función de su configuración espacial y relación con los habitantes y la ciudad. Para esto se realiza una introducción en cada caso de estudio, a través de la descripción de su contexto: histórico, actual y cultural, para poder entender el entorno del proyecto y posteriormente se elabora un análisis urbano y arquitectónico.

3. Luego se realiza una recolección de material gráfico que aporte a entender la morfología y oportunidades que presentan estos espacios para su entorno urbano y comunidad que lo utiliza. Mediante una tabla se contrastan los valores arquitectónicos presentes en la preexistencia con los valores del skatepark autogestionado que intervino el contenedor.

4. Se realizan las reflexiones en base al análisis de cada caso en particular, con ello se busca obtener una síntesis acerca de la integración urbana de estos skateparks, sus valores arquitectónicos que destaquen y comprender su valor social.

5. Finalmente se obtienen las conclusiones de la investigación, tanto a nivel local en cada caso estudiado, según la escala del impacto generado tanto urbana como socialmente, a fin de determinar el impacto, consecuencias y potencial de estos espacios rehabilitados en su relación con el habitante y con el espacio público que los rodea.

La investigación de los skateparks autogestionados corresponderá al tipo de estudio de casos y consta de tres instancias principales:

_ La primera parte consiste en una etapa de análisis y crítica de los conceptos a plantear, pues se busca comprender teóricamente la historia y cualidades del Skate dentro de la ciudad. Con esto se busca un acercamiento a la relación entre su práctica tanto formal como informal junto con analizar los tipos de lugares usados en el espacio público y privado.

Luego se hace necesario comenzar a definir estos lugares de prácticas, para ello se reforzará en el entendimiento del concepto de No-Lugar y Lugar, Brownfields, Espacio residual, etc. en base

al cruce de posturas bibliográficas, a fin de vincularlo a la práctica del Skate en su estado informal (Skateparks autogestionados).

_ En la segunda etapa, primero se definirán los casos de estudio de skateparks autogestionados a partir de criterios de selección planteados a Skateparks planteados en una cartografía de los skateparks tanto formales como informales ubicados en la ciudad de Santiago. Luego, entendiendo a los Skatepark autogestionados como una tipología arquitectónica y urbana distinta a los Skatepark de iniciativa pública, se realizará un estudio tipológico de carácter cuantitativo y cualitativo que comprende desde recursos gráficos como fotografías, planimetrías y otros, hasta el registro de frecuencia de uso, opinión del usuario y los usos asociados.

_ La etapa final consiste en el análisis de los resultados del estudio de casos. El cual deberá derivar a conclusiones que respondan a la pregunta de investigación, reflexionando sobre el valor sociocultural de estos lugares junto con su potencial renovador como alternativa de rehabilitación urbana.

4.4. TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN DE DATOS

1. Aproximaciones a los casos de estudio.

En primer lugar, se busca entender la masificación y presencia del Skateboarding Autogestionado en Santiago, a través del contraste de ubicación entre tipologías formales como informales, para luego poder seleccionar diferentes casos de estudio de este último tipo.

Para esto, se genera un catastro y posterior análisis de casos emblemáticos en Santiago para determinar cuáles serán los casos de estudio seleccionados. Luego, se efectúa una categorización de los ejemplares de Skatepark Informal. Posteriormente se realiza una comparación en cada uno de ellos, teniendo en cuenta los siguientes parámetros de selección: Lugar de emplazamiento, Durabilidad de la intervención, Actividad del lugar, Comunidades presentes en los lugares y su Temporalidad.

Al final se escogen los proyectos Skatepark Autogestionado que posean más parámetros positivos, para su posterior estudio.

2. Presentación de cada caso de estudio.

Se realiza una revisión del contexto: histórico, actual y cultural de cada proyecto en su entorno inmediato, lo que permite entender las ideas base de cómo fue concebido y llevado a la práctica. Posteriormente se realizan dos análisis, uno urbano: mediante la conectividad, accesibilidad a los lugares, relación con su entorno construido y áreas verdes; y otro arquitectónico, siguiendo los factores de: forma, espacio, función y usuario. Esto se realiza a través de material gráfico obtenido por técnicas gráficas extraídas principalmente por medios digitales como Google Earth y mapas que aporten a crear una planimetría adecuada al estudio. Junto a fotografías tomada en la visita a los lugares.

3. Análisis Espaciales.

Se genera un análisis a partir de las variables expuestas por D.K. Ching en su libro Arquitectura: Forma, espacio y orden, para analizar cómo la configuración de elementos tanto horizontales y verticales presentes en los espacios de Skate, comienzan a articular el volumen espacial envolvente de estos recintos, de esta forma se generan síntesis espaciales que den a conocer el campo de influencia o territorio que los distintos tipos de Skatepark Autogestionado reconocen como propio.

La síntesis espacial se realiza de acuerdo con simplificaciones de modelos basados en la planimetría base de los distintos contenedores de los Skatepark, generando modelos simplificados y sintéticos de la cualidad espacial predominante existente.

4. Análisis de valores arquitectónicos y sociales.

Luego del análisis espacial, recolección de planimetrías y análisis de imágenes, se realiza un análisis de los valores arquitectónicos que presenta cada ejemplar de Skatepark Autogestionado. Basado en las clasificaciones propuestas por el arquitecto José Villagrán. El análisis de estudio de casos comenta los distintos grupos de valores -independientes entre sí- a partir una tabla que organiza los distintos valores junto con la respuesta del propio edificio ante estos. Estas clasificaciones propuestas por Villagrán (1992)¹² son analizadas bajo la mirada del valor urbano que conlleva cada una, puesto que los casos de estudio a analizar presentan un cambio de uso en edificios, generando principalmente un impacto urbano y social.

Los valores que se analizaron son:

a. Valor Útil:

Más evidente resulta lo útil de los espacios edificados, ya que además de ser los que delimitan y conforman el espacio habitable, utilitariamente son elementos de un todo edificado que es resistente y constructible y por tanto lo útil no puede estar ausente de todo espacio edificado, cualquiera sea su finalidad o programa particular. Respecto a los espacios delimitados su utilidad es igualmente manifiesta; son instrumento de la habitabilidad, o sea, del bien que proporcionan. (Villagran, 1992, p.29)

b. Valor Lógico:

Expresa la relación, la relación del pensamiento, de la imagen con el objeto ya construido. Mientras que el objeto en cambio no puede ser ni verdadero ni falso, se encuentra en cierto modo más allá de la verdad y falsedad, del cual no se pueden desprender juicios de valor con él mismo en sí. Es decir, se estudia la relación de la idea - objeto con respecto a su impacto urbano y funcional, por lo que no se pone en cuestionamiento al objeto en sí sino sus implicancias en la función y entorno.

c. Valor Estético:

El estudio de las formas del valor estético nos presenta dos posibles caminos a seguir; uno es el dialectico apoyado en la estética y otro practico o experimental apoyado en las formas que se nos dan como bellas.

¹² Villagrán, J. (1993) Integración del Valor Arquitectónico. Universidad autónoma metropolitana · Azcapotzalco, México.

La estética pura trata de explicarnos la esencia de los valores estéticos, lo mismo ante los objetos naturales que creados por el hombre, que particularmente en la obra de arte. Estudia los fenómenos del gusto estético, de la creación artística y de la estructura cultural del arte y de las diversas artes.

Algunas ideas consisten en condicionar lo bello en arquitectura a lo bueno o útil y conveniente; y la otra también condicionar lo bello arquitectónico solo que a la verdad.

Villagrán se cita a un o arquitecto del siglo XIX para respaldar su postura: *“Reynaud dice “ninguna construcción puede agradarnos por completo, si no nos muestra en todas sus partes esenciales cierto sello de utilidad y de conveniencia.”* (Villagran, 1992)¹³

d. Valor Social:

Social es lo referente a la sociedad. Sociedad es un conglomerado humano organizado hacia una cultura. Cultura es el modo de vida que lleva una colectividad organizada. Así que la sociedad es la colectividad humana que organiza en comunidad de medios para tender hacia un determinado fin que es hacia la objetivación de una cultura.

Hay que decir que la obra arquitectónica tiene valores sociales nos exige como primera explicación entender lo que signifique social y después averiguar si una obra arquitectónica tiene o no capacidad para valorarse desde este punto de vista.

Para efectos del análisis, los tres primeros valores son estudiados en una tabla la cual compara la respuesta a los valores del edificio como preexistencia junto con el Skatepark, con el fin de comparar y entender la influencia del Skateboarding al apropiarse y transformar el lugar. Por otro lado, el valor social al ser un valor alejado de lo físico se propone estudiar por separado y dando énfasis exclusivamente en la presencia del skate en el lugar.

¹³ Villagrán cita a Leon Reynaud (1850). Véase en Villagrán, J. (1993) Integración del Valor Arquitectónico. Universidad autónoma metropolitana · Azcapotzalco, México. p63

CAPITULO V: Aproximación a los Casos de Estudio

5.1. ELECCIÓN DE LOS CASOS DE ESTUDIO

En este capítulo se explica y justifica la elección de los casos de estudios que se analizarán y contrastarán en esta investigación, lo cual se realiza mediante un catastro de los proyectos de Skatepark de iniciativa privada y pública en Chile. Estos se categorizan y luego se comparan bajo los parámetros explicados en la tabla comparativa, con lo que se determina finalmente cuáles serán los que se estudiarán.

Para el estudio de esta tipología de intervenciones autogestionadas, es necesario comprender sus diferentes formas y escalas. Esta tipología al ser una intervención al espacio de carácter privado y autogestionado que busca crear espacios para poder realizar la práctica de Skate puede partir desde una pequeña intervención como colocar una simple rampa u fierro en un lugar que cumpla con el piso adecuado para el traslado del usuario hasta la suma total de estas intervenciones y elementos vinculados al skate que pueden llegar a formar Skateparks los cuales tienen tiempos de vida indefinidos debido a su informalidad. Para efectos de esta investigación se acotará el área de estudio, centrándonos en la comuna de Santiago, esta elección se debe a la gran cantidad de espacios que se presentan en la capital. Además de que en esta área se concentran la mayor cantidad de Skatepark autogestionados activos en la actualidad, que hacen de la muestra un escenario más interesante de analizar.

5.2. CATASTRO DE SKATEPARK EN CHILE

A continuación, se detalla la variedad y ubicación de Skatepark reconocidos presentes en Santiago, esta recopilación está basada en el catastro realizado por Santelices (2021)¹⁴ en el seminario *Skateparks como herramientas de integración social en Santiago*, junto con la recopilación de información a través de comunidades organizadas de forma oficial por plataformas digitales.

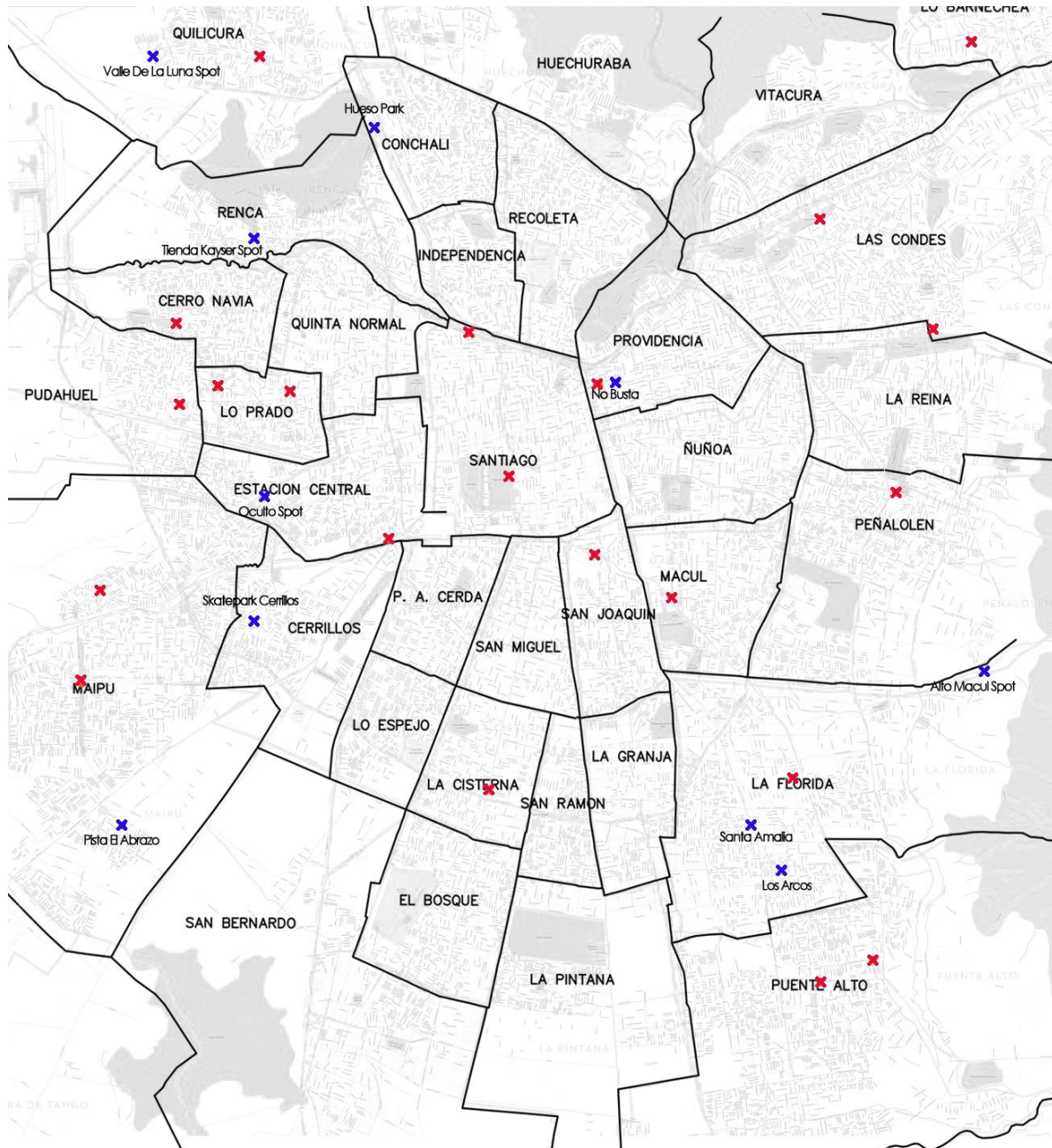


Imagen (3): Catastro Skateparks en Santiago Chile. *Elaboración propia*

- ✗ Skateparks creados por el estado
- ✕ Skateparks autogestionados

¹⁴ Santelices, A. (2022) Skateparks como herramientas de integración social en Santiago. [Seminario de licenciatura] Universidad de Chile. Santiago

5.3. PARÁMETROS DE ANÁLISIS

A continuación, se realiza una comparación entre los distintos proyectos Skatepark Autogestionados, para poder develar los casos de estudio que se estudiarán en esta investigación, siguiendo los parámetros expuestos a continuación:

- A) **Lugar de emplazamiento: Privado o Público.** Se establecerán como caso de estudio estudiable aquellos que emplacen una ocupación informal de un espacio privado para convertirlo en un espacio de uso público para el Skate.
- B) **Durabilidad de intervención:** Los elementos utilizados corresponden a objetos perdurables en el tiempo hechos con materiales empotrados o inmóviles, tales como rampas de concreto, fierros empotrados en el suelo, cajones de concreto y acero.
- C) **Actividad del lugar:** Se analizarán casos de estudio que cumplan con la capacidad de poder realizar Skate en el lugar en la actualidad, tomando en cuenta calidad del suelo, cantidad de elementos aptos para la práctica
- D) **Comunidad presente en el lugar:** Los casos de estudio deberán contar con personas que vayan a patinar al lugar y/o que organicen actividades en el lugar junto con su mantenimiento.
- E) **Temporalidad:** Se establece como criterio que la intervención del lugar lleve más de un año en actividad, para analizar su impacto urbano.

Los skatepark que cumplan con 5 de estos requisitos son los que serán estudiados.

