

# **PLAZA DE PATINAJE PARA SKATEBOARDING**

**ACONDICIONAMIENTO DE UN ESPACIO EN EL PARQUE RAMÓN LÓPEZ VELARDE**



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARQUITECTURA

# PLAZA DE PATINAJE PARA SKATEBOARDING

ACONDICIONAMIENTO DE UN ESPACIO EN EL PARQUE RAMÓN LÓPEZ VELARDE

Tesis, que para obtener el título de arquitecto presenta:

JONATHAN CASTAÑEDA ORTIZ

Sinodales:

Arq. Eréndira Ramírez Rodríguez

Arq. José Utgar Salceda Salinas

Arq. Francisco Hernández Spíndola

<b>Índice</b> .....	4
<b>Dedicatoria</b> .....	7
<b>Agradecimientos</b> .....	9
<b>Advertencia editorial</b> .....	11
<b>Presentación</b> .....	13
<b>Palabras clave</b> .....	15

## **Protocolo.**

<b>Introducción</b> .....	19
<b>Objetivos</b> .....	21
General.....	21
Particulares.....	21
<b>Hipótesis</b> .....	23
<b>Justificación</b> .....	25
Deporte.....	25
Espacio Público.....	25
Recreación.....	25
<b>Problematización</b> .....	27
Aspectos Sociales.....	27
<b>Identificación del problema</b> .....	29
La Demanda.....	29
Cantidad de espacios vs población de patinadores.....	30
Dispositivos anti-skate en el espacio público.....	31
Construcción de parques skate en el D.F. ....	32
Patrimonio Cultural Intangible .....	35
<b>Marco Contextual</b> .....	37
Aproximación al fenómeno de los grupos sociales urbanos .....	37
Actividades deportivas urbanas.....	38
Transculturación, Globalidad y Skate .....	40
<b>Marco Histórico</b> .....	43
Crónica Histórica y Antecedentes del Skate en México .....	43
<b>Resumen</b> .....	47

**Capítulo I.**      Actividad y Espacio.

1.	Introducción .....	53
1.1	Definición de la actividad .....	54
1.2	Análisis arquitectónico .....	63
1.3	Conclusión .....	91

**Capítulo II.**      Diseño Arquitectónico Complejo Participativo y la Metodología.

2.	Introducción .....	97
2.1	Explicación sintética a cerca del DACP .....	99
2.2	El Método .....	111
2.3	Conclusión .....	117

**Capítulo III.**      El Sitio.

3.	Introducción .....	122
3.1	Localización .....	127
3.2	Antecedente Histórico .....	131
3.3	El parque .....	135
3.4	Conclusión .....	147

**Capítulo IV.**      El Proyecto.

4.	Introducción .....	153
4.1	El proceso participativo.....	157
4.2	El proyecto arquitectónico.....	223
4.3	Reflexión Final.....	270
	Bibliografías.....	272



*“Detrás de un gran hombre, hay siempre una gran mujer”*

Dedico este esfuerzo a tí mamá, pues en tus ojos he visto la llegada de este día.  
¡Gracias, nunca me cortaste las alas!



Agradezco infinitamente la confianza, el apoyo, la atención y la paciencia que tuvieron todas las personas que creyeron en mi y me acompañaron durante todo este proceso.

Particularmente a quienes colaboraron de una u otra manera para la realización de este trabajo.

Mariana Dolores Sevilla de los Ríos (Corrección de estilo)

Ximena Cueto López (Corrección de estilo)

Alberto Juárez Magaña "Cosmic" (Modelo 3D y render)

Edgar Eridany Marmolejo Espinosa (Modelo 3D)

Alberto Quetzalcoatl Zuñiga Sosa (Modelo 3D y render)

Luis Alberto Villalvazo Cuan (Soporte técnico en informática)



## ADVERTENCIA EDITORIAL

Para la publicación de la tesis titulada “Plaza de patinaje para skateboarding” se ha considerado de estricta necesidad mencionar que el uso de cursivas y mayúsculas es, aunque no indiscriminado, sí un recurso que se da por razones de estética tipográfica para aligerar la plana, especialmente en tecnicismos que abundan desde del punto de vista arquitectónico así como del sociolecto utilizado por la comunidad con quien se trabajo.

Aunque cabe alguna excepción respecto al origen de la publicación, la mayor parte del trabajo fue sometido tanto al juicio de la comunidad académica como a la evaluación en la instancia de referato que mantiene la tesis.

Así mismo, las referencias bibliográficas son mencionadas de acuerdo a su efectividad para especificar, facilitar y seccionar su búsqueda.

La diversidad y particularidad temática de este trabajo, se suma a la calidad de investigaciones universitarias, que una publicación como “Plaza de patinaje para skateboarding” aspira hacer llegar a la comunidad.



## PRESENTACIÓN

La inquietud por desarrollar esta tesis, surge a partir de la experiencia obtenida en los años previos a mi ingreso a la universidad. En donde tuve la oportunidad de conocer y practicar el **skateboarding**, anhelando llegar al profesionalismo y construir una vida en torno a esta micro-cultura.

Cuando se me presentó la oportunidad de asistir a concursos nacionales en donde súbitamente aparecían patinadores americanos, pude percibir que el nivel de dominio de los patinadores mexicanos se encontraba bastante bajo en comparación con los patinadores de Estados Unidos (inventores de éste deporte), que poseían una cultura del skate mucho más desarrollada que la que había en México.

Solo algunos patinadores nacionales con gran talento o que tenían la oportunidad de ir a practicar al país vecino, sobresalían de todos los demás patinadores mexicanos, presentando un nivel de competición no tan lejano al de los patinadores extranjeros.

La razón era evidente, **en México no contábamos con espacios destinados para la práctica del skateboarding**, simplemente salíamos a las calles de la ciudad a buscar sitios que pudieran patinarse, mientras que en el extranjero existían muchos parques públicos y privados destinados específicamente para la práctica en patineta (**skateparks**), lo que repercutía en un nivel de dominio mucho más desarrollado que el de nosotros.

**El problema era muy claro, jamás podríamos alcanzar un nivel de competición tan elevado como en otros países si no contábamos con espacios adecuados para poder practicar.**



**skateboarding**

**skate**

**skatepark**

espacio público

actividades deportivas

recreación

rampas

transiciones

ciudad

espacio



# **PROTOCOLLO**



La tesis “**PLAZA DE PATINAJE PARA SKATEBOARDING**”, cuyo subtítulo es “**ACONDICIONAMIENTO DE UN ESPACIO EN EL PARQUE RAMÓN LÓPEZ VELARDE**”, consiste en la generación de un proyecto arquitectónico bajo una fundamentación teórica y procedimental que parte de realizar una documentación ilustrativa, ordenada y objetiva de los distintos aspectos que competen al diseño arquitectónico de parques de patinaje para **skateboarding**, (término que se refiere al espacio para la práctica de trucos en patineta).

Éste trabajo desde un principio ha tenido como objetivo principal el desarrollo del diseño arquitectónico de un parque de patinaje para **skateboarding**, sin embargo durante el proceso de investigación y recopilación de información que pudiera servir como punto de partida para el desarrollo del proyecto, se sucitó el problema de que había muy pocos testimonios escritos que pudieran ser de ayuda. La poca documentación que se encontró, provenía de otros países con contextos muy diferentes del que nos compete.

Por dicha razón, esta tesis propone exponer toda la información obtenida desde un enfoque didáctico e ilustrativo, pues pudiera ser consultada en un futuro por diseñadores, constructores o planificadores que deseen emprender un proyecto de este tipo.

Posteriormente se presenta el desarrollo y resultado del proyecto arquitectónico, el cual desde un principio se buscó que estuviera integrado a un espacio público de tipo recreativo como puede ser una plaza o parque de barrio, ya que estos son los lugares predilectos en donde los jóvenes skates, como ellos mismos se reconocen, se agrupan para comenzar a desarrollar sus actividades y por consiguiente su identidad cultural.

La idea es generar una propuesta espacial que resignifique la práctica del **skateboarding** desde un contexto nacional y para unos usuarios locales, que esté acorde con los gustos y la cultura de quien la consume, ajustándose a los aspectos sociales, culturales, económicos, políticos y urbanos, evitando caer en copias generadas de prototipos tipológicos aplicados en otros países.

El uso de la patineta ha venido creciendo cada vez más en la Ciudad de México, así como en el resto del país, ya sea como medio de transporte o como actividad deportiva, por lo que sus practicantes piden condiciones adecuadas para su desarrollo en este deporte.

Las autoridades comienzan a reconocer el crecimiento de éste deporte, y han acondicionado algunos espacios en la ciudad para que los jóvenes puedan practicar, sin embargo muchos de estos espacios no cumplen con las características que los patinadores requieren para el desarrollo óptimo de su actividad. Aspectos como la falta de espacios en comparación con el número de patinadores y sus dispersas ubicaciones en lugares escondidos y lejanos, la dotación de equipamiento para patinar que no corresponde con el estilo de patinar practicado en la localidad y rampas y transiciones técnicamente mal resueltas que generan su desuso y abandono, y por consiguiente gastos mal canalizados.



### **General.**

- Realizar el diseño arquitectónico de un parque de patinaje para **skateboarding**, implementando la participación de los usuarios.

### **Particulares.**

- Elaborar un documento que contenga aspectos teóricos, técnicos y conceptuales que puedan servir a arquitectos, constructores, planificadores y diseñadores como base para la generación de futuros proyectos referentes al diseño de parques para **skateboarding**.



En la ciudad de México, son pocos los espacios públicos destinados para la práctica del skateboarding, y estos, no han logrado satisfacer por completo las necesidades, gustos y aspiraciones de quienes los utilizan.

Por qué nadie les ha preguntado directamente a los usuarios: ¿qué es lo que necesitan para patinar? y ¿cómo lo quieren?

Esta tesis pretende demostrar que si se integra la participación de los usuarios en la toma de decisiones acerca del espacio que ellos mismos habitarán, es posible generar un producto más acertado a la función, gustos y aspiraciones de quien lo consume.



### **¿Por qué Deporte?**

Sin duda la práctica de la actividad física es de gran importancia para el desarrollo de niños y jóvenes tanto en el aspecto corporal como en el afectivo, social y cognoscitivo. Es a través del movimiento y los juegos motores que el hombre desarrolla nuevas experiencias y estimulaciones en dichos dominios.

La educación física por medio del deporte desarrolla capacidades como la percepción espacial, la percepción espacio-temporal, la coordinación ojo-muscular, la agilidad, el equilibrio, el dominio segmentario y se pone en contacto con nuevos lenguajes como el corporal. A nivel social, el hombre aprende a desempeñar diferentes roles en el grupo, lo cual, lo forma socialmente, aprendiendo a asumir ciertas responsabilidades así como a comprender normas establecidas; experimentará situaciones de nuevos sentimientos comprendiendo, asumiendo y superando los diferentes retos y sus posibles éxitos o fracasos. Se puede decir que la actividad física ayuda a que el hombre se forme psíquica y socialmente.

### **¿Por qué Espacio Público?**

La oportunidad que brinda el espacio público, de ver, reunirse e interactuar, ofrece, dentro de un contexto social, un notable atractivo.

El espacio público es definido como el lugar en donde se escenifican los diferentes acontecimientos de la ciudad. Su carácter público permite inferir que en el tiene cabida cualquier persona sin importar raza, sexo, condición social y/o cultural.

Tener espacio significa tener libertad, libertad de dirigir, de ser, de crearse y de recrearse, de relacionarse y viceversa.

### **¿Por qué Recreación?**

La recreación se entiende como el tiempo dedicado a la diversión, la alegría y el deleite, con el fin de generar una distracción; se considera que toda acción recreativa contribuye al enriquecimiento de la vida. Por eso la recreación es también una actitud o estado de ánimo que expresa la naturaleza misma del hombre.



### Aspectos Sociales

La sociedad mexicana atraviesa por una crisis de violencia e inseguridad, que en gran medida se debe a la falta de oportunidades que el estado no ha podido proporcionar a sus habitantes, especialmente a los jóvenes, quienes representan más del 40% de la población del país; ésta situación provoca, entre otras cosas, que la vida urbana que desarrollábamos en parques, plazas y calles se perciba de un modo difícil de pronosticar, en una sociedad en la que la vida diaria se da cada vez más en el ámbito de lo privado: fraccionamientos privados, parques privados, calles privadas, transportes privados, eventos sociales privados, comercios controlados y privatizados.

En el país, según cifras del INEGI 2010, existen alrededor de 112 millones de habitantes, de los cuales el 60% representan a niños y jóvenes menores de 30 años. De acuerdo con el Consejo Nacional de Población los jóvenes mexicanos en 2012 serán la generación más grande de la historia con una población de 35 millones 911 mil 530 jóvenes de entre 12 y 29 años.

Ellos son la generación que nació en la misma década de la primera computadora personal, fueron los primeros niños en ver una guerra transmitida en vivo por televisión, su nacimiento coincide con dos hechos que marcaron a la humanidad del siglo XX: el derrumbe del símbolo más grande del socialismo, el muro de Berlín y la aparición del sida, la epidemia más temida hasta estos momentos.

Su vida productiva arrancó con los deseos de progreso que el nuevo milenio prometía. Paradójicamente, su era también emergió con carencia de oportunidades.

En México existen 7 millones 500 mil personas que ni estudian, ni trabajan, en su mayoría porque no hay acceso ni a la educación ni al trabajo, de todos estos jóvenes, 120 mil habitan en la ciudad de México. La pregunta es: ¿qué hacen todas estas personas?, y si no hay oportunidad de educación ni de trabajo ¿a qué aspiran?, ¿qué oportunidades ofrece la ciudad para sobresalir?

Ante el panorama ya expuesto en este trabajo, se reconoce que la práctica del **skateboarding** en los espacios públicos de recreación es una alternativa para la construcción de oportunidades en el desarrollo físico, recreativo, social, cultural e incluso profesional, de las generaciones de jóvenes mexicanos e incita a que abandonen el individualismo y la apatía así como el sedentarismo físico que ha generado tanta obesidad y sobrepeso en los niños y jóvenes de nuestro país.



## IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

---

### La Demanda

Existe una comunidad de patinadores pertenecientes al sector Roma-Condesa de la delegación Cuauhtémoc, con edades de entre 12 y 29 años, la mayoría con residencia en estas colonias o circundantes.

Esta comunidad me ha solicitado directamente el desarrollo de un proyecto arquitectónico que esté acorde con su estilo de patinar. Para que ellos, en su calidad de grupo social, puedan presentarlo ante las autoridades pertinentes y los vecinos de la zona como proyecto de recuperación y aprovechamiento de espacios públicos.

En pláticas con autoridades delegacionales y algunos personajes representantes de la escena **skate** nacional fue comentado que el parque Ramón López Velarde ubicado sobre la Av. Cuauhtémoc es un punto estratégico para la implementación de un proyecto de este tipo.

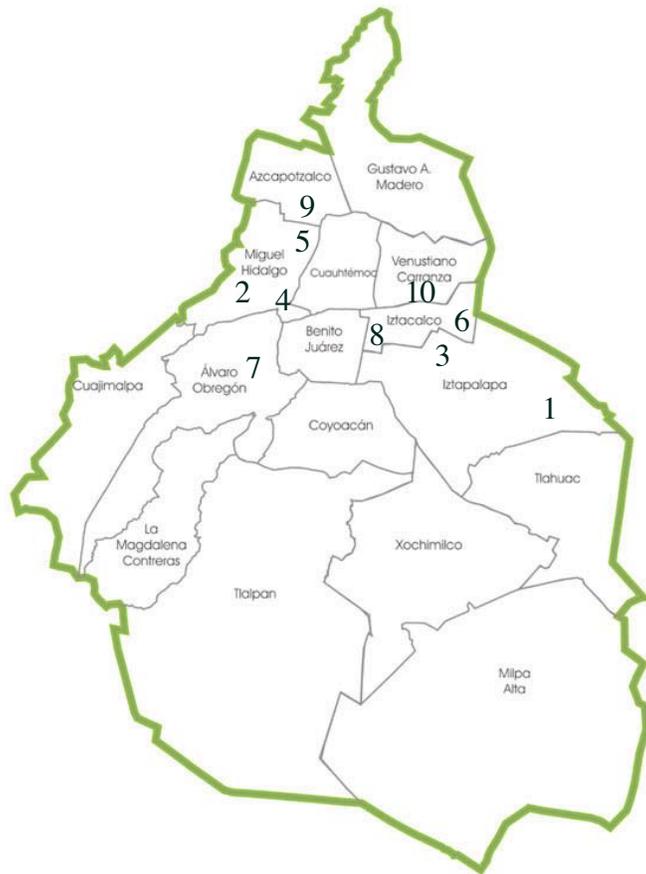
De tal forma que a la comunidad skate de la zona le interesa estar anticipado con un anteproyecto que pueda representar lo que realmente desean para patinar y los detalles que se deben atender.

## Cantidad de Espacios vs Población de Patinadores

Para efectos de dicho análisis se ha tenido que hacer un conteo aproximado del número de practicantes del **skateboarding** en el D.F. puesto que se desconoce la existencia de un censo que aporte esta información.

En el desarrollo del conteo se han tomado como referencia las cifras de asistencia general a los eventos masivos de skate con mayor concurrencia en los últimos 3 años en el D.F., y de la asistencia se ha obtenido un promedio medio de patinadores.

El número se confrontará con la cantidad de parques de patinaje en el D.F.



## Dispositivos Anti-Skate

Algunos sectores de la sociedad han catalogado a las patinetas como objetos de destrucción urbana, puesto que dañan y deterioran el mobiliario y los pisos de la ciudad.

Debido a esto se han implementado ciertos dispositivos para desplazar a los patinadores de los espacios públicos a donde suelen asistir a practicar.

Casos como multas, decomiso de patinetas, instalación de puntas o accesorios que obstaculicen el desplazamiento en patineta, arrestos o simplemente ser desplazado hostilmente.

Esto, en gran medida ha provocado el abandono de muchos espacios públicos que solían tener mucha actividad, convirtiéndose en espacios muertos que favorecen prácticas delictivas, vagancia e inseguridad.

Debido a este problema, en otros países se ha optado por retirar los dispositivos "anti skate" y revalorar la aportación socio-espacial que genera la práctica de actividades skates en los espacios públicos, para generar nuevamente espacios no solo atractivos para su uso, si no también preparados para soportar y contener dichas actividades.

