

ARQUITECTURA

ESPACIOS PÚBLICOS

&

SKATEBOARDING

EDICIÓN ESPECIAL:

"DEL MAR AL PAVIMENTO"

REMODELACIÓN SKATEPARK
PARQUE ROSS

RECONECCIÓN DE CULTURAS
SKATE Y SURF

ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO
DEPORTIVO Y TURÍSTICO
DE PICHILEMU

ARQUITECTURA

ESPACIOS PÚBLICOS
&
SKATEBOARDING

EDICIÓN ESPECIAL:

“DEL MAR AL PAVIMENTO”

RECONEXIÓN DE CULTURAS
SKATE Y SURF

REMODELACIÓN SKATEPARK
PARQUE ROSS

ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO
DEPORTIVO Y TURÍSTICO
DE PICHILEMU

LUCAS PALACIOS SANHUEZA



Lucas Palacios Sanhueza
Prof. guía: Humberto Eliash
Planteamiento integral problema de título
Semestre Otoño 2023

MOTIVACIONES

Durante mi etapa como estudiante de arquitectura, experimenté un cambio radical al internalizar conceptos y un nuevo lenguaje que me permitió mirar nuestro entorno de manera diferente. Sin embargo, me di cuenta de que no era la primera vez que se presentaba este desafío. Antes ya practicaba un enfoque analítico al pertenecer a la cultura del skateboarding, donde aprendí a observar la ciudad, sus elementos y las personas que la habitan.

Agradezco a esta rica cultura del skateboarding por inspirarme a estudiar arquitectura. Esta disciplina tiene una historia auténtica que sigue revolucionando personas y espacios en la actualidad. Para mi trabajo final, tomaré la iniciativa de adoptar el enfoque gráfico de una revista de skate, para complementar el trabajo realizado por arquitectos skaters en la exploración y explicación de la riqueza de esta disciplina.

Índice

1. Prefacio
 - 1.1. Resumen
2. El paisaje del Skateboarding
 - 2.1. Cuerpo y espacio
 - 2.2. Estilo líquido
 - 2.3. Jungla de cemento
 - 2.4. Skate actual: Street, Bowl, DIY y Olímpico
3. Paisaje del Skate en Chile
 - 3.1. La evolución de una cultura
 - 3.2. Skate Olímpico en Chile
 - 3.3. Referentes chilenos
4. Pichilemu: una cultura de mar
 - 4.1. Cultura y mar
 - 4.2. El surf en Pichilemu
 - 4.3. Skatepark Parque Ross
5. Proyecto Remodelación Skatepark Parque Ross
 - 5.1. Lineamientos generales del proyecto
 - 5.2. Programa y Gestores
 - 5.3. Reflexiones finales
7. Bibliografía

Resumen

La escena del skateboarding en Chile ha tenido su propia historia por hacer un lugar dentro de la cultura nacional, su evolución como comunidad a nivel país ha permitido hoy en día tener múltiples pistas especializadas para su disciplina denominados skateparks, los cuales fueron principalmente obtenidos por las pateadas, un movimiento político, realizado por skaters para evidenciar su presencia en la ciudad y necesidad de espacios adecuados para la práctica demandando más pistas públicas en Chile.

Actualmente sigue existiendo mucha demanda de skateparks en nuestro país, siendo la autogestión uno de los más visualizados medios para combatir la deficiencia por los skaters. Sin embargo una nueva era comienza para esta disciplina siendo declarado deporte olímpico, junto al surf y la escalada deportiva, el mundo y el país se hacen una nueva imagen de dichas disciplinas, asumiendo así la celebración de los juegos Panamericanos y Parapanamericanos este 2023 en Chile.

Pichilemu en este caso sede de surf en la competencia, posee un fuerte auge cultural deportivo en relación al turismo y nuevo enfoque que a llevado la comuna en impulsarlo como la capital Chilena del Surf por sus ideales características geográficas. Sin embargo Pichilemu posee una pequeña escena visualizada del skateboarding, que hoy en día lucha por adjudicarse una pista pública para evolucionar en su disciplina.

La relación del surf y el skate se podría definir como disciplinas hermanas, muchos adjudicando que skate es surfear en pavimento, aunque hoy no sea tan evidente, si nos remontamos a los 70s el paisaje del skate estaba totalmente ligado al surf, emulando las formas sinuosas del mar. Dichos paisajes fueron sumamente escasos en Chile, ya que por la Dictadura, estuvimos desconectados de toda esa época del skate mundial. Es por eso que en Chile predominan los skateparks denominados Street, paisaje dominante en los skateparks cuando nuestro país volvió a conectarse a la escena mundial. Identificando así al skate como una disciplina predominantemente urbana.

El proyecto de remodelación del Skatepark Parque Ross en Pichilemu nace desde la idea de reconectar el pasado histórico del skate con el surf, en pos de un nuevo futuro que brilla para ambas, creando así un skatepark nunca antes visto en el país, que apoye localmente a Pichilemu, tanto a la escena surf y de skate, a través de las formas que en alguna época los unieron. Además se genera de igual manera un impulso y aporte en infraestructura al turismo estival que posee la comuna, a todos los deportistas que sueñan con participar en los JJOO y a las personas que hacen uso del skatepark día a día.



“The Big Tubular,” San Francisco Peninsula, 1977 (Hugh Holland, courtesy Chronicle Books)
Fuente:<https://laist.com/news/entertainment/photos-skateboarding-los-angeles-silver-skate-seventies-hugh-holland>

El paisaje del Skateboarding

CUERPO Y ESPACIO

Se buscó comprender un vínculo inicial a las acciones que desarrollan los patinadores con su entorno urbano, evaluando el crecimiento de una disciplina ligada a los cambios en la ciudad contemporánea, indagando así en las dinámicas del individuo y su forma de interpretarla. Mediante la revisión de autores, se emplearon conceptos que nos ayudaron a entender el desplante de los patinadores en su experiencia ligada a la Arquitectura, el juego, la deriva, la interpretación espacial, el movimiento y la apropiación. Bajo esta premisa, nos introdujimos en campo de la experiencia urbana del skate, como nos 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 apropia, ya que, 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"

La práctica del skate nace justamente dentro de esta brecha de la informalidad, sobre los múltiples haceres que existen en la ciudad: El skate brinda una radicalización del transporte no motorizado con una perspectiva lúdica que, si bien, podría fácilmente definirse como: "el desplazarse mediante una tabla con ruedas", bajo una mirada más meticulosa, su práctica involucra elementos que complejizan y revolucionan la experiencia urbana mediante el uso alternativo del espacio.

La subjetividad que logran los patinadores se sumerge en un nuevo medio de exploración. Si pensamos en lo que señala Borden, donde se puede suponer que skate crea una realidad alternativa, "un mundo paralelo en busca de lo desconocido" de la ciudad, utilizando objetos y espacios para nuevas posibilidades y movimientos. Así, el skateboarding es pues "menos un modo de escritura o dibujo y más un modo de hablar de la ciudad" (Borden, 2001). Donde se ve manifiesto el diálogo entre cuerpo, tiempo y espacio, en el cual la interpretación del individuo es a través de la creación y la expresión, dando a lucir esta subjetividad.

Borden y Lombard colaboran a generar una primera idea de cómo es este diálogo entre el skate y la ciudad: "El skateboarding se presenta como una cultura urbana situacional", "es un campo de fluidos, un fenómeno global cuyos participantes tienen fuertes conexiones con escenas locales y una actividad rebelde" (Lombard, 2016). Su conducta rebelde que dialoga con el entorno urbano se manifiesta en una performance de apropiación y reinterpretación, que pasa a ser la manera del individuo de enfrentar la ciudad.

En esta manera de hablar con el espacio público, los jóvenes se desarrollan como sujetos y ciudadanos buscando un lugar en la sociedad plasmada en la ciudad (Saraví, 2007). El skateboarding por lo tanto implica necesariamente el movimiento, dado que esa constitución para los jóvenes es un proceso, una búsqueda; los jóvenes skaters se sumergen en la deriva literal "como modo de escape simbólico para encontrar su lugar, en una ciudad que los atemoriza, los agrede y los quiere fragmentar" (Saraví, 2007, pág. 79).

La producción creativa que desempeñan en el skate es un estado de su mundo interno, su interno subjetivo en todos los aspectos de su vida, la arquitectura debería ser percibida, concebida y vivida (Borden 2001). Asimismo, entendiendo las interpretaciones de Lefebvre, él postula que el espacio es parte de un proceso dialéctico, entre sí mismo y la agencia humana; más que una entidad prioritaria, el espacio es producido por

"The Big Tubular," San Francisco Peninsula, 1977 (Hugh Holland, courtesy Chronicle Books)
Fuente: <https://laist.com/news/entertainment/photos-skateboarding-los-angeles-silver-skate-se-ties-hugh-holland>

Craig Stecyk III es una leyenda viviente. Original, innovador y pionero, un artista completo ligado al arte en su vertiente mas "callejera" fuente: pinterest

y para la expresión del ser. El tiempo, el espacio y la expresión del ser son producidos de forma interior, y no pueden ser reducidos a puras teorías. Por lo que debe involucrar también las prácticas, objetos, ideas, imaginación y experiencia. Ya que la arquitectura no es solo espacio, es una manera de mirar el espacio (Borden 2001).

La cualidad líquida en la manifestación del individuo mediante el skate puede asociarse a una arquitectura al igual que otros objetos culturales, no es creado solo una vez: Es creado y recreado, una y otra vez representado a través de otro medio. Así, el entorno cambia cada vez que diferentes personas lo experimentan (Adrian Forty, Borden 2001). De esta forma, entregando lugares de imaginación, de experiencias y de revisión crítica (Borden 2001). Siguiendo a Michel Foucault (2015), la arquitectura no es sólo un objeto con un rol que cumplir, sino que está constituido por los discursos y las prácticas de la vida social. No es un objeto, sino un proceso, un movimiento; no una idea abstracta sino un pensamiento vivido repensando las posibilidades del presente y el futuro.

Estos cuerpos son aquellos que activamente se encuentran haciendo algo, que tienen una operación dinámica con la ciudad y que por su ser, transforma el día a día en una obra de arte. Las acciones son importantes no por su producción de cosas, sino por su producción de significado, sus relaciones, usos y deseos señala Borden (2001). El skate se manifestaría como un espacio gestual de fluidez y acción, con directo compromiso con el terreno, y el compromiso del cuerpo. Si bien la tabla es entendida como un objeto separado, comienza a ser más una extensión del cuerpo y de su expresión.

El skateboarding a menudo se lleva a cabo en espacios regularizados y controlados, donde existe cierta confrontación entre la ciudad proyectada (y normada) y la ciudad practicada. “Skate puede ser visto como una forma de crítica, que desafió la forma y la mecánica de la vida urbana confrontando la lógica social, espacial y temporal del urbanismo actual” (Houlihan, 2015). Entonces los skaters no analizan la arquitectura por su historia, simbolismo o contenido autoritario, sino por cómo los espacios se presentan a ellos como superficies patinables. Volviéndose así la ciudad un capricho, en una visita turística a través del diálogo de elementos con el cuerpo. Este consta del resultado de una dialéctica socioespacial, donde “la gente hace los lugares y los lugares hacen a la gente” (Debord, 2001).

Debido a la nueva concepción de la ciudad, los skaters en su recorrido se apropiaron de situaciones marginadas de la calle, que eran rechazadas por ser mal vistas o insalubres producto del crecimiento urbano. Existe una percepción negativa generalizada por parte de la comunidad respecto a los skaters que los vincularía a conductas antisociales como el robo, el consumo de droga, graffiti, entre otros (Wood, 2014). Además, los espacios diseñados para ellos no satisfacen sus necesidades porque no contemplan sus opiniones (Travlou, 2003). Desde el punto de vista urbano, el espacio que los skaters utilizan niega la posibilidad de realizar actividades de intercambio económico (Borden, 2001).

Como el skateboarding no es parte (aún) de la ciudad, “los skaters no se sienten parte de la sociedad, lo que favorece y explica porqué este grupo de personas tienen un sentido de pertenencia en comunidad frente a los espacios públicos” (Angner, 2017). La calle, por su carácter público y abierto, permite a los adolescentes experimentar la autonomía del control parental, socializar con sus pares y, en particular modo, construir su relación con el territorio, lo que contrasta con el hecho de que la calle sea un espacio pensado por y para los adultos (Ortiz y otros, 2014). Los jóvenes no tienen la condición para una apropiación de dominio, los espacios que ellos ganan son apropiados simbólicamente y más allá de la legitimidad normativa, adquieren un reconocimiento de hecho y en ocasiones de derecho. Evidentemente el primer espacio del que se apropian los jóvenes son las calles y los escenarios públicos abiertos (Herrero y Navarro 27 Kuri, 1997) (Chaves, 2010, p. 148).

Las manifestaciones de las comunidades skater en su accionar de la sociedad, desde el punto de vista cívico, es un proceso de apropiación del espacio que constituye una forma de ejercicio de ciudadanía por parte de los adolescentes dado que por medio de la apropiación de los espacios pueden afirmar su identidad, incidiendo en el desarrollo urbano (Ortiz y otros, 2014). El proceso por medio del cual se genera esta asociación es la apropiación. Este concepto alude tradicionalmente a la capacidad de una persona de hacerse a sí misma por medio de la interacción con el territorio (acción-transformación), y de la identificación simbólica para la formación identitaria personal, grupal o comunitaria (Vidal y Pol, 2005). Es entonces una globalizada conducta que trasciende a un estilo de vida. La apropiación del espacio alude a la interacción dialéctica y

significativa entre las personas y los lugares en un contexto determinado. Estos significados “son activados en el contexto ecológico, que es definido por la distribución de sus elementos [...], nuestras necesidades [...] y las posibilidades de los objetos y/o espacios para interactuar con ellos” (Vidal y Pol, 2005, pág. 287).

Es así como los procesos de subjetivación de los jóvenes (identificación, proyección, sentido de pertenencia), están estrechamente vinculados a la construcción de espacios urbanos con sentidos al interior de una sociedad determinada. Por este motivo “conocer y comprender la vida de los y las jóvenes en la ciudad nos permite acercarnos más a ellos, conocer la ciudad que contribuyen a crear” (Ortiz y otros 2014, pág. 38).

Justamente se cruzan aquí dos ejes imprescindibles del enfoque, los cuales abren nuestro camino a menos analizados enfoques de la actividad skater desde la arquitectura, estos serían, en primer lugar: La nueva construcción de ciudad que realizan mediante su experiencia en la subjetivación del espacio público y el sentido de pertenencia y valoración temporal que atribuyen a sus espacios. La investigación traza esta mixtura como foco para entender la mirada lúdica como un manifiesto del ejercicio reinterpretativo y perceptual de obstáculos en su colonización de espacios.



Foto de Creig Stecyk III a Stacy Peralta
Fuente: https://bonesbrigade.com/blog/Stacy_Peralta_Fan_Questions

ESTILO LÍQUIDO

El skateboarding en particular es una actividad nacida en los años '50 en Estados Unidos. Esta ha evolucionado desde el surf al emular inicialmente los movimientos sobre las olas en las calles, instaurando posteriormente como una práctica urbana ampliamente difundida (Flores, 2014) esa época fue característicamente capturado por un nuevo paisaje urbano, de asfalto, principalmente practicantes del Surf, por su similitud entre disciplinas en torno a una tabla, Los surfistas vieron en el skateboarding una forma de emular las olas del mar (Cuadros, 2011), cualidad formal que supieron identificar los patinadores. Utilizándose como medio en el cual destacar como individuo en la comunidad y plasmar su propio estilo innovador de surfear la ciudad.



Fuente: <https://laist.com/news/entertainment/photos-skateboarding-los-angeles-silver-skate-seventies-hugh-holland>



Larry Bertlemann surfando a comienzos de los 70s. Fuente: EOS enciclopedia del surf (página web.)



Jay Adams patinando en Dogtown en Santa Mónica californiana, a mediados de los 70s. Fuente: Surf 30 (página web.)