Skatepark DIY	Lugar emplazamiento	Durabilidad	Actividad	Comunidad	Temporalidad	Parametros cumplidos
<i>Pista El Abrazo</i>	<i>Privado</i>	<i>Alta</i>	<i>Activo</i>	<i>Existente</i>	<i>Más de 3 años</i>	5
<i>Kaysen Spot</i>	<i>Privado</i>	<i>Alta</i>	<i>Activo</i>	<i>Existente</i>	<i>Más de 1 año</i>	5
<i>Valle de la Luna</i>	<i>Público</i>	<i>Alta</i>	<i>Activo</i>	<i>Inexistente</i>	<i>Más de 1 año</i>	3
<i>Santa Amalia</i>	<i>Público</i>	<i>Baja</i>	<i>Activo</i>	<i>Existente</i>	<i>Más de 1 año</i>	3
<i>No Busta</i>	<i>Privado</i>	<i>Media</i>	<i>Inactivo</i>	<i>Existente</i>	<i>Menos de 1 año</i>	3
<i>Oculto Spot</i>	<i>Privado</i>	<i>Alta</i>	<i>Activo</i>	<i>Existente</i>	<i>Más de 3 años</i>	5
<i>Los Arcos</i>	<i>Público</i>	<i>Alta</i>	<i>Activo</i>	<i>Inexistente</i>	<i>Más de 3 años</i>	3
<i>Alto Macul Spot</i>	<i>Privado</i>	<i>Alta</i>	<i>Activo</i>	<i>Existente</i>	<i>Más de 3 año</i>	5
<i>Terminal Transantiago</i>	<i>Privado</i>	<i>Alta</i>	<i>Semi Activo</i>	<i>Inexistente</i>	<i>Más de 1 año</i>	4

Tabla (1) comparativa de Skateparks DIY. *Elaboración propia*

CAPITULO VI: Casos de estudio

6.1. CASOS DE ESTUDIO

Alto Macul



1.310m²

Kayser



16.202m²

El Abrazo



1.860m²

Oculto Spot



1.842m²

Casos de estudio seleccionados. *Elaboración propia*

6.1.1 ALTO MACUL SKATEPARK

6.2.1 Ubicación.



Ubicación Skatepark. *Extraído de Google Earth.*

Ubicado en la zona suroriente de Santiago específicamente en la comuna de Macul. Este lugar se encuentra concebido en un conjunto de canchas privadas destinadas al Tenis, a pies de la cordillera y colindando con el inicio de la quebrada de Macul. Debido al abandono y posterior deterioro de las canchas, a partir de 2021, aún en tiempos de pandemia, un grupo de skaters locales del sector comienzan a utilizar el lugar. Reconociendo la dimensión del espacio físico se unen para realizar trabajos de limpieza y construcción de los primeros spots para la práctica del skate, con el propósito de recuperar el espacio deportivo abandonado para establecer una comunidad de encuentro y organización que se relacione con su entorno geográfico.

6.2.2 Ficha

Ubicación: Av. Nueva María Angélica 6301, La Florida, Chile.

Año: Desde junio de 2021

Superficie terreno: 1.379m²

Superficie patinable: 1.379 m²

Gestores: IG. @altomaculspot



Plano Nollis. *Elaboración Propia*

6.2.3 Análisis y Valores

Introducción: El Skatepark Alto Macul se encuentra ubicado a los pies de la cordillera de los Andes en dos canchas de tenis abandonadas, las cuales presentan un suelo de hormigón patinable donde la comunidad de Skaters que organizan y hacen uso del lugar emplazando objetos y mobiliario destinado a la práctica del deporte.

Forma: La forma que tiene este proyecto de skatepark está condicionada netamente por la explanada que conformaban las dos antiguas canchas de tenis, en planta, se puede observar la forma cuadrada del lugar. La ausencia de elementos verticales y horizontales además de la superficie del suelo deja al Skatepark subordinado a la forma del suelo y a la forma que den los diversos tipos de mobiliario que se emplacen.

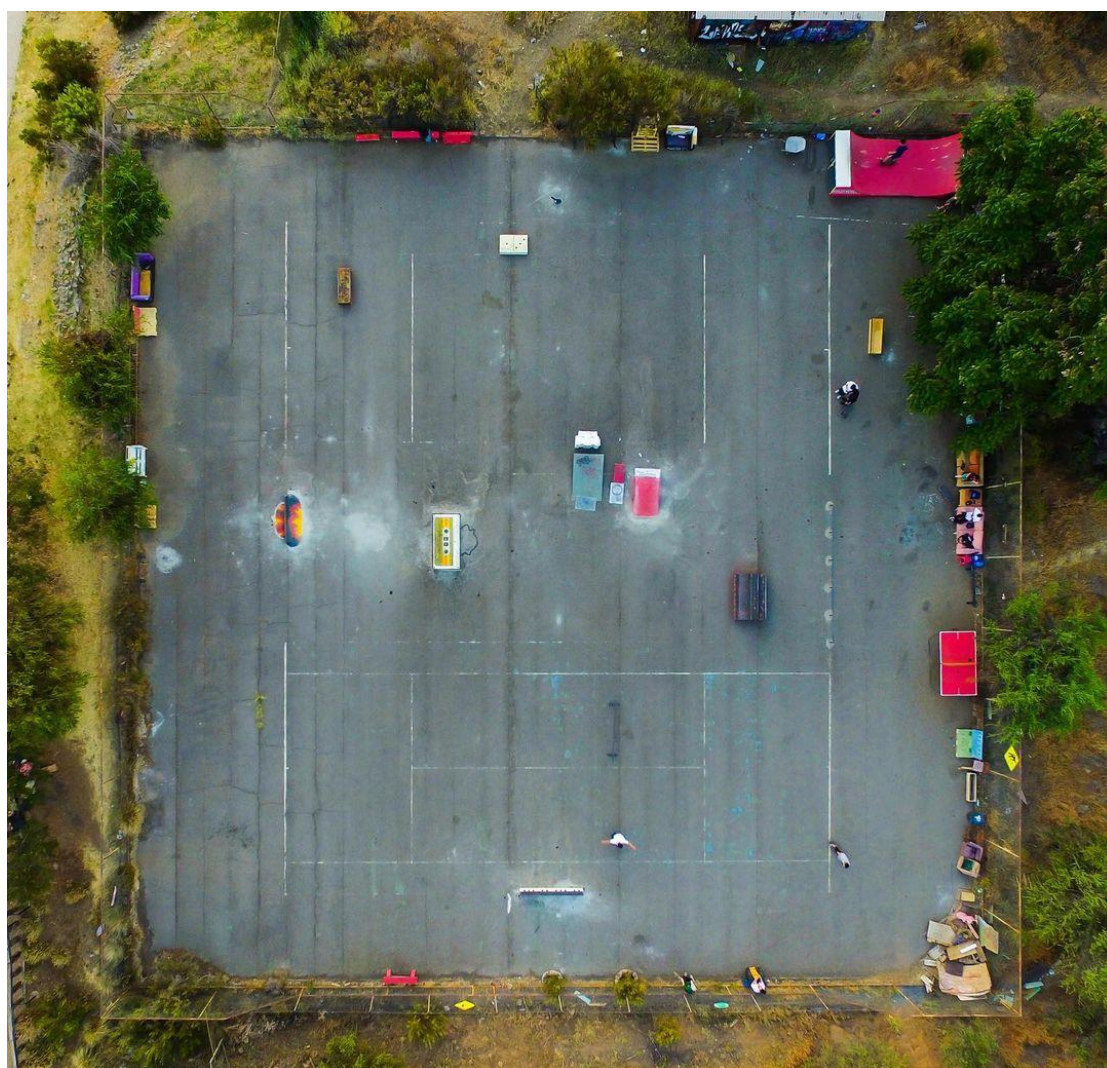


Imagen (4): Vista aérea Skatepark Alto Macul Spot. IG: *Altomaculspot*

Espacio: El espacio condicionado por esta forma sin elementos de carácter vertical, genera un espacio abierto sin límites más que las rejas perimetrales que encerraban las ex canchas de tenis. El espacio se diversifica en alturas a través de los distintos tipos de mobiliario comprendidos por cajones de distintas alturas (30-50cm), rampas que pueden llegar hasta los 120cm, más allá de eso, el espacio se encuentra abierto y unificado con su entorno natural.

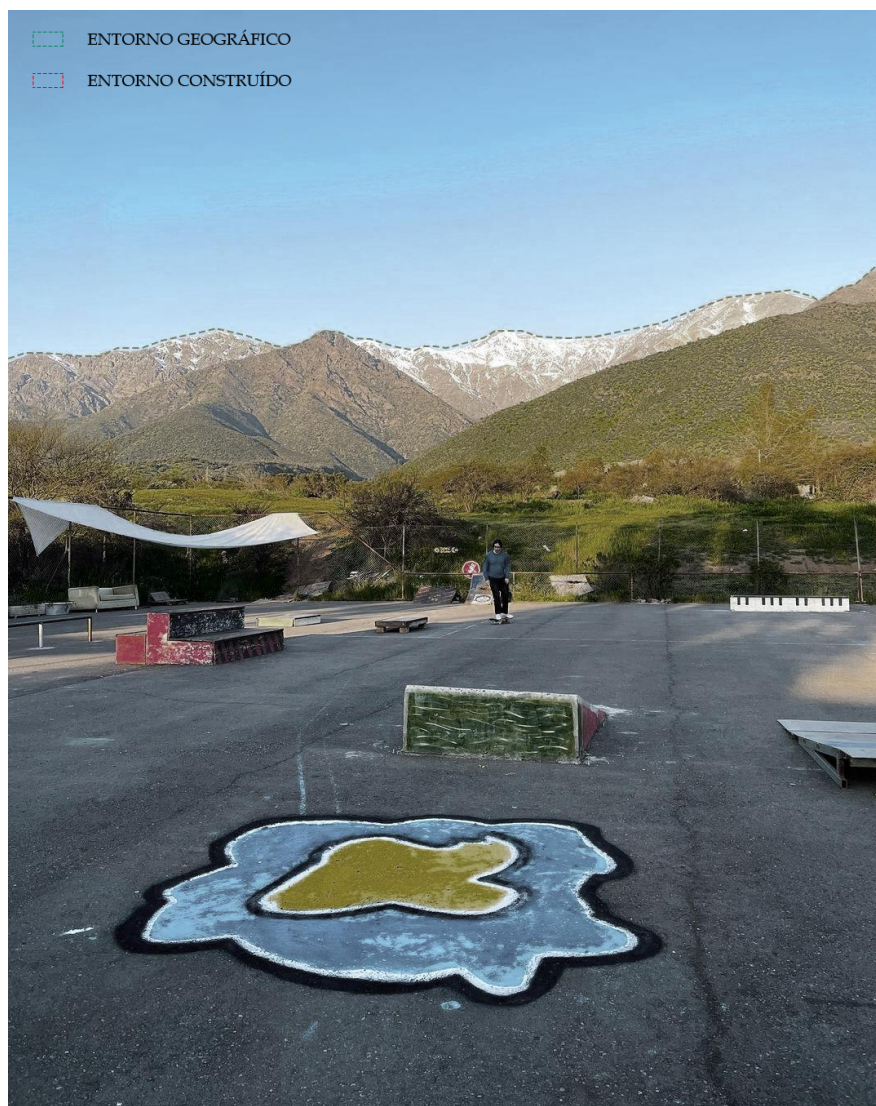


Imagen (5): Límites geográficos y entorno construido. *Elab. Propia*

Relación espacial

entorno: Tal como se mencionó anteriormente, la relación con el entorno es directa debido a la espacialidad abierta del lugar, el límite virtual generado por el final de la explanada y la reja perimetral no quita la relación visual con el entorno natural en el cual se encuentra. Su cercanía con la cordillera le permite una conexión directa con la naturaleza, tanto visual como física. El entorno urbano construido se encuentra presente separado solamente por la calle Nueva

María Angélica, principalmente comprendido por residencias, no obstante, este entorno urbano construido es opacado por la presencia del entorno geográfico jerárquico de la ciudad.

Función: El ingreso a este Skatepark autogestionado está caracterizado por su informalidad, ingresando desde la reja en mal estado de su perímetro, cabe destacar que la cancha de tenis abandonada fue reutilizada por la comunidad Skater a través del ingreso y apropiación del espacio de manera informal. La función que tiene la explanada en su mayoría es de uso netamente de Skate, los espacios de descanso se encuentran en el perímetro de las ex canchas de tenis, emulando de esta manera la disposición espacial y funcional de las canchas de tenis. También en la actualidad la comunidad skater encargada y presente del lugar hace uso de un pequeño camarín 2x2m al costado exterior de la cancha, con el fin de guardar herramientas e insumos para crear y conservar los distintos mobiliarios Skater.

Relación interior proyecto: El espacio del skatepark al ser una gran explanada, se concibe como un solo espacio, incluso mezclándose con la espacialidad del entorno, solamente la reja perimetral logra limitar espacial y perceptualmente el lugar.

Usuario: En los skatepark autogestionados el skater cumple un rol fundamental en la transformación y construcción de sus espacios de práctica, el Skatepark Alto Macul no es una excepción, la transformación en skatepark de la ex cancha de tenis de cemento ha sido obra completamente de la comunidad skater que está presente en el lugar, tanto en la construcción de rampas, cajones y fierros, de los cuales todos fueron hechos con materiales donados y comprados por los mismos usuarios, en este skatepark en particular no existía de material o inmobiliario utilizable debido a la naturaleza de la función anterior.

Temporalidad: Al ser un skatepark al descubierto en su totalidad, la práctica de skate está subordinada al clima, ya que con lluvia no se puede practicar skate. Por ende, existen periodos en el año en que el skatepark no se puede utilizar, a su vez, no cuenta con luminarias debido a la ilegalidad del uso, lo cual no permite la práctica de skate en la noche.

Conectividad: El Skatepark Autogestionado “Alto Macul Spot” al estar en la periferia del gran Santiago, el entorno construido colindante en el que se encuentra es el sector de Macul Alto, este se encuentra alejado de las vías estructurantes de la comuna de Macul, lo cual lo convierte en un Skatepark de difícil acceso.

Para los vehículos privados el proyecto al ubicarse en un terreno sin uso y calles de bajo flujo vehicular, el lugar cuenta con un gran espacio para estacionamiento tanto en el interior del predio como en la calzada.

En el ámbito peatonal, al Skatepark sólo se puede llegar en 1 recorrido específico de Transantiago junto con encontrarse en una zona urbana de pendientes altas, lo cual impide el uso del skate en las vías colindantes. Debido a su difícil acceso, este proyecto autogestionado está destinado a suplir necesidades desde el barrio colindante hasta un máximo de la comuna de Macul.

Relación entorno construido: Al ser un proyecto emplazado colindante al inicio de la quebrada de Macul a pies de la cordillera de los Andes, su ubicación perimetral con respecto a la ciudad le permite solo tener relación directa con el entorno construido colindante comprendido por el sector de Macul Alto, dejando gran parte de su entorno la relación con la naturaleza e hitos geográficos. El entorno construido inmediato con el cual se relaciona son las viviendas ubicadas hacia el sur de la calle Nueva María Angélica, en este sector se encuentra destinado exclusivamente a viviendas de baja escala, por lo que no existen edificaciones mayores a 3 pisos.

Con esto podemos definir que el proyecto no se encuentra aislado debido a su cercanía con la zona residencial, no obstante, su mayor relación es la con el entorno natural.

Relación áreas verdes: La relación con las áreas verdes de este proyecto comprende dos escalas diferentes. La primera, la relación directa con la vegetación que rodea las ex canchas de tenis donde se emplaza el Skatepark, contemplando esta zona como sitio eriazo con alta vegetación. Y la segunda escala y más importante es su relación con el entorno geográfico colindante al proyecto, ya que el proyecto se emplaza a los pies del inicio de la cordillera, su relación con ésta y la vegetación de los distintos cerros que se pueden observar genera una relación espacial visual jerárquica en el proyecto.