La nueva reflexión entiende a las prácticas deportivas como un componente vital para un espacio público saludable.

---

Fotografías p.24 substraídas de:

- 1, 7, 10. [bestiabmx-spots.blogspot.com](http://bestiabmx-spots.blogspot.com)
2. [www.mexicofixed.com](http://www.mexicofixed.com)
3. [www.fotolog.com](http://www.fotolog.com)
4. [www.republicamx.com](http://www.republicamx.com)
- 5, 8. archivo personal
6. [www.rifatv.tv](http://www.rifatv.tv)
9. [lost-high-way.blogspot.com](http://lost-high-way.blogspot.com)

## Construcción de skateparks en el D.F.

Durante la etapa en la que se estaban analizando los aspectos sociales y culturales que pudieran dejar ver una situación real del **skate** y los parques de patinaje que hay en el D.F., se suscito la oportunidad de escribir un artículo para una revista de patinetas “Drop In”, la cual puede verse en línea [www.dropin.com.mx](http://www.dropin.com.mx) o en su numero impreso de Marzo 2012.

El articulo es a cerca de la “Construcción de **skateparks** en el D.F.” y tuvo como objetivo principal, poner el tema en discusión y opinión de sus lectores a partir de una reflexión crítica del contexto actual.

Para esto, se tuvo una reunión previa en donde estuvo presente la mayor parte del equipo de producción de la revista, incluyendo los directores. (todos, y sin excepción **skates**).

Esta reunión tuvo como fin el participar en una charla que pudiera generar una idea en común de lo que sucede en torno a la construcción de **skateparks** en el D.F.

A continuación se muestra el artículo resultante que se entregó a Drop In con el fin de esclarecer la problemática que se ha presentado en la construcción de **skateparks** en el D.F.

### *Construcción de skateparks en el D.F.*

*El skate en México tiene presencia desde mediados de los años 70. Durante estas 4 décadas, han transcurrido etapas tanto de crisis, como de resurgimiento y popularidad masiva.*

*Hoy posiblemente nos encontremos ante una nueva etapa de creciente aceptación del skate como actividad deportiva y alternativa de movilidad en la ciudad.*

*En el D.F. contamos con skateparks públicos como Cabeza de Juárez, G3 o Barrio18.*

*Recientemente también han sido construidos y acondicionados parques como: San Cosme, JFK, Tacuba y Parque Lira. Esto hace notar que tanto la sociedad como el gobierno han adquirido cierto reconocimiento del skate. Cosa que no se había percibido en etapas anteriores y sin duda hacía falta.*

*Pero:*

*¿Que tan bien ó mal logrados están estos espacios para patinar en comparación con los otros parques de primera que vemos, en videos o nos platican nuestros amigos que han viajado? ¿Y por qué?*

.....

*De que se puede se puede....*

*Finalmente el skater siempre termina por adecuarse a la circunstancia del spot hasta dominarlo. Pero... ¿Es este el sentido de un skatepark? O más bien ¿Qué entendemos por skatepark? y ¿Qué queremos de un skatepark?*

*Con base a múltiples pláticas, que se han suscitado con la banda, la mayoría ha coincidido en que, los parques recientemente construidos en el D.F., están mal hechos. Aspectos como el cuidado en los detalles, la elección de los materiales, las rampas y transiciones mal resueltas o simplemente porque no duró el piso o no es el adecuado.*

*“Sirve mas y dura mas lo que no esta hecho para patinar que lo que si”*

*El caso es que estos espacios no han logrado satisfacer por completo las necesidades y aspiraciones de muchos patinadores. Que con referencia a los parques que ven en países desarrollados, se cuestionan ¿Por qué no se construyen parques tan buenos como esos, aquí en México?*

*Pero bueno, esto es lo que hay. Lo cierto es que como quiera los usamos y nos divertimos horas en ellos . ¡Y hasta nos terminan encantando!*

.....

*La cuestión es:*

*¿Es esto lo que el skate en México necesita para crecer? ¿O nos conformamos con parques medio bien hechos para sanarnos las ganas de patinar pero no para superarnos?*

*Entender al skate como una actividad generadora de oportunidades para el desarrollo físico, social, cultural, recreativo, e incluso profesional. En un país en donde carecemos de muchas de ellas da mucho que reflexionar.*

*¿Por qué no?*

*Buscar asesorías profesionales y especializadas.*

*Participar en los procesos de planeación, diseño y construcción de nuestros parques, entendiéndolos como un solo proceso y no como cosas separadas y desvinculadas.*

*Estar unidos y organizados para hacer algo por el skate.*

*Exigir espacios públicos con condiciones dignas para practicar.*

*¿Por qué no evitar que las nuevas generaciones repitan la misma historia de carencias?*

*¿En dónde estamos fallando?*

*¿Qué hace falta?*

*No hay duda que este es el momento de comenzar a hacer crecer el skate mexicano. Estamos presenciando algunos cambios a favor de la comunidad skate pero si aspiramos a crecer al nivel de los mejores no es suficiente hacer las cosas medio bien o solo tener buenas intenciones. Debemos darnos cuenta que esta en juego el desarrollo del skate nacional.*

*¿Tú qué piensas?*

## Patrimonio Cultural Intangible y Skate

Existen muchos parques y plazas en la ciudad de México en donde a través de generaciones se ha practicado el **skateboarding** y que resultan ser lugares de memoria cultural que representan un importante legado histórico y simbólico en donde la herencia recibida por generaciones anteriores viene a ser testimonio de la existencia de sus prácticas sociales, formas de vida y cosmovisión.

A este fenómeno se le conoce como “patrimonio cultural intangible” y está constituido por aquella parte inmaterial que reside en el espíritu de las culturas y que se caracteriza por representar el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales de un grupo social y que engloba modos de vida, valores, tradiciones y creencias a partir de los intercambios interculturales en los que participa.

Muchos lugares en donde se suele practicar el skateboard representan puntos de encuentro y reunión que han sido apropiados por los patinadores de distintas maneras, lo que habla de la necesidad de reconocer esta actividad y por consiguiente dotar de la infraestructura necesaria para patinar a los espacios en donde se presente su práctica.

En esta tesis se ha tomado el caso del parque Ramón López Velarde ubicado en la colonia Centro Urbano Benito Juárez, pequeño barrio inmerso en la Colonia Roma de la Delegación Cuauhtémoc de la Ciudad de México.

Éste, es un ejemplo de lo que sucede en muchos otros espacios públicos de recreación en la Ciudad de México en donde se presenta la práctica del **skateboarding**.

El problema se identifica a partir de observar que en dicho parque se ha dado la práctica del **skateboarding** por mucho tiempo y a través de muchas generaciones, por lo que hace falta reconocer la constante actividad deportiva y dotar de la infraestructura necesaria para que se pueda desarrollar de manera más óptima y adecuada.



### Aproximación al Fenómeno de los Grupos Sociales Urbanos

Cuando los antropólogos hablan de una cultura humana se refieren al estilo de vida total, socialmente adquirido, de un grupo de personas que incluyen los modos de pensar, sentir y actuar.

Los grupos sociales urbanos se generan a partir de compartir condiciones o situaciones similares. Dentro de estos grupos están las llamadas “tribus urbanas”, término con el que se particulariza a los núcleos juveniles urbanos, sin embargo dos subculturas o tribus pueden tener culturas similares producto de una enculturación, pero también serán muy distintas e incluso desiguales dependiendo del contexto en el que se den.

En la sociedad mexicana se tiene cierta suposición de que las “Tribus Urbanas” se dan solo en los barrios de bajos recursos o más desfavorecidos y se asocian a los grupos de jóvenes con conductas inadaptadas e incluso violentas, sin embargo esto no es así, puesto que existen muchas de estas tribus que se encuentran asociadas a recursos supuestamente más favorecidos como por ejemplo los fresas, los hipster, los fashion, etc. o simplemente grupos con códigos de conducta más aceptables socialmente, por lo que calificar a las llamadas “Tribus Urbanas” como grupos representativos únicamente de cierto sector o posición social sería desacertado.

Lo que sí es un hecho es que los grupos sociales son producto de la aceptación o negación a las estructuras del sistema establecido y lo que conlleva esa situación, de tal forma que las personas buscan integrarse socialmente en pequeños grupos de individuos con problemas y aspiraciones similares por lo que aspectos como la ideología, forma de vestir y gustos musicales pueden ser factores que diferencien e identifiquen a una tribu de otra.

El **skate**, sujeto de investigación para esta tesis, puede tomarse como ejemplo del concepto de tribu, por el hecho de que es un grupo se mantiene unido mediante la práctica de la patineta y son círculos que muestran una cosmovisión de vida muy particular mediante sus propios códigos y sus propias redes de información, traducándose en una identidad y un estilo de vida.

## Actividades Deportivas Urbanas.

En la actualidad, existen múltiples ciudades del mundo en donde cada vez con más frecuencia se suscitan prácticas deportivas alternas a los modelos comunes de ejercitación física que conocemos, las cuales se han caracterizado principalmente por realizarse de forma libre, “sin reglas”, utilizando localidades urbanas para su desarrollo.

Estos aspectos han sido determinantes para que muchos jóvenes se interesen más en practicar alternativas deportivas, puesto que ven en ellas una forma libre de expresión, por el hecho de que no exige nada más de lo que uno mismo se proponga. Esto es lo que las identifica y diferencia de las otras prácticas más comunes e institucionalizadas.

A estas actividades deportivas se les ha reconocido con el nombre de “deportes urbanos”, sin embargo Aurelio Canales, subdirector de recreación y servicios comunitarios de la Comisión Nacional del Deporte, en un reportaje del periódico Excelsior, afirmó que los llamados “deportes urbanos” podrán ser considerados como “deportes” solo en el momento en que estén reglamentados y afiliados con alguna federación, y que su práctica implique mejorar las condiciones físicas para el desarrollo del mismo, por lo que los llamados deportes urbanos solamente pueden ser considerados como “actividades deportivas”.

Sin embargo las características de “deporte libre”, son adoptadas cada vez con más frecuencia por los jóvenes en todo el mundo.

Los ejemplos mas conocidos de estas actividades deportivas son:



### **SOCCER CALLEJERO Ó FOOTBALL FREESTYLE:**

Es el tipo de football que no se ve en los partidos, se practica principalmente en las calles e implementa acrobacias en fintas y pases con el dominio del balón, en éste, no hay arbitro, ni reglamentos para la cancha y las porterías, ni limite de tiempo específico.



### **BREAKDANCE:**

Es un tipo de baile callejero que combina una serie de movimientos aeróbicos y rítmicos, influenciado por bailes aborígenes, artes marciales, gimnasia, música hip hop y funk, y requiere de gran dedicación y disciplina para llevarse a cabo.

### SKATEBOARD Ó PATINETA:

Este, como tema de investigación, es una de las actividades urbanas más conocidas ya que su práctica se da comúnmente por todo el mundo, y consiste principalmente en realizar trucos y saltos sobre distintos elementos urbanos con la patineta.

### ROLLER Ó PATINES:

El desarrollo de este deporte va de la mano con el skateboard, también consiste en realizar trucos y saltos sobre distintos elementos urbanos como barandales, pendientes y desniveles, pero en este caso utilizando patines.

### PARKOUR:

Consiste en desplazarse haciendo acrobacias y saltos desde distintos puntos y alturas para caer de forma correcta y continuar con el recorrido, la práctica de esta actividad requiere de gran condición física.

### BMX:

Este, al igual que el skateboard y el Roller consiste en hacer trucos y saltos sobre distintos elementos urbanos, pero montando una bicicleta de características especiales.



3



4



5



6

RIVERA Gabriela, "Deportes urbanos ponen de cabeza a los jóvenes", "La adrenalina sobre ruedas", Excélsior, Comunidad, 16-may-2010, p3.

Fotografías p.32, 33. subtraídas de:

1. the-soccer-essentials.com
- 2, 4. www.flickr.com
3. www.wix.com
5. www.deportesextremos.org
6. www.taringa.net

## Transculturación, Globalidad y Skate.

El deporte es un fenómeno de masas, es un catalizador de impulsos individuales y colectivo; también es un mecanismo de enculturación, influenciado por miles de prácticas y discursos translocales dentro del marco de la globalización implicado por el uso de las tecnologías de comunicación.

Las sociedades urbanas vivimos en una aldea global, en donde a través de la tecnología podemos estar comunicados y en contacto con diferentes partes locales y del mundo, dentro de este marco existe un fenómeno social en donde a partir de las relaciones globales se empieza a evidenciar un proceso de transculturación, que afecta a todos los órdenes de la vida. Es en este proceso en donde los receptores de información empiezan a internalizar lo que ven y lo que escuchan, generando así un proceso de transculturación, por ejemplo; todos pueden observar en diferentes medios a un patinador que vuela literalmente de techo en techo, realizando trucos con una facilidad y fluidez, como si no representara gran esfuerzo, es entonces cuando los jóvenes al observar quieren probarlo y se lanzan a la práctica.

Al caminar por las calles de la ciudad podemos ver como parte de un paisaje habitual a jóvenes brincando en sus patinetas y realizando trucos con ellas, lo que representa una manifestación del efecto de permeabilidad cultural que implica la globalidad.

El **skateboarding** es una práctica deportiva de ciudad, y las ciudades, dentro del sistema cultural y social impuesto, simbolizan el capital poseído de cada nación dentro de un contexto global, de tal forma que el skateboarding, al emerger de las grandes ciudades capitales cuyo sistema de operación está basado en el consumo, es también un fenómeno comercial que se nutre de este para popularizarse, sobre todo en términos de lo que se conoce como consumo visual, que está relacionado directamente con los códigos y símbolos que emiten y adquieren los grupos sociales cuando se relacionan.

Aspectos como: la moda para vestir, la manera de comunicación, ya sea verbal, mímica o sonora, el comportamiento y actitud con que se muestran ante la sociedad, etc., son códigos que en gran parte se deben a un consumo globalizado de símbolos que llegan a las sociedades a través de lo que vemos y escuchamos; aunado a que el skateboarding es un deporte de exhibición que se manifiesta a partir de convertirse en el objeto de las miradas y admiración de la gente y hace que esta micro-cultura emergente pueda ser percibida como un mecanismo de colonización cultural en una sociedad tradicional y con una historia ajena a estas nuevas practicas urbanas.

En el **skate** existen muchas modas, estilos y preferencias que diversifican a los distintos actores que integran este núcleo; son modas efímeras y pasajeras y lo único que permanece siempre es el acto de patinar, de tal forma que la identidad se hace a partir de que uno patine, y no solamente adquiriendo códigos similares a los que usan y desechan los patinadores.

Por último, es importante puntualizar que la tendencia a construir representaciones de ciertas identidades a partir de objetos, símbolos e iconos provenientes de los procesos culturales globales no implica necesariamente la desaparición de los referentes locales, si bien la tendencia parece estar marcada fundamentalmente por los símbolos dominantes en los procesos de globalización cultural, esto no debe llevar a suponer de manera simplista que los jóvenes pierden todos sus referentes locales para entregarse al mágico o diabólico mundo de la globalización y el consumo de mercancías. Lo que ocurre es que estamos en presencia de una dinámica compleja que supone constantes procesos de hibridación y ruptura con los enfoques tradicionalistas y patrimonialistas presentes en las políticas culturales.



### **Crónica Histórica y Antecedentes del Skate en México.**

Las patinetas tienen su origen en los Estados Unidos, como producto de las industrias norteamericanas emergentes de la Segunda Guerra Mundial, surgen como abstracción y transformación del surf, para ser utilizadas en la urbe con el fin de fluir sobre el concreto y el asfalto, entre sus calles y edificaciones.

A principios de los años 60 algunas fabricas de juguetes y tiendas de surf vendían ya las primeras patinetas comerciales y su práctica comenzaba a popularizarse entre la sociedad norteamericana, particularmente en el estado de California, lo cierto es que desde su nacimiento, la forma de la patineta, la forma cómo se practica y los espacios en dónde se practica han evolucionado constantemente, pasando de ser una actividad underground hasta convertirse en una industria de alcance mundial.

En México, se tiene registro de la presencias de las patinetas hasta mediados de los años 70, particularmente en el DF, en donde un grupo de jóvenes, patinaban sobre sus tablas muy angostas de tipo Fibre Flex, sobre las bajadas de Bosques de las Lomas y Palmas, al noroeste de la Ciudad de México, que en ese entonces se encontraba con un pavimento nuevo y óptimo para practicar el estilo slalom y downhill.

En 1978 se inaugura el primer parque skate en México, llamado “El Skatorama”, al sur de la Ciudad de México, el cual fue diseñado por Stacy Peralta, Waldo Autrey y Paul Hoffman, jóvenes skates de la ciudad de Los Ángeles, que junto con el equipo Zephyr6 (1972) se piensa son los primeros patinadores en recibir un sueldo por patinar.

De ahí le siguen casi de inmediato los skatepark de Guadalajara, Jalisco, “Skatopistas del Sol”, en el lugar había un par de tinas y un enorme tubo de concreto. Su principal atracción, sin embargo, era el Stawalpa, un gigantesco bowl con paredes de cinco metros de altura que debía su nombre a las tres personas que habían diseñado el skatorama de la ciudad de México.

En México las patinetas solo estaban al alcance de los pocos que podían viajar. Para 1981 la industria del **skateboarding** entra en crisis, por lo que era aun mas difícil conseguir una patineta, incluso en los Estados Unidos, así es que solo muy pocos continuaron patinando y lo hacían de manera underground, sin embargo aparecen algunos spots en la ciudad como “El Oasis” en bosques de las lomas y el de “Lago Guanacachas” en la colonia Anáhuac de la Ciudad de México. Ambos fueron construidos aproximadamente en 1986, no se sabe quién por orden de quién se construyeron, simplemente aparecieron de repente.

Para 1988 se inaugura la primera tienda oficial de skate en la ciudad de México “JSK8” en la Avenida Constituyentes, que surtió por un tiempo a las demás tiendas del Distrito Federal y algunas provincias.

En Estados Unidos, las patinetas comienzan a tener presencia en el cine, particularmente en Hollywood, en donde películas como Volver al Futuro (1985) y Loca Academia de Policías (1987) muestran una cultura del skate muy vinculada con el hábitat urbano. A principios de los 90, las patinetas ya estaban en todas partes, incluso se podía ver en México a Gael García en la telenovela El abuelo y yo (1992) representando a un chico skate.