“Happy Hollow Congregation,” Hollywood Hills, 1976 (Hugh Holland, courtesy Chronicle Books)

Fuente: <https://laist.com/news/entertainment/photos-skateboarding-los-angeles-silver-skate-seventies-hugh-holland>

En los 70s el uretano, nuevo material que proporciona un mejor agarre y sensación al andar, dejó atrás ruedas de metal o cerámica. Fueron estos elementos que apoyaron la masificación del deporte entregando patios de juego pavimentados. Además de calles y veredas los skaters encontraron terrenos más excitantes, en particular los banks de asfalto de la escuela elemental de los Angeles Mar Vista (Borden, 2019) se identificaron con estos paisajes rápidamente, así rodaban descalzos vertical o cambiando, agachados con sus brazos paralelos al suelo(.....)flotando unos centímetros sobre el suelo(.....) escaneando irregularidades y dinámicamente mapeando contornos, todo lo cual replicaba la travesía de los surfistas en las olas (Borden, 2019) creando las primeras piruetas sobre planos inclinados en banks (talud inclinado de asfalto liso usado en escuelas en USA) o ditches (bajadas de h.a. de diversa pendiente para drenaje hídrico). Siendo así los primeros paisajes adheridos, que serían modificados a la par que cambiaba el skate.

La efervescente escena de surf de Dogtown CA USA, se manifestaría en su patinar donde un grupo de jóvenes impondrán nuevos movimientos y expresiones radicales, influenciadas por un surfista popular llamado Larry Bertlemann, surgirían acciones nunca antes vistas sobre una patineta cambiando la disciplina para siempre. Estas nuevas y más radicales expresiones del surf en los entornos urbanos, llevaría a los skaters a encontrarse con mas formas.

Skaters descubrieron otras variantes de los banks, en términos de “espacios encontrados” incluyeron ditches de concreto y otros drenajes de concreto de proyectos de gran escala de manejo de agua en el condado de LA, los cuales rápidamente los skaters explotaron(...) incluso más extremas variantes fueron las completamente circulares pipes de concreto fabricadas para dichos proyectos de infraestructura hídrica (borden 2019).

El interesante paisaje de hormigón de proyectos hídricos fue un precursor a la cuna del skateboarding, encontrando así paraísos lisos para deslizarse sin preocupaciones, Curiosamente California a través de un auge inmobiliario desarrollo múltiples viviendas en cualidad de balneario las cuales sus piscinas se inspiraban de Alvar Alto y Villa Mairea en su trabajo de paisajismo europeo, sería un elemento arquitectónico del paisaje que cambia completa-



https://www.wearskaters.com/es/blog/23_ALVAR-ALTO-CAMBIO-LA-HITORIA-DEL-SKATBOARDIN.html



Tony Alva en acción patinando tubería de concreto en 1978 Fuente: BuzzFeed News <https://www.buzzfeednews.com/article/gabrielsanchez/skateboard-trending-santa-monica-vans-black-rainbows-exhibit>



Comunidades de patinadores, Lords of Dogtown y los Zboys haciendo ocupación de una piscina sin agua a mediados de los 70s Fuente: Arquine (página web.)



Fuente: <https://stafmagazine.com/features/a-secret-story-of-the-ollie-vol-1-the-1970s/>

mente el skate. Las piscinas de casas privadas fueron la primera arquitectura utilizada y apropiada por los skaters las que, vacías por épocas, comenzaron a llenarse de jóvenes. Esta modalidad fue llamada pool, práctica que utiliza las curvas y la profundidad de las piscinas, ofreciendo la transición del plano a la pared (Camino, 2008).

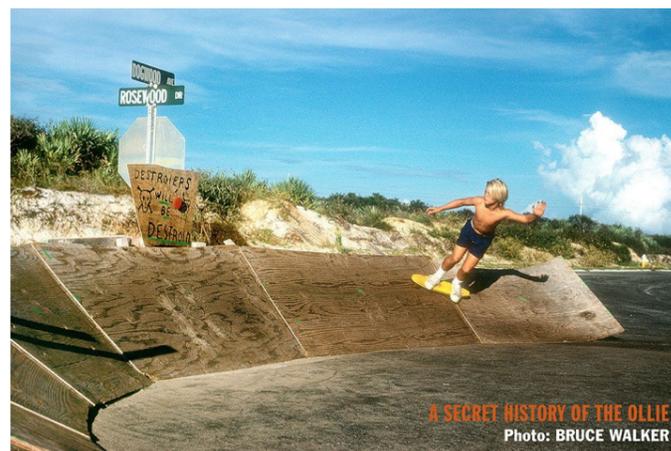
La condicionante formal que integró la piscina generó una masiva búsqueda del sujeto por descubrir patios abandonados y transformarlos en un paraíso. El skater niega la ciudad normada dejando de ver su verdadero carácter, centrándose en procesos que pertenecen a la naturaleza objetual de la ciudad, así “el cuerpo performativo del patinador tiene la capacidad de hacer frente a un determinado conjunto de circunstancias predeterminadas para extraer lo que se quiere para desechar el resto” (Borden, 2001).

Fueron exploradores de la urbanización de la época, buscando casas vacías en las que poder ingresar. En muchas ocasiones, se encontraban con escombros o un metro de agua que hacía difícil patinar en las piscinas. Por ende, se organizaban para limpiar, vaciar y despejar lo más rápido posible y así utilizarla para sus propósitos. La fugacidad de estos espacios, nuevos puntos de reunión urbana, intentaba mantenerse de bajo perfil debido a su ilegalidad por lo que muchas veces podían patinar sólo un día antes que fueran corridos por la policía.

La radicalización del desplazamiento en la tabla en este estilo de piscinas se vió plasmado en la integración de nuevas maniobras, creando un léxico que sintetiza-



Fuente: <https://www.redbull.com/br-pt/curiosidades-vida-e-biografia-jay-adams-lenda-do-skate>



Todd Hanak skating the Dogwood Ramp, the earliest known curved wood ramp, in Melbourne Beach, Florida, by Bruce Walker
Fuente: <https://stafmagazine.com/features/a-secret-story-of-the-ollie-vol-1-the-1970s/>

ba la acción que realizaba el patinador en relación al muro vertical curvo.

Este lenguaje sería trascendental para la comunicación entre los practicantes, ya que involucra en primer lugar la espacialidad gestionada por el cuerpo en conjunto a la patineta, y en segundo lugar el elemento con el que se encuentra dialogando el individuo. Las piscinas serían la puerta de entrada a una área de la disciplina que sería el vert, asociado a la verticalidad, definiendo así al skate como una disciplina propia con diferencias del surf en sus piruetas y en sus espacios.

La difamación de los mejores patinadores fue por medio de fotografías y revistas que daban a conocer sus acciones, los mejores y más famosos del grupo de Dogtown, viajaban y realizaban giras, en las cuales muchas veces no existía infraestructura para las demostraciones y construían las marcas auspiciadoras las primeras rampas de skate, imitaciones de madera a la curva de las piscinas, de las olas, abstrayéndose para conseguir rescatar su forma, rápidamente los jóvenes comenzaron a construir sus propias rampas, masificando las conocidas como halfpipe.

La creación de rampas que simulaban la verticalidad fueron el primer llamado a necesidad formal adherida a la disciplina, en Estados Unidos se dieron las primeras pistas diseñadas específicamente para el skate público, fuera del foco de las competencias. El uso del hormigón armado pudo desempeñar un rol clave simulado al de la técnica constructiva en las piscinas, y así enmarcado del estilo surf skate se dio una primera época de experimentación con proyectos vanguardistas de curvas y superficies inclinadas. Uno de los primeros fue Carlsbad Skatepark construido en Tucson, Arizona, en el cual se hace explícito la exploración formal no convencional para la época.

Iconico Carlsbad Skatepark, denominado como el primer skatepark en USA
Fuente: <https://valhallaconquers.com/carlsbad-skatepark-raceway/>



Unknown skater in the North Bowl at Skateboard USA, Hollywood, Florida, by Craig B. Snyder
Fuente: <https://stafmagazine.com/features/a-secret-story-of-the-ollie-vol-1-the-1970s/>







Alan "Ollie" Gelfand in the lower snake run at Skateboard USA, by Jeff Duerr
 Fuente: <https://stafmagazine.com/features/a-secret-story-of-the-ollie-vol-1-the-1980s>



Spike Jonze; "Jeremy Klein, Redondo Beach"; 1989.
 Fuente: <https://stafmagazine.com/features/a-secret-story-of-the-ollie-vol-1-the-1980s>

JUNGLA DE CEMENTO

A finales de los años 70, se desarrolla un nuevo estilo sobre la tabla, el street skate. Este estilo aparece gracias a una maniobra (truco) llamada ollie, que "iba a permitir profundizar en el uso y el significado del mobiliario urbano en el corazón de las ciudades" (Camino, 2008).

La maniobra denominada como ollie abrió un amplio espectro de nuevas acciones con las cuales se podía interactuar con los objetos de la ciudad. Esta maniobra se volvió una base, debido a ser una técnica de salto en la cual permite al patinador pasar sobre obstáculos. La nueva acción revolucionó el accionar performativo, proveniente de Alan "Ollie" Gelfand en 1977, el cual si bien lo realizaba sólo en rampas, fue debido a su posibilidad de salto sin tomar la tabla que lo colocó en la historia.

Esto se unió al léxico que manifestaba una acción del cuerpo en relación a su interacción con el entorno, fue un proceso revolucionario, que desencadenó un más amplio lienzo de posibilidades derivadas del ollie. Esta maniobra fue clave para desarrollar la disciplina que hoy conocemos como skate cuando Rodney Mullen en 1982 lo perfeccionó al realizarlo sin la ayuda de un objeto. La evolución de esta maniobra permite que "el practicante pueda realizar saltos para salvar obstáculos sin detenerse" (Camino, 2008) y creó una masiva ola de patinadores de vuelta en las calles en la deriva subjetiva del patinaje.

Las nuevas maniobras no tardaron en aparecer, y la espacialidad producida entre el diálogo del cuerpo y la tabla, quedaron sumamente ligadas a la imaginación y espontaneidad de la práctica. Hacer que la tabla girara con la misma metodología pero variada del ollie, se volvió



Interacción con nuevos obstáculos de la ciudad, deslizando una baranda, streetskate.
 Fuente: Transworld magazine (página web.)



Portada LA TABLA 15
 Fuente: Revista La Tabla (página web)

una base para la expresión propia del individuo en su proceso de superación deportiva, la cual se aplicaba en los centros urbanos de las ciudades en una búsqueda de obstáculos.

En los años 80s, un auge económico de las grandes ciudades trajo consigo un nuevo campo de juego pavimentado. Los diferentes barrios de edificios comerciales eran un objetivo común, por su espacio de transición público-privada que era planteada mediante una plaza dura en primera planta que mediante las posibilidades de saltar y tener control al pasar sobre objetos. Así, atrajeron la práctica de patinadores introduciendo más elementos del cotidiano urbano las maniobras del skate, como bancas, escalones, barandas, muro, bordes y muchos otros que interactúan con el ollie.

Nuevos conflictos se presentaron en las relaciones del espacio público, como menciona el skater Sergi Arenas (documental "Esqueibor" (RoloCastro, 2012)) "Al utilizar un lugar, claro, lo destruyes, pero también estás creando algo, un truco. Hay gente que lo mira como un arte, pero estás destruyendo también, no solo el espacio, también a ti mismo, porque cada vez que fallas, vas pagando, ¿no?".

La interpretación de la ciudad se enfocó nuevamente en la esfera pública, donde la interpretación popular lo definían como radical y rupturista, pero rechazado por su subordinada manera de actuar. El skater niega la ciudad normada dejando de ver su verdadero carácter, centrándose en procesos que pertenecen a la naturaleza objetual de la ciudad, así "el cuerpo performativo del patinador tiene la capacidad de hacer frente a un determinado conjunto de circunstancias predeterminadas extraer lo que se quiere para desechar el resto" (Borden, 2001)



Love skate plaza RIP Fuente: <https://www.vice.com/en/article/ne44bw/photos-from-the-last-days-of-philadelphias-legendary-skate-spot-love-park>



Monuments 2006-2015 Artistas: Pierre Descamps
 Fuente: <https://thegoma.com/exposicion/monuments-2006-2015/>



Parque de Tokyo France
 Fuente: <https://kingpinmag.com/features/20-legendary-skate-plazas-time.html>

Descamps logra incluir variables percibidas por la mirada del skate, que analiza de las condiciones espaciales para el intervenir mediante el skate, consolidando atractivos urbanos, los skate spots, los cuales en una jungla de elementos de diferentes formas y tamaños, crea una diversidad de posibilidades para la práctica del skate.

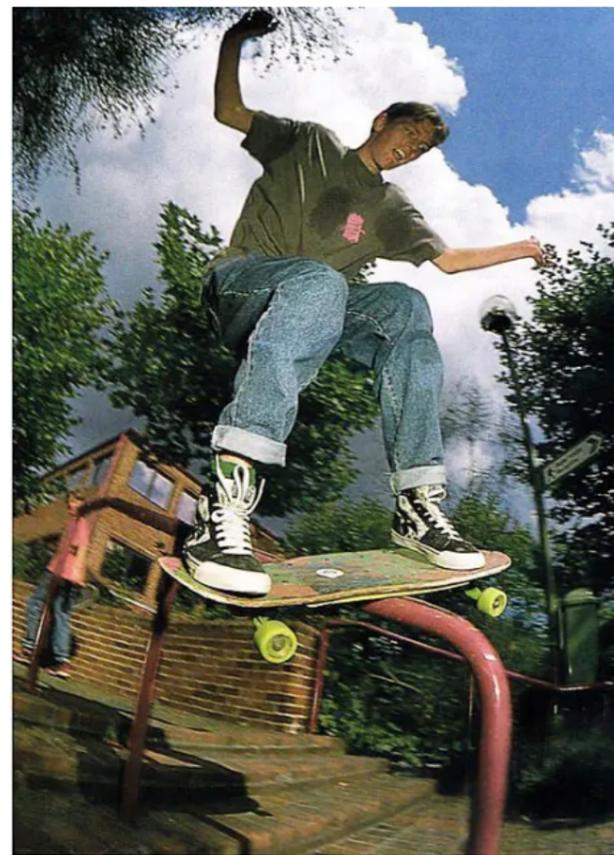
Proyectando en su manifiesto una captura de skate sin skate, sin skaters. De esta forma y, mediante el minimalismo objetual, se plasman obstáculos que son ideales en una posible interacción con el skate y que forman parte de la ciudad, en desplante como monumentos.

El autor manifiesta que, espontáneamente, el skate logra esta caligrafía en la interpretación del entorno, inmediatamente todo se vuelve una forma abstracta, un gesto espacial dispuesto a ser ejecutado con el skate, mediante un lenguaje el cual solo puede ser leído por aquellos que poseen experiencia con la tabla.

Todos los detalles mencionados son inconscientes bajo la mirada del skater. Su constante percepción de la ciudad a través del skate hace que su ejercicio de reinterpretación sea inmediato, teniendo siempre presente la subjetividad que se podría demostrar en su performance ligada a esas condiciones espaciales. Ya hablando de los años 80s y 90s este estilo desarrollado a través del ollie estaba reconocido popularmente como street skate o skate callejero. Y se emancipó de cierta manera del estilo ligado al surf que permanecía en la exploración de la verticalidad mediante rampas.



Monuments 2006-2015 Artistas: Pierre Descamps
 Fuente: <https://thegoma.com/exposicion/monuments-2006-2015/>



James Knight by TLB in 1989, deslizando una baranda, streetskate
 Fuente: Transworld magazine (página web.)

El estilo callejero o street skate se aleja de su relación directa con el surf pero si bien, florecieron a primera vista como ramas diferentes de una disciplina, por sus movimientos y denominaciones diferentes. El ejercicio de reconstrucción de objetos que en su momento transmite la abstracción de la curva, ahora sería utilizado para la interpretación de estos street skate spots. Esta denominación permite identificar y comunicar obstáculos y situaciones espaciales que fueron específicamente ligadas al estilo callejero. Estos espacios se componían del diálogo entre barandas, escaleras, rampas de acceso, soleras, y muchos otros elementos que conviven dando imaginario a la posibilidad de la performance.

La tabla sufrió variaciones en materiales y formas, esto se veía reflejado en los skateboards, ya que su inicial similitud a una tabla de surf pasaría a condicionarse para facilitar la maniobra del ollie aumentando de tamaño y con una nueva forma que se enfoca en el street skate.