Valores arquitectónicos: En la siguiente tabla Se miden los valores de acuerdo con su aporte urbano en el contexto

Parámetros	Valor Útil	Valor Lógico	Valor Estético
Prexistencia (Antes de SK AG ¹⁵)	Baja Recreación deportiva (Tenis) Baja afluencia público	Bajo Sólo soluciona la necesidad del equipamiento deportivo	Bajo Mínimo de valor dado por elementos constructivos de canchas de tenis
Alto Macul Spot (Después de SK AG)	Media Recreación deportiva (Skateboarding) Media afluencia público, sólo personas del barrio colindante	Medio Soluciona más acciones y necesidades que la del deporte	Medio / Bajo Dado por expresiones puntuales que no están relacionadas entre sí (Graffiti, mobiliario, zonas de descanso)

Tabla (2) valores arquitectónicos: Prexistencia vs Skatepark 1 . *Elab. Propia*

Actividades en el skatepark: El skatepark Alto Macul al igual que los demás casos de estudio, se encuentra en la periferia de Santiago y limitando con la quebrada de Macúl, lo cual, lo hace encontrarse en un lugar con poca densidad urbana, no obstante, esta zona tiene poca accesibilidad a servicios públicos, el deterioro de las canchas de tenis, generaron una consecuencia negativa para sus ocupantes y vecinos debido a la pérdida de un lugar para actividad deportiva. El emplazamiento de elementos para la práctica de Skate dio vida nuevamente al lugar, dando un nuevo uso, más flexible y de manera autogestionada. La

¹⁵ Entiéndase como "Skatepark Autogestionado".

autogestión que se realiza en este tipo de Skatepark lleva consigo una gran organización de la comunidad Skater detrás, ésta se realiza principalmente gracias a las redes sociales, las cuales comienzan a convocar a eventos y actividades a los usuarios para participar y ayudar en la organización, mantenimiento y/o reconstrucción de estos equipamientos urbanos emergentes. El caso de Macul no es una excepción puesto que su presupuesto y financiación viene en base al aporte comunitario y a la realización de dichos eventos.

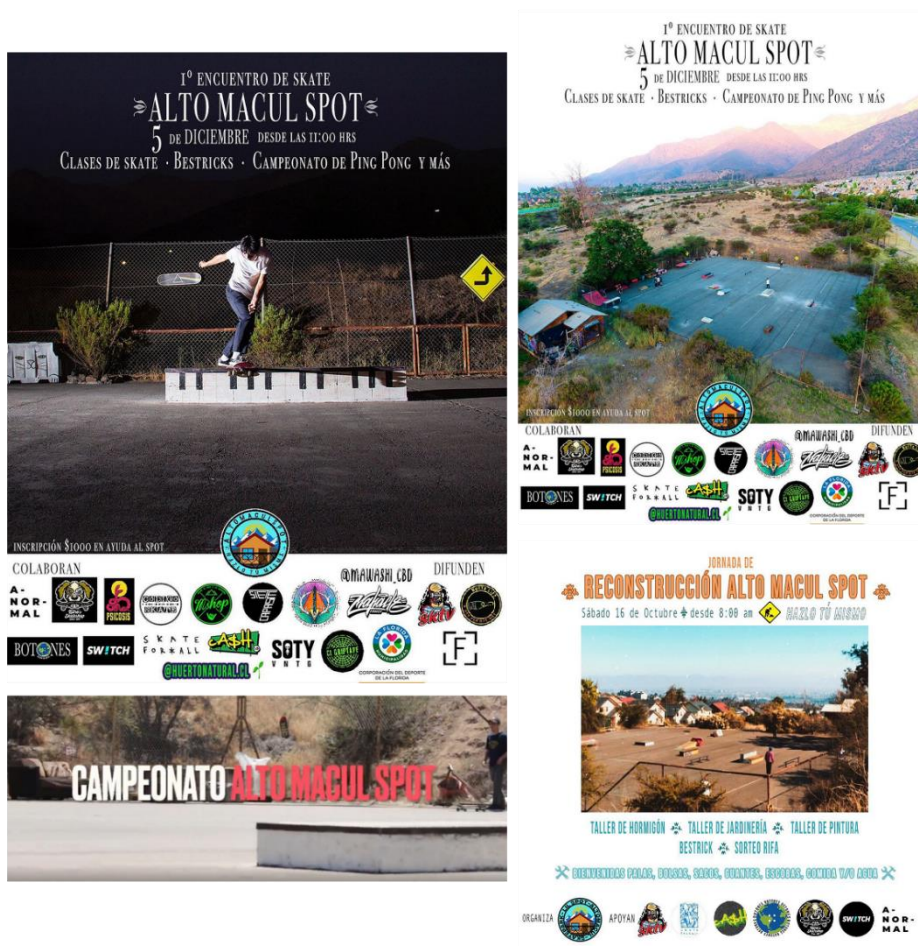


Imagen (6) Actividades realizadas en el Skatepark. Extraídos desde *Instagram: altomaculspot*

6.2.4 Síntesis / Comentarios

El caso del skatepark autogestionado de Alto Macul presenta la particularidad de tener un gran contacto con el entorno natural de la ciudad. Su ubicación periférica colindante con la cordillera de los Andes, lo ubica en el límite de la ciudad y lo construido. Esta condición particular que presenta el lugar, en el momento de evaluar los valores arquitectónicos a partir de su aporte urbano a las comunidades colindantes, dificulta el valor estético en particular, debido a la condición de mirador al entorno geográfico que tiene este lugar, la percepción del valor estético puede ser interferida al relacionar el impacto visual del entorno con respecto a lo construido

(el skatepark), por ello para el análisis de valores estéticos, se tomó en cuenta netamente al objeto de estudio, lo cual pudo repercutir negativamente en su valor.

Con esto, se puede concluir que en este skatepark en particular el valor arquitectónico que predomina es el "Útil", la transformación de un espacio para tenis, el cual en su uso máximo pudo llegar a las 8 personas (contando dos canchas), hoy con el skateboard puede albergar primero, muchas más personas que solo 8, contando la variedad de obstáculos e inmobiliario que existe y además pueden ocurrir diversas actividades que considere necesaria la comunidad aparte del skateboarding.

6.1.2 KAYSER SPOT

6.3.1 Ubicación.



Ubicación Skatepark. *Extraído de Google Earth.*

Ubicado en la zona norponiente de Santiago específicamente en la comuna de Renca. Este lugar durante años fue un centro de bodegaje y oficina de administración de la empresa textil “Kayser”, la cual se encuentra en una zona industrial de la comuna al costado del aeropuerto internacional AMB. El 20 de octubre del 2019, en el marco del estallido social en Chile, se produce un incendio controversial que destruye casi por completo el centro de bodegaje. En noviembre de ese mismo año, un grupo de skaters locales descubren el potencial de este lugar. Motivados por su historia y espacio físico se unen para realizar trabajos de limpieza y construcción de los primeros spots, con el propósito de recuperar el espacio y establecer una comunidad de encuentro, organización y memoria en torno al Skateboarding y su subcultura.

En virtud de los m² disponibles en el espacio, los gestores han gatillado un mix de usos que albergan actividades complementarias o paralelas a la práctica del Skateboarding, generando el interés de vecinos como también de personas de otras comunas, áreas y colectivos para hacer uso del espacio, utilizándolo como recurso a fin de crear espacios de reunión, exploración de prácticas artísticas, culturales y deportivas.

En la actualidad no se continua potenciando.

6.3.2 Ficha

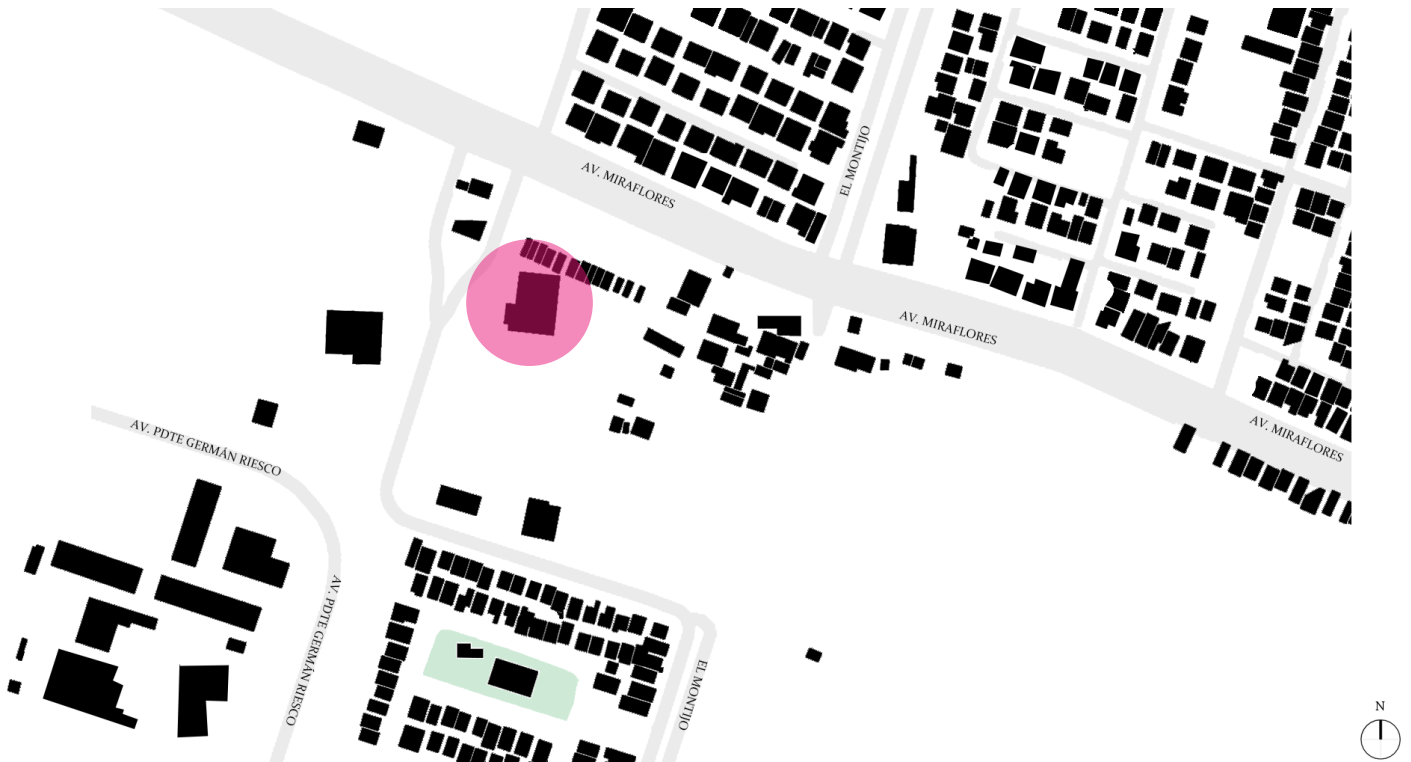
Ubicación: Av. Miraflores 8402, Renca, Chile.

Año: Desde marzo 2020

Superficie terreno: 16.202 m²

Superficie patinable: 7.951 m²

Gestores: IG. @Kayserspot



Plano Noli. *Elaboración Propia*

6.3.3 Análisis y Valores

Introducción: El Skatepark Autogestionado Kayser Spot, se emplaza en la preexistencia de la tienda Kayser quemada en 2020, la cual deja al descubierto la estructura de pilares en su zona sur, mientras que, en la norte, presenta una zona techada donde se conserva la estructura original. La intervención de la comunidad Skater tal como en otros proyectos de Skatepark autogestionado no interviene ni cambia la estructura original, sino, más bien la aprovecha y genera mobiliarios en torno a ésta.

Forma: En este caso, la forma es determinada por la estructura de hormigón que se sostuvo luego del incendio, compuesta por elementos verticales de muros perimetrales en el terreno junto con pilares de hormigón que se rigen por una grilla ortogonal. Los elementos horizontales son comprendidos por el suelo con superficie lisa de hormigón pulido y una cubierta que resistió el incendio la cual divide dos grandes zonas, la techada y la abierta, que juntas configuran un contenedor vacío de 1 piso de forma rectangular en planta.



Planta nivel Skatepark Kayser Spot. Fuente: Yesporciento

Espacio: A pesar de que el Skatepark en gran parte se encuentra al descubierto, el espacio no se percibe como un espacio abierto en su totalidad, el espacio se encuentra demarcado a través de los pilares preexistentes, los cuales dan cuenta de la escala anterior del edificio cuando era una tienda. En su parte interior donde se encuentra la cubierta, se presenta un espacio contenido, con poca radiación directa del sol, el cual da buena habitabilidad a la hora de practicar Skate.

La dualidad espacial que presenta el lugar, el espacio sin techo y el espacio techado, da mayor variedad al Skatepark y a su vez lo diferencia de espacios de Skate formales, presentando en

su espacio techado elementos construidos que requieren mayor cuidado, tales como las rampas y fierros de acero. Por otro lado, la gran explanada sin techo da mayor libertad a la práctica de Skate, debido a su mayor escala, se emplazan objetos de manera más aleatoria.

Relación espacial entorno:

Desde el interior del edificio, su relación con el entorno construido es poca, debido a los grandes muros medianeros y la escala baja del entorno en el cual se emplaza. Mientras, la relación con el entorno geográfico es la más evidente, desde el espacio no techado se puede observar la relación existente con el hito geográfico de la zona: El cerro Renca.

Dentro del proyecto, la relación entre una y otra zona es directa, debido a la inexistencia de desniveles en la superficie, el proyecto tanto para la práctica del Skate como espacialmente, se entiende como un único espacio y lugar, dando fluidez a la práctica del deporte.

Función: El ingreso al edificio se da desde la fachada norte, donde se manera irregular se permite el ingreso desde una

reja del perímetro en mal estado, la cual colinda con la fachada principal que desde los costados se puede ingresar a la zona techada, para luego llegar a la abierta. Si bien, al ser un espacio regulado por la grilla de pilares y se entiende como una edificación de planta libre, los flujos tanto en el ingreso como en el desplazamiento en el interior del proyecto son regulados por los elementos construidos para el Skateboarding, la libertad con la cual se puede patinar está directamente relacionada con la disposición de los objetos que se emplacen, convirtiendo a la planta libre del lugar en una planta con atracciones en distintos puntos.

Relación interior proyecto: La relación visual del lugar al concebirse como un gran vacío está presente en todo momento, desde cualquier punto uno puede observar el proyecto completo, salvo por las interrupciones visuales de los pilares. No obstante, existe una particularidad de esta informalidad característica del mismo proyecto, la cubierta la cual no estaba diseñada para



Imagen (7) Límites geográficos y entorno construido. *Elab. Propia*

ser habitada en un principio, es transitada y utilizada por los usuarios Skater, lo cual demuestra que, de la mano de su informalidad, este grupo de usuarios llevan a las estructuras a ser utilizadas de otra forma. La cubierta hoy puede ser patinada, no obstante, no se sabe de los peligros que ello conlleva.

Usuario: Tal y como se ha mencionado en el análisis arquitectónico del proyecto, el usuario Skater cumple un rol fundamental en la forma de habitar la preexistencia de la extienda Kayser, de esta manera, el usuario Skater ha aprovechado una estructura vacía en su interior y ha



instalado y construido elementos para el beneficio de su práctica, a la vez que replantea en todo momento los elementos y vestigios estructurales que tengan potencial de potenciar la práctica. De esta forma se lleva a habitar la cubierta, los pilares y muros son patinados a

Imagen (8) Definición espacial. *Elaboración Propia*

través de rampas que se emplazan partiendo desde sus bases. El desafío a la gravedad y al transitar desde planos horizontales a otros verticales lleva al Skate a habitar los espacios de otra manera.

Temporalidad: Al ser un skatepark al descubierto en gran parte, la práctica de skate es vulnerable ante climas adversos como la lluvia. No obstante, existe una fracción del skatepark la cual está cubierta, por ende, es posible su uso en diferentes climas. Debido a la ilegalidad del uso y al incendio, el contenedor no tiene luminarias por lo que, de noche, el skatepark está completamente oscuro dificultando la práctica de skate.