También películas mexicanas como Escuadrón Patineta (1991) producida por Televisine, mostraba la historia de un grupo de jóvenes skates en la Ciudad de México, durante este período la práctica del skate se volvió mucho más incluyente y popular; editoriales como Trasher (revista de patinetas) hacían un llamado público a tomar la tabla y patinar, quién fuera y en dónde fuera, convocando además a toda la comunidad a participar en la documentación de sus escenas particulares tomando fotos y escribiendo artículos. En México aparece Re:Skate, la primer revista mexicana de skate 1990-1992.

La ingeniería y materiales de las patinetas presentaban un diseño más avanzado y parecido al que se conoce ahora, tablas más delgadas y simétricas, el nose (naríz) y el tail (cola) apenas se distinguían y las llantas eran más pequeñas y duras.

Por ahí de 1993 las patinetas, un deporte que parecía estar ya constituido, entra nuevamente en crisis, sus artículos se vuelven muy caros y difíciles de conseguir y cierran muchos parques de patinaje, lo que provoca un ceso en la práctica del **skateboarding**.

En la segunda mitad de ésta década es cuando nuevamente resurge el skate de manera masiva. Se deja en el pasado el estilo punk y surfer; el metal y el hip hop moldean la nueva generación de patinadores. Lo que fue practicado principalmente por la clase media, comenzó a ser rechazado por la sociedad atemorizada por la aparición de pandillas, esto aunado a que en 1995 se proyecta la película Kids, en ella salían patinadores que consumían drogas y tenían sexo casual. La película causo mucho escándalo y reforzó la estigmatización negativa que hasta ahora sigue prevaleciendo en muchas sociedades.

Ese mismo año se celebran en Estados Unidos los primeros X-Games creados por la cadena de deportes ESPN para mostrar la nueva generación de deportes a los que llamaron extremos (patinetas, patines, bicicletas, motocross, etc.). Patinadores nacionales como Max Barrera y Sauro sobre salen de ese periodo, yéndose tan lejos como Australia y Brasil a competir.

En 2003 declaran el 21 de Junio como el “**Go Skateboarding Day**” y ese mismo año la “Mega Rampa” de casi 30 metros de altura hace su primer aparición en el video de DC shoes, llevando a la práctica de la patineta a niveles nunca antes imaginados.

2005 la Mega-Rampa es instalada en la Muralla China y Dany Way, su creador, salta sobre ella.

2006 la Mega Rampa visita México.

2007 se estrenan los X Games México.

Concursos como los “Get Higher”, “VANS PXM SK8”, “Snickers Urbania” y “X Games 2” parecían anunciar una nueva era del skate mexicano, sin embargo a finales de 2008 y en 2009, momento en el que pegó la crisis mundial, muchos eventos ya no fueron organizados.

No todo ha sido malo estos ultimos años en la capital. Se inauguraron los parques de patinaje de San Cosme, Tacuba, Parque Lira y JFK.

Algunas marcas nacionales comenzaron a darles un salario a sus patinadores, lo cual es un gran adelanto hacia la profesionalización del deporte, también comienzan a aparecer nuevos proyectos de comunicación en línea e impresos.



En la línea de investigación del Diseño Complejo Participativo (DCP), que se imparte a nivel licenciatura en la Facultad de Arquitectura, particularmente en el taller Max Cetto, así como en los seminarios del Posgrado en Arquitectura de la Universidad Nacional Autónoma de México, se han generado trabajos e investigaciones que inciden principalmente en la planeación de los procesos habitacionales populares, programas de vivienda y procesos de urbanización, sin embargo éste enfoque teórico puede ser aplicado en cualquier problema de diseño arquitectónico, por lo que en este caso en particular se aplicará a la generación de un espacio de tipo público destinado para la práctica del **skateboarding**, actividad que consiste en la realización de saltos, trucos, pruebas y secuencias deslizándose sobre una patineta.

El uso de la patineta ha venido creciendo cada vez más en la Ciudad de México, así como en el resto del país, por lo que sus practicantes demandan condiciones adecuadas para el desarrollo de sus actividades deportivas. Esta necesidad no ha sido tan reconocida por las autoridades competentes, por lo que el principal motivo de la presente tesis, la cual lleva como título Plaza de patinaje para **skateboarding**, y cuyo subtítulo es, “Acondicionamiento de un espacio en el parque Ramón López Velarde” consiste en la fundamentación teórica y procedimental de un diseño arquitectónico cuyo fin es generar un espacio para la práctica en patineta o skatepark (como se le denomina entre los jóvenes practicantes del **skateboarding**), integrando dicho espacio en un lugar público de tipo recreativo como puede ser una plaza o parque de barrio, ya que son los lugares predilectos en donde los jóvenes skates, como ellos mismos se reconocen, se agrupan para comenzar a desarrollar sus actividades y por consiguiente su identidad cultural.

### Capítulos:

- I.- **Actividad y Espacio**
- II.- **Diseño Arquitectónico Complejo Participativo y la Metodología**
- III.- **El Sitio**
- IV.- **El Proyecto**



**Capítulo I.**  
**ACTIVIDAD Y ESPACIO**



### Capítulo I. Actividad y Espacio

#### 1 Introducción.

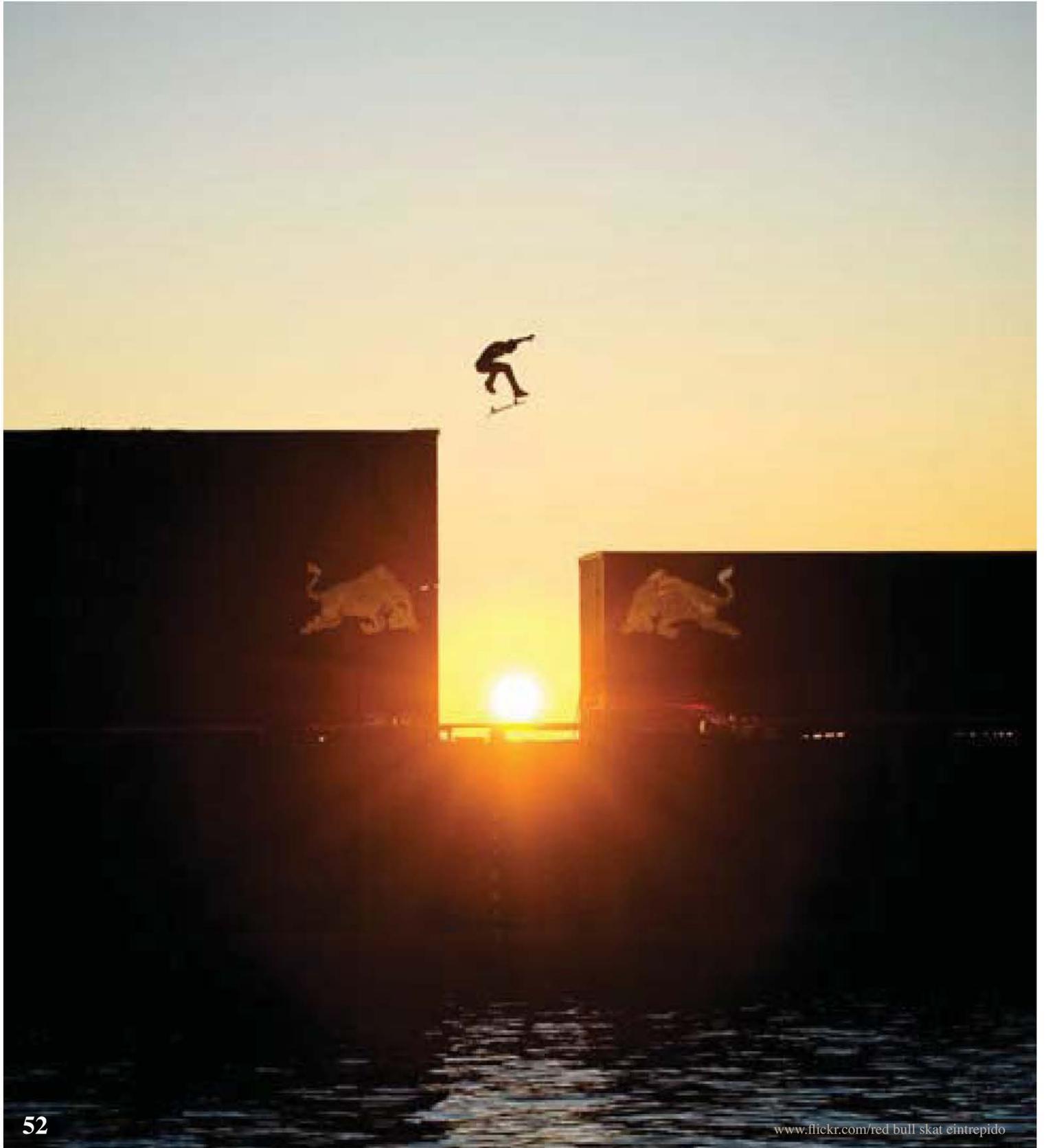
##### 1.1 Definición de la Actividad.

- ¿Qué es **skate**?
- ¿Qué es un parque **skate**, como funciona y qué diferencia tiene con otras pistas para patinar?
- ¿Cuáles son los trucos y en qué elementos se realizan?
- Servicios y equipamiento necesario para operar.

##### 1.2 Análisis Arquitectónico.

- Tipologías
  - I. Rampas
  - II. Piscinas o Bowl
  - III. Calle
  - IV. Plaza
- Análisis de Materiales.
- Texturas.
- Análisis de parques **skate** en D.F.

##### 1.3 Conclusión



Éste capítulo comprende un análisis de la actividad y el espacio en donde se desarrolla, exponiendo la investigación realizada desde un enfoque analítico y didáctico con el objetivo de ejemplificar de manera ordenada y objetiva los conceptos básicos necesarios para el diseño arquitectónico de un parque de patinaje para **skateboarding**.

Partiendo desde aspectos fundamentales como; ¿qué es el **skate**? y ¿qué es un parque **skate**? ¿para qué sirven estos lugares? y ¿cuáles son las características físico-espaciales que los determinan con respecto de otras pistas de patinaje?. Así como aspectos de funcionamiento espacial, operación y mantenimiento.

Se estudian las variantes tipológicas que existen y bajo qué contexto se presentan, reconociendo los múltiples elementos y accesorios que integran a un parque de patinaje para **skateboarding**: el caso de rampas, medios tubos, cuarto de tubos, verticales, mini rampas, transiciones, pirámides, barandales, bancas, cajones y otros, así como los materiales con que se pueden construir y qué ventajas y desventajas representa el uso de dichos materiales; también se presenta el análisis espacial de los **skateparks** más populares del D.F. con el fin de exponer los aspectos acertados y desacertados de dichos espacios.



[www.sneakersnews.com/](http://www.sneakersnews.com/) nike sb paul rodriguez comercial

## 1.1 DEFINICIÓN DE LA ACTIVIDAD

“La patineta, es una herramienta que permite volverse uno con la ciudad y consigo mismo: como la tabla de surf une con la ola”<sup>9</sup>

## ¿QUÉ ES SKATE?

El término **skate** es un anglicismo cuyo significado quiere decir patín o patinar, y puede referirse a cualquier acción de patinar ya sea en patines de ruedas, patines de hielo, patinetas u otros.

Si bien no tratamos de entrar en profundizaciones lingüísticas, el término **skate** referido a la práctica en patineta corresponde a la tendencia natural de simplificar las palabras en todos los idiomas utilizados popularmente, por lo que **skate** es una simplificación de la palabra **skateboarding** (indica la acción en presente de patinar en patineta), la cual pasa a identificarse como **skateboard** (indica el aparato con el que se realiza), para luego nombrarse únicamente como **skate** y terminar escribiendo y leyendo “Sk8” (esqueight).

Es importante mencionar que, en todas partes del mundo en donde se practica esta disciplina, sin importar el idioma o los idiomas que se hablen, el deporte y los trucos ejecutados, son conocidos con sus nombres en inglés, por lo que el lenguaje utilizado para referirse a los patinadores y sus trucos es universal y automáticamente identificado y reconocido por sus practicantes.

Sin embargo el skate para sus practicantes tiene un significado que va más allá de sus etimologías y traducciones por lo que me di a la tarea de preguntar a distintos patinadores ( **skater's** ) en distintos medios, estratos y estilos de patinar, para finalmente determinar una definición apropiada y apropiable por los **skates**:

“**Skate** es auto superación, es volar, es caer, es acercarse a un obstáculo y decir ¡qué alto! pero sintiendo una adrenalina en el cuerpo que te impulsa a probarlo aún sabiendo el alto riesgo de golpearse. **Skate** es caerse y levantarse para repetirlo, es estar en el suelo dolorido y pensar en lo que tienes que rectificar la próxima vez. **Skate** es reconocer el merito de un colega al realizar un trucazo y aplaudir su esfuerzo. **Skate** es convertirse en uno con la ciudad, **skate** es ansiedad de llegar al sitio, donde emprender un nuevo reto. **Skate** es entender los elementos que conforman la ciudad. Skate es llegar tarde a casa orgulloso de tus nuevos golpes en tobillos y espinillas, **skate** es que tus padres te vean en fotos o videos y digan ¡algún día te vas a matar!. **Skate** es irte a dormir pensando donde patinar mañana. **Skate** es algo que no solo se lleva en los pies, sino también en el espíritu, **skate** es meditar, skate es desahogo, **skate** es diversión.”



Imágenes subtraídas de:

1. [www.taringa.com](http://www.taringa.com) (editada)  
2, 4, 6. [www.flickr.com](http://www.flickr.com)  
3. [www.sneakersnews.com](http://www.sneakersnews.com)  
5. [mikilonsk8team.blogspot.com](http://mikilonsk8team.blogspot.com)

[www.kioner.com/post/Que-es-SKATE](http://www.kioner.com/post/Que-es-SKATE)  
[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)



www.skateparks.com / lake cunningham regional skate park / San jose, CA



www.thenudnik.com

## ¿QUÉ ES UN PARQUE SKATE?



www.skateparks.com / lake cunningham regional skate park / San jose, CA

Un parque **skate** es el espacio destinado para la práctica en patineta, o patines, en donde se realizan trucos, pruebas y secuencias sobre superficies lisas, que recreen las **formas cóncavas de las olas en el mar** y ciertos elementos urbanos como **barandales, escaleras, bancas, y desniveles**, con el fin de deslizarse a manera de secuencia sobre todos los elementos integradores, tomando en cuenta que **el espacio debe de ser flexible e impulsor de la creatividad del patinador en sus rutinas**.

Estas características son precisamente las que distinguen a un parque **skate** de una pista para patinar como las que se conocen comunmente, ya que están construidas para patinar sobre una superficie plana con el fin de desplazarse a velocidad sobre una misma trayectoria frecuentemente ovalada.



www.skycrapercity.com

El funcionamiento espacial de un parque **skate** se caracteriza por los circuitos de circulación de los patinadores, que siempre se deben de dar de forma continua y con trayectorias lineales y/o cíclicas.

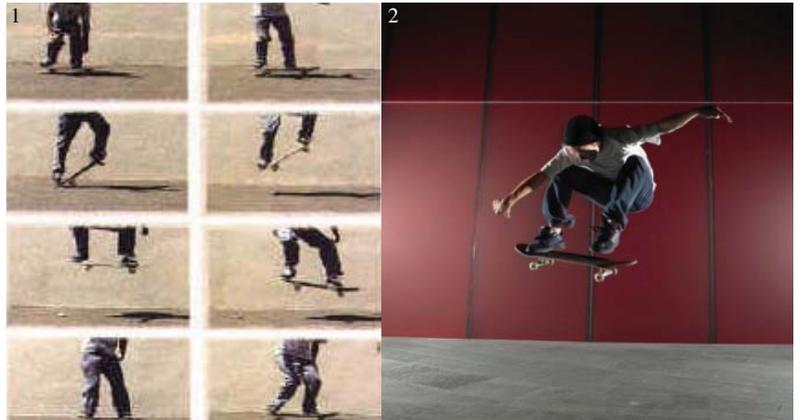


www.skateparks.com / menlo skate park

### Ollie

Es el truco básico del skateboarding, de el derivan casi todos los demás, consiste en saltar con la tabla utilizando únicamente los pies.

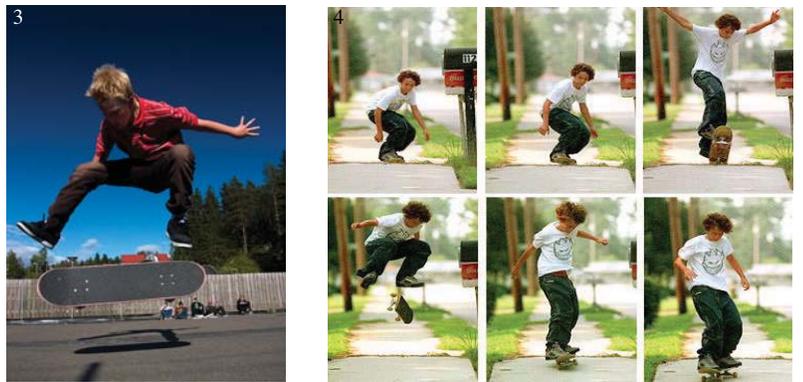
Se puede realizar en cualquier espacio libre o sobre cualquier rampa u obstaculo.



### Trucos de Flip

Son todos los trucos en los que la patineta va libre unos instantes en el aire, girando en cualquier sentido y dirección antes de volver de nuevo a los pies.

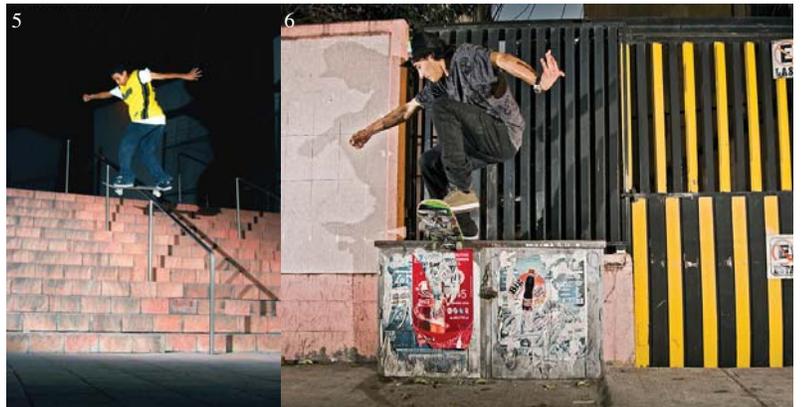
Se puede realizar en cualquier espacio libre o sobre cualquier rampa u obstáculo.