Los practicantes de street skate desarrollaron un proceso analítico donde cada objeto monumento se distingue por sus acciones con este. Por lo tanto, deslizarse por una baranda como deslizarse por una banca adquieren denominaciones para distinguirse. Por el objeto interactuado diferido, la relación cuerpo y objeto, se reconoce mediante el léxico, por lo cual se establece una directa vinculación entre una maniobra y un objeto.

La captura de estos elementos ya era parte del imaginario colectivo de la acción del skate, eran elementos u obstáculos recurridos para poder manifestar la amplia red de maniobras que se crearon. Si bien, mediante las medidas anti skate y la caída de la buena imagen surfer de los 70s, sus necesidades no se veían plasmadas en proyectos de espacios para su disciplina, por lo cual se encasillaron en su carácter marginal. Como el skateboarding no es parte (aún) de la ciudad, "los skaters no se sienten parte de la sociedad, lo que favorece y explica por qué este grupo de personas tienen un sentido de pertenencia en comunidad frente a los espacios públicos" (Angner, 2017).



BOWL

La interesante historia del skate como cultura y disciplina a lo largo del mundo ha trascendido en nuestras ciudades, masificando un llamativo paisaje. Hoy en día encontramos millones de diferentes e innovadoras pistas de diferentes índoles, donde la exploración espacial sigue desafiando la construcción y a los jóvenes atletas. Si hay que tener en cuenta que la calle y su necesidad de buscar serán siempre la esencia del skate.

Entendamos que definió lo que hoy conocemos como skateparks, un paisaje totalmente antrópico para el desplazamiento subjetivo de los patinadores.

En los años 70, se desarrolló un estilo de skateboarding derivado del trabajo formal con formas curvas, especialmente en piscinas. Estos Bowl, que son conocidos actualmente, representan la emulación y perfección de las piscinas para crear una experiencia similar. Se juega con la transición de la superficie horizontal a la vertical, priorizando el desplazamiento y el "surfing" del pavimento, lo cual fue muy popular en esa época. Se crearon los primeros skateparks y pistas específicas para la práctica del skateboarding.

La masificación del paisaje sinuoso en el skateboarding se corresponde con el estilo y la época del skate, evolucionando hasta la actualidad con una exploración formal que mantiene la premisa de las piscinas, canales y tuberías de agua. La elección de materiales también es importante, ya que se utilizan diferentes materiales como madera, hormigón, metal, policarbonato y vidrio, que se integran al paisaje para expresar la forma deseada.

La popularización de este estilo de skate y del paisaje sinuoso se produjo a través de revistas y competencias, como los X Games, que dieron a conocer la imagen de skaters de élite realizando maniobras impresionantes en rampas verticales y aéreas. Esto generó una cultura skate a nivel mundial. Los elementos curvos, característicos de este estilo de skate, se convirtieron en estructuras masivas y espectaculares diseñadas específicamente para demostraciones llamativas. Así se estableció el estilo Bowl en la historia del skateboarding.



Ultimo 900 de tony hawk 17 años despues de su primer logro en este truco.
<https://www.redbull.com/cl-es/el-%C3%BAultimo-900-de-tony-hawkhtml/6>



Fuente: Gathering place skatepark Ca Skateparks pag web



Fuente: <https://www.playgroundcentre.com/monday-inspiration-best-skate-parks-around-world/>

STREET

En los años 80, el paisaje urbano se convirtió en el escenario transformador para el skateboarding, integrándose y siendo reinterpretado por los patinadores en su estilo callejero. Los skateparks experimentaron una recesión debido a la popularidad del estilo street, donde elementos como planos inclinados, barandas y escaleras eran comunes en los proyectos urbanos.

La falta de skateparks adecuados para este estilo generó una imagen negativa para las autoridades. Surgieron los skateparks de street, buscando emular el paisaje urbano en pistas específicas para que los jóvenes no interfirieran con los espacios sociales.

La exploración formal en estos skateparks fue diversa, ya que la ciudad se convirtió en el principal referente de diseño, ofreciendo diversas formas y combinaciones con elementos cotidianos. La evolución en diseño y la experiencia corporal de los patinadores definieron la calidad de estos espacios. Los skateparks de street debían cumplir requisitos para garantizar la seguridad y la experiencia adecuada del skate, considerando obstáculos, pendientes, escalas, superficies, texturas y durabilidad. Estos espacios debían estar en sintonía con la comprensión espacial de los skaters, de lo contrario, se consideraban proyectos mal ejecutados que no satisfacían las necesidades de la disciplina, lo que llevaba a los jóvenes a regresar a las calles.

La principal difusión del paisaje de skateparks street serían gracias a SLS street league of skateboarding donde conmemoran a través de sus competencias las destrezas de los patinadores en este estilo de skateboarding. Mostrando la escena a nivel mundial en cada vez más innovadores diseños de pistas para su práctica. Generando una imagen estándar, de proyectos donde se resuelven las necesidades de este estilo de skate, además de integrar el diseño innovador, colorido y desafiante para la disciplina.



Vans Huntington Beach skatepark
Fuente: Facebook Ca Skateparks



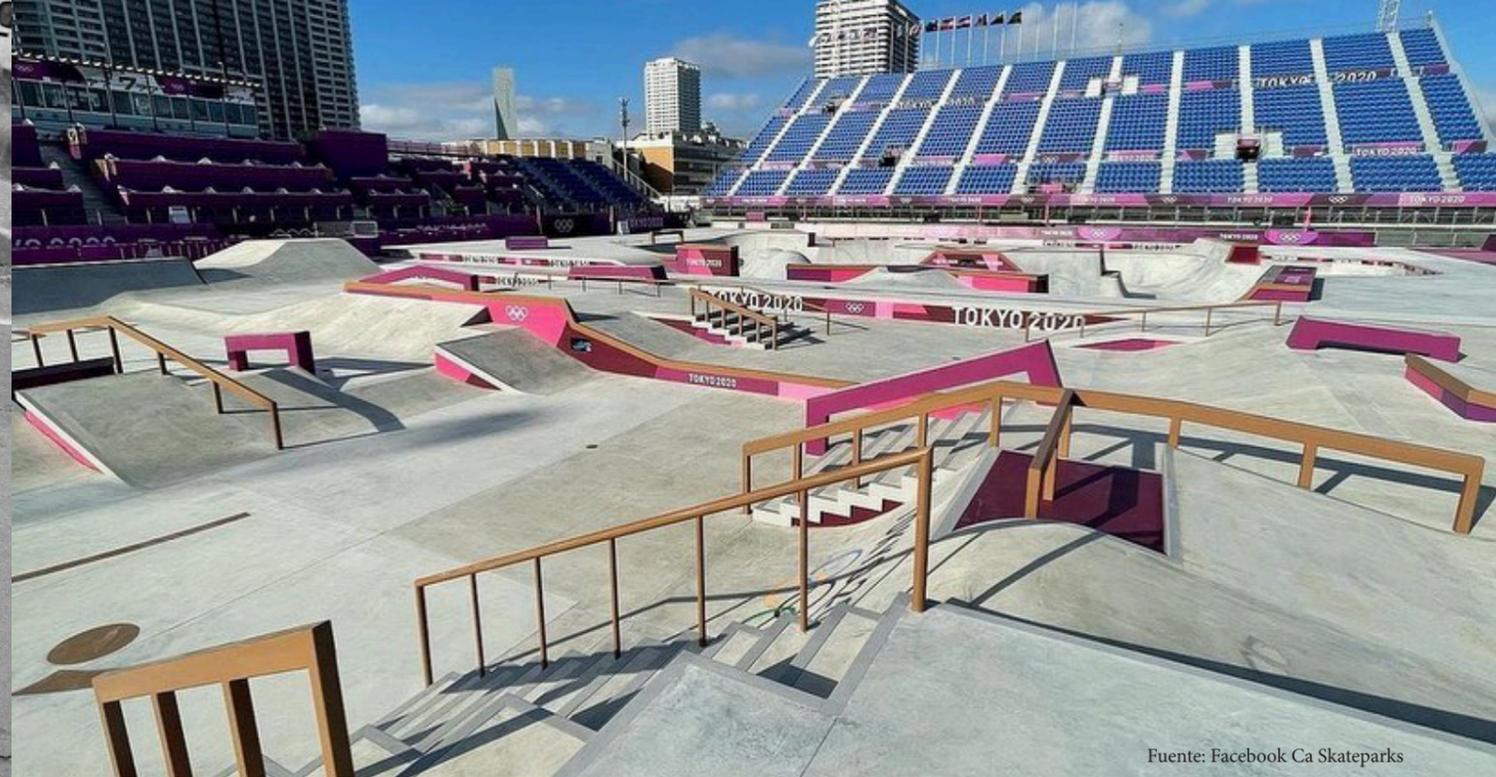
Fuente: Xgames Facebook



Fuente: Street league SLS Facebook



Bag delivery for #Spottedbybcn. Pic: Roger Ferrero
Fuente: <https://kingpinmag.com/features/europes-most-legendary-diy-spots.html/6>



Fuente: Facebook Ca Skateparks

DIY

Estos espacios sirvieron como foco de visibilización de la necesidad de lugares para el deporte, los cuales mediante una comunidad autogestionada, comienza la readaptación del entorno mediante intervenciones sistemáticas que estaban bajo la mirada crítica y analítica que poseen los patinadores de ver los elementos de la ciudad.

El diálogo entre los elementos en su distribución espacial condiciona la manera de circular y relacionarse con el lugar. Como los patinadores eran conscientes de sus necesidades, tales como la proporción corporal con los elementos, o las distancias entre cada uno, jugaba a modificarlos formalmente y combinarlos para crear condiciones diferentes con las que ellos pudieran interactuar.

De esta forma, creando líneas imaginarias en las cuales el patinador recorre interactuando dinámicamente con diferentes elementos. Esto cambió la manera de entender las construcciones. El ejercicio ya no implicaba el diseño de un elemento singular, sino que el lugar completo se plasmaba como un ente dinámico, que podía ser modificado a gusto para la práctica del skate.

El significado de un skatepark DIY (Do It Yourself o "hazlo tú mismo") radica en la acción de los individuos que construyen obstáculos para crear un espacio de uso y práctica. A diferencia de la práctica anterior de adaptar lugares para el skateboarding, esta vez los espacios adquieren una identidad duradera. Lugares abandonados como puentes, estacionamientos, terrenos baldíos o edificios en desuso se transforman gracias a la acción de los skaters, quienes encuentran libertad para expresarse. Estos lugares se convierten en parte de la historia del skate si logran permanecer sin ser eliminados durante mucho tiempo. Cada comunidad de skaters aporta su propia exploración formal en la creación de obstáculos, lo que hace que los lugares adquieran dinámicas y se conviertan en iconos de la cultura skater, generando una identidad en el imaginario colectivo.



Fuente: <https://kingpinmag.com/features/europes-most-legendary-diy-spots.html/16>



Fuente: <https://switchmagazine.com/fdr-skatepark-philadelphia-pa-bam-margeras-local-skatepark/>

OLÍMPICO

El reconocimiento mundial de la disciplina del skateboarding se reflejó en la construcción del primer skatepark olímpico para los Juegos Olímpicos de Japón 2020. A partir de su inclusión en los Juegos Olímpicos en 2018, el skateboarding se convirtió en una disciplina oficial con dos categorías distintas: modalidad bowl y modalidad street. Estas categorías se basaron en la trayectoria histórica de la disciplina y en sus competiciones en campeonatos independientes. Este hito marcó un antes y un después en la historia del skateboarding.

El skatepark olímpico fue desarrollado por la empresa estadounidense California Skateparks, reconocida por construir proyectos competitivos para Street League Skateboarding (SLS), así como numerosos proyectos en Estados Unidos y en todo el mundo. Su propuesta innovadora de paisaje urbano se adaptó a las exigencias y parámetros necesarios para el desarrollo del skateboarding a nivel mundial, proporcionando instalaciones de alta calidad para ambas categorías de competición.



TOKYO 2020



Go skate day Chile 2018 Creador: LucasRedlich
Fuente: <https://www.facebook.com/photo?fbid=985953678248995&set=pcb.985953771582319>

LATABLA



Tour Iquique-Arica Snowboarders en viaje
Contest Muelle Vergara Historia del SK8 en Chile
1ª parte

\$600

NÚMERO 4

Paisaje del skate en Chile



Circa 1981, Tony Sarroca, Santa María de Manquehue Fuente: Revista La Tabla (pagina web)

LA EVOLUCIÓN DE UNA CULTURA

Para comprender de mejor manera la trayectoria del skate en Chile, es necesario desarrollar un análisis temporal en base al documental "Esqueibor" (RoloCastro, 2012). Mediante la recopilación de las principales ideas, podemos apreciar un contexto más amplio a la realidad y evolución del skate en el país.

A inicios de los 70's, un individuo llamado " Tony Sarroca" experimenta en carne propia el auge que se estaba desarrollando directamente en Dogtown, California. Su retorno a Chile fue la introducción de este deporte a nuestro país, donde no se conocía en absoluto. Trajo consigo nuevas técnicas de andar en piscinas y curvas verticales, pero aquí las piscinas eran cuadradas. En los siguientes años, pocos fueron atraídos por este deporte que se masificó en USA. En la búsqueda de la curva, el año 75 se comienza a utilizar una piletta que llevaba años vacía en Parque Bustamante, y los skaters comenzaron a construir rampas para utilizar.

En 1978 surge una chispa social, y se conforma el primer equipo semi profesional chileno "SKF". Durante los siguientes años, los patinadores viven "el sueño" de poder viajar; realizan giras a regiones y esto masifica el deporte. Los medios de comunicación toman atención a esta popular cultura que se realizaba principalmente en calles en bajada, y se construye el primer "Skatepark" en Estoril. En ese momento, el término "Bowl" se integra también con el primer parque. Y es que, como no existía noción de cómo construirlo, se consultó al equipo SKF.

En 1980 llega a su fin el peak visto los años anteriores, y se cierra el parque Estoril y baja la masiva práctica. Los skaters vuelven a construir sus propias rampas donde fuera posible. La tecnología en el skate evoluciona a mejores ruedas y tablas (de muy difícil acceso pero era un grupo reducido ya el que mantenía la práctica). Esto hizo posible utilizar peores superficies, generando una salida a la calle a buscar lugares para andar.

En 1988 el skate se mantiene utilizando las calles para patinar, y existen diversos conflictos con la gente durante el periodo del fin



Ralph Ariztía, FrontSide Layback, HitSport SkatePark. Fuente: Revista La Tabla (página web)



Demo SKF team, construcción de rampas de madera Fuente: Revista La Tabla (página web)



Visita del equipo SKF team a Osorno. Fuente: Revista La Tabla (página web)

dictadura. Chile era una burbuja sin contacto al exterior más que la poca gente que lograba viajar, trayendo revistas, videos o tablas lo que fuera necesario, los que patinaban compartían estos materiales y se juntaban grandes grupos para verlos.

En 1990 el auge del street no para. Los jóvenes "pocos pero locos" recorren la ciudad saltando cosas y buscando lugares. Esto se ve potenciado en el patinaje callejero, ya que se hacían recorridos de Cantagallo a Nortedur.

Todo era nuevo en Chile debido a la desconexión por la dictadura, y surgen spots clásicos como la Iglesia de Los Leones, el Almac, una rampa en Lata-dia, Torres Diego Portales, entre otros. Existía una empatía general en la gente, los pocos que quedaban andando se unen solo por el hecho de andar.

En estos años surge un cambio en el paradigma, comenzando a considerar el skate como un estilo de vida. En este momento, surge la tienda Calle BC, entregando auspicios, videos, eventos, y organizando la escena que se vivía en ese entonces. En el año 95-96 nacen populares revistas que se mantienen hasta la actualidad llamadas La Tabla y Demolición, estos medios de difusión apoyaron el surgimiento de marcas nacionales, resurgiendo la masificación de gente andando en skate. Así mismo nace la primera tienda de Baquedano para abajo: La Bonus track generó un punto de encuentro entre clases sociales, y diversidad de culturas.

En 2001 se hace el primer campeonato internacional, Sprite Lam. En él, confluyen skaters de diferentes países de Latinoamérica, fue en el Caupolicán con 8 mil espectadores y transmitido por megavisión.