Conectividad: El Skatepark Autogestionado “Kayser Spot” aprovecha la conectividad del sector industrial en el cual se emplaza, dada por la vía estructurante de escala comunal de Avenida Miraflores, que conecta tanto al transporte privado como el público directamente al proyecto con Renca y la ciudad.

Para los vehículos privados el proyecto al ubicarse en un terreno sin uso el antejardín sin rejas cuenta con un gran espacio para estacionamiento.

En el ámbito peatonal el Skatepark aprovecha la cercana ubicación con el transporte público de buses el cual tiene un paradero a menos de 100mts. En este sentido el proyecto autogestionado

apunta a entregar un programa público para la comuna de Renca y sus alrededores (Cerro Navia, Pudahuel, Quinta Normal).

Relación entorno construido: Kayser Spot, se encuentra en un sector industrial comprendido principalmente de bodegas en la comuna de Renca, éste presenta grandes bodegas hacia el sur de avenida Miraflores, hacia el norte se encuentran zonas residenciales. La relación con su contexto se da de manera visual principalmente en la parte sin cubierta del ex edificio, la gran explanada que presenta el edificio, marcado por los pilares aislados, deja al proyecto inmerso en un gran espacio delimitado por los muros perimetrales del predio. Al no tener edificaciones de mayor altura, no existe relación con las demás construcciones desde el interior, salvo con cubiertas u otros.

Hacia el norte se presenta la relación con las viviendas las cuales están separadas por el gran vacío marcado por Av. Miraflores. Con esto se puede entender que el proyecto de rehabilitación de la edificación de la extienda kayser a través del skateboarding dada su ubicación se encuentra en la transición entre la zona residencial e industrial de la comuna, el cual mediante el skatepark comienza a integrarse al espacio público.

Relación áreas verdes: La relación del proyecto con la vegetación o áreas verdes es casi nula, debido a la escasez de áreas verdes a su alrededor. En el contexto construido hacia el norte de Av. Miraflores principalmente se concentran zonas residenciales mientras que, hacia el sur, en las manzanas donde se encuentra el proyecto, es más considerado una zona de servicios y comercio.

Valores arquitectónicos: En la siguiente tabla se miden en base a su aporte urbano.

Parámetros	Valor Útil	Valor Lógico	Valor Estético
Preexistencia Ex Centro de bodegaje de la empresa textil "Kayser", (Antes de SK AG)	Nulo Bodegaje Nula afluencia público	Bajo Sólo soluciona la necesidad del servicio de bodegaje y almacenamiento	Bajo Mínimo de valor dado por elementos constructivos de bodega
Kayser Spot (Después de SK AG)	Medio / Alto Recreación deportiva (Skateboarding) Media / Alta afluencia público	Medio Soluciona más acciones y necesidades que las del deporte. Aprovecha elementos de la estructura original	Medio / Alto Soporte organiza la expresión informal dada por graffitis, mobiliario Skateboarding, intervenciones puntuales, memoriales, etc.

Tabla (3) valores arquitectónicos: Preexistencia vs Skatepark 2 . *Elab. Propia*

Actividades en el skatepark: La organización del skatepark Kayser spot, se realiza mediante redes sociales, en las cuales se invita a participar a los usuarios del lugar de jornadas de limpieza y reciclaje principalmente. Se han realizado eventos de charlas y encuentros en el skatepark, generando un uso más allá del deporte mismo.



Imagen (9) Actividades y eventos realizados en el Skatepark. Extraídos desde *Instagram: kayserspot*

6.3.4 Síntesis / comentarios

El caso del skatepark autogestionado de Kayser Spot, ubicado en Renca presenta la particularidad de que la transformación del edificio original al skateboarding tuvo entremedio un incendio que facilitó la ocupación posterior a través del skate. El incendio ocurrido en 2019 trajo consecuencias espaciales, estructurales como también sociales. La memoria de los

fallecidos en este incendio se mantiene vigente junto a un memorial en el acceso principal al edificio.

La transformación dada por el skateboarding fue facilitada por el cambio espacial que sufrió el lugar, pasó de una bodega cerrada a un espacio abierto en gran parte de su terreno, manteniendo su piso liso de hormigón pulido, que permite un mejor desplazamiento en skate. En este skatepark, gracias al soporte arquitectónico en el que se encuentra, permite ser organizado en sus diferentes expresiones informales, tanto en los mobiliarios para skateboarding como para la expresión de graffitis y rayados, los cuales, al concentrarse en los muros perimetrales del terreno, generan un ambiente que identifica esta actividad informal. Es por esto que, al analizar los valores arquitectónicos del lugar, el valor estético es el que presenta una mayor importancia, tanto en su cualidad espacial como en las expresiones de la comunidad en el soporte, se presenta una estética que identifica al uso.

6.1.3 EL ABRAZO

6.4.1 Ubicación



Ubicación Skatepark. Extraído de Google Earth.

Ubicado en la periferia poniente de Santiago, específicamente en Villa El Abrazo, comuna de Maipú. Este lugar, que antes era una fábrica de servicios industriales que colinda con el conocido cordón industrial de Camino Melipilla y se enfrenta a pocos metros de la Villa residencial El Abrazo, se convirtió en un espacio residual en abandono y foco de inseguridad para la comunidad. En consecuencia y hace algunos años, un grupo de skaters locales se organizaron para recuperar el lugar, realizar trabajos de limpieza y hacer uso del espacio con el desarrollo, la práctica y cultura del Skateboarding.

Debido al cierre temporal del Galpón al comienzo de la pandemia por COVID-19, un grupo de skaters decidió intervenir y consolidar la losa exterior para darle continuidad al uso del espacio. La iniciativa fue dando forma bajo la lógica de construir nuevos spots reciclando los materiales encontrados en el basural ilegal ubicado detrás de Galpón por Av. Tres Poniente. Debido a la motivación y los potenciales recursos encontrados allí, nace “Recicla spot”¹⁶ proyecto que busca maximizar los espacios para la práctica del skateboarding con materiales reciclados.

¹⁶ Medio “oficial”: <https://www.instagram.com/reciclaspots/>

6.4.2 Ficha

Ubicación: Av. 3 poniente 1147, Maipú, Chile.

Año: Desde 2017

Superficie terreno: 9.511 m²

Superficie patinable: 1.860 m² Galpón: 1080m² - Pista El Abrazo: 780m²

Gestores: IG. @Mggalpon - @pistaelabrazo



Plano Nolli. *Elaboración Propia*

6.4.3 Análisis y Valores

Introducción: El Skatepark autogestionado Galpón y Pista El Abrazo, se trata de la unión de dos proyectos de pista de Skate colindantes, el primero, emplazado en el interior de un galpón de servicios industriales donde se conserva la estructura original del anterior uso y donde se aprovecha la cualidad de la estructura de generar un gran vacío interior de planta libre para instalar una serie de mobiliario y objetos destinados al Skateboarding. Mientras el segundo, se emplazó en tiempos de pandemia en la explanada exterior al galpón destinada en el pasado a la llegada y transporte de insumos del galpón. En esta explanada de hormigón pulido se emplazan diferentes objetos y mobiliario orientados de forma de simular al interior del galpón, siguiendo su horizontalidad de Este a Oeste. Las dos pistas se encuentran separadas por la fachada anterior del galpón la cual tiene una puerta que, al abrirse, unifica las dos pistas en un Skatepark de cualidad cerrada y abierta.



Imagen (10) Skatepark Galpon / Pista El Abrazo. Fuente: Yesporciento

Forma: En este caso en particular tal como se mencionó se presentan dos pistas colindantes las cuales respetan las formas generadas por la edificación preexistente, contemplando en el interior del galpón un único gran espacio que se diversifica en la superficie a través de los diversos objetos emplazados. Por otro lado, la Pista El Abrazo se concibe como un espacio abierto colindante a la cara Oeste del galpón, condicionando su carácter de apertura espacial hacia el espacio residual del entorno.

Espacio: Las características espaciales que genera el galpón se mantienen, pues se sigue entendiendo al interior de este como un espacio cerrado y hermético con iluminación cenital desde la cubierta, su posibilidad de apertura hacia la pista el abrazo, además de generar una amplitud en la pista, genera una continuidad espacial con el entorno, abriendo el espacio que se ve diversificado solamente en ocasiones en que el mobiliario de intervención Skater es de

una escala mayor al metro, como las rampas y quarters.¹⁷ En el resto del espacio, los objetos como cajones, fierros no interrumpen la espacial global.

Relación espacial

entorno: La relación espacial del galpón en su interior cuando se encuentra hermético es nula, solamente la iluminación cenital permite entender el estado del día en el exterior, si no, se concebiría como una caja hermética. Cuando se abre la puerta



Imagen (11) Límites geográficos y entorno construido. *Elab. Propia*

trasera, la extensión de la pista con la pista el Abrazo, genera una apertura espacial donde puede comenzar a verse la explanada de espacios residuales hacia su lado oeste y a lo lejos puede observarse el entorno urbano construido que consiste en vivienda. El entorno geográfico observable desde la pista El Abrazo es principalmente la relación con la cordillera de la costa, debido a que la pista está direccionada por el galpón hacia esta vista.

Función: El ingreso al predio en el cual se sitúan ambas pistas puede ser tanto desde Av. Tres Poniente al oriente como desde Av. C. Judea, en el poniente del proyecto, no obstante, este ingreso conlleva atravesar un gran tramo de explanada residual sin uso. La informalidad del sector permite el ingreso desde distintas partes, no obstante, el ingreso al Galpón se encuentra custodiado por la comunidad Skater a cargo de este, el horario de función de este depende las personas que organizan, por lo que su uso se encuentra restringido para que se utilice solo los fines de semana. Por otro lado, la pista El Abrazo está abierta al público siempre debido a su característica de encontrarse en una explanada abierta.

Los objetos y mobiliario Skater construido en el lugar buscan generar recorridos para patinar orientados horizontalmente a la relación entre ambas pistas, de modo de generar una continuidad de circuitos. No obstante, existe una diferencia en una y otra zona, dentro del galpón se encuentran objetos de mayor complejidad y que requieren mayor cuidado, tales

¹⁷ Quarter o Quarter pipe: Entiéndase como una rampa formada por la mitad de un semicírculo.

como rampas de madera, fierros de mayor longitud, dejando en la pista El Abrazo objetos de menor escala, permitiendo una práctica de Skate de menor complejidad que en el interior.



Imagen (12): Interior galpón. Imagen intervenida extraída desde *Yesporciento*

Relación interior proyecto: Tal como se menciona, el galpón es un espacio único, los límites verticales que presenta en sus caras, lo llevan a concebirse como un espacio hermético y unificado, a su vez, la altura de la cubierta y su alto ingreso de luz, generan una espacialidad de escala mayor a la

humana, lo que genera un espacio en el cual los objetos y mobiliario Skater se ve minimizado ante la escala del Galpón. Lo mismo sucede con la parte exterior, en la pista el Abrazo los objetos para la práctica de Skate se ven minimizados ante la escala de la cara exterior del galpón.

Usuario: Tal y como se ha mencionado en el análisis arquitectónico de otros casos de estudio, el usuario Skater cumple un rol fundamental en la forma de habitar la preexistencia, en este caso el galpón y su explanada exterior, de esta manera, el usuario Skater ha aprovechado la estructura vacía en su interior, aprovechando su iluminación para la práctica del deporte y hermetismo del lugar para el cuidado y mantención de los elementos. El usuario en este caso mantiene un rol activo dentro del espacio puesto que los objetos e inmobiliarios en su mayoría son móviles, lo cual permite ir configurando el espacio de acuerdo con las características e intereses del deportista.

Temporalidad: Al ser un skatepark techado y cerrado, la función de skatepark puede ser realizada todos los días del año independiente del clima, en el invierno protege de lluvias y en verano del intenso sol. El skatepark debido a la ilegalidad del uso, no cuenta con sistema de iluminación, por lo que sólo es utilizado cuando hay luz natural.

Conectividad: El proyecto de Skateparks Autogestionados “Galpón” y “Pista El Abrazo” aprovecha el abandono del sector industrial relacionado al cordón de camino a Melipilla, por esto, se encuentra ubicado en la periferia de la ciudad, su mayor cercanía a una vía estructurante es dada por la vía de escala comunal Av. 3 Poniente al norte, sin embargo en su tramo más lejano a la urbe y alejado del proyecto urbano de 3 poniente, por el lado sur, se

encuentra colindando con el sitio eriazo que da al galpón, una avenida de escala barrial, límite de la Villa el Abrazo, periferia de Maipú.

Para los vehículos privados el proyecto al ubicarse en un terreno sin uso el lugar cuenta con un gran espacio para estacionamiento, no obstante, las vías principales no están pavimentadas debido a su poca urbanización.

En el ámbito peatonal el Skatepark se encuentra lejano a cualquier red de metro de Santiago, mientras que su mayor cercanía a la red vial de Transantiago se encuentra hacia el sur, en Avenida C. Judea donde se encuentra un paradero a 200m que conecta con solo un recorrido de buses. En este sentido, la poca urbanización del lugar donde se emplaza el proyecto autogestionado, lo permite sólo apuntar a entregar un programa público a sus alrededores comprendido por la periferia sur de Maipú.

Relación entorno construido: Al ser un proyecto emplazado en medio de un terreno industrial en desuso, la relación con su contexto se da de manera visual principalmente, la gran explanada que se presenta entre edificios industriales en desuso deja al proyecto inmerso en un gran espacio eriazo con contacto directo sólo con las edificaciones del lugar.

Al analizar la relación con su entorno construido, hacia el este y oeste se encuentra colindante al proyecto un sitio eriazo, a su vez por el lado norte se encuentra una calle sin pavimento que divide al proyecto de otros terrenos que con tienen copas de agua. Hacia el sur se encuentra el sector residencial más cercano compuesto por viviendas unifamiliares de un máximo de 2 pisos. Con esto se puede entender que el skatepark autogestionado del galpón y pista el abrazo de Maipú dada su ubicación y al gran sector en desuso en el que se encuentra lo deja aislado al resto de la ciudad.

Relación áreas verdes: El contexto inmediato del proyecto comprende una ex zona industrial y de almacenamiento en deterioro, lo cual genera una zona eriaza con nula vegetación, por lo que la relación con áreas verdes no es directa, dada la condición de sitio eriazo tanto del terreno del proyecto como los colindantes, se genera relación visual con áreas verdes a aproximadamente 500m de distancia

Valores arquitectónicos: En la siguiente tabla se miden en base a su aporte urbano.

Parámetros	Valor Útil	Valor Lógico	Valor Estético
Preexistencia Ex Galpón industrial, Maipú (Antes de SK AG)	Nulo Bodegaje Nula afluencia público	Bajo Sólo soluciona la necesidad del servicio de bodegaje y almacenamiento	Bajo Mínimo de valor dado por elementos constructivos de galpón industrial
Galpón / Pista el Abrazo (Después de SK AG)	Alto Recreación deportiva (Skateboarding) Media / Alta afluencia público y alta utilidad por ser un espacio techado	Medio / Alto Soluciona más acciones y necesidades que las del deporte. Reutiliza desechos industriales del entorno	Medio Soporte organiza la expresión informal dada por graffitis, mobiliario Skateboarding, , intervenciones puntuales, etc.

Tabla (4) valores arquitectónicos: Preexistencia vs Skatepark 3. *Elab. Propia*

Actividades en el lugar: La organización del skatepark Galpón y Pista el abrazo, se realiza mediante redes sociales, en las cuales existen dos “movimientos” uno llamado, movimiento galpón¹⁸, el cual se encarga de la mantención del galpón, mientras que el otro lado se encuentra el movimiento recicla spot que se encarga del reciclaje y generación de nuevos mobiliarios skater. Ambos grupos trabajan en conjunto para convocar gente a los skatepark y generar actividades de distinta índole.