### Trucos de Slide

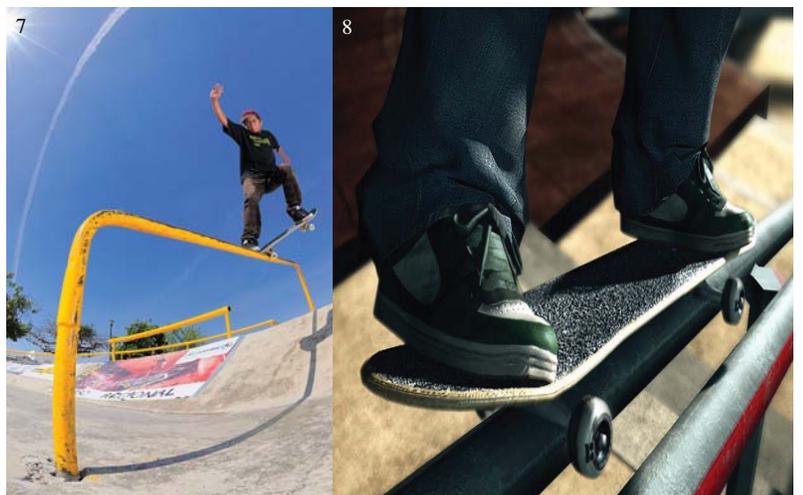
Son los trucos que consisten en deslizar la madera sobre cualquier borde que lo permita.

Estos trucos pueden realizarse en superficies que no tengan un espesor mayor a 15cm, sin embargo entre más esvelta sea la superficie que tendrá contacto con la tabla, más velocidad podrá adquirir al deslizar estos trucos.



### Trucos de Grind

Estos trucos consisten en deslizar los ejes metálicos de la patineta sobre cualquier borde que lo permita, el cual generalmene es metálico o de concreto, sin embargo las rocas como el mármol o el granito resultan ser muy atractivas para realizar estos trucos ya que la fricción que se produce al contacto con el eje metálico de la patineta emite una sensación muy comfortable.



## ¿CUÁLES SON LOS TRUCOS, Y SOBRE QUE ÉLEMENTOS SE REALIZAN?



### Trucos de Grab

Son todos aquellos que se realizan en el aire, y en los cuales se sostiene la tabla con la mano, generalmente **se realizan en rampa o brincando desde grandes alturas.**

Es importante mencionar que para realizar este tipo de trucos **se requiere de rampas y transiciones que favorezcan el impulso del cuerpo hacia el aire.**



### Trucos de Lip

Son los realizados en los *copings* (bordes generalmente metálicos en las rampas u otras superficies) **con el fin de mantener el equilibrio sobre el coping.**

El *coping* no siempre debe ser metálico, sin embargo, es lo más recomendable si lo que se busca es poder deslizarse sobre el.



### Trucos de Manual

Son **trucos de equilibrio**, ya que consisten en ir con 2 ruedas, incluso con una sobre superficies lisas, planas o inclinadas ligeramente.

Para estos trucos se realiza en superficies a distintos niveles y con **alturas bajas**, que jueguen entre 10 y 25 cm.



### Trucos de Wallride

Estos son los trucos en donde **subes con la patineta a un muro**, ya sea **vertical** o de **inclinación considerable.**

Fotografías substraídas de :  
1. [www.colission.com](http://www.colission.com)  
2, 4, 13, 14, 16. [www.taringa.net](http://www.taringa.net)  
3. [skateboarden-for-free.webs.com](http://skateboarden-for-free.webs.com)  
5, 6, 7, 9. [www.urbeskate.com](http://www.urbeskate.com)  
8. [deportesyeducacionfisica.com](http://deportesyeducacionfisica.com)  
10. [www.ludicaskate.com](http://www.ludicaskate.com)  
11. [www.concretediciples.com](http://www.concretediciples.com)  
12. archivo personal  
15. [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

---

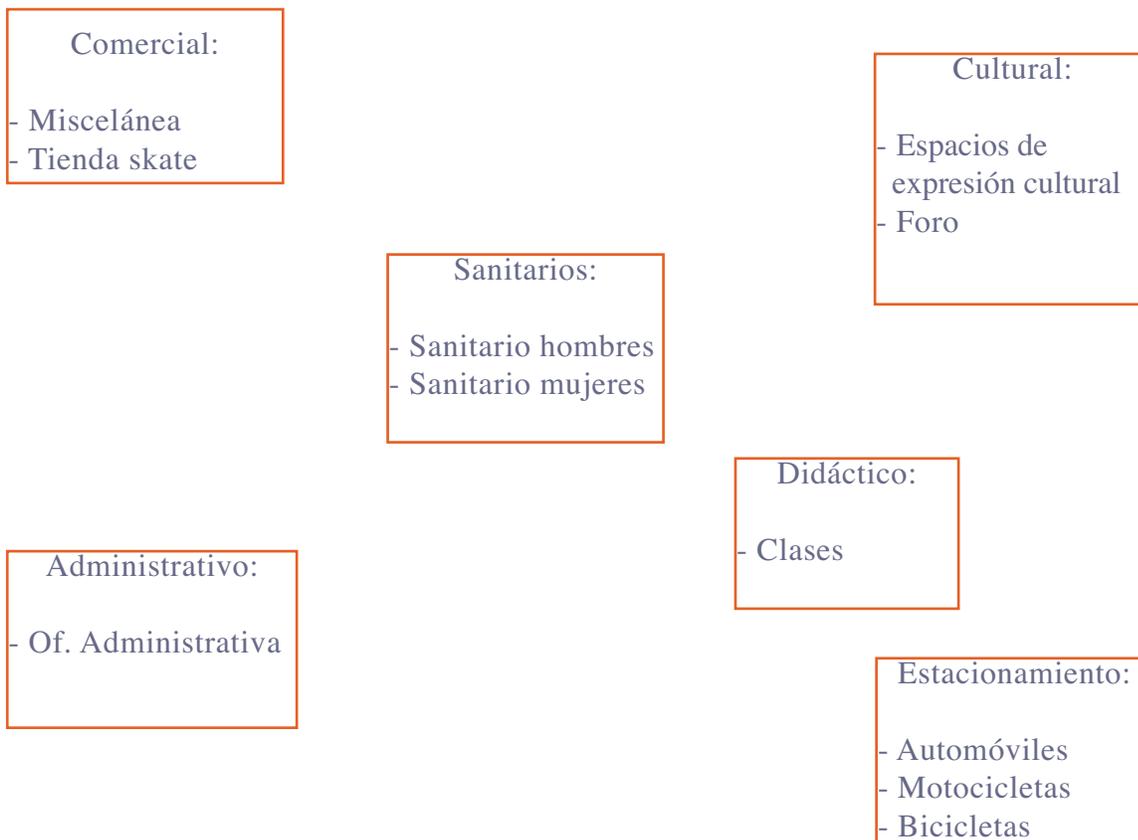
\* Fundamentalmente un Parque Skate está constituido por un **espacio para patinar**.

Lo más importante es **el piso**.

A éste espacio para patinar lo **complementan** multiples servicios:

- \* Comercial
- \* Sanitarios
- \* Administrativos
- \* Culturales
- \* Didácticos
- \* Estacionamiento

Dentro de estos servicios las variantes más reconocidas son:



## LOS SERVICIOS Y RECOMENDACIONES PARA OPERAR

---

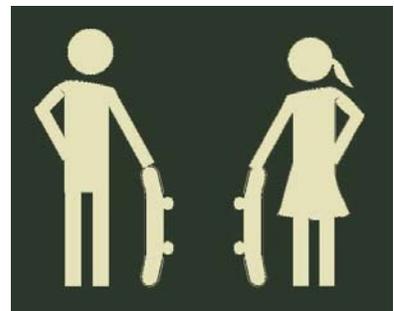
\* Las áreas sociales de permanencia y contemplación dentro del área para patinar, y fuera de ella, son muy importantes para el tejido operativo de todo el conjunto.

\* En cualquier parque skate, sea público o privado pueden o no haber estos servicios, sin embargo todos en cierta medida requerirán hacer uso de estos en algún momento.

\* Los elementos que equipan el área para patinar deben estar preparados para que expertos, intermedios y principiantes puedan permanecer patinando simultáneamente sin que esto implique que se obstruyan uno con otro.

\* El nivel de dificultad en las zonas de patinar recae únicamente en las alturas e inclinaciones de los elementos que conforman el parque.

\* Hombres y Mujeres siempre por igual.







[www.stickfort.com](http://www.stickfort.com) / Adam Haynes / Nike 6.0 promotional

## 1.2 ANÁLISIS ARQUITECTÓNICO

El análisis que se presenta en este apartado está conformado por el estudio y clasificación de los distintos tipos de escenarios que se presentan dentro del diseño de parques skate, según sus características peculiares y elementos que equipan dichas tipologías.



[www.concretedisciples.com](http://www.concretedisciples.com) /Richmond skatepark BC, Canada

### **RAMPAS:**

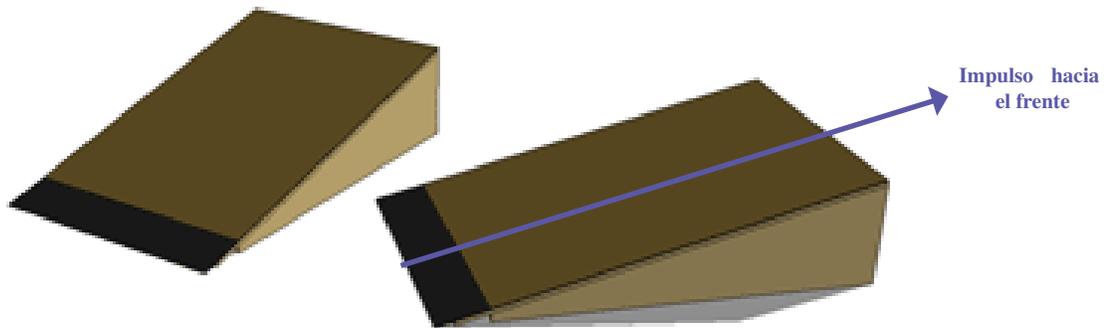
Las rampas son el **elemento arquitectónico base** de cualquier parque skate, su función es la de **articular distintos planos que se encuentren a niveles diferentes**.

Todas las rampas que se presentan en un parque skate funcionan como arrancador, botador o receptor del patinador durante su trayectoria.

Para el estudio de este caso en particular, reconoceremos dos topologías diferentes de rampas:

- Rampas planas o Planos inclinados.
- Rampas cóncavas.

- RAMPAS PLANAS O PLANOS INCLINADOS.



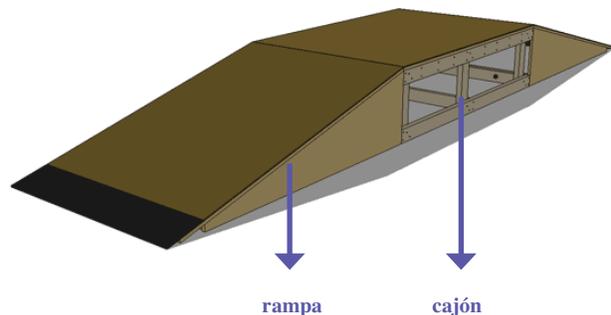
La inclinación de estas rampas es de acuerdo a las necesidades que se requieran, sin embargo las más utilizadas son las rampas con un ángulo  $\leq$  de  $20^\circ$  cuando se busca que el salto del patinador sea impulsado hacia el frente de su trayectoria y de  $30^\circ$  a  $45^\circ$  cuando se busca que el patinador ascienda por la rampa, realice un truco y descienda por el mismo plano.

De acuerdo a su agrupación, las rampas planas son clasificadas, algunos ejemplos comúnmente utilizados son:

### FUNBOX

Es una agrupación de rampas articuladas por una caja o cajón, generalmente de cuatro lados en donde las rampas tienen la función de botador y receptor.

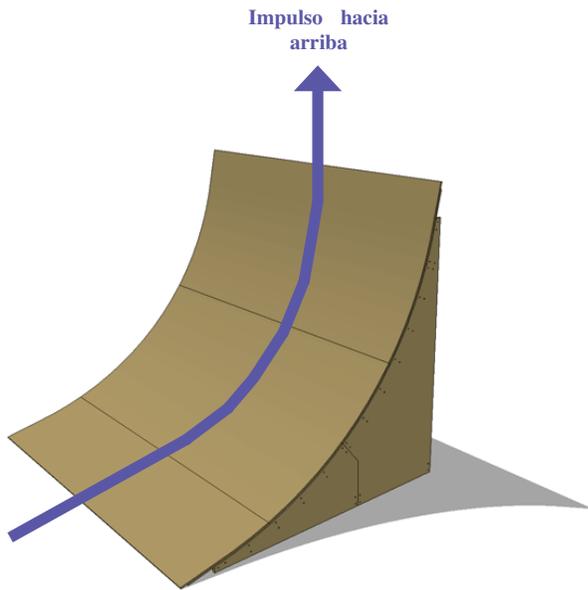
A este sistema se le puede complementar integrando elementos como barandales, cajones etc.



### PIRÁMIDES

Como su nombre lo indica forman pirámides generalmente desarrolladas con ángulos de  $30^\circ$  ó  $45^\circ$ , pueden presentarse como un cuerpo puro, truncadas de la punta o seccionadas.





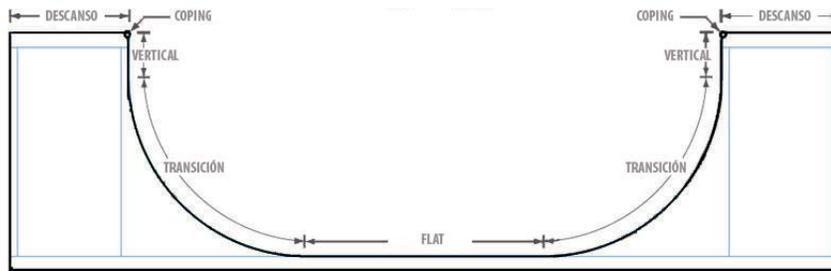
## RAMPAS CÓNCAVAS

Las rampas cóncavas, a diferencia de las planas, presentan una **superficie curva** que está deprimida con respecto a los ojos del observador.

Estos tipos de rampas a diferencia de las rampas planas **sirven para impulsar la trayectoria del patinador hacia arriba** y de estas, se pueden generar distintas tipologías como pueden ser:

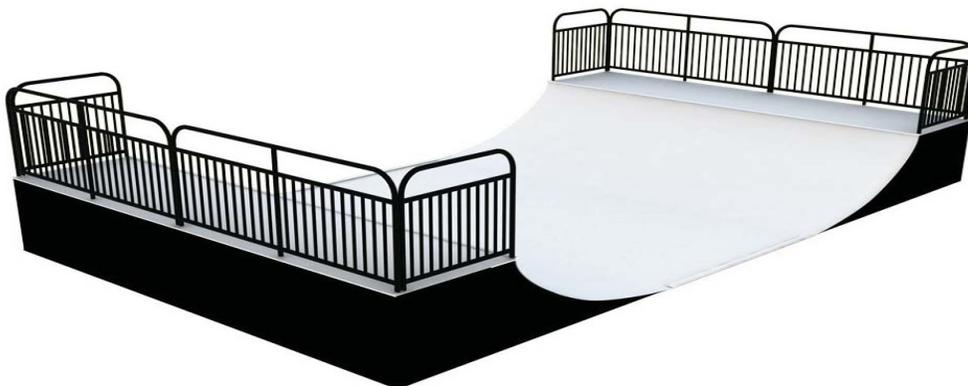
## RAMPAS VERTICALES

Es un sistema conformado por **2 rampas cóncavas** confrontadas una frente a la otra, **apartadas entre si por un plano recto** llamado Flat y **rematadas con una extensión vertical** en la parte más alta de la rampa.



## MINI RAMPAS

Este es un sistema generado con el mismo principio de la rampa vertical pero a una **escala mas pequeña, y sin el remate vertical**, con una altura menor a 3 metros; generalmente se utiliza un módulo de 2.40 de altura aproximadamente.



## MEDIO TUBO

Como su nombre lo indica es **una circunferencia truncada por el punto medio**.



[www.urbeskate.com](http://www.urbeskate.com)

## MEGA RAMPAS

Es una tipología compuesta por rampas planas y cóncavas en dirección lineal y están diseñadas para tomar grandes alturas a grandes velocidades.



[www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Mega Rampa SP, Brasil

## TUBOS

Este, recrea una morfología tubular generada a partir de una circunferencia corrida.

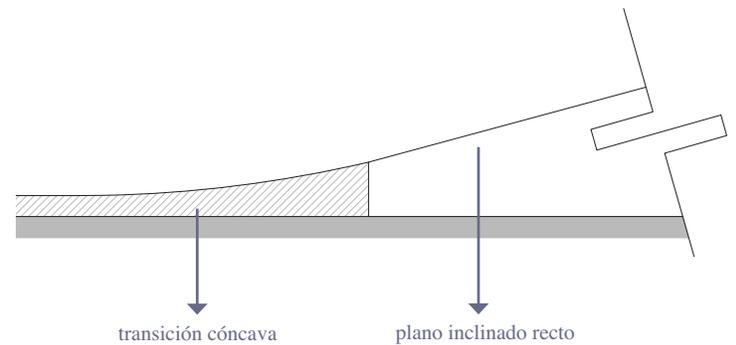


[www.skateparks.com](http://www.skateparks.com) / Late Cuningham skatepark

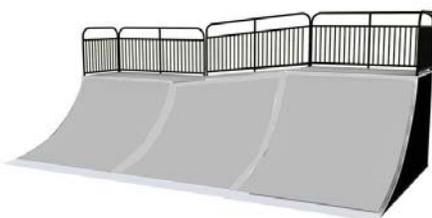
## TRANSICIONES

Las transiciones funcionan para hacer más amable la entrada del patinador a las rampas y evitan que se pierda la velocidad o el control de la posición al entrar a la rampa.

Se utilizan en los cambios de plano recto a inclinado.