En 2005 - 2006 comienzan a organizarse congregaciones y protestas pidiendo pistas públicas de skate. Se generó un movimiento espontáneo y masivo que recorrió de Bustamante hasta La Moneda, y se entregó una carta directa a la presidenta Michelle Bachelet. En 2007 surge el primer skatepark metropolitano "Parque Los Reyes". En él, se visualiza la importancia de estos espacios y consagra las "pateadas" como medio para conseguirlos. Asimismo se replican en diversos lugares del país.

Posterior al año 2007, ocurre un fenómeno que se mantiene hasta hoy en día, que fue una masificación de proyectos de Skateparks, donde negativamente las licitaciones fueron entregadas a deficientes constructoras. Terminando así en malos, e incluso inseguros, lugares para andar.



Los cobres viticura, patinódromo y posterior skatepark los cobres. Fuente: Revista La Tabla (pagina web)



Pateada dia mundial del skate Chile 2016 Fuente: Revista La Tabla (pagina web)

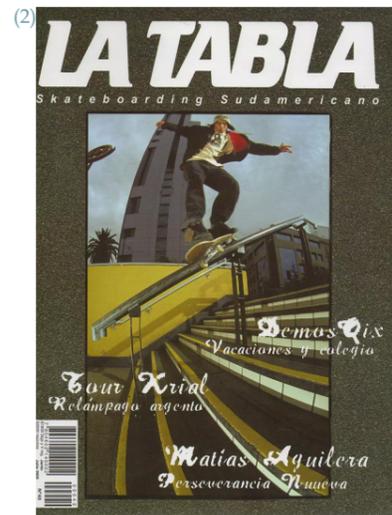
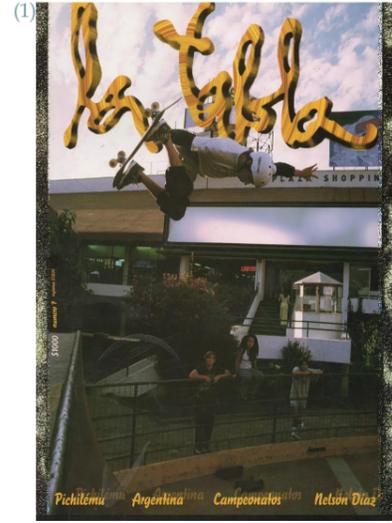


Inauguración del Skatepark los Reyes, Santiago centro. Fuente: Planrampa (pagina web)

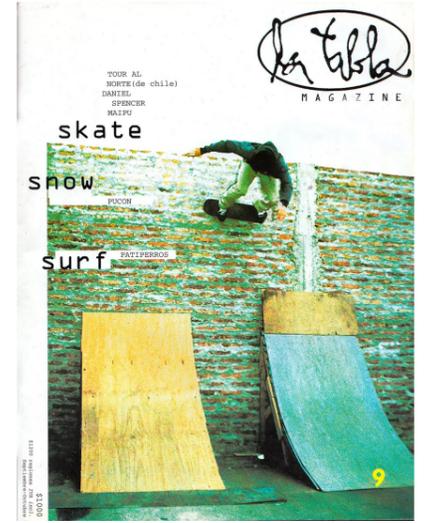
La construcción de espacios de skate por los municipios mejoraría hacia los años venideros, pero sería una manifestación de comunas pudientes. Por ejemplo, en 2009, con la construcción del Parque O'Higgins. De igual forma, el año 2013 con el skatepark Parque Araucano, y el año 2015 con el skatepark Barnechea y, finalmente, el año 2016 con el skatepark Ciudad Deportiva Zamorano. Estos fueron hechos importantes debido a que los proyectos comenzaban a presentar una mejor calidad en infraestructura y

diseño, destacando mucho sobre los otros proyectos de skateparks. Hasta la actualidad, esta nueva infraestructura evidenció la mala calidad de los skateparks en general, motivando a la gente a exigir mejor calidad y supervisión de las pistas públicas.

Chile suma numerosos parques a lo largo de todo el país, incluso el Parque Bustamante figura como uno de los más antiguos aún en vigencia. Sin embargo la integración a los juegos Olímpicos repercute a nivel mundial, creando así una nueva imagen para el desarrollo de este deporte. Sobre todo a la infraestructura pública gestionada en la disciplina. Chile representó la primera actuación del skate, surf, escalada deportiva, en los Panamericanos del año 2023. Siendo así la bienvenida a dichas disciplinas en mejores y más profesionales espacios para representar su pasión, entrenar y desarrollarse, al igual que invitar a futuros deportistas. Santiago será el que abarca los nuevos skateparks panamericanos, teniendo así uno para la modalidad street y otro para la modalidad Bowl en el proyecto de estadio nacional, con su área de deportes urbanos.



(1) (2) (3) (4) Portadas Revista La Tabla Fuente: latabla.cl/revista/



Portada LA TABLA 15 Fuente: Revista La Tabla (pagina web)



Portada LA TABLA 15 Fuente: Revista La Tabla (pagina web)



SKATE OLÍMPICO EN CHILE

Si bien la completa historia relata la consagración del skate en Chile, sobre todo marcado por la búsqueda de una pista pública para la disciplina. La escena nacional se ha desarrollado de manera fuerte, a lo largo de todo el país teniendo incluso una de las primeras mujeres en participar de las Olimpiadas en categoría Bowl, el año 2020 en Japón. Es posible debido a la gran masificación que ha recibido en infraestructura en Santiago y regiones del país, en skateparks con comunidades activas de jóvenes buscando mejorar en su deporte.

Si bien los mejores proyectos se concentraron en Santiago, Iquique fue conocido por ser en su momento el más grande de Sudamérica, teniendo un impacto positivo en la ciudad y turismo. Esto también se ha consagrado en otras ciudades, Copiapó tiene una gran escena nacional debido a la implementación de un skatepark público, al igual que la 4ta región y la 8va región del Biobío los últimos años han demostra-

do la descentralización de skatepark de alta calidad, sumando a la escena comunidad nacional, la necesidad de ir a conocer y experimentar los parques por sí mismos.

Chile posee un increíble intercambio a nivel nacional de comunidad skater, ya que los patinadores viajan y visitan diferentes skateparks o ciudades, para ampliar su mapa propio. Una competencia que ha marcado en el desarrollo de esta cultura sobre todo en los ámbitos competitivos es el Rey de Reyes, la cual recorre el país por diferentes locaciones, celebrando campeonatos clasificatorios para una final con participantes internacionales en el skatepark de los reyes Santiago de Chile. Esta competencia ha puesto en la mirada a Chile dentro de Sudamérica, al aportar entrada a múltiples competencias internacionales, teniendo así la escena deportiva del skate activa. Dicha competencia no siempre tiene buena infraestructura para su desarrollo, aún gran parte del país predomina en la situación autogestionada DIY de skateparks, sin importar esto, se acomoda según las oportunidades formales del espacio y comunidad, para tomar a los mejores patinadores y motivarlos a competir con los mejores de Chile, en skatepark de calidad.

La sorpresiva llegada olímpica sería una gran premisa para el desarrollo de pistas justamente calza con el auge en la Región Metropolitana, de Coquimbo y del Biobío, donde por el reconocimiento Olímpico, el skate participa de muchas otras competencias oficiales, como los Panamericanos. Chile al ser sede de dicha celebración deportiva, desarrollará el proyecto deportes urbanos en la remodelación y adaptación en perímetro de estadio nacional en pos de una pista competitiva de alta calidad para el evento y posterior la Región Metropolitana y el país completo.



Skatepark Panamericano. Estadio nacional
Fuente: <https://www.santiago2023.org/es/noticias/portada-sitio-web/detalle/176/conoce-como-avanzan-los-nuevos-escenarios-multideportivos-del-estadio-naciona2>



Josefina Tapia Primera participante Chilena en JJOO
Fuente: Instagram rey de reyes <https://www.instagram.com/p/CPOy4EfpEF-C/?hl=es>



Skatepark Panamericano. Estadio nacional
Fuente: <https://www.santiago2023.org/es/noticias/portada-sitio-web/detalle/176/conoce-como-avanzan-los-nuevos-escenarios-multideportivos-del-estadio-naciona2>

REFERENTES CHILENOS

SKATEPARKS: Bajo este nuevo horizonte es necesario revisar la infraestructura, que no en su totalidad está compuesta de buenos proyectos, Chile sufrió mucha pérdida en desarrollo de deficientes skateparks, creando un fuerte contraste entre la escena metropolitana y las regiones, por eso los últimos años son de tanta importancia para la escena nacional, se ha dado una nueva energía en pos de el futuro del deporte y sus deportistas, trayendo mejores y más calificadas pistas públicas, para satisfacer la alta demanda. Aquí! una pequeña selección.....pero existen muchos más!



Skatepark: Padre Hurtado, Las Condes.
Tipo: Mixto Bowl - Street



Skatepark: Padre Hurtado, Las Condes.
Tipo: Street



Skatepark: Barnechea
Tipo: Mixto Bowl - Street



Skatepark: Parque Ohiggins
Tipo: Mixto Bowl - Street



Skatepark: Parque los Reyes
Tipo: Mixto Bowl - Street



Skatepark: Recoleta
Tipo: Street



Skatepark: Puente alto
Tipo: Mixto Bowl - Street



Skatepark: Tiltill
Tipo: Street



Skatepark: Parque Mapocho Río
Tipo: Bowl



Skatepark: Talcahuano
Tipo: Street



Skatepark: San Bernardo
Tipo: Street



Skatepark: Talca
Tipo: Pump track

<http://patineta.net/skateparks/>
<https://www.spotsskateparks.cl/proyectos>
<https://twitter.com/MapochoRio>
<https://www.instagram.com/p/Cjc6KfnOZuO/?hl=es>

DIY: Algunos de los ejemplos de escenas locales autogestionadas, haciendo apropiación de lugares para el skate.



DIY Skatepark: Parque Bustamante
Tipo de espacio apropiado: Pileta



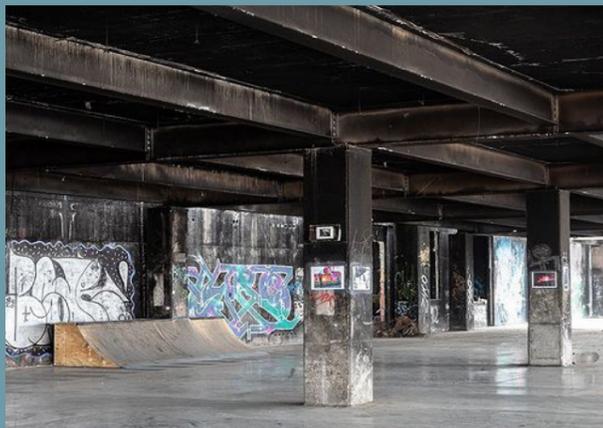
DIY Skatepark: Parque Ross Pichilemu
Tipo de espacio apropiado: Multicanch



DIY Skatepark: Matadero, Quintero
Tipo de espacio apropiado: ex Matadero



DIY Skatepark: Galpón, el abrazo Maipú.
Tipo de espacio apropiado: Galpón

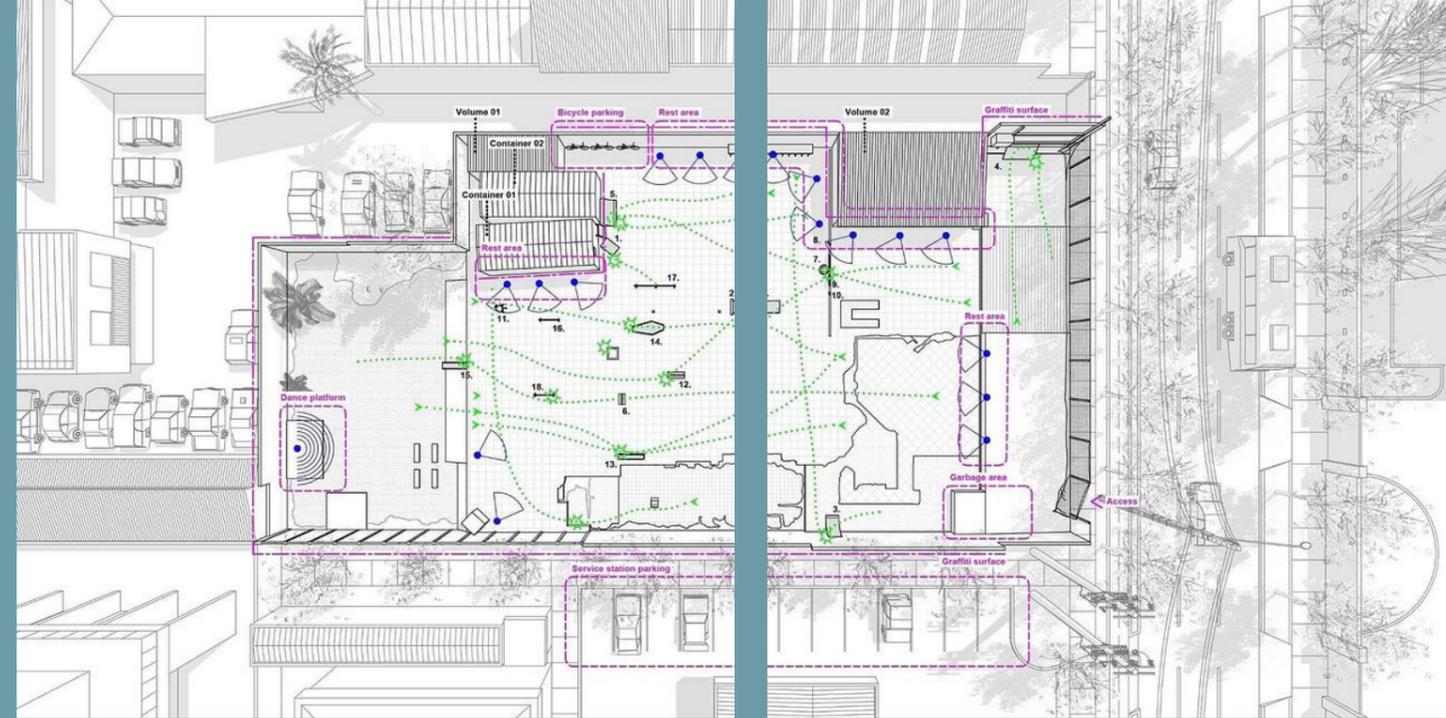


DIY Skatepark: Bodegas Kaiser, Renca
Tipo de espacio apropiado: Bodegas

YES%

El trabajo de la oficina chilena YES% enfocado en estudiar los espacios desarrollados por los patinadores por su disciplina, al ser conformada por arquitectos skaters, poseen la capacidad de mostrar en un lenguaje gráfico, las interesantes apreciaciones, intervenciones y ocupación de dichos espacios. Dentro de sus estudios se encuentra DIY no busta, DIY galpón el abrazo, DIY Bodegas kaiser entre otros. Entregándonos este detallado entendimiento de su interacción con el espacio a través de la disciplina: , distribución espacial, áreas y ubicación estratégicas de obstáculos para mejorar las dinámicas de circulaciones, áreas de descanso o de socialización, agua baños u otras instancias de desarrolladas por las comunidades gestoras del lugar.

En este caso específico, se mostrara el levantamiento de “No Busta” un DIY en pandemia, que sería alojador del skate en el tiempo de cierre de los skatepark. Hoy ya no existe.