Imagen (12) Actividades realizadas en el Skatepark. Extraídos desde Instagram: pistaelabrazo

¹⁸ Medio oficial: <https://www.instagram.com/mggalpon>

6.4.4 Síntesis / Comentarios

El caso del skatepark autogestionado del galpón y pista el abrazo de Maipú presenta la particularidad de ser un espacio completamente cerrado para realizar skateboard. Esta cualidad hermética del lugar permite generar una pista de skate atemporal, el cual no depende de condiciones climáticas y del entorno, puede ser patinado en días de lluvia y de excesivo sol. Otra cualidad que caracteriza a la comunidad presente en este skatepark es la de utilizar el reciclaje como principal forma de construcción de sus implementos, tanto el reciclaje del lugar como de desechos encontrados en los sitios eriazos colindantes se ve reflejado en las intervenciones puntuales y en los eventos realizados en el skatepark.

Tal como se mencionaba, la utilidad que presenta este skatepark al ser un espacio cerrado y hermético lleva a que, en el análisis de los valores arquitectónicos del caso de estudio, se considere como el principal al valor “útil”, primero por lo conveniente que es el tener un espacio de práctica para el deporte hermético ya que permite evitar las condiciones climáticas desfavorables y segundo, por la transformación de un espacio privado de almacenaje a un espacio abierto para la comunidad skater y dispuesto para eventos relacionados, no obstante no hay que olvidar la informalidad en la que se enmarca este fenómeno.

6.1.4 OCULTO SPOT



Ubicación Skatepark. *Extraído de Google Earth.*

6.5.1 Ubicación

Ubicado en la periferia poniente de Santiago, comuna de Cerrillos. Este lugar, que antes era el aeródromo Los Cerrillos, donde hoy se emplaza el Parque Bicentenario de Cerrillos en la mayoría del terreno, deja una fracción de sitio abandonada la cual se emplaza en Av. Pedro Aguirre Cerda frente a la escuela de formación de Carabineros, alejado de áreas de vivienda. En consecuencia, del abandono de la zona, un grupo de skaters locales se organizaron para recuperar un lugar casi en ruinas inmerso en el terreno, el cual colinda con una explanada que en la cual se realizaron trabajos de limpieza y se hace uso del espacio con el desarrollo, la práctica y cultura del skateboarding. Este Skatepark se caracteriza por la realización de actividades y eventos vinculados al Skateboarding, tales como ferias de pymes, tocatas, competencias de Skate, etc. Los eventos realizados en el lugar buscan recaudar fondos para el mejoramiento de la pista y renovación de elementos de prácticas de Skateboarding emplazados aquí, en un principio a partir de materiales reciclados del sitio en abandono.

Actualmente, el Skatepark está en riesgo de desaparecer debido a que la estructura que lo contiene está pronta a ser demolida por los dueños del terreno.

6.5.2 Ficha

Ubicación: Av. Pedro Aguirre Cerda #6800, Cerrillos

Año: Desde diciembre de 2021

Superficie terreno: 1.667m²

Superficie patinable: 1.215m²

Gestores: IG. @el_ocultospot



6.5.3 Análisis y Valores

Introducción: El Skatepark Autogestionado conocido como “Oculto Spot”, ubicado en Cerrillos, presenta un tipo de Skatepark el cual se emplaza sobre un antiguo edificio sin registros dentro del predio del antiguo aeródromo de Cerrillos, este lugar de característica reservada debido a que se encuentra inmerso en un predio de gran escala en el entorno urbano, su configuración espacial principalmente está compuesta por muros de hormigón sin cubierta emplazados en una superficie lisa de hormigón pulido donde se emplazan objetos y mobiliario Skater aislados, en comparación a otros ejemplares de Skatepark Autogestionado, en este caso en particular no se utiliza ni aprovecha la estructura original, sino, se opta por generar un espacio fluido y libre para la práctica de Skate.



Imagen (13): Skatepark Oculto Spot. *Elab. propia*

Forma: La forma de este espacio está principalmente limitada por los muros de hormigón que colindan con la explanada de superficie lisa donde se practica el Skate, la forma en planta presenta una forma ortogonal de rectángulos intersectados generando una especie de “L” en la cual una parte corresponde al espacio construido con muros y la otra corresponde a la explanada. Si bien, el espacio delimitado por los muros, en su interior puede ser patinable, debido a la poca dimensión de los pasillos y espacios, no es posible patinar allí, por ello, el espacio de la explanada es donde se concentra la práctica skater.

Espacio: El espacio en su totalidad se concibe como un espacio abierto, la sensación espacial de estar en un lugar amplio como lo es el aeródromo sólo es contrarrestada por los muros deteriorados por la estructura anterior, la falta de cubierta genera la discontinuidad espacial de

estos elementos verticales comentados. La unificación del espacio es sólo generada a través del plano horizontal de la superficie de suelo liso.

Relación espacial entorno: La relación espacial con el entorno en este Skatepark en particular es muy amplia, debido al emplazamiento en el cual se encuentra, la gran explanada del antiguo aeródromo da una gran vista hacia primero, el parque bicentenario de cerrillos ubicado frente al ex aeródromo y segundo brinda una vista amplia a la cordillera de los andes ubicada al este del proyecto. La relación espacial es amplia debido a que no existen elementos horizontales cercanos además del suelo.

Función: El ingreso a este Skatepark se encuentra en Av. Pedro Aguirre Cerda, al igual que los otros casos de estudio, el ingreso está condicionado por su informalidad, se ingresa a través de una reja en mal estado para acceder al terreno del aeródromo, luego de atravesar un tramo de aprox. 200m se comienza a llegar a las edificaciones en abandono entre las cuales se encuentra la explanada del Skatepark. En el interior, se distinguen dos zonas con diferentes funciones, el espacio cerrado, delimitado por los muros de la antigua edificación es utilizado para descanso y estar, mientras que la explanada es netamente utilizada para la práctica de Skate. En este Skatepark en particular las zonas de descanso están muy delimitadas por el espacio brindando de gran libertad a la pista de Skate.

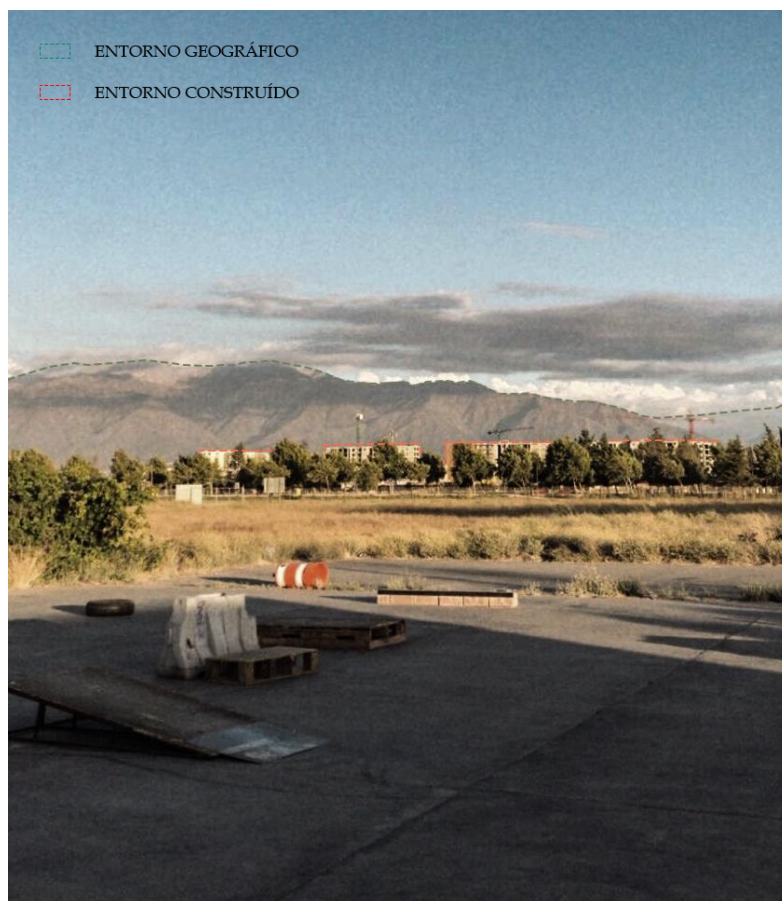


Imagen (14) Límites geográficos y entorno construido. *Elab. Propia*

Relación interior

proyecto: El proyecto se ve inmerso entre las edificaciones abandonadas del antiguo aeródromo, si bien, la explanada de éste es muy amplia, los muros perimetrales de la antigua edificación cierran el Skatepark hacia Av. Pedro Aguirre Cerda y lo abren hacia el poniente, generando un espacio que primero es cerrado y hermético y que luego se abre progresivamente hacia su entorno.

Usuario: El usuario de este Skatepark tal y como en todos los demás tiene un rol activo puesto que puede cambiar, desplazar y transformar los elementos construidos para Skate, en este caso, no se cuenta con muchos

elementos fijos salvo 2 fierros de acero¹⁹, hechos para ser deslizados, en lo que resta, los mobiliarios comprendidos por cajones de madera, rampas y otros, no están empotrados por lo que pueden flexibilizar la pista de acuerdo con los gustos y características de los deportistas.

Temporalidad: Al ser un skatepark al descubierto, la práctica de skate es vulnerable ante climas adversos como la lluvia. Es por esto que existe el riesgo de no poder ser utilizado mucho en invierno. No tiene luminarias por lo que, de noche, el skatepark está completamente oscuro dificultando la práctica de skate.

Conectividad: El Skatepark Autogestionado “Oculto Spot” aprovecha la conectividad del sector, dada por la vía estructurante a escala comunal e intercomunal de Avenida Pedro Aguirre Cerda, que conecta tanto al transporte privado como el público directamente al proyecto con su entorno urbano.

Para los vehículos privados el proyecto al ubicarse en un terreno sin uso y la presencia de la antigua pista de aterrizaje, el lugar cuenta con un gran espacio para estacionamiento.

En el ámbito peatonal el Skatepark aprovecha la cercana ubicación del metro Cerrillos, la estación terminal de la línea 6, una línea que conecta la zona sur poniente de la capital con el centro y con las comunas Ñuñoa y Providencia. En este sentido el proyecto autogestionado apunta a entregar un programa público a la comuna de Cerrillos y sus alrededores.

Relación entorno construido: Al ser un proyecto emplazado en medio del terreno del ex aeródromo de Cerrillos, la relación con su contexto se da de manera visual principalmente, la gran explanada que presenta el ex aeródromo deja al proyecto inmerso en un gran espacio eriazo con contacto directo sólo con las antiguas edificaciones del lugar.

Al analizar la relación con su entorno construido, hacia el este se encuentra próximo el proyecto urbano parque bicentenario de cerrillos, el cual solo está diferenciado del terreno del ex aeródromo por una reja. A su vez por el lado nor-este se encuentra el vacío generado por Avenida Pedro Aguirre Cerda desde la cual se puede observar la fachada de la escuela de carabineros de Chile. Hacia el sur se encuentra el sector residencial más cercano compuesto por edificación en altura. Con esto se puede entender que el proyecto de rehabilitación de la edificación abandonada por el ex aeropuerto de cerrillos a través del skateboarding dada su ubicación se encuentra aislado con respecto al resto de la ciudad, la gran explanada del ex aeropuerto en desuso junto con el parque urbano colindante presenta un terreno de escala ciudad el cual termina por aislar al Skatepark.

Relación áreas verdes: El proyecto al encontrarse colindante al parque bicentenario de Cerrillos presenta una relación visual directa con el área verde de éste mismo, no obstante, no se encuentran conectados directamente, la entrada al parque se encuentra por la calle más alejada al terreno abandonado del ex aeropuerto de cerrillos. A su vez, el abandono de hace más de una década del terreno ha permitido el crecimiento de vegetación que ha cubierto la mayoría del terreno tal como observamos en la siguiente imagen, lo cual caracteriza espacialmente el lugar.

¹⁹ Conocidos como grind rail o flat bar. Se utilizan para ser deslizados por distintas partes de la tabla.



Imagen (15) Tabla valores arquitectónicos: Preexistencia vs Skatepark 4. *Elab. Propia*

Valores arquitectónicos: En la siguiente tabla se miden en base a su aporte urbano.

Parámetros	Valor Útil	Valor Lógico	Valor Estético
Preexistencia Edificio administrativo en deterioro del ex aeropuerto de Cerrillos (Antes de SK AG)	Bajo Edificio administrativo Baja afluencia público	Bajo / Medio Soluciona la necesidad del edificio administrativo y guarda relación con el sistema de edificios del ex aeropuerto de Cerrillos	Bajo Mínimo de valor dado por elementos constructivos de hormigón del edificio
Oculto Spot / Cerrillos (Después de SK AG)	Medio / Alto Recreación deportiva (Skateboarding) Media / Alta afluencia público	Medio Soluciona más acciones y necesidades que las del deporte. Aporta un espacio habilitado de uso libre para el entorno urbano comunal	Alto Soporte organiza la expresión informal dada por graffitis, mobiliario Skateboarding, , intervenciones puntuales, zonificación de espacios de descanso y deporte, etc. Las fachadas del edificio comienzan a ser un gran lienzo de graffiti.

Tabla (5) valores arquitectónicos: Preexistencia vs Skatepark 4. *Elab. Propia*

Actividades en el lugar: El skatepark no-oficial Oculito spot de Cerrillos, se ubica en un espacio urbano en deterioro de escala ciudad, es por esto por lo que, además de su alta conectividad con el sur y poniente de la ciudad, la gran dimensión del terreno lo deja inmerso en un espacio urbano alejado de las zonas residenciales más cercanas. La identidad que se presenta en esta comunidad Skater se diferencia de las demás debido a su interés particular en la realización de tocatas musicales y torneos de Skate relacionados al Rock, Punk, Rap y estilos de música



Imagen (16) Actividades realizados en el Skatepark. Extraídos desde *Instagram: oculito_spot*

relacionados para la conservación e incentivo en el uso del espacio. Este interés particular de la comunidad arraigada al lugar vinculada al skate se puede observar en los afiches y eventos realizados en el lugar publicados en su red social más popular: Instagram. No obstante, la opción de realizar eventos de este tipo, considerando las consecuencias que traen en el entorno urbano, principalmente las de ruido, son mitigadas debido al gran terreno en el cual se encuentra y su lejanía con zonas residenciales, lo cual le permiten generar y albergar eventos sociales de esta índole.

6.5.4 Síntesis / Comentarios

El caso del skatepark autogestionado de Oculito Spot presenta la particularidad de encontrarse en un gran terreno sin uso en la ciudad, comprendido por la mayor parte del ex aeropuerto de cerrillos. Si bien su ubicación no es periférica pero su ubicación dentro de esta gran área sin uso en la ciudad lo aísla de los demás edificios construidos.

Esta característica urbana del lugar, le permite mayor libertad en sus actividades y expresiones informales, destinando el espacio a un skatepark que está en constantes eventos de índole social, tales como competencias de skate, tocatas musicales, eventos de bicicletas y otros.

También el abandono de edificios colindantes a la explanada donde se encuentra el skatepark, ha permitido la modificación de las fachadas de éstos, generando una estética sistematizada en entorno a este conjunto de edificios abandonados.

En el análisis de valores arquitectónicos, el que tiene mayor importancia y resalta sobre los otros es el de valor estético, éste es debido a que el soporte arquitectónico comprendido por planos verticales de hormigón permite organizar las expresiones informales del lugar, tanto por graffitis que transforman el espacio como por los mobiliarios de skateboarding organizados en la explanada, dejando los espacios de descanso dentro de estos antiguos edificios de baja escala.



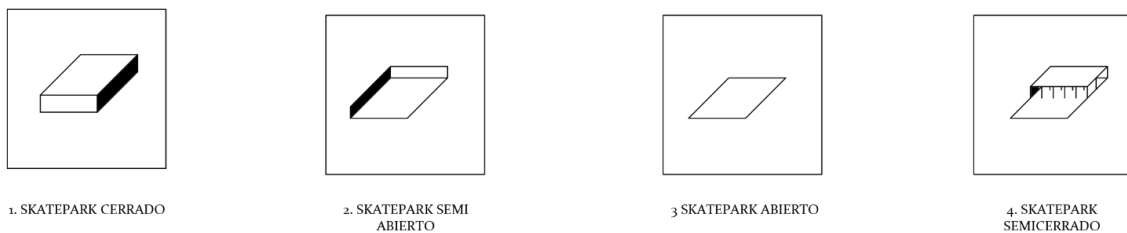
Imagen (16) Muros exteriores Skatepark Oculito Spot. *Elab. propia*

CAPITULO VII: Reflexiones y Conclusiones

7.1 SÍNTESIS: TIPOLOGÍAS SKATEPARK AUTOGESTIONADO

Los casos de estudio analizados y descritos previamente pertenecen a la misma forma de diseño autogestionada, se concentra en la creación de pistas para Skateboarding emplazados en espacios de la ciudad sin uso que correspondían a diferentes funciones. Tales como galpón industrial, canchas de tenis, edificios administrativos del ex aeropuerto de cerrillos y una tienda comercial. No obstante, a pesar de la evidente diferencia funcional que presentaban estos recintos, el espacio en el cual se emplazan los Skateparks difiere notablemente, tanto en su percepción espacial, escala, potencial de elementos modificables para la práctica de Skate, etc.