## VARIABLES MAS USUALES



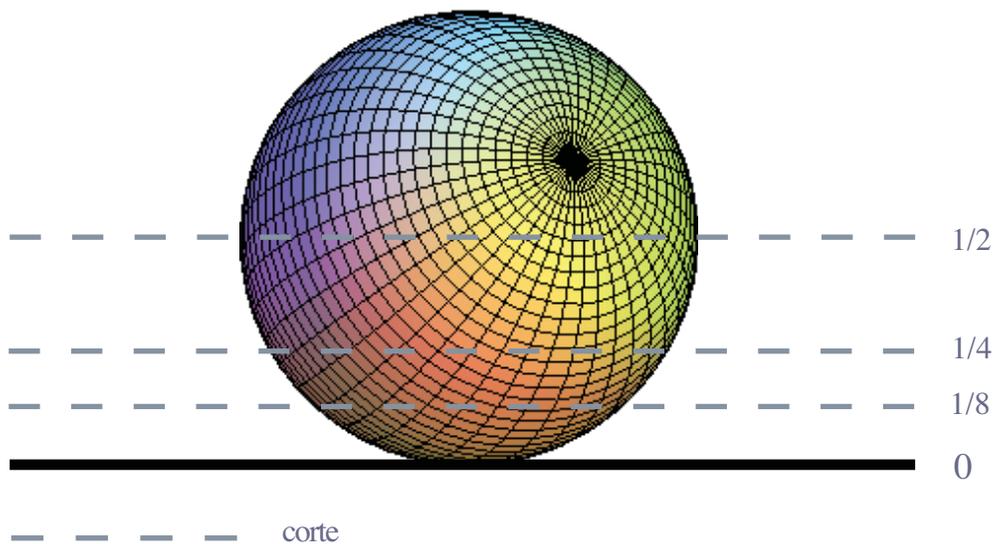


skateflyer (editada)

### PISCINAS O BOWL:

Estas se presentan como piscinas en **forma de tazón**, las cuales se componen por medio de transiciones cóncavas que son **trazadas a partir de la geometría de una esfera** y de ahí, es posible hacer un sin fin de combinaciones en su trazo.

La altura de un bowl es indefinida y depende del nivel de dificultad que se quiera obtener, puede ir desde 1/8 de esfera hasta completar toda la esfera si asi se requiere.



es.paperblog.com / Huntington Beach, CA / US Open 2010

El acabado de las superficies, sea cual sea el material que se haya decidido, debe ser liso y cuidadosamente nivelado en sus intersecciones y aparejos para evitar que obstaculicen la velocidad que el patinador lleva en su trayectoria y así permitir una continuidad ininterrumpida.

Es importante mencionar que este es uno de los módulos más caros y difíciles de construir debido al minucioso detalle que requiere en su trazo, construcción y acabado, además de que en muchos casos requiere de una excavación o relleno, si es que el terreno es plano para poder dar forma a la superficie.



www.skateparks.com / Late cunningham skatepark / San Jose CA.



[www.sneakersnews.com/nike-sb-paul-rodriguez-comercial](http://www.sneakersnews.com/nike-sb-paul-rodriguez-comercial)

### CALLE / SPOT

Éste escenario es el que miramos y transitamos comúnmente en la ciudad, lo caracterizan los elementos urbanos que equipan a los espacios públicos como escaleras, escalones, barandales, tubos, bancas, banquetas, desniveles, bardas, jardineras, muros, obstáculos, cambios de nivel y cualquier otro elemento que pueda ser patinado e implique cierto reto para el patinador.

Un impedimento que se presenta en éste escenario es el tipo de pavimento que pueda desestabilizar al patinador como podría ser el caso de baches, pisos muy rugosos, empalmes mal nivelados, piedras o basura en el camino.



Fotografias subtraídas de :

- 1, 2, 4, 8. [www.flickr.com](http://www.flickr.com)
- 3. [www.skateboarding.com](http://www.skateboarding.com)
- 5, 6, 9. [www.urbeskate.com](http://www.urbeskate.com)
- 7. [www.snikersnews.com](http://www.snikersnews.com)



[www.daviding.com/](http://www.daviding.com/) Winnipeg Skate Plaza

## PLAZA

Dentro del escenario de calle, existe un subescenario al cual se le reconoce como skate plaza, bajo el concepto de generar un lugar que recoja todas las condiciones que la ciudad y los edificios aportan a la práctica de esta actividad deportiva pero con la característica particular de que en el la práctica del skate es el principal programa de utilización y de manera totalmente legal. El concepto nace a partir de la problemática de los patinadores por ser segregados de los lugares públicos en donde se reúnen a patinar, es decir es una ejemplificación de una plaza pública, dotada de todos los elementos urbanos que la equipan pero, especialmente diseñada para poder ser patinada en todos sus espacios, bajo la premisa de que el lugar sea amable y útil también para el resto de la gente.



Fotografías subtraídas de :

- 1, 6. [www.coastalbc.com](http://www.coastalbc.com)
- 2, 3, 8. [www.daviding.com](http://www.daviding.com)
- 5, 7. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com)
- 4. [www.snikersnews.com](http://www.snikersnews.com)

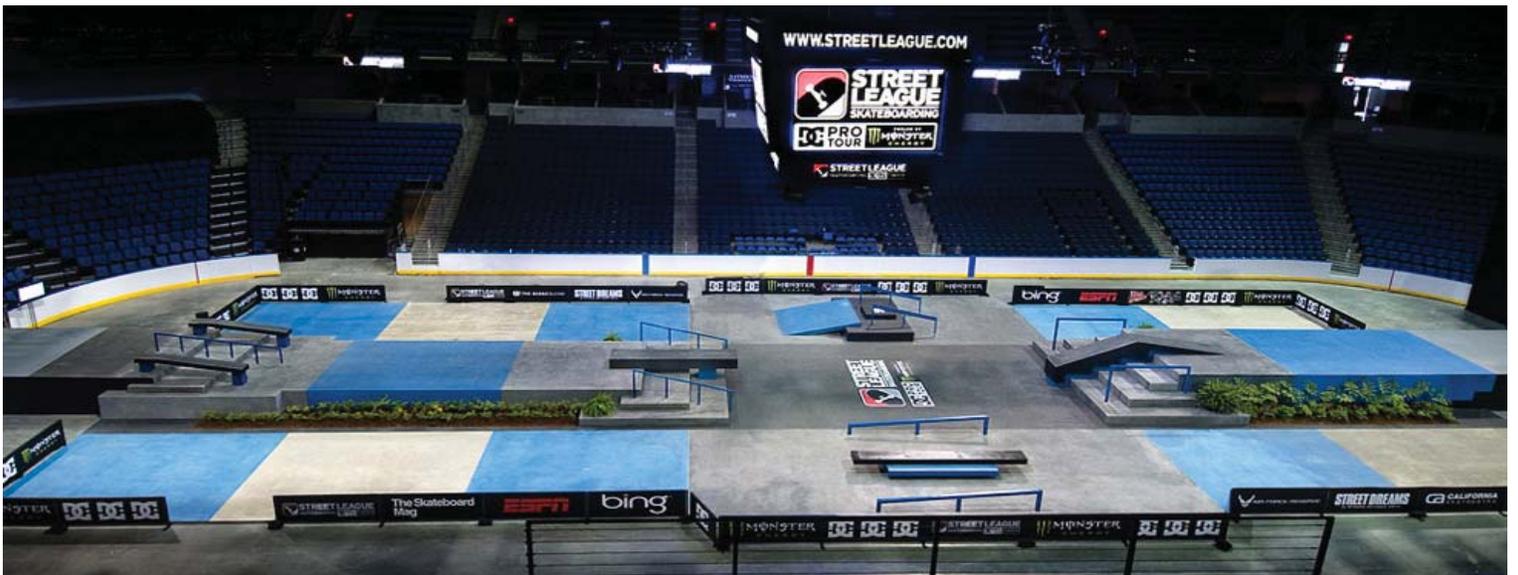
## ENTRENAMIENTO

Éste escenario se identifica porque el área de patinaje es un espacio exclusivamente para patinar y se relaciona independiente de las áreas de permanencia, descanso y contemplación.

El espacio donde se patina siempre es el centro de atención y los circuitos son constantes e ininterrumpidos.



[www.concretediciplines.com/ollies skatepark Florence, KY.](http://www.concretediciplines.com/ollies-skatepark-Florence-KY)



[www.californiaskateparks.com/ Street Leage, CA. 2011](http://www.californiaskateparks.com/Street-League-CA-2011)

### RECREACIÓN

Se distingue porque en el conviven plenamente las áreas sociales de contemplación y permanencia con el espacio para patinar.

Los circuitos de patinaje son mucho mas libres y no estás obligado a seguir una trayectoria preestablecida.



[www.californiaskateparks.com/](http://www.californiaskateparks.com/) Rob Dyrdec Skate Spot, Phoenix AZ.



[www.californiaskateparks.com/](http://www.californiaskateparks.com/) Juniper Community Center Skatepark, CA.



[www.wormhoundincskateparks.com/](http://www.wormhoundincskateparks.com/) Benicia, CA. skatepark

### CONCRETO

El uso de esta tecnología se da principalmente en los parques que se encuentran al aire libre o expuestos a la intemperie durante todo el año. Se presenta por lo general en parques de tipo público ya que **este material ofrece una gran resistencia y durabilidad**, de esta manera se puede **asegurar un gasto de mantenimiento mínimo**, sin embargo es también el **tipo de construcción más costoso de todos y requiere de una mano de obra calificada** en el trabajo del concreto, así como en los tratamientos y acabados que requiere.



#### VENTAJAS:

- Buena resistencia a la intemperie.
- Material resistente al uso continuo.
- Gastos de mantenimiento mínimos y en tiempos muy distantes.

#### DESVENTAJAS:

- Llegado el momento de reparar o modificar las estructuras resulta costoso y complicado.
- Requiere de mano de obra especializada.
- El material no es un absorbente de impactos, lo que podría agravar algún tipo de golpe.
- Los elementos y obstáculos no tienen movilidad, esto resta las posibilidades de versatilidad y flexibilidad del espacio al no poder desplazar ciertos elementos para que el patinador pueda crear sus propios retos, esto a largo plazo se podría traducir en un bajo promedio de la concurrencia del lugar.



futurama2030.iednetwork.com / Vans Skatepark, Orlando FL.

### MADERA

Para el uso de este material se requiere necesariamente de estar **resguardado en algún tipo de recinto** para poder asegurar la durabilidad y permanencia del estado físico que las estructuras y los elementos requieren para poder patinarse de forma segura, sin embargo este es uno de los **sistemas más fáciles de reparar y transformar**, lo que también podría traducirse en un **menor gasto de tiempo y dinero** en comparación con el uso del concreto, además **no requiere de mano de obra especializada para su construcción**.



También éste material es un **buen absorbente de impactos**, lo cual ayuda a reducir la intensidad de un posible golpe.

#### VENTAJAS:

- Reparaciones sencillas y económicas en tiempo y dinero
- Absorbente de impactos
- Los elementos y obstáculos podrán ser versátiles y flexibles para reconfigurarse al gusto del patinador
- No requiere de mano de obra especializada

#### DESVENTAJAS:

- Es necesario un mantenimiento más exhaustivo
- Implica la disponibilidad de algún recinto en donde resguardarse de las condiciones del clima



www.archiexpo.es / minirampa de acero

### ACERO



Los parques con superficies de metal son de lo mejor en cuestión de **velocidad** pero poseen numerosos defectos en su uso, según las entrevistas realizadas a algunos patinadores de diferentes sectores de la ciudad, dicen que **este material se calienta excesivamente en contacto directo con el sol hasta el punto de provocar quemaduras** además, los patinadores argumentan que simplemente no es buena la sensación patinar sobre superficies metálicas y mas cuando la lámina es muy delgada. En caso de que el metal presente alguna picadura, oxidación o lamina expuesta puede provocar accidentes de gravedad.

Algunos constructores que venden estas soluciones argumentan que las estructuras con superficies de metal **son mas resistentes que la madera y menos caras que el concreto.**

#### VENTAJAS:

- Reparaciones sencillas y a corto tiempo.
- Los elementos y obstáculos podrán ser versátiles y flexibles para reconfigurarse al gusto del patinador.
- El material es bueno para adquirir velocidad.

#### DESVENTAJAS:

- Se calienta excesivamente al exponerse a el sol.
- Problemas de oxidación, picaduras y láminas expuestas que ponen en riesgo la seguridad del patinador.



[www.skatelite.com](http://www.skatelite.com) / galery

### SKATELITE

Es un material especialmente fabricado para las superficies utilizadas en los parques *skates*, dichas superficies están producidas por Richlite, un fabricante de materiales para superficies en el sector aeroespacial y de uso industrial.

Este material es suave, rápido y duradero y está preparado para soportar la exposición al clima.



#### Ventajas:

- Superficies suaves que amortiguan el contacto de los saltos.
- Mantiene una temperatura baja y constante evitando quemaduras en la piel y sobrecalentamiento del ambiente.
- Resistente al fuego.
- Fácil y mínimo mantenimiento.

#### Desventajas:

- Texturas que al ser patinadas provocan una sensación demasiado artificial.



[www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / rob dyrdec fantasy factory, CA.

### TEXTURAS

Las texturas en las superficies suelen tener importancia a la hora de elegir un lugar para patinar, puesto que el cambio de materiales tanto en los pavimentos como en los elementos que equipan al *spot* activan los sensores dactilares que se perciben en todo el cuerpo, y este factor le da más autenticidad al espacio al momento de patinar.

*“El punto es no caer en lo artificial”*



[www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Espacio Público Barcelona



[www.coastbale.com](http://www.coastbale.com) / china creek bowl, BC, Canada



[www.warmhoundinc.skateparks.com](http://www.warmhoundinc.skateparks.com) / Foster City skatepark



[www.warmhoundinc.skateparks.com](http://www.warmhoundinc.skateparks.com) / Roosevelt skatepark CA.



archivo peronal / textura de loseta cerámica

## LAS TEXTURAS



El cambio de texturas dota al espacio para patinar de un toque más genuino, sin embargo la superficie lisa siempre debe de predominar en el área para patinar, sobre todo en las circulaciones transitables.

El cuidado en las uniones y empalmes de cada cambio de material debe atenderse a detalle con el fin de que el conjunto de materiales que conforman las superficies sea limpia y continua.

Los cambios de pavimento deben de colocarse de tal forma que no obstruyan los puntos de bote y caída de la patineta.

Estos pueden tener la función de por el contrario, avisar el punto de bote y caída de los trucos.

[www.warmhoundinc.skateparks.com](http://www.warmhoundinc.skateparks.com) / fostercity skatepark



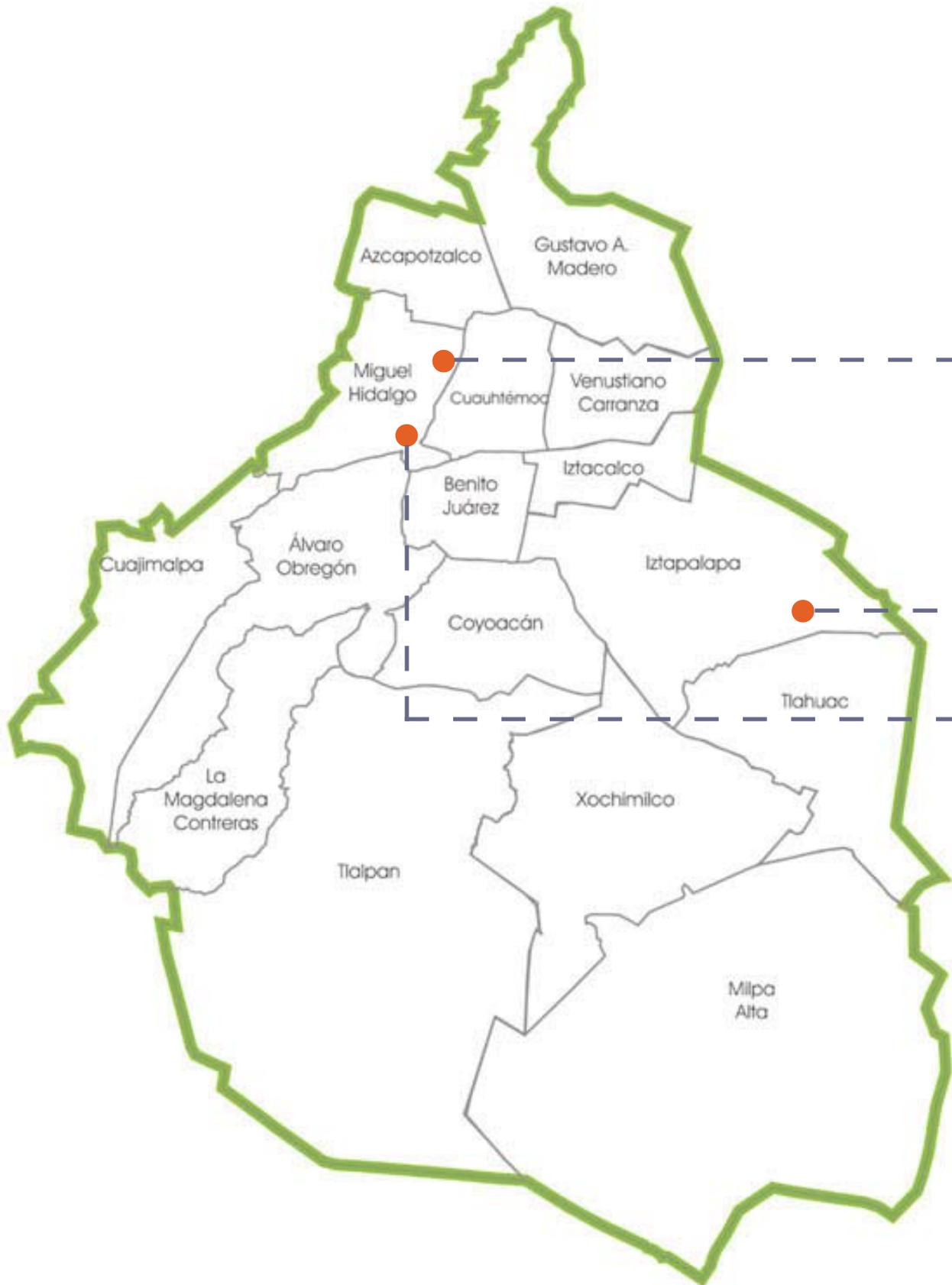
[www.flickr.com](http://www.flickr.com) / minoru park Vancouver