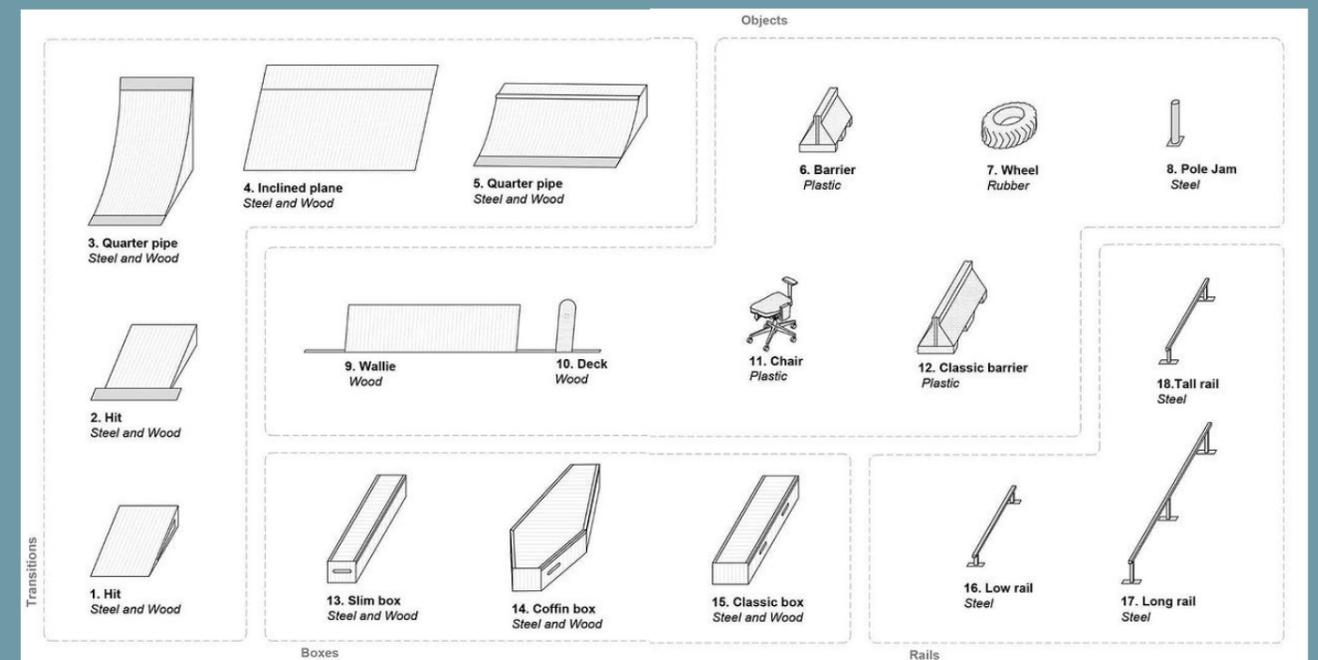
Planta general, emplazamiento de elementos y circulación



Foto durante pandemia.



Uso de terreno en abandono por su superficie lisa

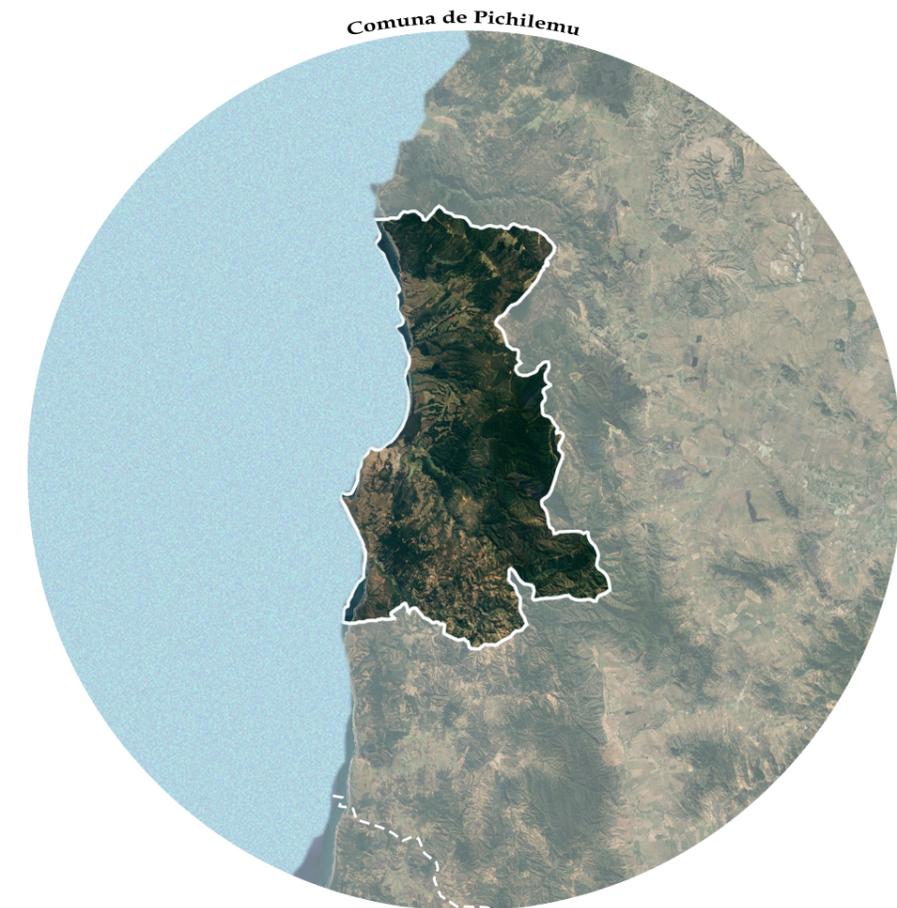
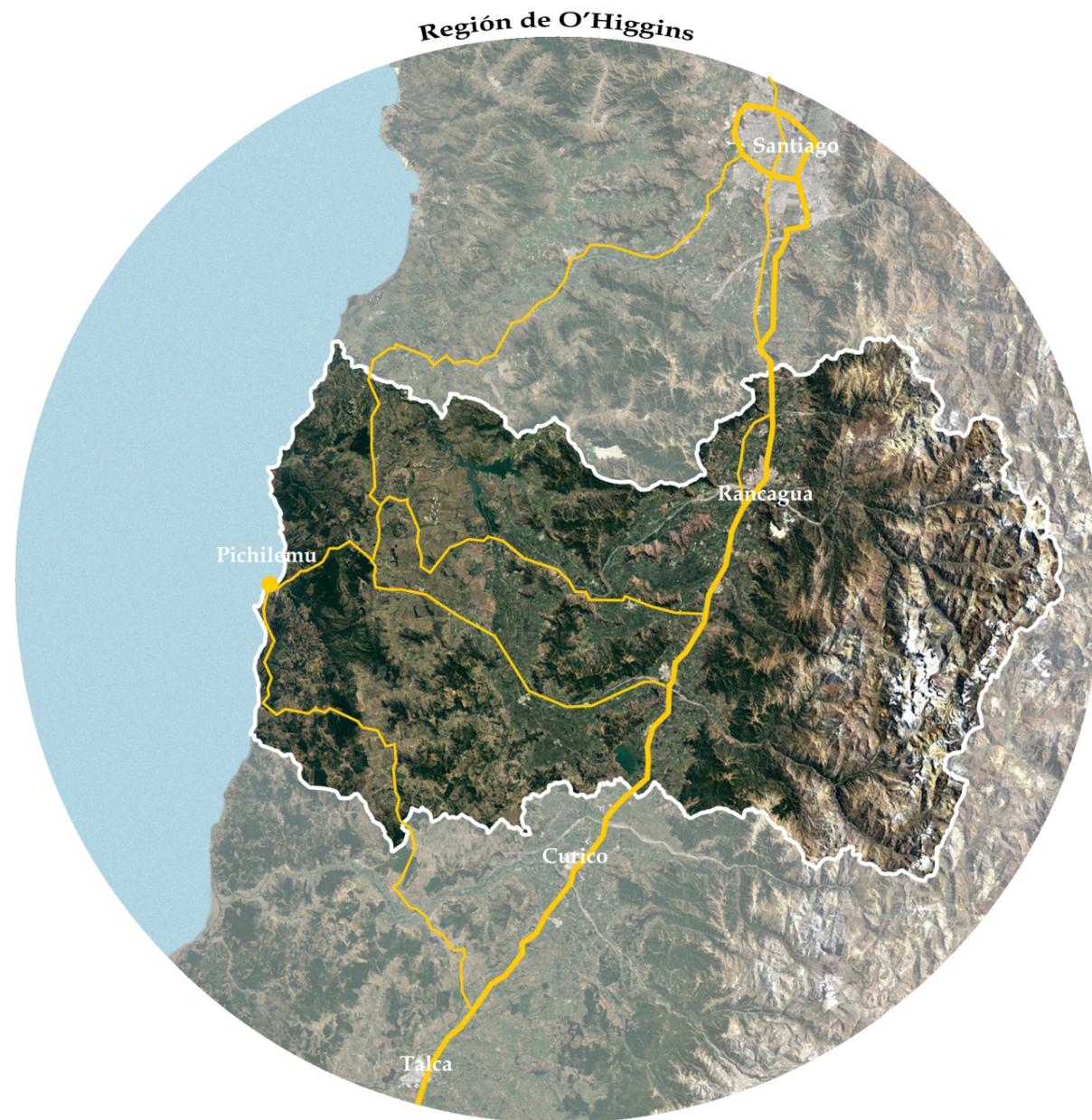


Detalle de elementos u obstáculos utilizados en “no busta”

Fuente: <https://www.instagram.com/p/CKjsMpoJRae/?hl=es>



Pichilemu una cultura de mar



La comuna de Pichilemu, ubicada en el centro del sistema costero de la Región de O'Higgins, es reconocida como el principal balneario de la zona y tiene un enfoque turístico a nivel intercomunal. Durante el verano, atrae a residentes de la región y también a visitantes de otros lugares debido a su accesibilidad desde importantes centros urbanos como Santiago, Rancagua, San Fernando y Talca. Además de su ubicación privilegiada, Pichilemu se destaca por sus sectores económicos principales: la agricultura, ganadería, turismo estival y pesca artesanal, aprovechando las ventajas que ofrece su territorio.

El turismo ha experimentado un crecimiento significativo en la última década, impulsado por su condición de balneario regional y su reputación como uno de los destinos más importantes a nivel nacional e internacional para la práctica del surf. Pichilemu se ha ganado el reconocimiento como la capital nacional del surf, gracias a las condiciones ideales que ofrece para la práctica de este deporte, combinando el paisaje de campo y mar.



Los morros Pichilemu
fuente: <https://www.instagram.com/fariasmoreno/>



<https://visitapichilemu.cl/internacional-big-wave-lobos-por-siempre-2022/>

CULTURA Y MAR

La esencia de Pichilemu siempre ha estado vinculada al mar y sus recursos desde antes de la formación de la ciudad, cuando diferentes culturas indígenas habitaban la región. Estas culturas eran grupos tribales pre-colombinos de cazadores-recolectores y pescadores, que compartían una base cultural y lingüística común, reflejada en el uso del idioma mapudungun. El nombre “Pichilemu” proviene del mapudungun y significa “bosque pequeño” (pichi = pequeño y lemu = bosque).

Pichilemu, un antiguo asentamiento agrícola y pesquero, experimentó un auge turístico gracias al desarrollo de grandes haciendas y figuras históricas. La familia Ortúzar Cuevas, propietaria de la Hacienda San Antonio de Petrel, contribuyó al crecimiento construyendo infraestructuras como un muelle, galpones y viviendas para los empleados. Sin embargo, el muelle fue destruido durante la Guerra Civil de 1891 y reemplazado por un muelle fiscal que también fue clausurado en 1916 debido a causas naturales. En 1891, la comuna de Pichilemu fue creada y su municipalidad comenzó a funcionar en 1894, siendo su primera prioridad la ocupación de la zona urbana. Posteriormente, Don Agustín Ross Edwards compró terrenos en Pichilemu y creó un balneario con influencias europeas, especialmente inglesas y francesas, en términos de construcción y diseño urbano. Pichilemu se convirtió en un importante destino turístico de la región con mejoras urbanas, destacándose el barrio Ross, declarado Zona Típica en 2004. La costanera de la playa principal también fue renovada, finalizando en 2019 con la construcción de una plaza mirador.

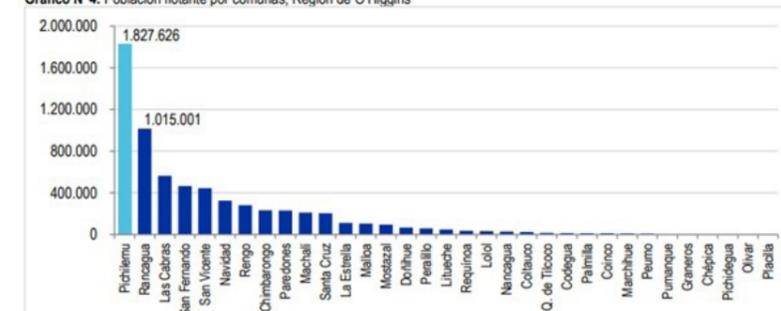
A continuación, se presentan los principales datos demográficos a nivel de distritos censales obtenidos del último censo del año 2017.

Tabla N°1: Distribución territorial de la comuna de Pichilemu

DISTRITO CENSAL	SUPERFICIE (km²)	POBLACIÓN CENSO 2017			VIVIENDAS CENSO 2017		
		Total	Urbana	Rural	Total	Urbana	Rural
N°1 Pichilemu	142,1	14.977	12.776	2.201	11.186	9.249	1.937
N°2 San Antonio	145,4	217	0	217	127	0	127
N°3 Cardonal	222,7	686	0	686	433	0	433
N°4 El Maqui	17,8	44	0	44	33	0	33
N°5 El Guindo	64,5	31	0	31	17	0	17
N°6 Rodeillo	123,1	312	0	312	206	0	206
Rezagados ¹³	-	127	127	0	54	0	54

Fuente: Censo, 2017.

Gráfico N°4: Población flotante por comunas, Región de O'Higgins



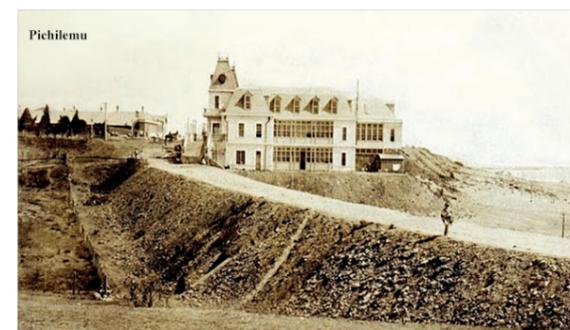
Fuente: Mapocho Consultores, en base a datos de Sematur, 2018.



Parque Ross en la actualidad
Fuente: <https://www.monumentos.gob.cl/>



XXL wave challenge
Fuente: <https://visitapichilemu.cl/internacional-big-wave-lobos-por-siempre-2022/>



Casino Ross
Fuente: <https://www.monumentos.gob.cl/>



Parque y Casino Ross
Fuente: <https://www.monumentos.gob.cl/>

Skatepark Parque Ross

La Puntilla

El Infiernillo

Los Morros



<https://visitapichilemu.cl/internacional-big-wave-lobos-por-siempre-2022/>

EL SURF EN PICHILEMU

El surf se ha convertido indudablemente en una de las principales atracciones de Pichilemu, tanto a nivel nacional como internacional. Las playas de Pichilemu ofrecen excelentes condiciones para la práctica de este deporte, gracias a las características de la costa, el fondo marino y los fuertes vientos que casi siempre están presentes. El principal atractivo de las playas de la comuna son sus olas, destacando una izquierda con secciones tubulares que se extiende aproximadamente por un kilómetro y puede alcanzar alturas de 6 a más de 10 metros.

Entre las áreas con las mejores condiciones para el surf se encuentran las playas de Punta de Lobos, al sur de la ciudad de Pichilemu y camino a Cahuil, donde se desarrollan olas de categoría mundial y se celebran campeonatos internacionales. También se destacan La Puntilla, Infiernillo y otros sectores al norte de la comuna.

Las primeras prácticas de surf en Pichilemu se remontan a la década de los setenta, cuando los pescadores avistaron una especie de lobo marino desplazándose rápidamente sobre las olas. “El Gringo” fue el primer surfista en adentrarse con su tabla en Pichilemu. Sin embargo, no fue hasta 1984 cuando un grupo liderado por Álvaro Abarca Rocabado, uno de los pioneros del surf en Chile, acompañado por los hermanos Miguel y Cristián Mandry y Patrick Irrarázaval, un chileno que había vivido varios años en California y era un apasionado del surf, llegaron al balneario en busca de la ola perfecta.

Fue este grupo de chilenos quienes inicialmente difundieron las especiales condiciones y características de las olas de Pichilemu, describiéndolas como “el Paraíso del Surf en Chile”. En 1985, se organizó una exhibición de surf a la que asistieron cerca de una veintena de deportistas invitados, convocados por recomendación personal, sin publicidad de ningún tipo. El éxito de la exhibición llevó a la realización del Primer Campeonato Nacional Abierto de Surf en el verano de 1986, donde el iquiqueño Ricardo Thompson se coronó campeón. Este campeonato se repitió en 1987, siendo el santiaguino Rodrigo Izzo quien obtuvo el título.