Para ello, se definen los 4 tipos de espacio en el cual se emplazan los casos de estudio, mediante la simplificación de cada uno de los elementos verticales y horizontales, podemos observar en la siguiente imagen la configuración de estos tipos de espacio



Esquema. Tipos de Skatepark Autogestionados. *Elab. propia*

Mientras la pista ubicada en Maipú, dentro del galpón industrial, presenta un espacio hermético interior, donde el usuario se encuentra en un espacio cerrado sin relación con el entorno, la pista de Alto Macul presenta un espacio abierto, sin límites verticales, configurando espacios de relación directa con su entorno, no obstante estas cualidades no influyen en la práctica de Skate como tal, sino, en la percepción espacial de los usuarios al estar inmersos en estos espacios, lo cual, como se puede observar en las distintas actividades que se generan en estos lugares, aparte del Skate o relacionadas a este, el comportamiento del usuario varía de acuerdo al potencial y capacidades que presentan estos espacios para una u otra actividad. Por su parte, los otros casos de estudio que se presentaron, presentan una mixtura de espacialidad, entre lo cerrado del galpón hasta lo abierto de las ex canchas de tenis, la ex tienda kayser, debido al incendio que devoró la mayor parte del edificio dejando al descubierto solamente su estructura, presenta una espacialidad que contiene dos espacialidades diferentes, tanto en su parte techada y su parte abierta, ambas partes del edificio que son unificadas por la trama de pilares estructurales presentes. Por otro lado, el Skatepark ubicado en el ex aeródromo de Cerrillos cuenta con una espacialidad semi abierta, puesto que, debido al deterioro de la

edificación, hoy se mantienen solo los muros de hormigón, es decir sólo presenta limitaciones verticales, lo cual crea diferentes espacios, tanto en el interior sin techo como la explanada donde se encuentra la mayor parte de objetos de la pista.

Las diferencias espaciales que se presentan en los diversos casos, generan distintas sensaciones espaciales debido a sus elementos conformantes del espacio, es por esto que las comunidades Skater que se hicieron cargo del diseño y emplazamiento de las diversas interacciones que en su conjunto completan las pistas de Skate autogestionadas, reconocieron las diversas cualidades espacial de uno y otro caso, aprovechando de esta manera los diversos elementos de la preexistencia que derivaron en la diversificación de espacios y programas, dejando espacios para el skate, espacios para el descanso y otros usos relacionados tales como estacionamientos, accesos, escenarios para eventos, etc.

El skate en la flexibilidad que presenta como deporte, al concebirse primero como un deporte que utiliza los elementos urbanos de la vía pública a su antojo, comienza a radicarse en espacios privados de manera informal que cumplan con la característica principal de ser espacios flexibles. Es por esto que cada caso de estudio analizado presenta en común el factor espacial de contener una gran explanada y/o una planta libre, lo que permite al skate mediante su flexibilidad, transformar al antojo del usuario su espacio de práctica.

7.2 SÍNTESIS: INTEGRACIÓN URBANA DE LOS SKATEPARK AUTOGESTIONADOS

Los skatepark autogestionados son creaciones privadas de usuarios que practican Skateboarding, éstos se toman lugares privados y/o públicos en desuso para reutilizarlos y poder realizar su práctica deportiva. La elección de estos lugares se da principalmente por la potencialidad que tengan estos espacios en cuanto a su calidad de pavimento o suelo, junto con la libertad espacial que estas presenten.

Al ser una actividad de manera informal, los skaters por lo general buscan espacios en desuso que pertenezcan a un sistema de espacios deshabitados, tal es el caso que el acceso a estos lugares no es de fácil acceso, el entrar a estos lugares conlleva entrar a sitios eriazos, o terrenos de gran tamaño para acceder a los skatepark, principalmente correspondiendo a sistemas industriales en desuso.



Planos Nolli. Relación espacio público con Skatepark. *Elab Propia*

Tal como se observa en el plano nolli, existe un lineamiento en estos skatepark seleccionados en que no se encuentran inmersos en manzanas y zonas exclusivas de viviendas, sino, se emplazan en terrenos en aparente transición, de desactivación de actividad industrial, cierre de empresas y bodegas, abandono de equipamiento deportivo, por ejemplo.

Con respecto a la condición común de estos lugares, el skatepark al transformar los lugares y ser tomado desde la ilegalidad por el grupo de skaters, comienza a tender a ser un bien común y público para su comunidad asociada, es decir comienza a integrar espacios en desuso a la ciudad a través del uso de éstos en relación con el deporte.

El skatepark integra los edificios en desuso y comienza a permeabilizar el límite existente entre lo privado y lo público, para generar desde la ilegalidad un espacio público más allá del skate.

Si bien, el acceso a estos no está tan conectado a la ciudad debido a su condición de ser lugares periféricos, la intención de éstos siempre ha sido suplir las necesidades netamente de las comunidades de skaters cercanas, considerando la escala barrial como la principal, por ende, a pesar de su localización lejana con respecto a otros puntos de la ciudad, su uso no es alterado, ya que los skaters del entorno son los que aprovechan estos espacios.

7.3 SÍNTESIS: VALOR SOCIAL Y CULTURAL DE LOS SKATEPARK AUTOGESTIONADOS

Para comprender el valor social y arquitectónico que tiene cada caso de estudio, primero hay que comprender el proceso de apropiación del espacio por parte de la comunidad Skater, la cual influye en el espacio. Tal como dice Almada (2014)²⁰:

Los procesos que implican el fenómeno de la apropiación del espacio suponen una forma de comprender y explicar cómo se generan los vínculos que las personas mantienen con los espacios, bien como "depósitos" de significados más o menos compartidos por diferentes grupos sociales; bien como una categoría social más, a partir de la cual se desarrollan aspectos de la identidad; bien como tendencias a permanecer cerca de los lugares, como fuente de seguridad y satisfacción derivadas del apego al lugar (Almada, 2014, p.286)

Dentro de este proceso de apego a lugares, se ve evidencia en las comunidades skater las cuales se convierten en activos participantes de sus espacios de práctica.

En la apropiación del lugar Almada (2014) también agrega que la acción de transformación está directamente relacionada con el valor que contienen estos espacios para sus comunidades:

A través de la acción sobre el entorno, las personas, los grupos y las colectividades transforman el espacio, dejando en él su "huella", es decir, señales y marcas cargadas simbólicamente. (Almada, 2014, p.283)

También, la apropiación de espacios comprende distintas formas de acuerdo con el grupo etario principalmente y el tipo de privacidad del espacio (público o privado). Pol (1996) comenta estas dos caracterizaciones de la apropiación espacial:

La acción transformación es prioritaria en estadios vitales tempranos como la juventud, mientras que en la vejez prepondera la identificación simbólica. Otro tanto ocurre en función del tipo de espacio, ya que en el privado es más posible la transformación, mientras que en el público suele ser más habitual la identificación (Pol, 1996, 2002a).

Si bien como pudimos ver en el estudio de casos, los lugares de emplazamiento de los Skatepark autogestionados seleccionados son de carácter privado, no obstante, su desuso y cualidad de *Brownfield*, propuesta por Smith (2008) para definir espacios de uso comercial o industrial que actualmente se encuentran en desuso parcial o permanentemente, genera un espacio en transición que no encuentra una verdadera definición entre un espacio privado y público. Es aquí donde la comunidad Skater, de manera informal -o ilegal- tiene total libertad para sus transformaciones y modificaciones de carácter temporal indefinido. Estas transformaciones tal como dice Pol, se presentan con mayor facilidad en el espacio privado, dejando al espacio público con la acción de apropiación netamente como la identificación, no obstante, en el caso de los Skatepark autogestionados, la cualidad funcional es incierta, por ende, abre la posibilidad de existir tanto transformaciones como identificación de los usuarios de estos espacios.

Para comprender la dimensión y valor social que contienen los lugares estudiados, la definición del *espacio simbólico* de Varela (1997) permite un acercamiento a comprender los factores que inciden en la definición de símbolos para las comunidades que usan los espacios transformados por ellos mismos:

²⁰ Almada, H. (2014) La apropiación del espacio públicos a través de las prácticas deportivas juveniles [Tesis para obtener grado de doctor en ciencias sociales] El COLEF, Tijuana, México.

Valera (1997, p. 20) define el espacio simbólico urbano como «aquél elemento de una determinada estructura urbana, entendida como una categoría social que identifica a un determinado grupo asociado a este entorno, capaz de simbolizar alguna o algunas de las dimensiones relevantes de esta categoría, y que permite a los individuos que configuran el grupo percibirse como iguales en tanto en cuanto se identifican con este espacio, así como diferentes de los otros grupos en relación con el propio espacio o con las dimensiones categoriales simbolizadas por éste»

Al comparar esta definición con el análisis de los casos de estudio, podemos relacionar la presencia la categoría social mencionada como el Skate mismo que tiene su grupo identificado con el mismo, conocido como comunidad Skater. Esta categoría del deporte urbano es simbolizada en el espacio generado a través de la apropiación de espacios sin uso a través de su principal medio de acción: la transformación del espacio. Esta simbolización del Skate en los espacios transformados permite a la comunidad Skater identificarse con el espacio y concebirse como iguales dentro de estos espacios identificadores.

Entre la diversidad de los casos estudiados, ya que como se logró apreciar en el análisis, cada uno de los skatepark presenta un enfoque distinto, esto quiere decir, una organización diferente, una comunidad con diferentes intereses la cual también está influenciada por la cualidad de los espacios utilizados y el potencial funcional que presentan para las diferentes actividades realizadas en estos lugares, partiendo desde el *Oculto spot* con sus tocatas de rock en vivo hasta las convocatorias de construcción de inmobiliario para skate llevadas a cabo a través del reciclaje de desperdicios de los basurales cercanos al *Galpón de Maipu y Pista el Abrazo*.

A partir de la observación de las actividades realizadas en cada Skatepark y la influencia de la historia y entorno del lugar, se pueden observar estas evidentes diferencias del espacio que influyen en la comunidad interesada en participar de estos lugares. Primero, si bien todos se encuentran en la periferia de Santiago mientras el Skatepark de Alto Macul conserva su relación directa con la naturaleza, emplazándose en un lugar amplio y abierto debido a la ausencia de límites verticales, colindando con la quebrada de Macúl. Por otro lado, los demás Skatepark ubicados en el sector poniente y norte de la ciudad, se encuentran relacionados de mayor manera con el entorno construido o elementos de la trama urbana tales como parques (Cerrillos) o sitios eriazos brownfield (Renca y Maipú). Esta diferencia de los entornos con los cuales se relacionan estos skatepark genera de por sí una identificación distinta de los grupos sociales que se apropian de estos lugares, desde patinar con conexión directa con la naturaleza a patinar dentro de un galpón industrial en desuso. Las comunidades de cada skatepark comienzan a diferenciarse en este primer aspecto.

Otro aspecto importante para la identificación y simbolismo que toman estos lugares lo presenta (Vázquez, 2001), quien comenta acerca de la historia y memoria que presenta cada lugar, en estos casos de Skatepark, documentada a través de su misma comunidad de forma autogestionada: *De esta forma, la narración de los lugares, como reconstrucción social constante y donde la memoria es entendida como los significados compartidos, es una práctica social más, a través de la cual se expresa y se forma la identidad* (Vázquez, 2001) p. 289

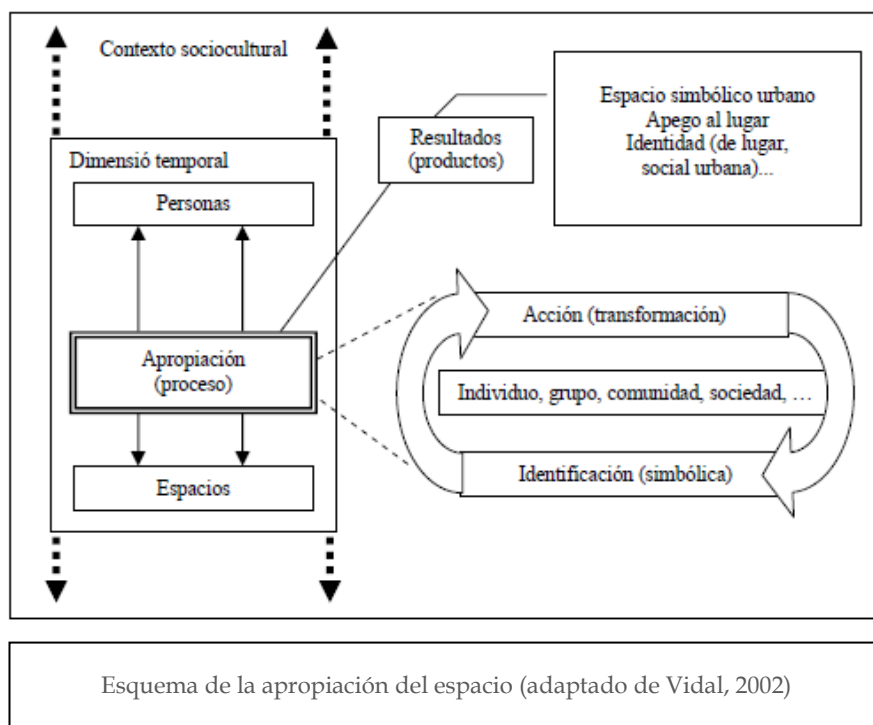
Este tipo de narración de los lugares es presentado por estas comunidades en los simbolismos presentados en los lugares, tales como graffitis, letreros, infografías realizadas de manera autogestionada, creando diferencias entre cada comunidad presente en los lugares. Uno de los Skatepark estudiados que presenta un relato muy evidente es el Skatepark Kayser Park el cual está fuertemente influenciado por la memoria y la historia de la tienda kayser, la cual se

incendió durante el periodo del estallido social de octubre del año 2019. La memoria de los fallecidos y la gravedad de los hechos ocurridos en el lugar sigue siendo respetado y recordado por su comunidad Skater ocupante, con su traducción física en un memorial a un costado de la entrada del Skatepark.

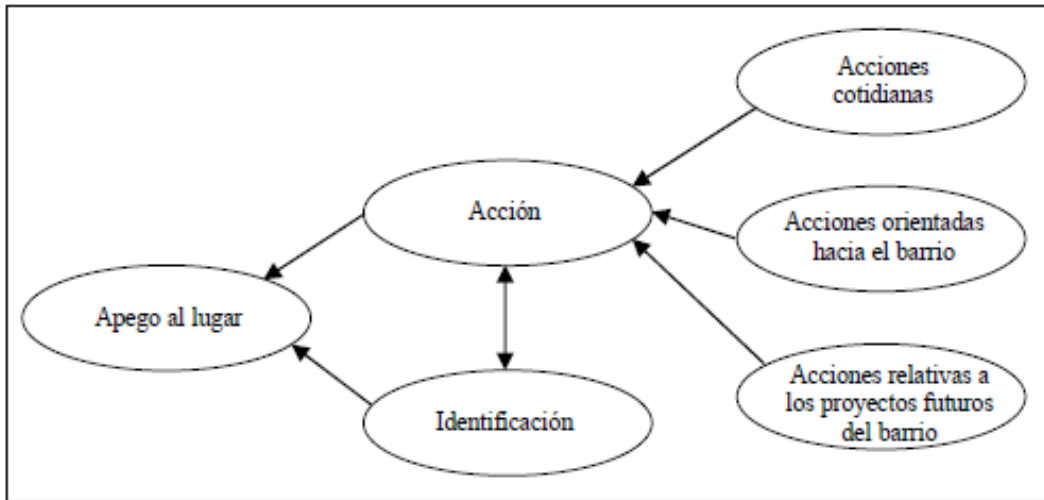
Por otro lado, el Skatepark Galpón y Pista El Abrazo de Maipú presentan un gran interés en la reutilización de desechos y el reciclaje de materiales ubicados en los basurales y sitios eriazos de su entorno inmediato, creando allí una comunidad que sigue el relato del reciclaje, creando un movimiento organizado en redes sociales llamado: reciclaspot. Finalmente, otro Skatepark que tiene su identidad propia es el Oculito Spot, el cual proyecta desde sus actividades una comunidad asociada a la música rock que se vincula a través del Skateboarding, generando un espacio de tocatas periódicas y concursos de Skate, presentando esta historia del skatepark reflejada en sus redes sociales, en las paredes del skatepark, dejando en evidencia que la existencia e historia del skatepark, deja en este caso completamente de lado la anterior cualidad del lugar, el aeródromo.