[www.warmhoundinc.skateparks.com](http://www.warmhoundinc.skateparks.com) / fostercity skatepark



[www.coastbalc.com](http://www.coastbalc.com) / Quebec skateplaza



# ANÁLISIS DE PARQUES SKATE EN D.F.

San Cosme



[www.dropinmx.blogspot.com](http://www.dropinmx.blogspot.com) / San Cosme Skatepark

Cabeza de Juárez

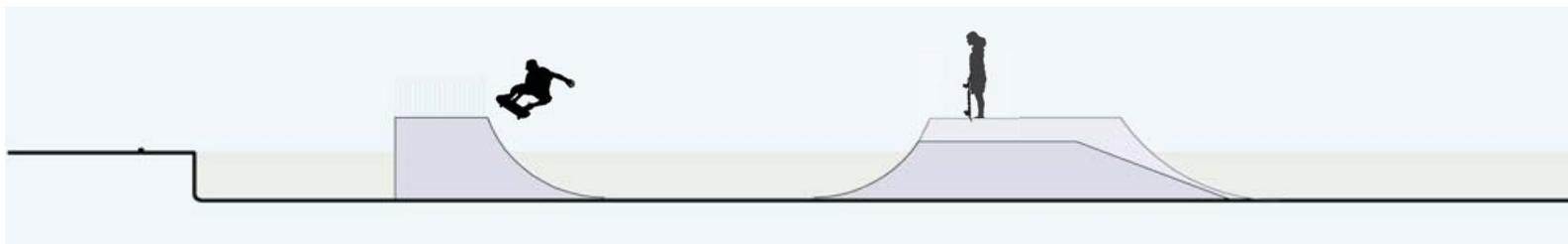
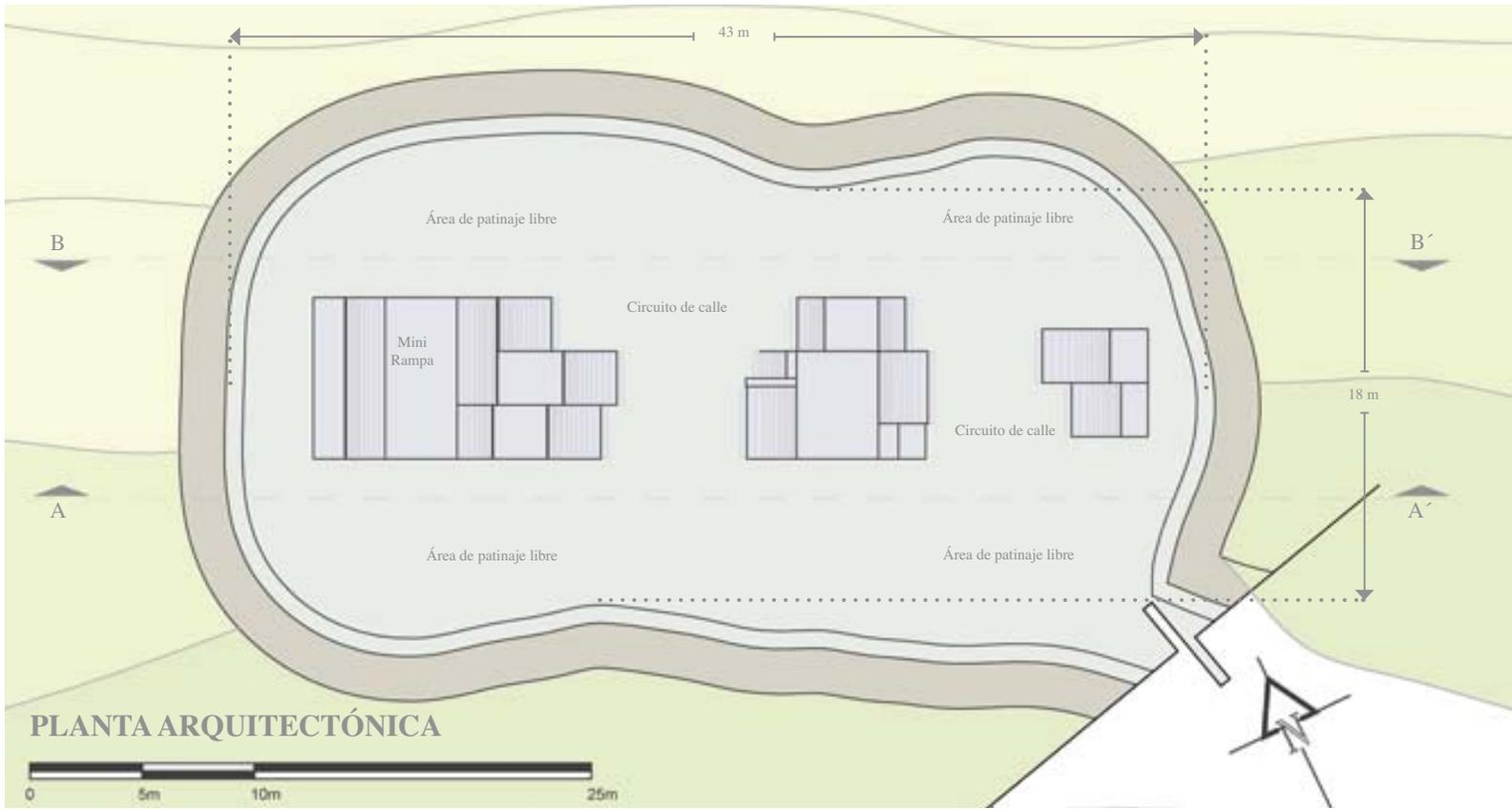


[www.urbeskate.com](http://www.urbeskate.com) / Bowl Cabeza de Juárez

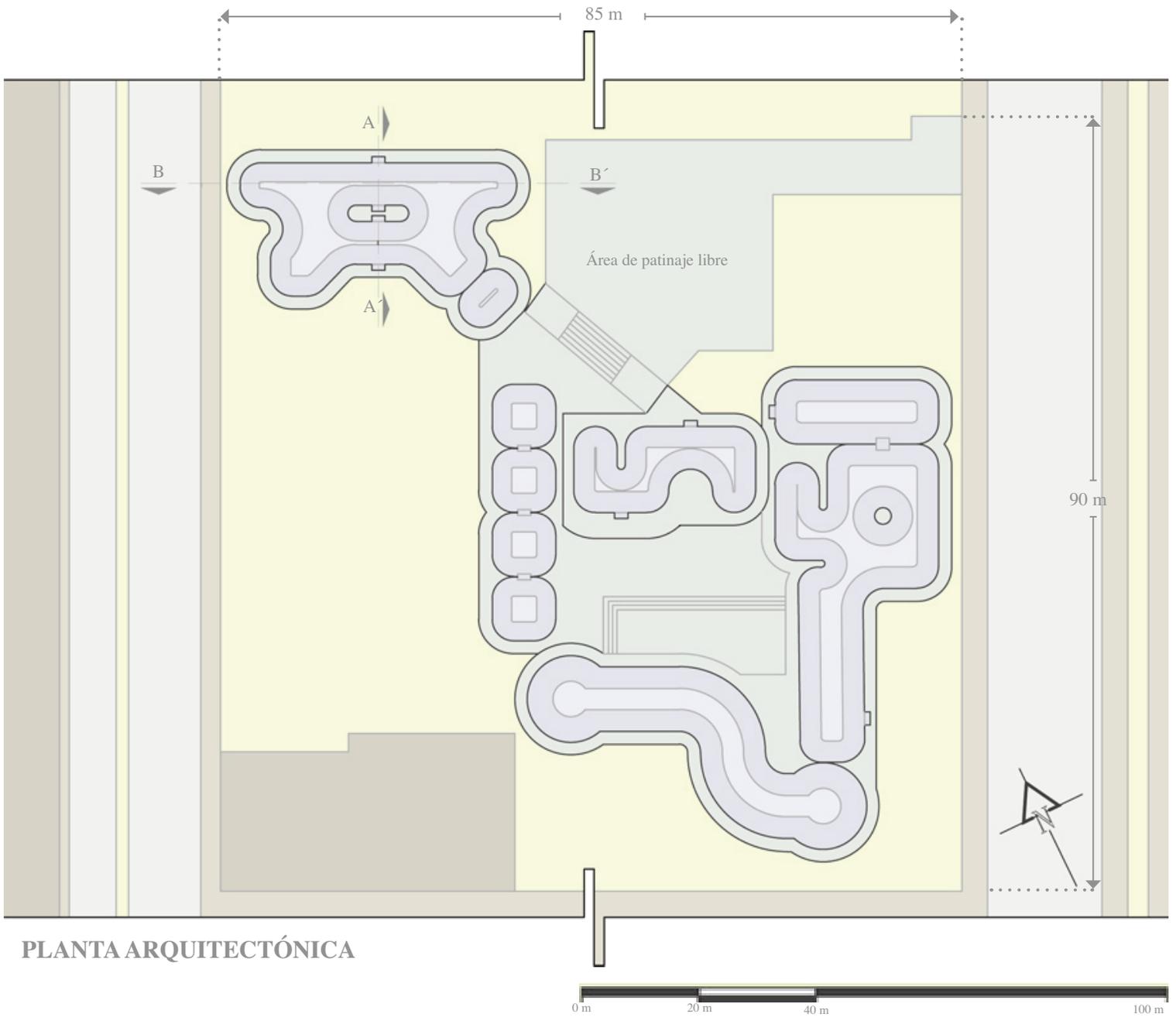
Parque Lira



archivo personal / Parque Lira Skatepark







# Cabeza de Juárez

Deportivo Francisco I. Madero, entre Av. Telecomunicaciones y Emilio Azcarraga.

Parque Público

Tipo.- “BowI” (6 piscinas)

Área total.- 7,400 m<sup>2</sup>

Material.- Concreto

52 % área de patinaje ———— { 60 % área libre  
48 % jardín { 40 % equipamiento  
(piscinas)



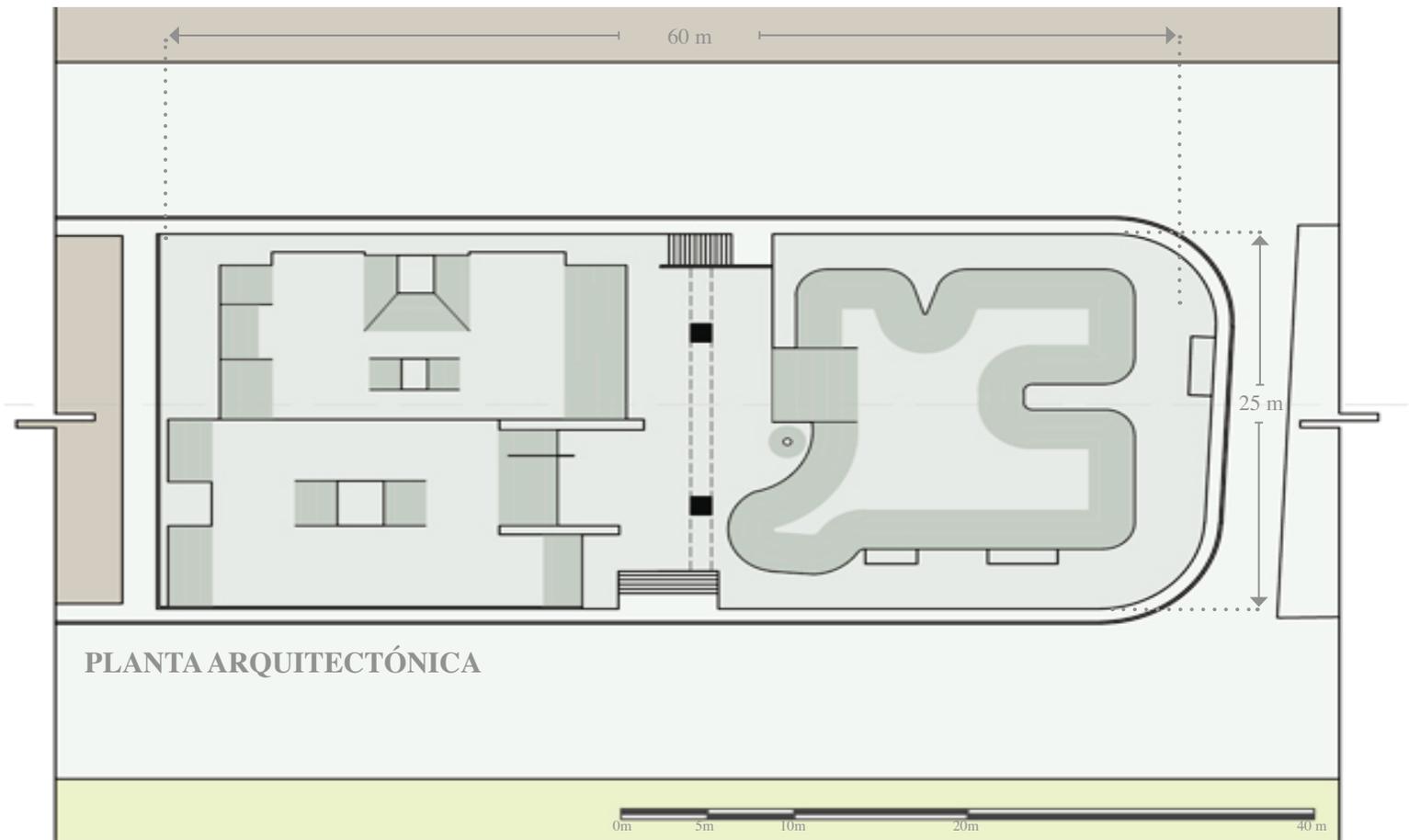
Su entorno es abierto y **con poca vegetación**, lo cual produce escasos **espacios de sombra en donde resguardarse del sol directo**.

Está conformado por 7 piscinas de tipo “**Bowl**”, todas de concreto pero con dimensiones altas y morfologías distintas y un área de patinaje libre dotada de “**Spots**” retomados de la calle.

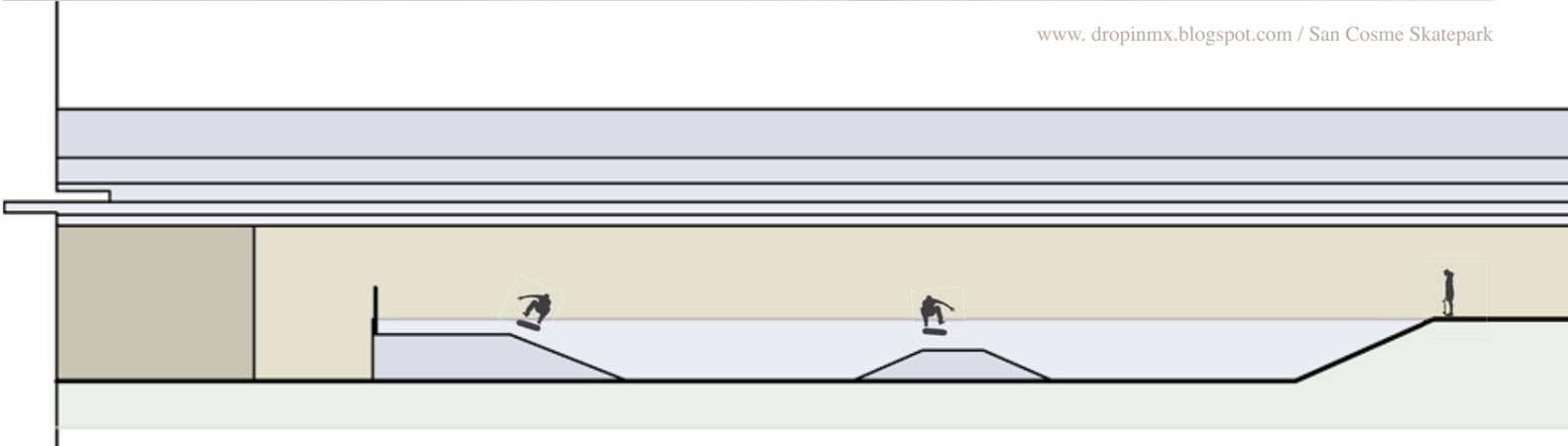
Posiblemente éste es el proyecto mejor logrado en cuanto a su ejecución constructiva y detalles. Sin embargo el diseño fue muy ambicioso, ya que la mayoría de las piscinas presentan altas bastante pronunciadas donde solo pueden patinar los muy experimentados en este estilo en particular, y esto provoca que solo 3 de las 7 piscinas sean aprovechadas al máximo, las demás tienen una concurrencia mínima.

El lugar cuenta con servicios de sanitarios y de enfermería en el edificio administrativo del deportivo.





[www.dropinmx.blogspot.com](http://www.dropinmx.blogspot.com) / San Cosme Skatepark



# San Cosme

Av. Circuito Interior S/N, debajo del puente ubicado en el cruce de la calzada México-Tacuba y Melchor Ocampo, Delegación Miguel Hidalgo.