Desde entonces, Pichilemu ha ido ganando una reputación cada vez mayor en los circuitos nacionales e internacionales de surf, posicionándose actualmente como uno de los mejores lugares de Chile y del mundo para la práctica de este deporte, según diversas revistas especializadas. Debido a las condiciones favorables que se presentan de manera constante, los campeonatos de surf se llevan a cabo durante todo el año en Pichilemu. Uno de los eventos más destacados es el Quiksilver Ceremonial Punta de Lobos, que se realiza en mayo cuando el swell alcanza su máxima altura. Estas competencias y otras que se organizan en la comuna contribuyen a posicionar a Pichilemu como uno de los principales destinos para la práctica del surf.



<https://www.facebook.com/Agrupaciondeskatpichilemu>

SKATEPARK PARQUE ROSS

La escena de skateboarding que hoy en día existe en Pichilemu, capital nacional de surf, lleva años demandando un mejor equipamiento para la práctica de su disciplina. Emplazados a escasos metros de la casona Ross, justamente en la parte inferior del parque Ross, fue gracias a una superficie de baldosas en una cancha antigua que dio nacimiento a el club deportivo y una comunidad fuertemente identificada con su lugar.

En términos de paisajes del skate, la comunidad resolvió sus necesidades a través de la autogestión construyendo sus propias adecuaciones dentro de la multicancha de baldosas, creando una mejor experiencia para su disciplina y comunidad. Estas intervenciones los sitúan en el margen de DIY o hazlo tú mismo, ya que al no conseguir aún la construcción de una pista pública, siguen creando, adaptando, renovando los elementos que ellos mismos construyeron para su skatepark.

Si bien el año 2011 se desarrolla una pequeña intervención denominada "skatepark" que posibilita la incorporación de un bowl, y zonas de losa hormigonada adhiriéndose a la ya apropiada "cancha" que poseen. Esta intervención fue mínima, sin alcanzar ni siquiera a resolver la necesidad local de su comunidad.



Pichilemu al ser un punto internacionalmente reconocido por su práctica del surf, recibe una población estival sumamente alta, la cual por la relación entre las disciplinas, muchos acuden a practicar skate en la comuna. Hoy con la incorporación del skate a una imagen deportiva mundial, en los Juegos Olímpicos, más que nunca se busca el apoyo para la escena local deportiva que posee Pichilemu tanto con el surf y sobre todo con el skate. Siendo de esta manera la comunidad skater de Parque Ross, sumamente activa creando actividades constantemente en búsqueda de visibilizar su presencia positiva con el entorno social desarrollando a lo largo de los años múltiples campeonatos, ferias, conciertos, festivales. Alojados en el espacio actual del skatepark, motivado por la comunidad e invitando al resto de los habitantes a participar en mejorar un apreciado lugar para Pichilemu.

Este 2023 se celebró la primera vez en la historia de Pichilemu, la competencia nacional "Rey de reyes, la cual recorre múltiples lugares de Chile, en modo de un campeonato, para coronar a los mejores patinadores locales e invitar a los ganadores a competir en un evento final, en Skatepark Parque los Reyes donde pueden formar parte de la elite nacional, que año a año se disputa el título de Rey de Reyes, donde los primeros lugares son invitados a competir internacionalmente celebrando así el primer skatepark público en Chile construido el 2005. Siendo así una de la principal gestión en Chile a jóvenes skaters para seguir una carrera deportiva.



La principal referencia que utilizan los patinadores del club de skate Pichilemu para dialogar con la municipalidad, es la conexión de surf-skate entre estas disciplinas, ya que un skatepark que se enfoque en cumplir las necesidades espaciales de ambas disciplinas.

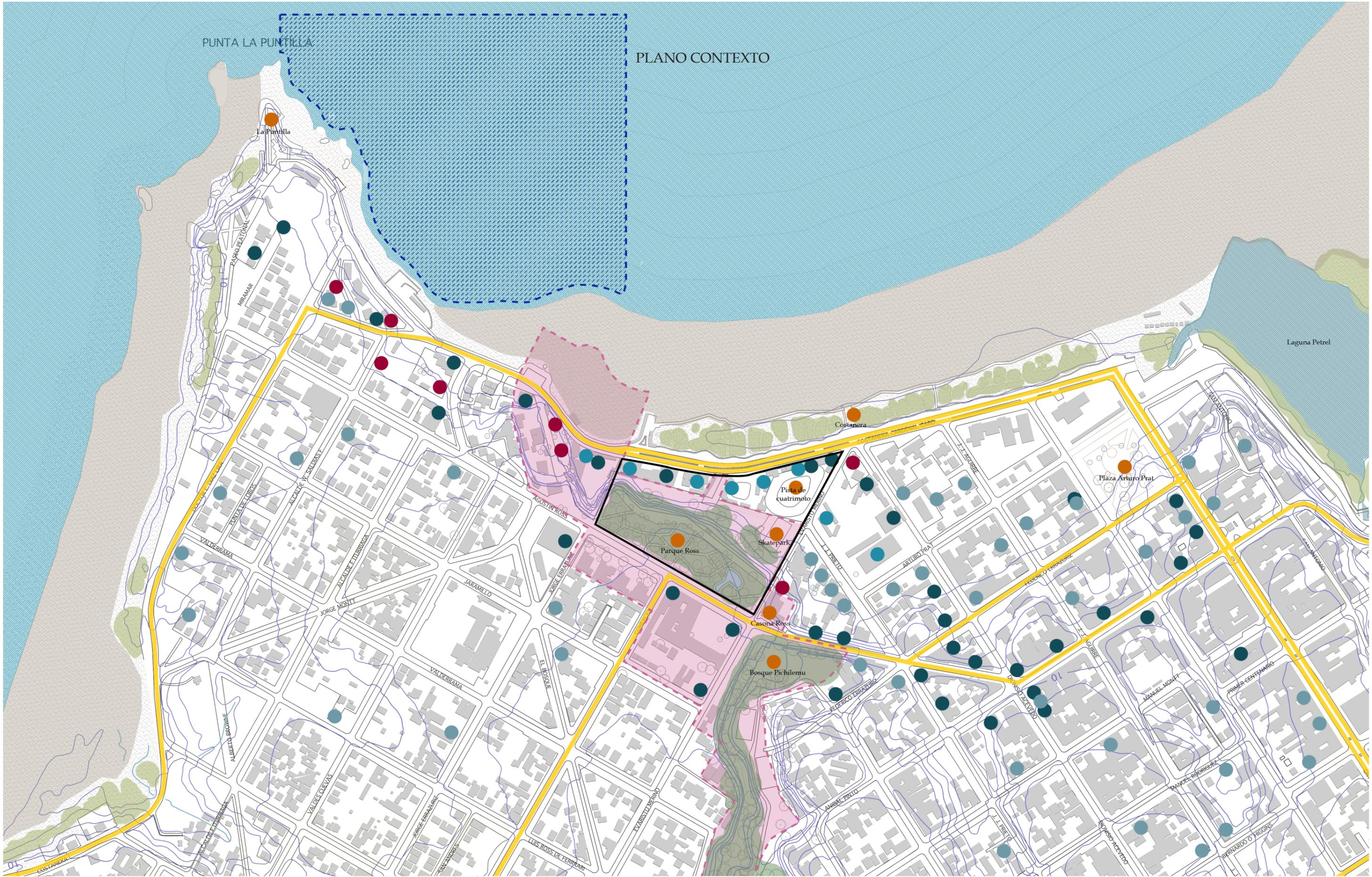
La conexión del Parque Ross con la sinuosidad del mar y la remodelación del skatepark no solo enriquecería el carácter deportivo local, sino que también impulsaría la imagen turística de Pichilemu a nivel nacional e internacional. Los surfistas suelen practicar skate cuando las condiciones del mar no son favorables, utilizando tablas con ruedas para surfear en olas de hormigón o madera, permitiéndoles disfrutar del deporte incluso sin las condiciones ideales del agua.

La combinación de estas disciplinas en Pichilemu crea una interesante relación entre la urbanización y el paisaje. Aunque la mayoría de los skateparks se encuentran en la región metropolitana, la creciente atracción que ha generado el surf en Pichilemu ha dado lugar a una manifestación única de estos deportes de tabla. En la actualidad, se requiere un skatepark público que esté a la altura de representar a la capital nacional del surf, Pichilemu, y satisfacer la demanda de los practicantes locales y visitantes.



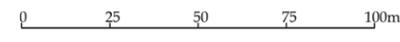
PUNTA LA PUNTILLA

PLANO CONTEXTO



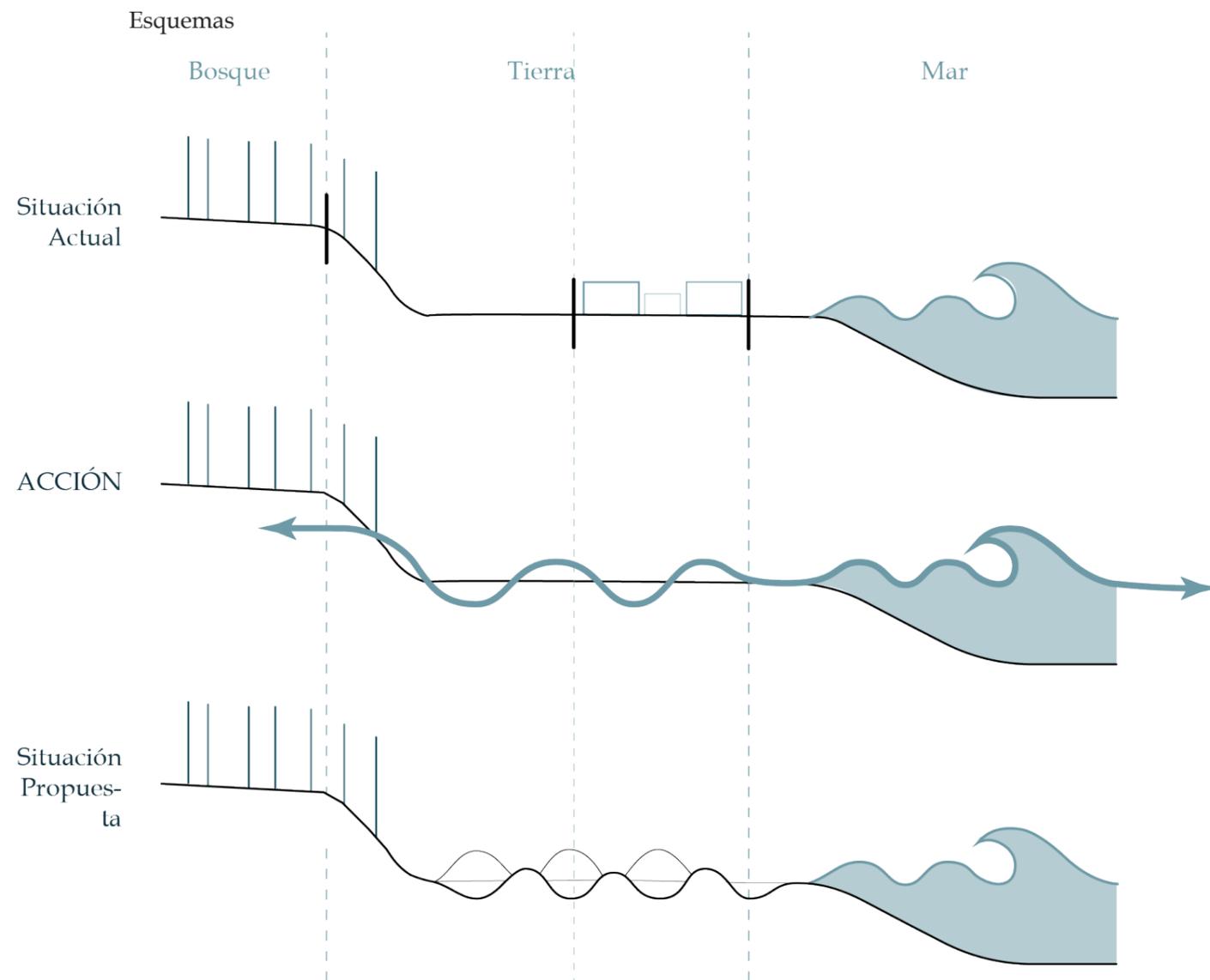
Simbología

- Comercio
- Restaurantes
- Alojamiento
- Recreación
- Puntos de interés Surf y Skate
- Bosques
- Vegetación costera
- Playas
- Océano
- Cuerpos de agua
- Zona típica
- Zona Surf La Puntilla
- Vías principales



Remodelación Skatepark Parque Ross

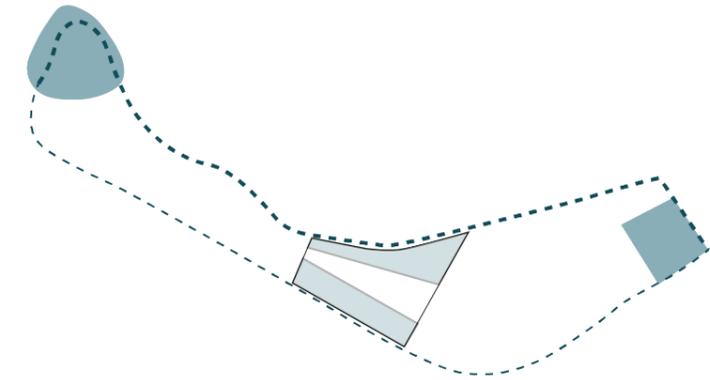
LINEAMIENTOS GENERALES DE PROYECTO



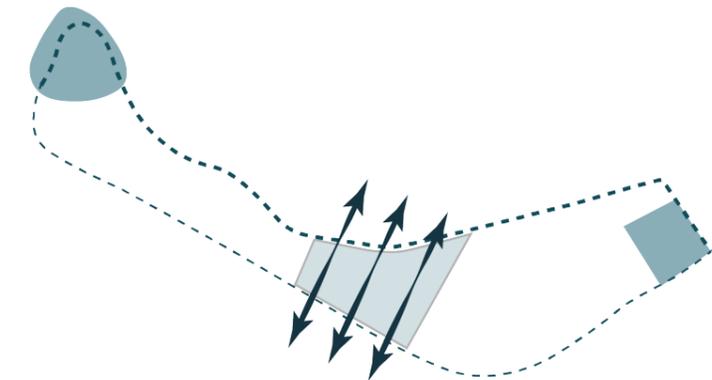
Fuente: Elaboración propia

Esquema articulación costanera Pichilemu

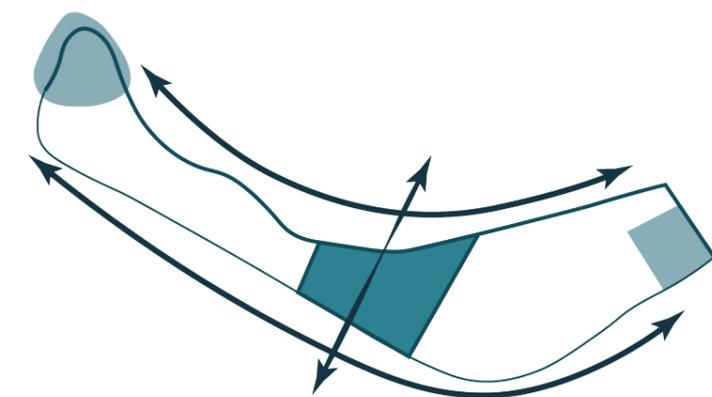
1. Desconexión La Puntilla - Parque Ross - Plaza Arturo Prat