En estos casos de estudio podemos observar cómo de diferentes criterios se toma la historia de los lugares para generar identidad de lugar, mientras en otros no es tomada en cuenta, emplazando una nueva historia en los lugares. No obstante, esta diferencia en la composición de los relatos de los lugares no anula la expresión y conformación de identidad que generan estos espacios con sus comunidades correspondientes.

Comprendiendo las diferentes dimensiones de la apropiación espacial y el correspondiente valor social y cultural que presentan estos lugares, Almada presenta en su investigación un esquema que aborda la mayoría de los conceptos analizados:



A su vez también, se hace necesario observar un modelo teórico del análisis de la apropiación en un barrio de Barcelona de Videla, Pol Guardia y, Pero (2004), el cual propone nuevos conceptos, pero a su vez reafirma los planteados para los Skatepark Autogestionados:



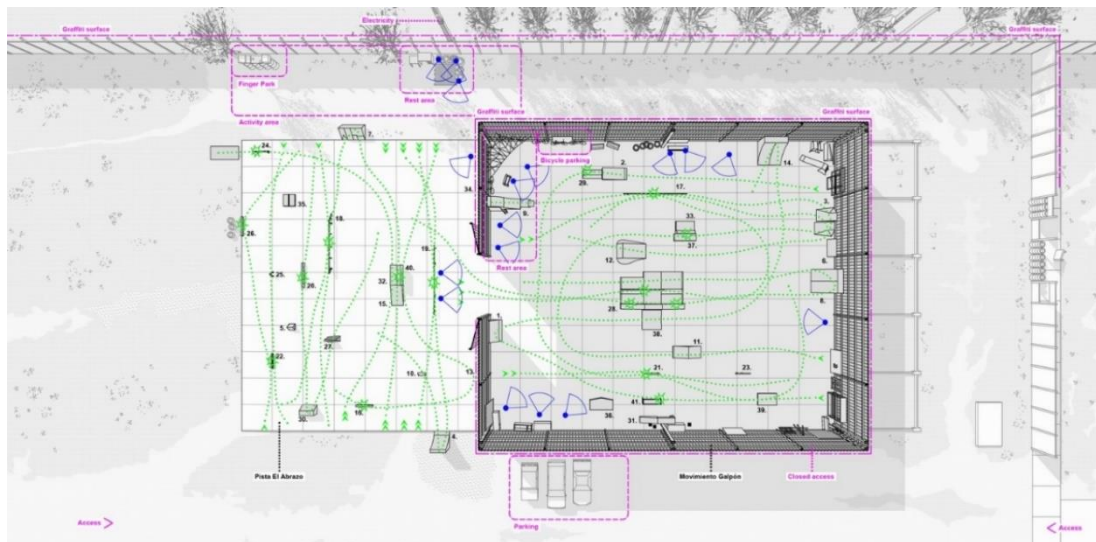
Esquema. Modelo teórico de análisis de apropiación en un barrio de Barcelona (Vidal, Pol, 2004)

7.3 SÍNTESIS: VALOR ARQUITECTÓNICO DE LOS SKATEPARK AUTOGESTIONADOS

El estudio de Skatepark Autogestionados se abordó en el análisis y comprensión de los distintos valores propuestos por el arquitecto Villagrán. Estos se definieron y aplicaron en relación con lo que contenía cada Skatepark. Para ello, como se ha visto, se usó una tabla para cada skatepark que especificaba cada valor junto con diferenciar los dos estados del inmueble o espacio utilizado para el Skate: la preexistencia y el skatepark como tal. En los 4 casos podemos observar unas claras diferencias espaciales, ya que algunos son espacios abiertos, cerrados, incluso algunos son edificios. Siguiendo, sin importar estas diferencias entre uno y otro Skatepark autogestionado, podemos observar la clara diferencia en sus valores arquitectónicos al compararlos con su preexistencia antes de la presencia del skateboarding. Con todo, de los casos estudiados, la presencia del skate conlleva apropiaciones espaciales las cuales, transforman el espacio tanto en su función, elementos y percepción para el usuario.

En la apropiación del espacio preexistente, la comunidad relacionada al skate realiza transformaciones de distintos tipos y escalas en el lugar. La más básica, abordada en estudios anteriores tales como Palacios (2020)²¹ o Yesporciento²² (2019-Actualidad), es la inclusión de un recorrido y obstáculos fabricados por los mismos usuarios. Sin embargo, la incorporación de programas arquitectónicos y habilitación del lugar para dicho nuevo programa es particularmente interesante. Fuera del ámbito arquitectónico, pero de importancia simbólica existen las intervenciones que no tienen una función específica, pero que van en esa dirección, como es el caso de la pintura y el graffiti.

Intervenciones de obstáculos: La intervención mínima y básica para generar un skatepark autogestionado es transformar una gran planicie en desuso -de piso liso, ya sea baldosa o hormigón pulido- en una pista con recorridos generados a partir de la disposición intencionada de obstáculos y elementos “patinables”.



Planta Skatepark Galpon / Pista El Abrazo Maipú. Extraído desde estudio de *Yesporciento.cl*

²¹ Palacios, L. (2020) Fenómeno de la construcción de lugares autogestionados. [Seminario de licenciatura] Universidad de Chile, Santiago.

²² Investigación “Skate places” (SP) – Desde el 2020. Véase en <https://yesporciento.com/>

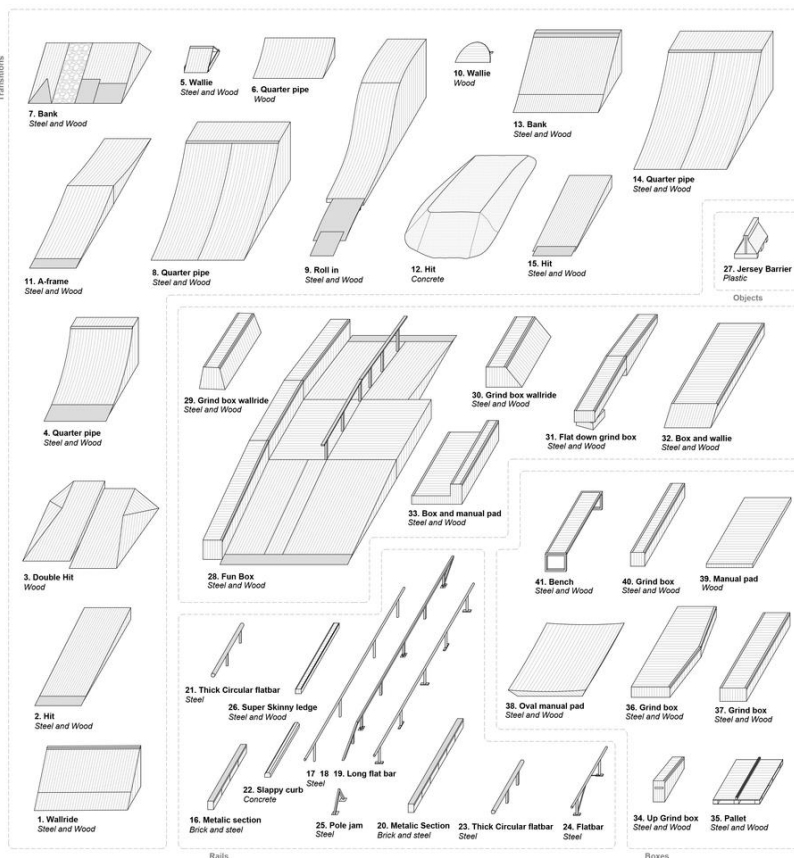


Imagen (17): Objetos de Skatepark DIY. *Yesporciento.cl*

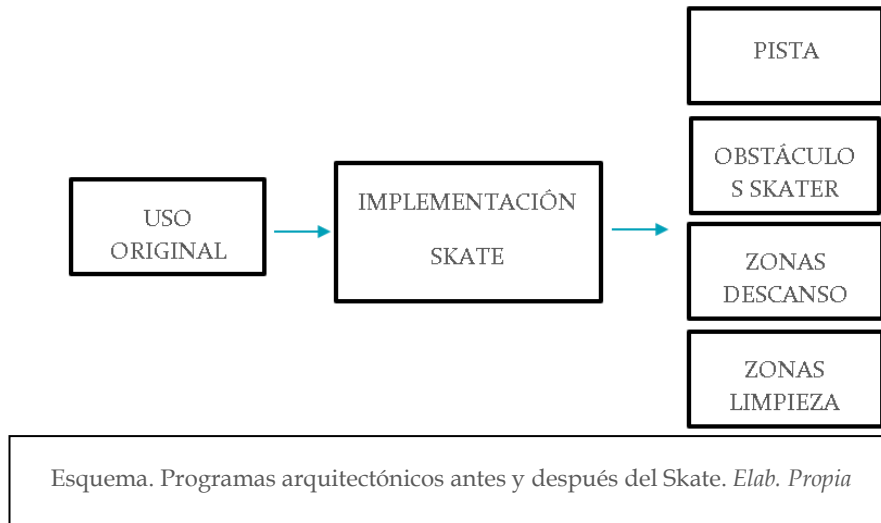
Estas intervenciones tienen distintas escalas y formas, partiendo desde obstáculos fijos, principalmente de cemento y fierros, mientras que existen otros móviles los cuales en su mayoría son de madera creados por los skater o de elementos reutilizables de las funciones anteriores de las preexistencias. (Imagen 17)

El emplazamiento de obstáculos se realiza en su mayoría en todo el plano horizontal de la planicie utilizada, en ninguno de los casos de emplea una excavación o cambio de nivel, siempre mantienen el mismo, generando aquí una diferencia con un skatepark formal.

en que los muros son utilizados para emplazar rampas de cemento, las cuales se apoyan y utilizan los límites de los espacios, transformando la condición de límite vertical a un límite patinable.

Intervenciones programáticas: La transformación funcional es la principal que se genera al construirse estos skatepark autogestionados, el desuso de un espacio urbano en la ciudad es aprovechado por las comunidades skater para satisfacer sus necesidades de equipamiento. La práctica del skateboarding lleva a sus usuarios a permanecer varias horas en los lugares de práctica, por ende, requieren de una transformación programática del espacio. La concepción de espacios de descanso es primordial, también espacios de limpieza y desechos, dependiendo el diseño de estos espacios netamente del usuario, el cual realiza estas intervenciones de manera autogestionada.

La intervención programática se basa principalmente en reconocer el espacio brindado por el contenedor para zonificar los espacios, mientras la pista y los obstáculos tienen un rol protagónico en el espacio, los alrededores son destinados a zonas de descanso y otros a zonas de limpieza u otros, tal como se ve en el esquema de transformación programática:



Los programas presentados en el esquema son una representación genérica y general de lo observado en los casos de estudio, sin embargo, los skateparks autogestionados debido a su flexibilidad tanto espacial como funcional pueden cambiar según los requerimientos del usuario y/o nuevos usos en situaciones particulares tales como realización de eventos, competencias u otros.

Intervenciones superficiales: Las transformaciones de los elementos arquitectónicos y el espacio de las preexistencias en este tipo de intervenciones tal como su nombre lo indica no son radicales o profunda, sino más bien superficiales. Los elementos verticales como muros y pilares sufren cambios al ser rayados, pintados y decorados algunos sin fines específicos mientras que otros con una búsqueda de identificación grupal del skateboarding.

Estas intervenciones puntuales en la mayoría de los casos son organizadas por el contenedor el cual dispone de los elementos a modificar superficialmente. El resultado de esto se puede observar en cambios de fachada y límites interiores de espacios. (Imagen 18)



Imagen (18): Skatepark Oculto Spot desde el interior. *Elab Propia*

A partir de estas diferentes formas de intervenir los skatepark comienzan a cambiar los valores de cada lugar, para entender cual de los valores tiene una mayor importancia se realiza la siguiente tabla comparativa de los skateparks autogestionados y sus valores correspondientes:

Skatepark Autogestionado	Valor Útil	Valor Lógico	Valor Estético
Alto Macul Spot / Macul	Medio	Medio	Medio / Bajo
Kayser Spot / Renca	Medio / Alto	Medio / Alto	Medio / Alto
Galpón Villa El Abrazo / Maipú	Alto	Medio / Alto	Medio
Oculto Spot / Cerrillos	Medio / Alto	Medio	Alto

Tabla (6): Comparación valores arquitectónicos de los casos de estudio. *Elab. Propia*

De esta comparación podemos concluir que los valores arquitectónicos de cada caso van variando según sus cualidades, no obstante, se puede observar una diferencia que permite entender al Valor Útil como el valor con mayor valor. Esto se debe principalmente a la transformación funcional que se realiza en cada lugar, el skateboarding al ser un deporte urbano en crecimiento tiene mucho mayor uso que los programas que contenían los edificios antes de su presencia y este es su mayor valor dentro de la ciudad.

7.4 RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

_ ¿Pueden ser los skateparks autogestionados una estrategia de rehabilitación de espacios residuales a espacios públicos urbanos?

En consecuencia, a lo analizado en los 4 casos de skatepark autogestionado, se puede determinar luego del análisis de valores arquitectónicos en respuesta al aporte urbano que cada uno de los skatepark autogestionado tiene y a la síntesis en la integración urbana de cada uno, que a pesar de estar bajo el contexto de informalidad en el que se encuentran los lugares, el aporte urbano y uso que se promueve con este tipo de proyectos, puede aportar un espacio de libre uso partiendo desde una escala barrial hasta una intercomunal, contrastando su valor

urbano con respecto al original, el cual en la mayoría de casos era privado, sin uso o respondía a la necesidad de pocas personas.

_ ¿Cuál es el valor social de estos espacios para la comunidad?

Tras el análisis y reflexión sobre el valor social de los skatepark autogestionados tanto para la comunidad skater que los habita como para su entorno, se concluye que la apropiación, seguida por la transformación de los lugares preexistentes genera una identificación en los skaters con respecto a su espacio de práctica, el modificarlo por sí mismos y darle sentidos más allá del físico, permiten a estos lugares albergar un valor social y cultural alto para sus respectivas comunidades.

_ ¿Qué lineamientos e intenciones arquitectónicas existen en el diseño y producción de skatepark autogestionados que reciclan lugares en desuso de la ciudad?

Tras el estudio de los diferentes casos, se puede observar un lineamiento dado por el contexto en que se intervienen estos lugares de manera autogestionada. Esta apropiación se da en espacios de cualidades diferentes y en condiciones de uso diferentes, no obstante, el factor común que implementan estos lugares es la relación que guardan las expresiones informales puntuales (como los mobiliarios de skate, zonas de descanso, graffiti, eventos, etc.) Todos se encuentran condicionados por los contenedores, mientras unos organizan por su estructura los lugares, otros condicionan los usos compatibles.

_ ¿Cuál es el principal valor arquitectónico que presentan estos lugares? ¿Es necesaria su conservación?