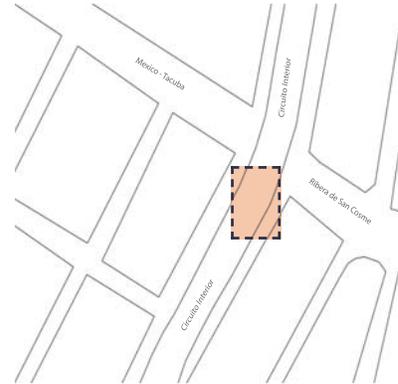
Parque Público

Tipo.- “Híbrido” (Calle, Rampas y Bowl)

Área.- 1,500 m<sup>2</sup>

Material.- Concreto

30	%	equipamiento
70	%	área libre



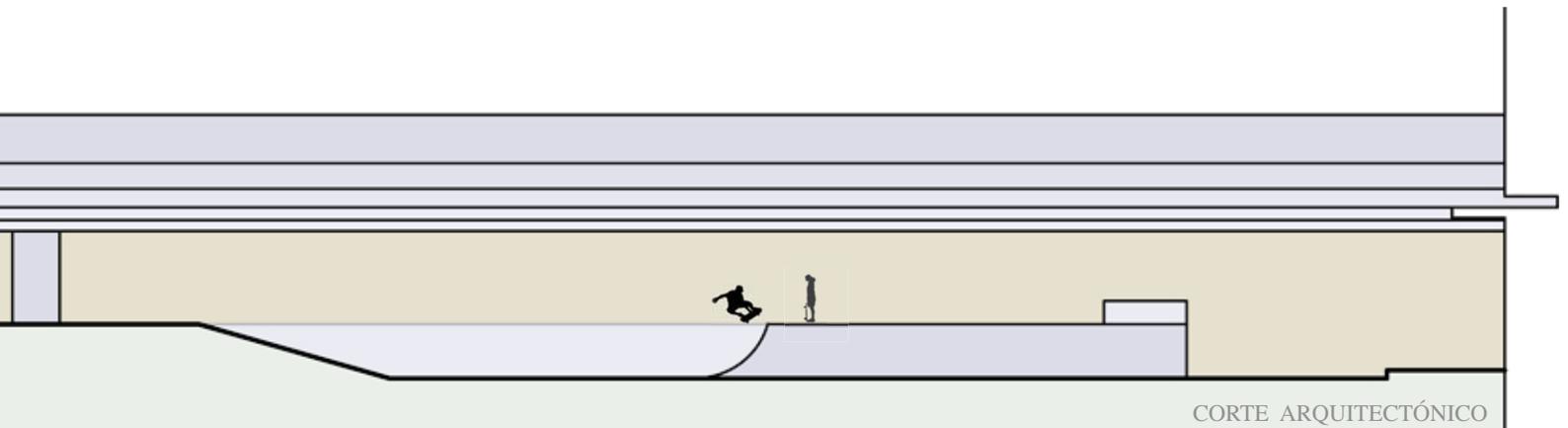
Éste parque se percibe con un entorno de mucha **contaminación visual, auditiva y ambiental** y el índice **seguridad y limpieza es bajo**.

El parque es de concreto en su totalidad, sin embargo se tuvo poco cuidado en los **detalles** como la protección a los bordes de cada superficie, juntas de piso desniveladas, y ángulos de rampas no muy convincentes.

Sin embargo es un parque bastante **completo en la dotación de spots y áreas de patinaje**, esto y su ubicación es lo que lo hace bastante exitoso.

Por sus dimensiones, alturas y circuitos, este parque se catáloga en un nivel de dificultad de intermedio a experto.

El lugar no cuenta con ningún tipo de servicio.





## 1.3 CONCLUSIÓN

Muchos patinadores, consultados durante la investigación de campo, aseguraron en distintas ocasiones que para diseñar y construir un parque de patinaje **skate**, es necesario ser un patinador o haberlo sido en algún momento.

Puesto que existen muchos aspectos espaciales que solo se perciben cuando patinas y aunque en muchos casos se explican estas cuestiones a los constructores, diseñadores o arquitectos que ejecuten el proyecto, generalmente no lo comprenden como realmente es y lo desarrollan mal o no toman en cuenta ciertos detalles y eso repercute directamente en un parque mal logrado.

Sin embargo es posible que en la mayoría de los casos, quien proyecte y/o construya este tipo de espacios no tenga ningún acercamiento directo con el **skate**.

Por lo que en este capítulo la información y los análisis desarrollados exponen los conceptos básicos que debe dominar el diseñador y constructor antes de emprender el desarrollo de un proyecto de este tipo

Aspectos como:

La comprensión de los trucos que se realizan y sobre qué elementos se ejecuta, pues es fundamental para poder planear un buen funcionamiento en los circuitos y trayectorias del área de patinar.

El reconocimiento de los distintos escenarios, tipologías y elementos que componen e integran un espacio para la práctica del **skate**, es el principio fundamental para poder tener un diálogo con el usuario a cerca del espacio que desea.

La correcta elección y aplicación de los materiales según las características del espacio y lo que se quiere lograr.



## **Capítulo II.**

### **DISEÑO ARQUITECTÓNICO COMPLEJO PARTICIPATIVO Y EL MÉTODO**



### **Capítulo II.** Diseño Arquitectónico Complejo Participativo y la Metodología

#### 2 Introducción.

##### 2.1 Aproximación a los conceptos del DACP

- Diseño en Arquitectura.
- Hábitat.
- Pensamiento Complejo en Arquitectura.

Complejidad como manera de aproximación a la realidad.

¿Por qué es necesario plantear una manera diferente de aproximación al asunto de la producción del hábitat?

- Participación en el Diseño Arquitectónico.

##### 2.2 El Método.

- Diseño por Generación de Opciones.

La Construcción de las Ideas y Conceptos

Construcción de criterios iniciales

El Desarrollo de Opciones

Escalas de complejidad

##### 2.3 Conclusión.



Éste capítulo contiene una **aproximación teórico-filosófica** de los conceptos referentes al **pensamiento complejo y la participación en el diseño arquitectónico**, así como la metodología que se utilizará para el desarrollo del proyecto arquitectónico.

El contenido presenta una aproximación de lo que es el diseño en la arquitectura y cómo un **cambio ideológico, en el cual todos podemos intervenir en la toma de decisiones de los espacios que habitamos**, ha venido revolucionando **la forma de concebir al arquitecto**. Ya no verlo como el creador, el único capaz de tomar decisiones, el que impone como habitar según sus diagnósticos, según sus propias expectativas, sino como el incluyente, el que es capaz de encausar las necesidades, anhelos y deseos del otro, el que escucha y atiende, el que propone y enlaza las propuestas de los demás, **el que toma a los actantes del espacio como los principales ejes en el desarrollo del diseño**, y no se basa en las inquietudes formales. Hablamos de **una arquitectura responsable** de su sociedad, de su entorno, actuante de su tiempo, de su realidad, **una arquitectura apropiada y apropiable**.



## **2.1 EXPLICACIÓN SINTÉTICA A CERCA DEL DACP**



[www.architecture-page.com](http://www.architecture-page.com) / Kengo Kuma y Asociados / Plaza de Chokkura, Japón

Lo esencial de la tarea de diseñar reside en la capacidad de imaginar cómo se comportarán las cosas antes de que existan.

## ¿QUÉ ES DISEÑO EN ARQUITECTURA?

---

Para entender a la arquitectura como un proceso creativo, ya sea individual o colectivo valdría la pena definir qué es **diseño** en el campo de la **arquitectura**.

**Diseño** se define como el proceso previo de configuración mental “pre-figuración” en la búsqueda de una **solución**.

Etimológicamente derivado del término italiano *disegno* dibujo, *designio*, *signare*, signado “lo por venir”, el porvenir, visión representada gráficamente del futuro, lo hecho es la obra, lo por hacer, es el proyecto, el acto de diseñar como prefiguración es el **proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas**. Plasmar el pensamiento de la solución mediante dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.

El acto intuitivo de diseñar podría llamarse creatividad como acto de creación o innovación si el objeto no existe, o la modificación de lo existente como inspiración abstracción, síntesis, ordenación y transformación.

El verbo “diseñar” se refiere al **proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de comunicación** (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano. El sustantivo “diseño” se refiere al **plan final o fruto del proceso de diseñar** (dibujo, proyecto, maqueta, plano o descripción técnica) o, más popularmente), al resultado de poner ese plan final en práctica (la imagen o el objeto producido).

**Diseñar requiere consideraciones funcionales y estéticas**. Esto necesita de numerosas fases de investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones previas a la producción definitiva del objeto.

Además **comprende multitud de disciplinas y oficios** dependiendo del objeto a diseñar y de la participación en el proceso de una o varias personas.

Diseñar es una tarea compleja, dinámica e intrincada. Es la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el medio ambiente que rodea a la humanidad. De esto último se puede desprender la alta responsabilidad ética del diseño y los diseñadores a nivel mundial.



[www.photobucket.com](http://www.photobucket.com) / wall paper Habitat Skateboard (comercial)

Para el desarrollo de éste capítulo trataremos de definir antes el concepto de hábitat, ¿qué pensamos cuando hablamos de un espacio habitable?, ¿por qué inmediatamente nos remonta únicamente a la vivienda?. Intentaremos definirla, ya que es una palabra muy utilizada en el desarrollo de este tema. Para esto usaremos algunas definiciones que nos ayuden a entenderla de una forma más general.

El concepto de hábitat que se utiliza en la ecología humana y sobre todo en urbanismo es una extensión por analogía del concepto ecológico de hábitat. Se refiere al conjunto de factores materiales e institucionales que condicionan la existencia de una población humana localizada. En arquitectura el término se emplea también para referirse a las condiciones que la organización y el acondicionamiento del espacio ofrecen a sus habitantes.

“El hábitat es el territorio y el conjunto de atributos que lo cualifican, donde se localiza y vive el ser humano. Su desarrollo armónico contribuye a mejorar la calidad de vida, la productividad de la ciudad, la inclusión social de toda la población y el reconocimiento de la identidad individual y colectiva.”

El concepto de hábitat rebasa a la vivienda y a la ciudad, refiriéndose a toda forma habitable y de transformación del ambiente físico que es proyectado y construido de acuerdo a un objetivo.



[www.ladybluepunto.com.blogspot.com / 2012 / hablando de almas gemelas.html](http://www.ladybluepunto.com.blogspot.com/2012/hablando-de-almas-gemelas.html)

“La vida no es una sustancia sino un fenómeno de auto – organización  
extraordinariamente complejo que produce la autonomía”

### Complejidad Como Manera de Aproximación a la Realidad

El problema en la actualidad, radica en la falta de aprehensión de la realidad, ya que los conocimientos se han adquirido por medio de una racionalización extrema de los hechos psicológicos, sociales, biológicos y físicos, donde solo son capaces de ser referenciados por medio de leyes estáticas y universales.

Tenemos que estar conscientes que las leyes se encuentran dispuestas en un sistema de ideas o paradigmas, las cuales modifican las lógicas del pensamiento junto con la visión del mundo, otorgando una simplificación y reducción de aquella realidad inminente que se encuentra en los parajes de la incertidumbre.

Para poder analizarla se recurrió a una disgregación de sus elementos, recordemos un poco al griego **Filolao** (Discípulo de Pitágoras), que al percatarse que las cosas de este mundo se podían referir a las figuras geométricas, realizó una analogía entre estas, proponiendo que para tener un conocimiento de las cosas, era necesario revelar sus relaciones matemáticas.

En consecuencia se procedió a suprimir la realidad para colocarla en hechos puros, eternos, imperecederos e inmóviles; uno de los grandes paradigmas de aquella época se vio reflejado en el mundo de las ideas de Platón que parecía estar de acuerdo con las premisas Pitagóricas.

Como contra propuesta filosófica de estos hechos se cuenta con la complejidad, que es tomada desde el principio dialógico (doble lógica) y dialéctico, donde las premisas diametralmente opuestas (contradicción), ofrecen la cualidad de poder enfrentarse con el otro y “su realidad” socio - cultural.

## ¿Por Qué es Necesario Plantear Una Manera Diferente de Aproximación al Asunto de la Producción del Hábitat?

Las maneras **tradicionales** de ejercer la práctica profesional de la arquitectura, la planificación, el urbanismo y otras disciplinas involucradas con la producción del hábitat han estado **fundamentadas sobre un pensamiento de tipo racionalista**, heredero de la tradición cartesiana.

El diseño y la planificación urbano arquitectónica del siglo XX, especialmente en el caso de la vivienda, **han basado sus propuestas en una aproximación funcionalista, pragmática y cuantitativa, consecuencia de un modo simplificado y analítico de concepción de la realidad.**

Esto ha sido así, en gran medida, porque el desarrollo del **conocimiento científico** en su conjunto se basaba en los principios de simplificación, especialización y reducción a conceptos y tareas parciales de una realidad difícil de comprender, mediante leyes parciales que permitieran entender y manejar, al menos, una parte de esa realidad.

Éste modo fragmentario de aproximación al conocimiento, si bien ha generado una cantidad enorme de información sobre el mundo que nos rodea, no ha sido capaz de explicar fenómenos humanos y naturales que involucren una multiplicidad de eventos, acciones, actitudes, reacciones y determinaciones que no parezcan seguir un orden lógico, racional y controlable.

Frente a la necesidad de encontrar modos diferentes de conocimiento de la realidad y ante la evidencia de que el modo tradicional de aproximación al asunto del hábitat no era la correcta, hace algún tiempo que, diversos grupos de profesionistas y técnicos vinculados con el diseño y la planeación, han recurrido a caminos alternativos de conocimiento de la realidad, concretamente, al llamado **pensamiento complejo.**

Ante la incapacidad del pensamiento simple, analítico y reduccionista para ofrecer una comprensión integrada de la realidad, el pensamiento complejo se plantea como una **alternativa al paradigma de la simplificación.**

Éste tipo de pensamiento se basa en una **visión sistémica e integrada a la realidad**, en tanto entiende a los objetos y a los procesos como partes de un todo más grande. Entendida como sistema, toda realidad conocida puede ser concebida como una **“asociación combinatoria de partes”.**

En la visión sistémica se distinguen dos tipos de sistemas: cerrados y abiertos. Un sistema cerrado es autosuficiente, mientras que un sistema abierto no puede aislarse de su entorno, pues está en relación estrecha con él. Una piedra o una mesa serían ejemplos de sistemas cerrados, con un nivel de intercambio nulo de energía o materia con su entorno. Un sistema abierto sería, por ejemplo, la llama de una vela o cualquier organismo vivo, que necesitan un constante flujo energético con su entorno. Los procesos sociales, entre ellos los que están relacionados con la producción del hábitat, son partes de un sistema abierto, ya que suponen la interacción de personas, grupos sociales y objetos, y están siempre sujetos a intervenciones e interferencias diversas, estrechamente vinculadas con su entorno.

Es así como se reconoce que todo lo viviente –organismos, individuos y grupos– no tiende al equilibrio, como suponía el pensamiento simplificado, sino al dinamismo estabilizado.

Uno de los aspectos centrales de la complejidad es el reconocimiento de que el conocimiento de la realidad es siempre un proceso inacabado y perfectible, es decir, se niega la capacidad de encontrar verdades últimas.

Sobre esta base, concebimos la acción profesional de arquitectos comprendiendo que no sólo hacemos propuestas técnicas de diseño, sino que debemos interactuar con otros actores y con otras profesiones para construir un desarrollo local, integral que parte de esta complejidad.

Para satisfacer la necesidad del hábitat el hombre modifica el entorno natural, generando su propio hábitat. Con el término “hábitat” nos referimos al entorno espacial modificado o construido por el hombre, implicando un territorio y una red de relaciones establecida con otros territorios y con otros hombres.

En medio de éste panorama se desarrolla otra concepción, basada en una visión diferente sobre lo que debería ser la actividad de diseñar. Como punto de partida, se concibe que la construcción de las ideas sobre los modos de habitar es parte de un proceso social, en el cual las determinaciones fundamentales las toman los sujetos mismos a través de su participación en las decisiones cotidianas individuales y colectivas. Este principio ha dado pie a diversas manifestaciones que ha sido catalogadas genéricamente como “diseño participativo”.



[www.flickr.com / skate day 2010, México D.F.](http://www.flickr.com/skate-day-2010-Mexico-D.F./) / fotografía Javier Hidalgo

La participación es la aceptación y el reconocimiento del “otro”

Participación es un término que se ha empleado de múltiples maneras en distintos ámbitos: académicos, políticos, sociales, culturales. Por desgracia, la palabra participación se ha vaciado de contenidos, significando al mismo tiempo muchas cosas y ninguna. Sin embargo, nosotros la reconocemos como uno de los ejes centrales de cambio en la dinámica de producción social del hábitat, y por ello creemos necesario explicar a qué nos referimos cuando aplicamos este término.

Henry Sannoff, arquitecto norteamericano que ha trabajado durante varios años en proyectos de diseño comunitario, define la participación en términos muy sencillos y claros. Para él, “participación significa la colaboración de personas que persiguen objetivos que ellas mismas han establecido.” En esta definición se entiende que la participación implica el trabajo colectivo de varias personas tanto en la determinación de los objetivos como en la definición de los caminos para llegar a ellos.

Así pues, se parte de entender la participación no solo como la consulta usual de toda relación, sino como el encuentro de, cuando menos, dos conocimientos, dos formas de aprehensión de la realidad: por un lado, el técnico, que aporta información especializada desde el campo técnico constructivo, espacial, normativo y económico, y, por otro, el usuario, quien aporta información en la definición de sus necesidades, expectativas y posibilidades.

Asímismo, esta es una manera de integrar a los procesos de planeamiento y diseño las distintas maneras en que la población percibe su realidad, jerarquiza sus necesidades, define lo que aspira y aporta información importante sobre la manera de lograr resultados.

Resulta evidente que la participación puede ser un ingrediente importante prácticamente en cualquier proceso social donde intervengan dos ó más actores.

De hecho este término ha sido heredado de la ciencia política, que ha reconocido la importancia de la participación social como fundamento de una nueva etapa de la democracia: la democracia participativa, diferenciándola de la democracia representativa.

Así pues, la participación en los procesos colectivos de toma de decisiones se reconoce como uno de los ejes centrales de la construcción democrática de una sociedad.

Específicamente en el campo del diseño y la planeación, el principio que sustenta la aplicación y el desarrollo de metodologías participativas se basa en la conciencia de que los habitantes no solo aportan información básica tanto sobre sus necesidades como de sus aspiraciones, sino también sus soluciones viables y adecuadas; también reconoce que esto solo se resuelve a partir de la integración, de manera activa y corresponsable con los diferentes actores de la producción social del hábitat, en el reconocimiento de que el entorno construido resulta más adecuado a las necesidades y aspiraciones de sus habitantes si estos se involucran de manera activa en su producción, en vez de ser tratados como consumidores pasivos.



## **2.2 EL MÉTODO**



Con base en la metodología que habían venido desarrollando Hanno Weber y Michael Pyatok en la Universidad de Washington, se realizaron varios proyectos experimentales con estudiantes y con grupos organizados que trabajaban con las ONGs. Lo anterior permitió la publicación de dos documentos en donde se exponían los fundamentos teóricos y el desarrollo metodológico del diseño participativo por generación de opciones. Desgraciadamente, a diferencia de otras experiencias metodológicas de diseño participativo, los escritos y la elaboración teórica de esta propuesta han sido escasos, además de muy poco conocidos y difundidos.