2. Conectar



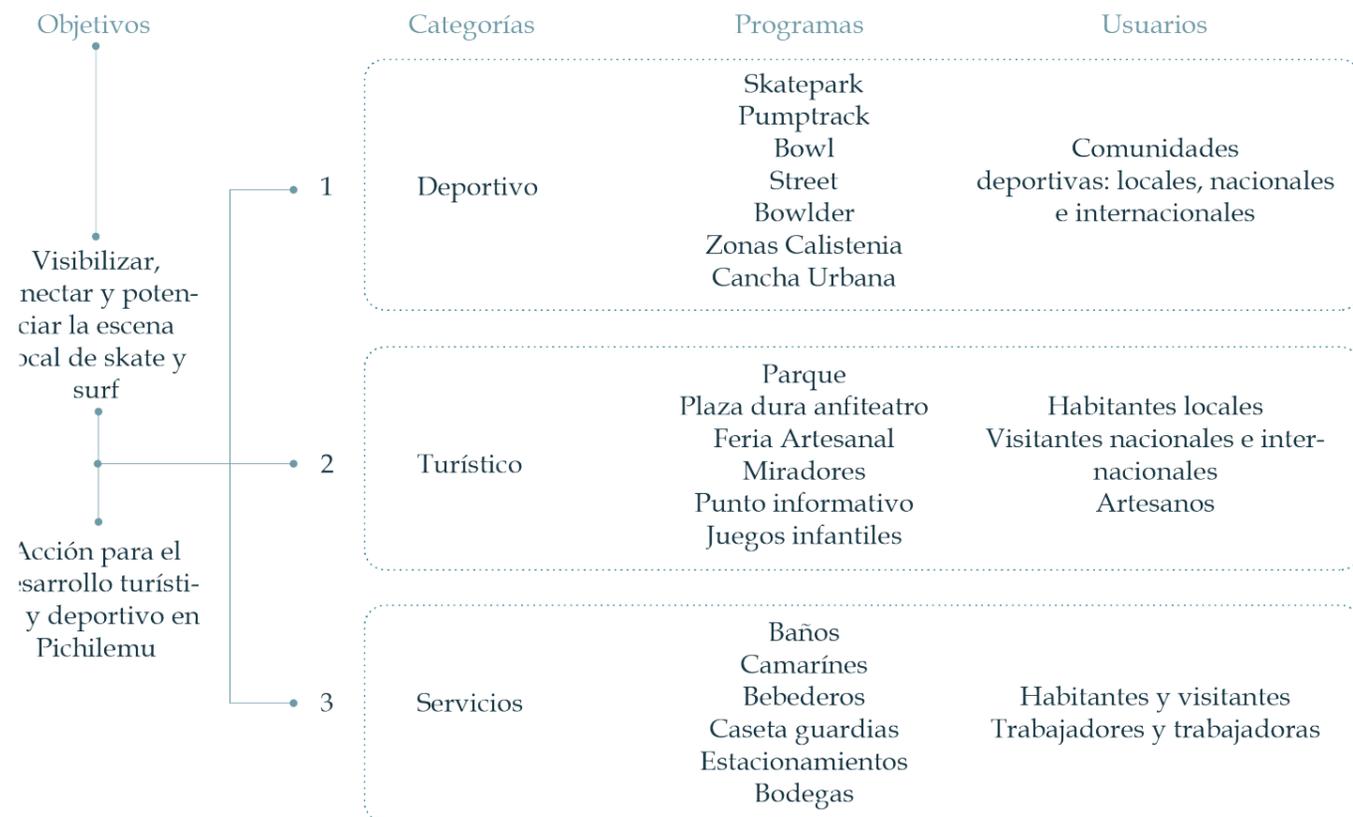
3. Proyectar



Fuente: Elaboración propia

El proyecto de activación del Parque Ross busca conectar de manera significativa la Puntilla y la Plaza Arturo Prat en Pichilemu. Esta conexión es crucial para potenciar el turismo y mejorar el entorno urbano. Al unir estos dos hitos importantes a través del Parque Ross, se crea un circuito turístico que permitirá a los visitantes disfrutar de la historia, cultura y belleza de la zona de manera fluida y atractiva. Esta conexión fortalecerá la identidad de Pichilemu, promoviendo el desarrollo económico y mejorando la calidad de vida de sus residentes.

PROGRAMAS



Fuente: Elaboración propia

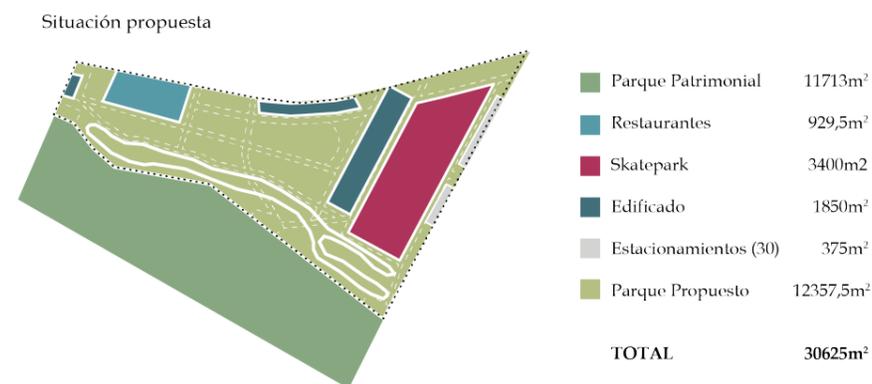
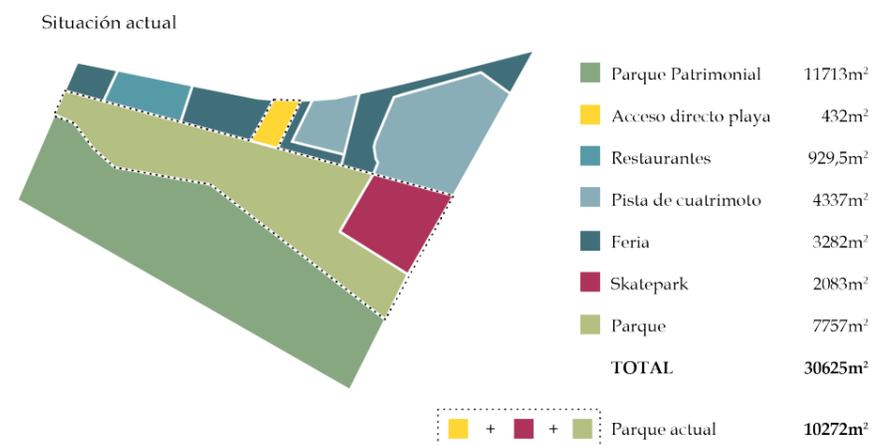
La remodelación del Parque Ross busca restablecer la conexión espacial entre el bosque y el mar, ya que el terreno ha perdido su relación directa debido a diversos usos, en su mayoría privados. Actualmente, el parque, como patrimonio cultural, se encuentra separado y solo es un espectador de los sucesos urbanos que ocurren en la zona intermedia antes del comercio en la costanera. Es en esta área donde se encuentra el Skatepark, en estado precario, y se pretende tratarlo a través de la unión de las culturas del skate y surf, mediante la construcción de un Skatepark de nivel nacional. Este proyecto tiene como objetivo proporcionar una mejor infraestructura a la comunidad local y apoyar el desarrollo turístico de Pichilemu.

El enfoque principal de la remodelación del parque es la creación de 4 zonas paisajísticas dedicadas a la disciplina del skate, que incluirán bowl, street, pumptruck y una zona mixta. Para el equipamiento necesario, se considera la provisión de servicios básicos, así como la sede de la escuela de skate de Pichilemu y una tienda de skate. Estos se ubicarán en el "Volumen Ola 1", que también servirá como mirador para competencias de skate o simplemente para disfrutar de las vistas, simbolizando la energía del mar y siguiendo la sinuosidad del entorno.

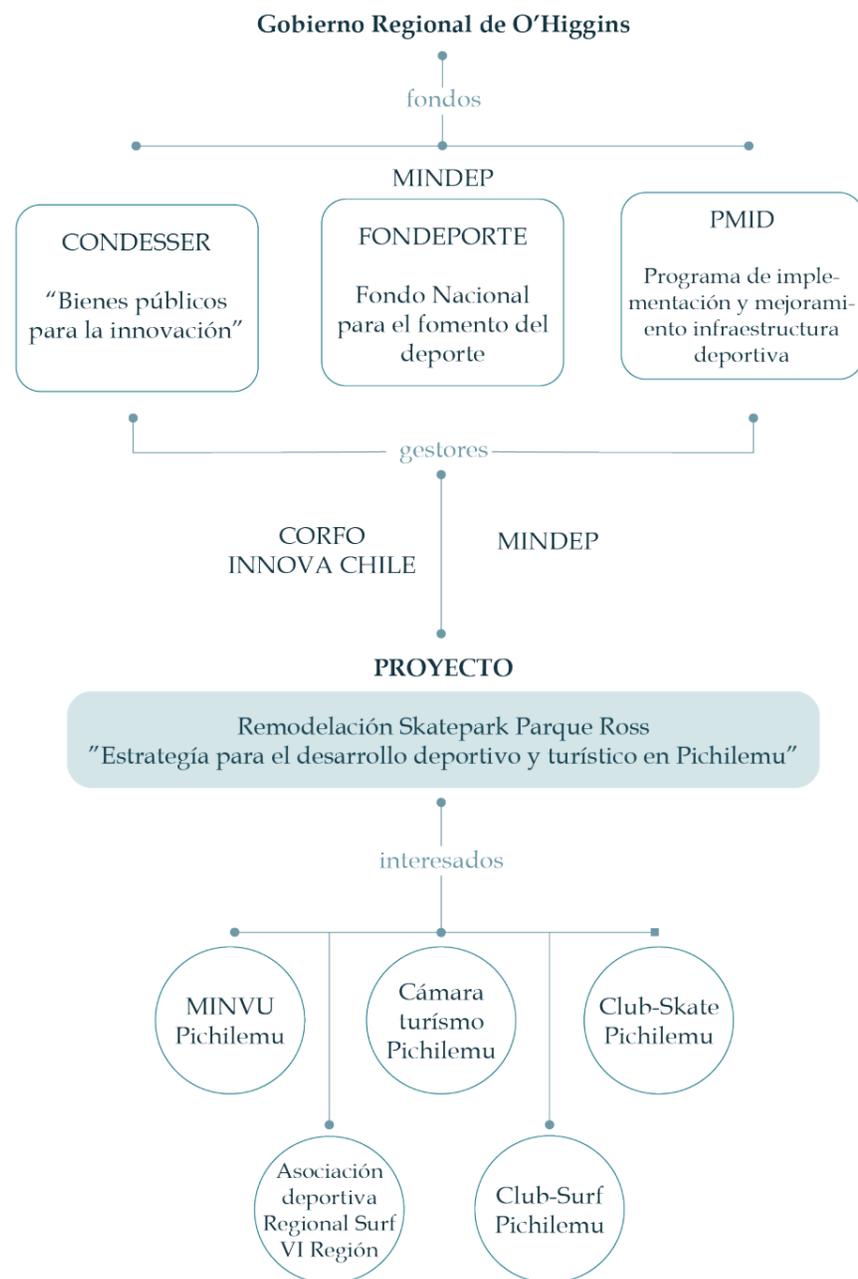
El "Volumen Ola 2" se destinará principalmente al comercio turístico y gastronómico, potenciando la economía local con tiendas de artesanía y restaurantes. Los dos restaurantes existentes se mantendrán, considerando una posible comunicación futura con el parque en su zona posterior, lo que permitirá una conexión con el área más tranquila y conectada con la naturaleza del parque. Se realizará un trabajo de reforestación y desarrollo de vegetación autóctona en esta área.

Además, se buscará restaurar y establecer nuevos miradores, así como crear puntos de comunicación y circulación a través de recorridos que conecten las diferentes áreas del parque. El resultado de los volúmenes construidos pretende establecer una plaza central con un anfiteatro para albergar diversos eventos. Junto a este anfiteatro se encontrarán dos esculturas interactivas llamadas "los morros", en honor a la geografía y al surf en Pichilemu, pero también considerando un espacio destinado a la escalada.

Estos son algunos de los elementos que se trabajarán en la remodelación del Parque Ross, con el objetivo de reconectar la cultura, el deporte y el territorio, y potenciar la escena económica y turística local tanto para visitantes nacionales como internacionales.



GESTORES



Mapa conceptual gestores de proyecto. Fuente: Elaboración propia

La gestión de los actores para la construcción de un skatepark en Pichilemu, con un enfoque regional, implica la colaboración de diversas entidades. Entre los actores clave se encuentran el Ministerio de Deportes, a través de Fondepote y PMID, así como el sector turístico representado por Corfo y su fondo CONDESSER de Innova Chile. Los principales interesados en este proyecto son el Ministerio de Vivienda y Urbanismo de Pichilemu, la Cámara de Turismo local y, sobre todo, el Club de surf y skate de la zona. A través de una coordinación efectiva entre estos actores, se puede promover la construcción del skatepark, fomentando la práctica deportiva, atrayendo turistas y brindando un espacio de recreación para la comunidad.

TIPOLOGÍAS SKATEPARKS

	Pumptrack	Street	Bowl
descripción	Se caracteriza por ser un recorrido unidireccional con un trabajo de suelo con subidas y bajadas.	Se caracteriza por el uso de superficies planas o con pendiente y el uso de elementos como barandas, escaleras, cajones, entre otros.	Se caracteriza por el trabajo del vacío en el terreno con la utilización de curvas para conectando suelo y pared.
actividades	circulación velocidad bombeo	desplazamiento diálogo con elementos	giros trucos aéreos bombeo relación horizontal y vertical
flujos			