En vista de lo estudiado en los distintos casos se concluye que el valor arquitectónico primordial en esta transformación de uso es el "Valor Útil" el cual toman estos lugares, en los 4 casos estudiados los edificios estudiados pasan de ser un elemento urbano que no aportaban lo suficiente a sus entornos ya que eran privados o de usos específicos, con la intervención informal comenzaron a ser espacios aptos para el deporte urbano con casos que parten desde lo barrial hasta lo intercomunal. Al ser proyectos de intervención autogestionados por entes privados, en este caso las comunidades skater, ellos se encargan de su conservación, no obstante, la conservación debe y es tratada con la intención de mantener las características de flexibilidad, el skatepark autogestionado si no puede ser modificado en el tiempo por las necesidades de los distintos usuarios para mejorar la práctica del skate, para realizar nuevos eventos y complementar con nuevos usos pierde su funcionalidad, los skatepark autogestionados son espacios en evolución.

8.1 CONCLUSIONES

El skate es un deporte mutable que dialoga con los diversos elementos de la ciudad, La organización de las comunidades llegó a un punto tal donde las intervenciones autogestionadas toman edificios en desuso y elementos urbanos de la ciudad, bajo la informalidad e ilegalidad, para consolidar pistas de skate que cumplan con sus requerimientos y vayan evolucionando en el tiempo junto a ellos y a su práctica.

Tras analizar los diferentes casos de skatepark autogestionados en la periferia de Santiago, se puede concluir que la utilidad y el espacio que brindan a la ciudad crea, aunque sea desde la ilegalidad, espacios que pueden ser considerados como equipamiento urbano por el beneficio que traen a sus entornos. Este aporte no es sólo a nivel de skate en sí, sino, con todo tipo de actividades relacionadas a esta práctica, abarcando así un extracto de la juventud, el cual se puede observar en cada uno de estos ejemplares de skatepark. Su valor útil está de manifiesto en su uso, pero también su valor social que genera identidad en las diversas comunidades en las cuales se emplaza. El skate hoy se proyecta como una alternativa a la forma de construir espacios de uso público. Desde la informalidad, se presenta una alternativa de la cual existe evidencia de que funciona y que evoluciona día a día.

CAPITULO VIII: Bibliografía

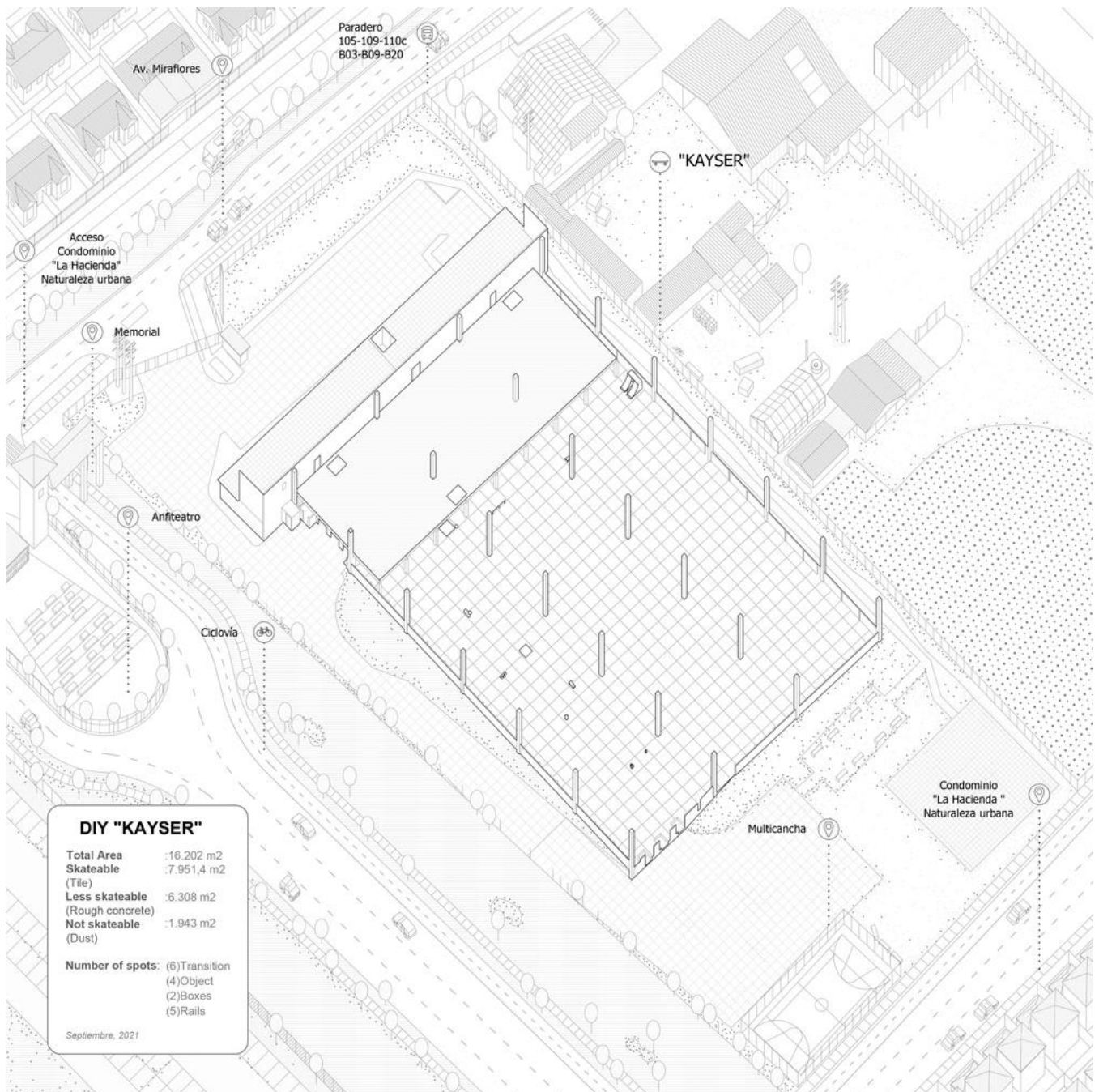
- Almada, H. (2014) La apropiación del espacio públicos a través de las prácticas deportivas juveniles [Tesis para obtener grado de doctor en ciencias sociales] El COLEF, Tijuana, México.
- Auge, M. (2002). Los “No lugares” Espacios del Anonimato (7a ed.). Madrid: Gedisa.
- Aravantinos, A. (2002). Dinámicas y diseño de nuevas centralidades en la ciudad de las próximas décadas – hacia esquemas centralizados o descentralizados, Aeixoros, 6-29
- Bauman, Z. (2008). Temor y confianza en la ciudad. Vivir con extranjeros. Barcelona: Arcadia.
- Bauman, Z. (2003) Modernidad líquida. México: Fondo de Cultura Económica.
- Borden, I. (2001). Speaking the City: Skateboarding Subculture and Recompositions of the Urban Realm. En *Constructions of Urban Space* (135-154). JAI Press: Ray Hutchison.
- Borden, Iain. (2001). *Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body*. Oxford: Berg.
- Borja, J . (1988): Estado y ciudad, Barcelona
- Borja, J. (2003), *La ciudad conquistada*, Alianza Editorial, Madrid
- Debord, G. (1958). Teoría de la Deriva. *Internationale Situationniste*, Vol. 1, La realización del arte.
- De Solá Morales, Ignasi. *Territorios*. 1ª ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.
- De Solá Morales, Ignasi. *Terrain Vague*. Anyplace, Anyone Corporation, Nueva York/ The MIT Press, Cambridge (Mass.), 1995,
- Delgado, M. (2008) *Apropiaciones inapropiadas. Usos insolentes del espacio público en Barcelona*.
- Delgado, M. (1999), *El animal público*, Anagrama, Barcelona.
- Esqueibor*, historia del skateboarding en Chile (2012) Documental.
- Garcia, N. (1993) *El patrimonio cultural de México: Los usos sociales del patrimonio cultural*. E. Florescano Comp; México

- Harvey, D. (2013). *Ciudades rebeldes. Del derecho a la ciudad a la revolución urbana*. Madrid: Akal. [2012].
- Hernández Aja, A. (2003), "Ciudadanía y espacio público: participación o segregación" en ALGUACIL, J. (ed.) *Ciudadanía, ciudadanos y democracia participativa*, Fundación César Manrique.
- Pol, E. (1996). La apropiación del espacio. En L. Íñiguez y E. Pol (Eds.), *Cognición, representación y apropiación del espacio*. Colección Monografías Psico-Socio-Ambientales (vol. 9, pp. 45-62). Barcelona: Publicacions de la Universitat de Barcelona. (Original, 1994, en *Familia y Sociedad*, 12, 233-249).
- Koolhaas, R. (2000) *Mutaciones*. Barcelona: Actar,
- Koolhaas, R. (1997) *La Ciudad Genérica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Koolhaas, R. (2014) *Acerca de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Kronenburg, R. (2007) *Arquitectura subversiva*.
- La Varra, G. (2009). *Post-it City. Ciudades ocasionales*. Madrid.
- Lipovetsky, Gilles, (2011) 1986. *La era del vacío*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.
- Lipovetsky, G.; Serroy, J. (2013). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Editorial Anagrama
- Lefebvre, H. (1974). La producción del espacio. *Papers: Revista de Sociología*, 3.
- Lefebvre, H. (1975). *El derecho a la ciudad*. 3.a ed. Barcelona: Península. [1967].
- Lozada, J. & Padilla, J. *Perfil de composición corporal en niños y jóvenes patinadores de velocidad sobre ruedas (2020)*
- Navarro, A. (2016) *Estrategias de reciclaje arquitectónico*. Tesis Doctoral. Valencia. Universidad Politécnica de Valencia, < <https://riunet.upv.es/handle/10251/61984>
- Márquez, I. (2015) *La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid*.
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Existencia, Espacio y Arquitectura*. Barcelona: Blume (1981) *Genius Loci*. Pierre Mardaga editeur.
- Palacios, L. (2020) *Fenómeno de la construcción de lugares autogestionados*. [Seminario de licenciatura] Universidad de Chile, Santiago.
- Pallasmaa, Juhani. (2016). *Habitar*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

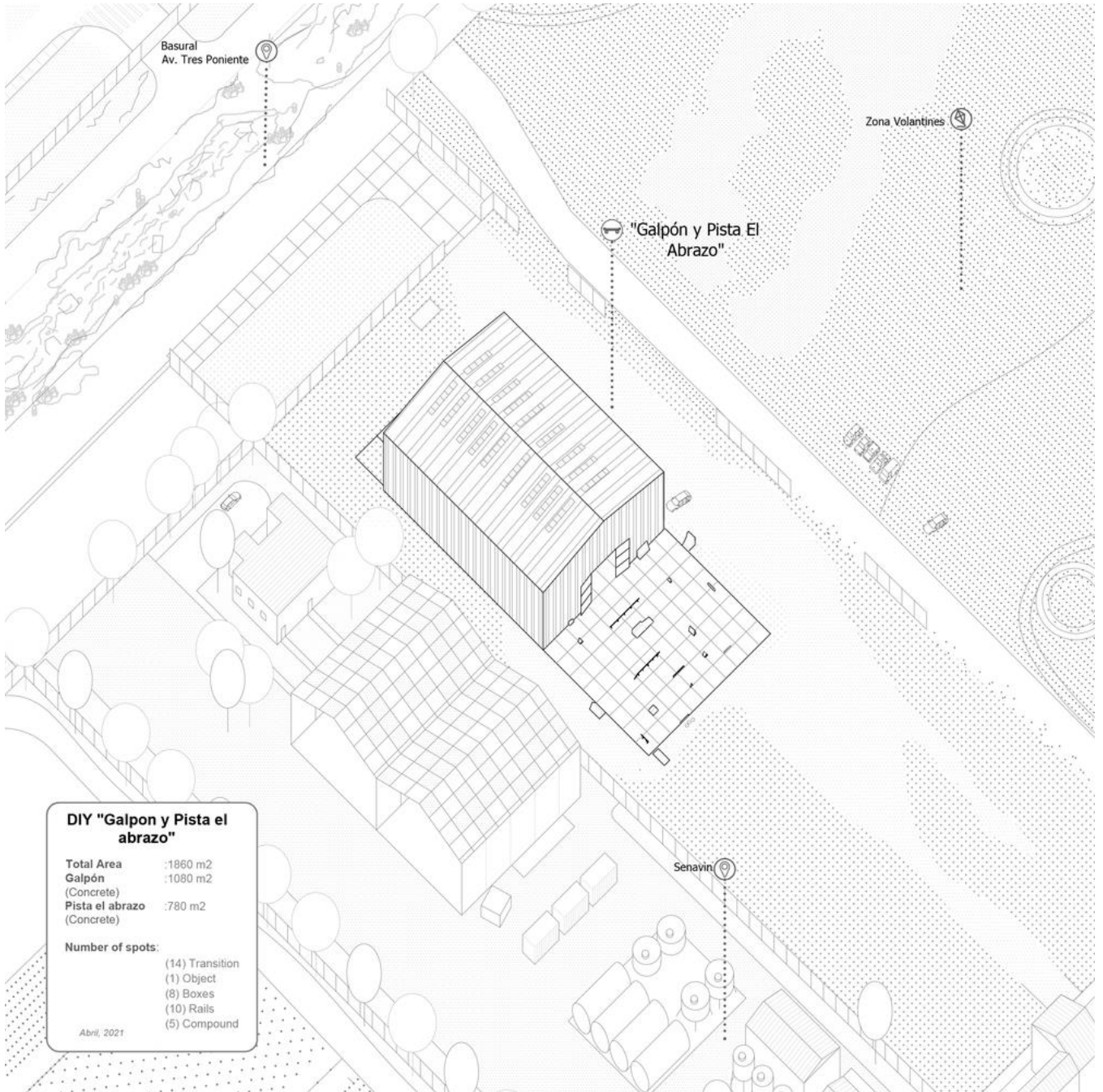
- Petti, A. (2009) *Zonas temporales. ¿Espacios alternativos o territorios de control socioespacial?*
- Pratz, Llorenç (2004) 1997. *Antropología y patrimonio*. Barcelona: Ed. Ariel
- Privitera Sixto, M. R. (2021). *Infraestructura cultural juvenil en la producción de la ciudad mercancía. Cuadernos De antropología Social*
- Romero, D. (2012). Proyecto de tesis. Skatepark Parque Ohiggins. UNAB
- Roberts, P. & Skyes, H. (2000). *Urban regeneration: A Handbook*. SAGE Publications.
- Santelices, A. (2022) *Skateparks como herramientas de integración social en Santiago*. [Seminario de licenciatura] Universidad de Chile. Santiago
- Smith, G. (2008). *Contributions of Brownfield Development to Urban Internal Expansion and Urban Renewal in Practice*. Dalian: Isocarp Congress 2008
- Tomlinson, A., et al. (2005). *Lifestyle sport and national sport policy: an agenda for research* [Report to Sport England].
- Torres Jofré, M. (2015). *Jordi Borja. Revolución urbana y derechos ciudadanos*
- Valls, Añó, R. (2014) *Reciclajes urbanos: nuevas transformaciones sobre la ciudad existente, el caso de Valencia*. Tesis de máster. Valencia. Universidad Politécnica de Valencia. Pág. 30. Disponible en <<https://riunet.upv.es/handle/10251/50065>>
- Valero, E. (2014) *Glosario de Reciclaje Urbano: Reciclajes Urbanos*, Departamento de Expresión Gráfica; Valencia. Pág. 77.
- Vázquez, F. (2001). *La memoria como acción social. Relaciones, significados e imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Vidal, Tomeu y Enric Pol, 2005, "La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares", *Anuario de Psicología The UB Journal of psychology*, Barcelona, vol.36, num.3, pp. 281-297

CAPITULO IX: Anexos

Estudio previo de skatepark autogestionados por la oficina de arquitectura *Yesporciento* (2019-actualidad):



Axonométrica de Skatepark Kayser Spot. *Extraído de: Yesporciento.cl*



Axonométrica de Skatepark Galpón y Pista El Abrazo. *Extraído de: Yesporciento.cl*