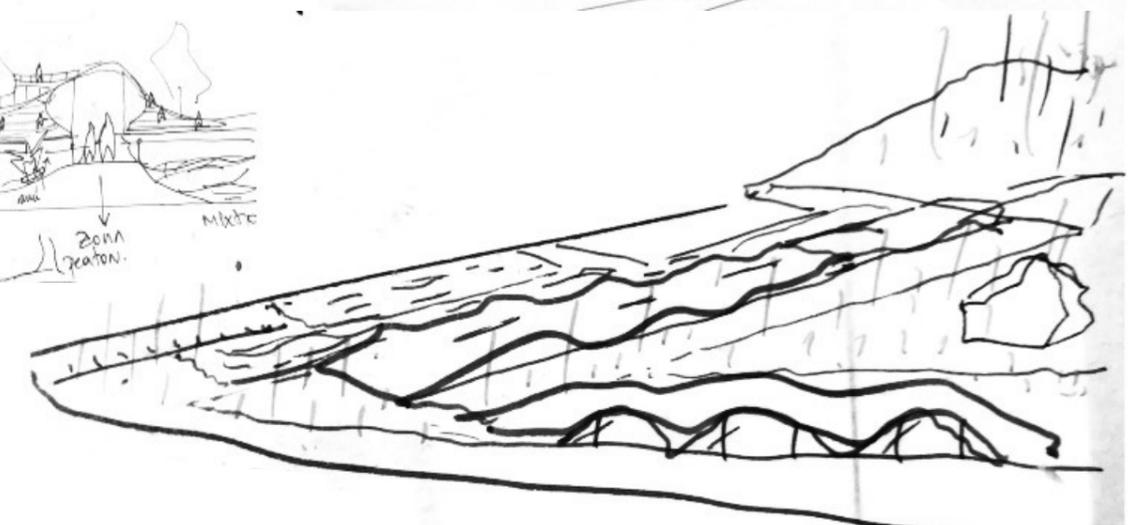
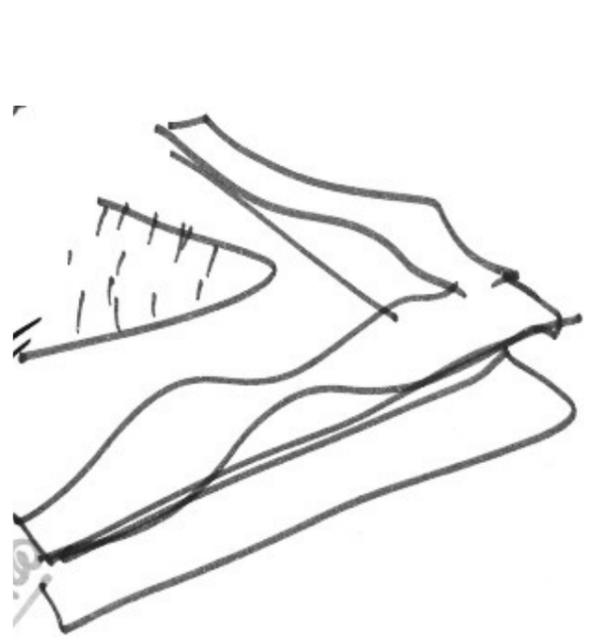
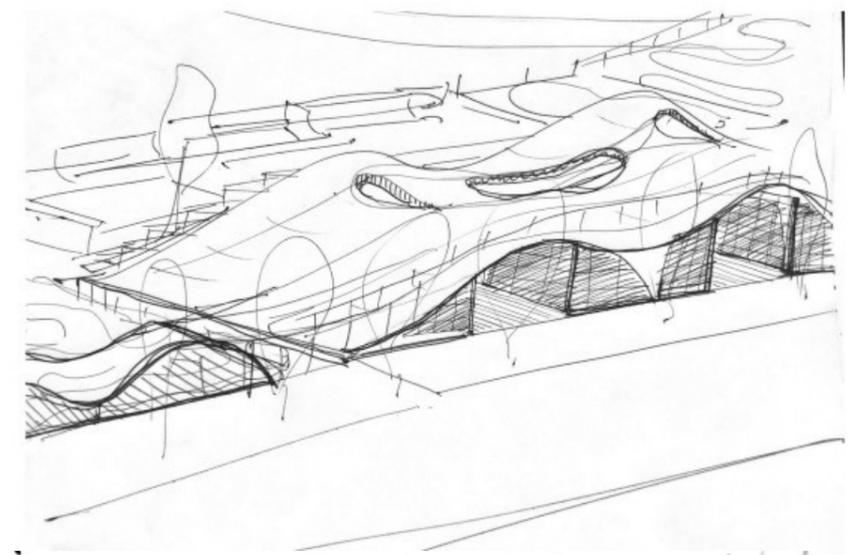
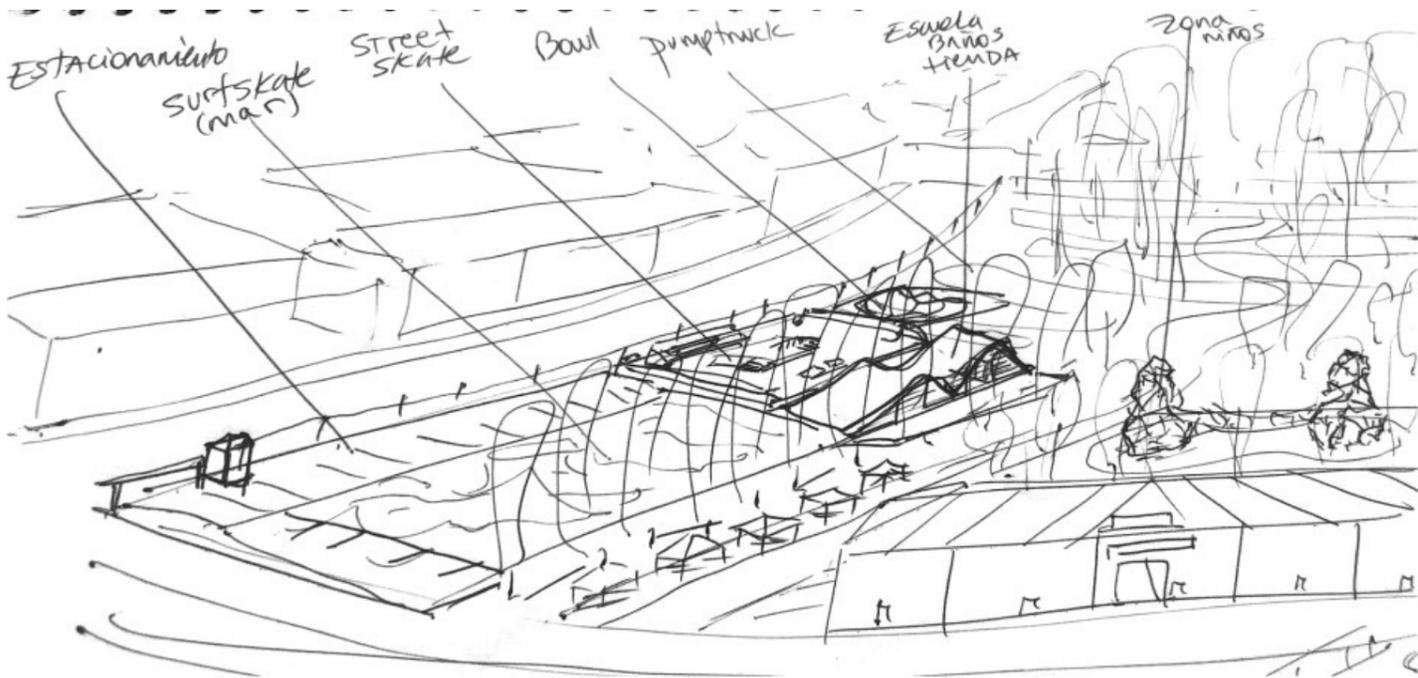
Esquema de tipología skateparks. Fuente: Elaboración propia

Los paisajes del skate se dividen en tres tipos principales de circulación: el pumptuck de circulación y bombeo, el street de diálogo con los elementos y el bowl que se enfoca en la relación de circulación y piruetas verticales. Cada uno ofrece una forma única de recorrer y experimentar el espacio, permitiendo a los skaters circular a su propio ritmo. El pumptuck se caracteriza por utilizar el impulso generado por el skater en transiciones suaves y curvas para mantener la velocidad. El street se centra en interactuar con elementos urbanos como escaleras, bordillos y barandas para realizar trucos y maniobras. Por último, el bowl, con su diseño concavo, proporciona la oportunidad de realizar piruetas verticales y transiciones fluidas. Estos tres tipos de paisajes del skate brindan experiencias distintas que combinan habilidad, creatividad y la conexión entre el skater y el entorno.

PLANTA GENERAL PROPESTA SKATEPARK
PARQUE ROSS



0 10 20 30 40 50m

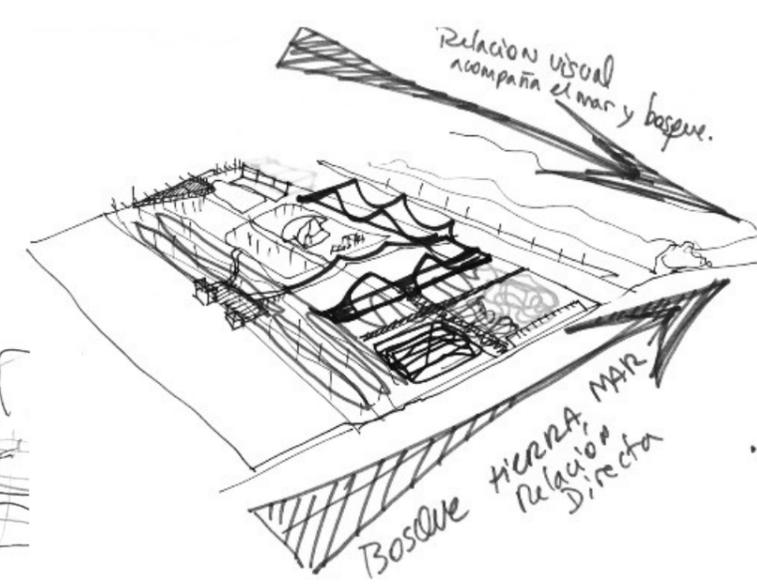


REFLEXIONES FINALES

La remodelación del skatepark de Pichilemu, en conjunto con el tratamiento del Parque Ross y sus elementos culturales y comerciales, generaría un impacto positivo al impulsar el turismo en la ciudad. Esta iniciativa estaría especialmente enfocada en aprovechar la conexión entre la cultura predominante del surf en el territorio y el creciente auge del skate como una escena deportiva de gran importancia a nivel local.

La mejora del skatepark proporcionaría un espacio moderno y atractivo para los entusiastas del skate, fomentando la práctica del deporte y atrayendo a skaters de otras regiones. Además, el skatepark serviría como un espacio de entrenamiento complementario para los surfistas, permitiéndoles mejorar su equilibrio, habilidades de maniobra y creatividad en un entorno innovador. Al mismo tiempo, el tratamiento del Parque Ross realzaría los elementos culturales y comerciales, creando un ambiente acogedor y atractivo para los turistas, potenciando así la economía local.

Esta combinación de un skatepark renovado y un Parque Ross revitalizado estimularía el turismo en Pichilemu al aprovechar la sinergia entre el surf y el skate, promoviendo la oferta cultural, deportiva y recreativa de la ciudad.



REFERENTES PROPUESTA

Parque infantil Xueshili en Guangzhou, China
Diseñado por L&A Design



<https://moool.com/en/china-overseas-xueshili-guangzhou-by-la-design.html>



Luxembourg City Skatepark
Constructo skatepark architecture



<https://www.designboom.com/architecture/luxembourg-city-skatepark-vauban-for-tress-constructo-06-08-2018/>



Streetdome / Cebra, Glifberg+ Lykke
Haderslev DK



<https://cebraarchitecture.dk/project/streetdome/>



Superkilen / BIG Copenhage, Dinamarca



<https://www.archdaily.cl/cl/02-103786/superkilen-big>



Arquitetura de Oscar Niemeyer
Brasil



<https://www.surfertoday.com/skateboarding/barros-and-peres-skate-oscar-niemeyer-iconic-architecture>



Capilla Bosjes / Steyn Studio
Sudafrica



https://www.archdaily.cl/cl/868343/capilla-bosjes-steyn-studio?utm_medium=website&utm_source=archdaily.cl



Bibliografía

Almada Flores, H. A. (2014). La apropiación del espacio público a través de las prácticas deportivas juveniles (Tesis de doctorado). Colegio de la Frontera Norte de México. Recuperada de <http://www.colef.mx/posgrado/wp-content/uploads/2014/11/Tesis-Almada-Flores.pdf>.

Angner, Fredrik. (2017). Skateboard Urbanism. An exploration of skateboarding as an integrated part of public space. Swedish University of Agricultural Sciences: Department of Urban and Rural Development.

Beal, Becky. (1995). An Exploration of Social Resistance Through the Subculture of Skateboarding. En *Disqualifying the Official*(252-267). University of the Pacific: Human Kinetics Publishers. Inc.

Borden, Iain. (2017). Skateboard City: London in Skateboarding Films. En *London on Film: the City and Social Change*(Final version). London: Palgrave Macmillan, 2017: Pam Hirsch and Chris O'Rourke.

Borden, Iain. (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. *Another Pavement, Another Beach: Skateboarding and the Performative Critique of Architecture*(178-199). Berg.

Borja, Jordi. (2012). Espacio público y derecho a la ciudad. *Revista de Occidente*.

Cunningham Spencer, Douglas. (2001). Iain Borden (2001) *Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body*. En *The Theory of Practice and the Practice of Theory*(.). Culture Machine: Reviews.

Debord, Guy. (1958). Teoría de la Deriva. *Internationale Situationniste*, Vol. 1, La realización del arte.

Foucault, M. (2015). Espacio, Saber y Poder. http://www.bifurcaciones.cl/bifurcaciones/wp-content/uploads/2015/06/bifurcaciones_019_Reserva.pdf

Hart, R. (1993). La participación de los niños. De la participación simbólica a la participación auténtica. *Ensayos Innocenti* 4. 1-46. <http://www.unicef-irc.org/publications/538>.

Healey, P. (2003). Collaborative Planning in Perspective. *Planning Theory*, 2. 101-123.

Hernandez, Felipe. (2018). Cuerpo y experiencia en la ciudad [Seminario de investigación]. Universidad de Chile, facultad de arquitectura y urbanismo.

Jacobs, Jane. (1961). *Muerte y Vida de las grandes Ciudades*. Nueva York: Random House Inc. Edit.

Lombard, Kara-Jane. (2016). *Skateboarding Subcultures, sites and shifts*. individual chapters, the contributors: Routledge.

Lorca, J. (2013). "riesgos y desarrollo en la zona costera de la comuna de Pichilemu, VI Región Libertador General Bernanrdo O'Higgins". Memoria para optar a título, Universidad de Chile, Santiago, Chile.

Miranda, M. (2015). Parque patrimonial Qubrada Ross, "rehabilitación de la quebrada para la Relación Centro Borde en Pichilemu". Memoria para optar a título, Universidad de Chile, Santiago, Chile.

PRC Pichilemu (2017). Memoria explicativa. Pichilemu: Ilustre municipalidad de Pichilemu

PLADECO Pichilemu (2017). Memoria explicativa. Pichilemu: Ilustre municipalidad de Pichilemu

Sánchez, E. (2000). Todos con la "Esperanza": Continuidad de la participación comunitaria. Recuperado de <http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/psicologiaase/jornadacapacitacion/participacion.pdf>.

Saraví, J. (2007). Jóvenes, skate y ciudad: entre el juego y el deporte. *Revista Educación física y deporte*, Departamento de Educación Física. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación., Universidad Nacional de La Plata. Argentina.

Segovia, Olga. (2007). *ESPACIOS PÚBLICOS Y CONSTRUCCIÓN SOCIAL*. Providencia, Santiago de Chile: Ediciones SUR.

Sepúlveda Cerda, F. (2016). Límites en la participación de jóvenes en un contexto de ruralidad intermedia: experiencia de investigación acción participativa con skaters en la planificación local de Isla de Maipo. Disponible en <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/140419>

Wright, J., Hodges, T. Sadrpour, N. (2014) "Economic impact of surfing on the local economy of Pichilemu, Chile. Monterrey institute of international studies, California State University

Wood, L., Carter, M., & Martin, K. (2014). Dispelling stereotypes... Skate parks as a setting for pro-social behavior among young people. *Current Urban Studies*, (2). 62-73. Recuperado de <http://www.scirp.org/journal/PaperInformation.aspx?PaperID=44415>, "Such an approach denies young people of their right to representation in the public realm, rendering them invisible and stifling their engagement with the broader community". fragmento Traducción por Francesco Sepulveda Cerda.

Videos:

PichilemuTV.org.(28 diciembre 2011). Inauguración skatepark Pichilemu[Video]. Youtube. Obtenido de:https://www.youtube.com/watch?v=MLG0yJhgnTA&t=141s&ab_channel=PichilemuTV.org

PichilemuTV.org.(6 septiembre 2018).La Comunidad Unida de Skaters de Pichilemu alzan la voz por un skatepark[Video]. Youtube. Obtenido de:https://www.youtube.com/watch?v=SMZ_eOvN3GE&ab_channel=PichilemuTV.org

PichilemuTV.org.(6 septiembre 2018).La Comunidad Unida de Skaters de Pichilemu alzan la voz por un skatepark[Video]. Youtube. Obtenido de:https://www.youtube.com/watch?v=SMZ_eOvN3GE&ab_channel=PichilemuTV.org

PichilemuTV.org.(13 febrero 2019).Skaters se vuelven a reunir en campeonato “Por un skatepark para Pichilemu”[Video]. Youtube. Obtenido de:https://www.youtube.com/watch?v=CDbUb0SvAjo&t=102s&ab_channel=PichilemuTV.org

PichilemuTV.org.(17 agosto 2019).Un skatepark para Pichilemu, piden jóvenes deportistas.[Video]. Youtube. Obtenido de:https://www.youtube.com/watch?v=bvdEogly-DH8&ab_channel=PichilemuTV.org

PichilemuTV.org.(14 abril 2023).Niños y niñas de Pichilemu aprenden skate en clases gratuitas[Video]. Youtube. Obtenido de:https://www.youtube.com/watch?v=-LsDBG-Jy0mU&ab_channel=PichilemuTV.org

PichilemuTV.org.(10 marzo 2019).Summer Skate Art 2019[Video]. Youtube. Obtenido de:https://www.youtube.com/watch?v=COM6uE-YJ5k&ab_channel=ComunidadUnidadeSkatePichilemu

PichilemuTV.org.(21 agosto 2020).Pichilemu Skate Shop vuelve a abrir sus puertas[Video]. Youtube. Obtenido de:https://www.youtube.com/watch?v=_yR8eBMFPG4&ab_channel=PichilemuTV.org

PichilemuTV.org.(18 febrero 2019).Alcalde Roberto Córdova firma carta compromiso por un “skatepark para Pichilemu”[Video]. Youtube. Obtenido de:https://www.youtube.com/watch?v=bU_hiFWk6X4&ab_channel=PichilemuTV.org

LUCAS PALACIOS SANHUEZA
PROF. GUÍA: HUMBERTO ELIASH
PLANTEAMIENTO INTEGRAL DE TÍTULO
SEMESTRE OTOÑO 2023