### La construcción de las ideas y conceptos

Hemos expuesto con anterioridad cuáles son los fundamentos del diseño participativo arquitectónico. Sabemos, entonces, que esta manera de aproximación al diseño se basa en un entendimiento del mundo, de la sociedad y la vida humana en términos de procesos que se construyen en una forma compleja y que son vistos como producto de la interacción de múltiples factores. Aceptar lo anterior implica, a su vez, asumir que la participación de los diferentes actores involucrados en un proceso de diseño debe darse en forma tal que en las distintas fases se puedan ir construyendo las ideas, tomando las decisiones en forma democrática y desarrollando las opciones escogidas. La finalidad de un proceso semejante será llegar a una serie de prefiguraciones que permitan construir los espacios y edificios resultantes, es decir, arribar colectivamente a un diseño urbano arquitectónico. La participación en el diseño tiene diversos y muy variados alcances dependiendo de las diferentes metodologías, enfoques y experiencias: desde la simple toma de algunas opiniones directas de los usuarios, hasta los procesos —mucho más complejos— de la construcción conjunta de ideas, alternativas de proyecto, y aprobación de alguna de ellas, en un ejercicio de diálogo y discusión intensa entre los diferentes actores involucrados (usuarios, técnicos, profesionistas, autoridades, etcétera). En el caso del diseño por generación de opciones estamos hablando de la última posición y esto ha implicado la necesidad de construir y desarrollar una serie de métodos e instrumentos que permitan lograr la comunicación, la discusión y la toma de decisiones acordes con el enfoque planteado.

### Construcción de criterios iniciales

Cuando se requiere hacer el diseño de un hábitat es necesario establecer claramente lo que se demanda, se desea o se requiere. Esto implica un complejo entendimiento de las diferentes posibilidades, desde el examen de las limitaciones que se pueden encontrar ante la posibilidad de tener un espacio habitable y un espacio urbano satisfactorio, hasta las diferentes alternativas que le permitan a los usuarios aumentar el control sobre diversos aspectos de su vida cotidiana. Independientemente de la escala, ya se trate de un proyecto para una familia, un grupo, una comunidad, un barrio o una ciudad, es necesario analizar las diferentes variables que tienen que tomarse en cuenta para poder llevar a cabo el proceso de diseño.

Cuando se inicia un proyecto, la fase inicial consiste en establecer y decidir las ideas y conceptos requeridos para ir buscando las soluciones. A esta fase se le ha denominado en términos tradicionales como **programa arquitectónico** pero, en este caso, son los técnicos quienes investigan, obtienen datos y formulan los contenidos. En el caso del **diseño participativo por generación de opciones**, esta primera fase se trata de un proceso de construcción colectiva realizado por los diferentes actores.

Usualmente, se cree que, a partir del conocimiento, análisis y alguna investigación sobre un caso análogo al que se diseñará, se puede llegar a la formulación y al planteamiento de las soluciones, porque se supone que los técnicos están debidamente capacitados para ello. No se trata aquí de poner en duda la capacidad de un profesionalista para diseñar espacios construibles, sino de señalar que es necesario plantear un modo de conocer las demandas reales de quienes solicitan sus servicios, para evitar el desarrollo de proyectos basados en especulaciones o en prejuicios sobre los modos de habitar de otras personas.

La primera cuestión, es que **todo problema de diseño tiene varias formulaciones y soluciones posibles**, y que el camino para encontrar la solución más adecuada y cercana a los múltiples intereses de los actores involucrados, requiere el enfrentamiento entre los **diferentes puntos de vista en un proceso dialéctico** que permita llegar a un consenso. De otra manera, la toma de decisiones queda sujeta únicamente a la interpretación de los “especialistas”.

#### El desarrollo de opciones

Una vez identificados los aspectos claves que tienen que ser discutidos y decididos, el **segundo punto** consiste en buscar y desarrollar las opciones para las diversas variables y la manera en que se interrelacionan, de una forma tal que sean entendibles y manejables por los diferentes participantes.

Para lograr este objetivo, se pueden usar varios métodos y técnicas, algunas de las cuales se utilizan también en la planeación participativa, como son los **talleres, las reuniones y la “lluvia de ideas”**, entre otros. En el caso del diseño por generación de opciones se requiere, de forma importante, el uso de **imágenes y gráficos de distintos tipos** que permitan un diálogo más objetivo, ya que se trata en gran parte de discusiones sobre espacios y formas.

Un asunto fundamental que está presente en toda demanda de arquitectura o espacio urbano donde existe un colectivo, es el conocimiento de las relaciones externas que van a influir decisivamente en el proceso de diseño y en la realización del proyecto. Para ello, las preguntas fundamentales serán: **¿cómo se van a organizar las personas?**, **¿cómo se van a relacionar con el entorno circundante?**, **¿en qué medida quieren participar en el proceso de producción de la vivienda y el hábitat?**, **¿quieren modificar y controlar su proceso o están más o menos de acuerdo con las condiciones del medio?**.

Un segundo tema se ocupa de los aspectos relativos a la **forma de los espacios que son el objetivo del diseño**. Decidir cómo estructurar el entorno físico depende de múltiples variables y esto implica haber decidido acerca de qué cosas se desea, cuánto de estas cosas desea y que relación en el espacio pueden guardar unas cosas con otras.

#### Escalas de complejidad:

1. La zona o el sitio de desarrollo: **¿Qué se quiere?** (estacionamientos, equipamientos, niveles de infraestructura, parques, etcétera). **¿En qué cantidades y modalidades?**, **¿en qué forma se da la relación entre éstas y el proyecto general?**

2. Los sectores de agrupamiento del hábitat, El grupo tiene que determinar cómo quiere establecer las relaciones entre los espacios públicos y semipúblicos y las viviendas **¿Qué grados de separación o de intimidad?**, **¿cómo se podrían apropiar y cuidar estos espacios?** **¿cómo serían las posibles tipologías urbano arquitectónicas?** **¿qué tipología conviene?** **¿qué espacios abiertos exteriores, privados y públicos podrían existir?**

3. Los espacios y partes componentes del hábitat. **¿El hábitat, será terminado o progresivo?** **¿puede crecer y/o evolucionar y cómo?**, **¿qué espacios internos puede haber y cómo se relacionan?** Esto implica que las tres preguntas básicas: **qué, cuánto y cómo**, se contesten en las tres escalas de complejidad física identificando todos los temas que se consideren importantes.

Es evidente que el planteamiento de estas preguntas requiere tomar en cuenta los **criterios y objetivos de las condiciones de vida que se pretendan, tanto en lo físico como en lo sociocultural**. Todo esto tiene que ser presentado en función de las opciones que se consideren factibles (esto implica cierta habilidad para discernir en función del tipo de grupo social de que se trate y también en función de la factibilidad técnica de las propias opciones). Se puede empezar por el desarrollo de esquemas de opciones muy abiertos e ir cerrando a un número manejable por el conjunto de actores. Estos esquemas pueden ser:

- Para entender el problema.
- Para establecer las relaciones generales entre los diversos aspectos a considerar.
- **Para decidir sobre el entorno espacial colectivo.**
- **Para decidir sobre el hábitat y sus espacios.**

Es importante reiterar que este proceso se basa en la premisa de que la disminución gradual de la complejidad facilita la participación y el compromiso de la gente en la preparación de propuestas de solución ante un problema habitacional. Al analizar una diversidad de alternativas, en cada nivel de complejidad, los participantes no solo amplían su conocimiento de lo que es posible, si no que también se capacitan a sí mismos para emitir juicios de lo que es deseable.

---

Arquitectura Autogobierno, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, revista mensual de material didáctico, N° 1, octubre 1976, "Reaprendiendo a diseñar en arquitectura" (primera parte), Michael Pyatok y Hanno Weber, p.4.

Arquitectura Autogobierno, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, revista mensual de material didáctico, N° 2, noviembre 1976, "Reaprendiendo a diseñar en arquitectura" (segunda parte), Michael Pyatok y Hanno Weber, p.4.

Arquitectura Autogobierno, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, revista mensual de material didáctico, N° 3, diciembre 1976, "Reaprendiendo a diseñar en arquitectura" (tercera parte), Michael Pyatok y Hanno Weber, p.4.

Arquitectura Autogobierno, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, revista mensual de material didáctico, N° 9, enero-junio 1978, "Participación en diseño habitacional: un método para la generación de alternativas y sus implicaciones ideológicas" (primera parte), Michael Pyatok y Hanno Weber, p.18.

Arquitectura Autogobierno, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, revista mensual de material didáctico, N° 10, junio 1979, "Participación en diseño habitacional: un método para la generación de alternativas y sus implicaciones ideológicas" (segunda parte), Michael Pyatok y Hanno Weber, p.10.

Arquitectura Autogobierno, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, revista mensual de material didáctico, N° 11, agosto 1979, "Participación en diseño habitacional: un método para la generación de alternativas y sus implicaciones ideológicas" (tercera parte), Michael Pyatok y Hanno Weber, p.17.

Fragmento extraído de: ROMERO Gustavo,  
La Participación en el Diseño Urbano Arquitectónico en la Producción Social del Hábita, Editorial  
CYTED, México, 2004, 132 pág

## 2.3 CONCLUSIÓN

Sin duda, integrar la participación de la gente para quien se va a diseñar en la toma de decisiones que generen el espacio que ellos mismos habitarán, garantiza en cierta medida que el producto resultante este mas acorde con los gustos y necesidades del propio usuario.

Sin embargo implementar la participación en los procesos sociales de producción del hábitat es un aspecto sumamente complejo que requiere no solo de la comprensión de los conceptos y de buena voluntad social, si no también y en gran importancia de un equipo interdisciplinario bien organizado y que compartan claramente el mismo objetivo.

Es muy difícil que técnicos especializados en el diseño y construcción de espacios, puedan acaparar en su totalidad los múltiples y complejos aspectos que se presentan cuando se aplican métodos participativos en arquitectura, ya que se presentan aspectos que requieren de profesionales en disciplinas como la sociología, antropología, comunicación, administración, trabajo social, asesorías legales y muchas otras disciplinas y oficios que comprende el campo de las humanidades.

Otro aspecto muy importante que debe comprenderse y tener muy claro es que la gente en la mayoría de los casos está interesada en poseer una arquitectura totalmente acorde a sus gustos y necesidades, pero no están del todo interesados en participar e involucrarse activamente en el proceso de desarrollo del espacio, por distintas razones como el tiempo o la desorganización, por lo que se tiene que ser flexible y contar con distintas estrategias para aplicar métodos participativos según el grado de involucramiento que manifieste la comunidad para quien se está diseñando.



## **Capítulo III.**

### **EL SITIO**



### Capítulo III. El Sitio

#### 3. Introducción.

##### 3.1 Localización.

##### 3.2 Antecedente Histórico.

##### 3.3 El Parque.

- Estado actual
- Accesibilidad
- Análisis de áreas
- Registro de Actividades Deportivas
- Registro de Actividades Recreativas
- Listado de Especies Vegetales del Parque
- Registro Fotográfico.

##### 3.5 Conclusión.



SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL  
GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL  
PROGRAMA COMUNITARIO DE MEJORAMIENTO BARRIAL 2009



FORMATO DE RECEPCIÓN DE PROPUESTAS DE PROYECTOS

I. Datos generales

Fecha de recepción	15/02/2009			Monto solicitado	\$4,736,135.00		
Folio	N	9N414	Nuevo	Continuidad	C	Folio 2008	
Nombre del Proyecto	PARQUE DE PATINAJE DE LA CIUDAD DE MÉXICO						
Pueblo, barrio, colonia o UH donde se aplicará	COL. ROMA SUR						
Domicilio exacto del proyecto	AV. CUAUHTÉMOC ESQ. ANTONIO M. ANZA						
	Calle, número, entre que calles						
Cuahtémoc	6760	15-028-1	Muy Bajo				
Delegación	CP	Unidad territorial	Grado de marginación				
Monto asignado en 2008 (sólo para proyectos de continuidad)	#N/A						
Acciones propuestas	CONSTRUCCIÓN DEL PARQUE DE PATINAJE, REHABILITACIÓN DE AREAS CIRCUNDANTES,						
Promoviente	JUAN AURELIO	CASACUBERTA	ARAUJO				
	Nombre	Apellido	Apellido				
Organización a la que pertenece el promoviente	GRUPO DE VECINOS DE ROMA Y CONDESA						
	Organización social, civil, comunitaria, académica o persona física						
Domicilio del promoviente	MEDELLIN 238-4, COL. ROMA SUR, DEL. CUAUHTÉMOC, DEL. 06760						
	Calle, número exterior, número interior, colonia, delegación, CP						
/445591876167	juancasacuberta@hotmail.com						
Teléfono	Correo Electrónico						
Asesor técnico (de proyecto nuevo)	FERNANDO	SÁNCHEZ	0				
	Nombre	Apellido	Apellido				
Asesor técnico con el que trabajó en 2008 (para proyectos de continuidad)	#N/A						

II. Documentos que entrega

Documentos	Entrega	Núm. de hojas
1) Carta de cumplimiento y no adeudo de comprobación de gastos	0	0
2) Original y dos copias del Proyecto	SI	31
3) Respaldo en archivo electrónico	SI	1 CD
4) Copia de acuse de recibo de solicitud de Asamblea Vecinal	SI	1

NOTA: LA RECEPCIÓN DE ESTE PROYECTO NO IMPLICA SU APROBACIÓN AUTOMÁTICA DENTRO DEL PROGRAMA

JUAN AURELIO CASACUBERTA ARAUJO  
Nombre y firma de quien entrega

Adriana Virginia Ayuso Vázquez  
Nombre y firma de quien recibe

0

Comentarios u observaciones

"Este Programa es de carácter público, no es patrocinado ni promovido por partido político alguno y sus recursos provienen de los impuestos que pagan todos los contribuyentes. Está prohibido el uso de este Programa con fines políticos, electorales, de lucro y otros distintos a los establecidos. Quien haga uso indebido de los recursos de este Programa en el Distrito Federal, será sancionado de acuerdo con la ley aplicable y ante la autoridad competente."

### Antecedentes de la Demanda en el Sitio

Se tenía el conocimiento de una demanda previa, solicitada a la delegación Cuauhtémoc por medio de el “Programa de Mejoramiento Barrial“

1.- **Entrevista a Juan Casacuberta** (vecino de la colonia Roma, Músico, Ingeniero, Skate y Promotor del deporte.)

Con el apoyo de la **comunidad skate, Roma-Condesa**, llevó a cabo todos los procedimientos necesarios para hacer valida la propuesta de un parque **skate** público en un predio que se encuentra detrás de la escuela Benito Juárez en la Colonia Roma, sin embargo este predio es propiedad del multifamiliar Juárez, por lo que la subdelegación Roma-Condesa le propuso desarrollar su proyecto en el **Parque Ramón López Velarde**, particularmente en el predio que corresponde a la plaza que ocupa el monumento al rock, ubicado del lado norte del parque, sin embargo su propuesta no pudo llevarse a cabo debido a que requería de todo el presupuesto disponible y éste se repartiría entre otras solicitudes también aprobadas.

## 2.- Entrevista al Arq. Javier Hidalgo (Director General del Instituto de la Juventud del Distrito Federal, Gobierno de la Ciudad de México.)

Se solicitó una entrevista con el Arq. Hidalgo, a partir de la lectura de un artículo en el periódico, en donde el encabezado decía “Piden mas espacios para skatear“ y hacia referencia a la comunidad de patinadores *skate*, quienes con motivo del día mundial del skate celebrado el 19 de junio de 2010 realizaron un concurso y demostración del *skateboarding* y un recorrido por la ciudad, partiendo del Parque México en la Colonia Condesa y llegando hasta la Diana Cazadora en la Avenida Reforma.

En esta entrevista el Arq. Hidalgo considera que el predio ubicado en la fuente en desuso del parque Ramón López Velarde de la Colonia Roma seria un lugar estratégico para la implementación de un proyecto de este tipo.

# Quieren más pistas para *skatear*

**POR JESSICA CASTILLEJOS**  
jessica.castillejos@nueveexcelsior.com.mx

Miles de jóvenes capitalinos practican el *skate* – uso de patineta– como un deporte y un medio de transporte, por lo que el Instituto de la Juventud del DF (Injuve) busca promover esta actividad para que se le dé un impulso similar al de la bicicleta.

“La idea es que se pueda liberar un espacio de autos, que en esta ciudad son los reyes, aquí los chicos vinieron a decir que existen y que también puede ser una manera de movilidad y de pasear”, comentó Javier Hidalgo, titular del Injuve, durante una demostración de *skate* en el parque México, en la Condesa.

Agregó que las autoridades no han reconocido el crecimiento que esta actividad ha tenido entre los jóvenes, que tan sólo en el DF se calcula tienen al menos 80 mil adeptos.

Ante este panorama se han comenzado a adaptar espacios públicos de la ciudad para que se pueda practicar el denominado *skate*.

Algunos de estos puntos son: los bajopuentes como el de Circuito Interior, en San Cosme, en Troncoso, Tacuba y recientemente se acordó con la delegación Cuauhtémoc abrir un espacio enfrente del Centro Médi-



Foto: Luis Enrique Olivares

El uso de la patineta está creciendo cada vez más en la ciudad, por lo que sus practicantes piden condiciones similares a los ciclistas.

Nosotros necesitamos bajadas muy grandes y curvas extensas, pavimento bien hecho. Hemos chocado, atravesado parabrisas, es muy difícil con los espacios que dan aquí.”

MIYAGUI  
PRACTICANTE  
DEL SKATE

co, además se está en pláticas con la delegación Gustavo A. Madero.

Y es que el *skate* es un deporte básicamente urbano, pero sus seguidores aseguran que en el DF prácticamente no existen las condiciones para practicarlo.

“Nosotros necesitamos bajadas muy grandes y curvas extensas, pavimento bien hecho. Hemos chocado, atravesado parabrisas, es muy difícil con los espacios que dan aquí”, señaló Miyagui, quien hace dos semanas salió del hospital tras estrellarse en un auto.

Hidalgo propuso que se organicen recorridos similares a los paseos ciclistas y así fomentar el uso de la patineta como un deporte juvenil.

“Hay el tema de que los chicos puedan hacer deporte, éste puede ser un buen estímulo, también los aleja de las drogas porque tienes que estar en tus cinco para hacer esta activación física, te vincula, te invita a una socialización, puedes crecer y cumplir retos”, comentó el director del Injuve.

imagen de Excélsior, Comunidad, 20-jun-2010.

CASTILLEJOS Jessica, “Quieren más pistas para skatear”, Excélsior, Comunidad, 20-jun-2010.

3.- **Not Been Done, Short Shot's Festival México** (certamen de cortometraje mexicano dedicado al *skateboarding*)

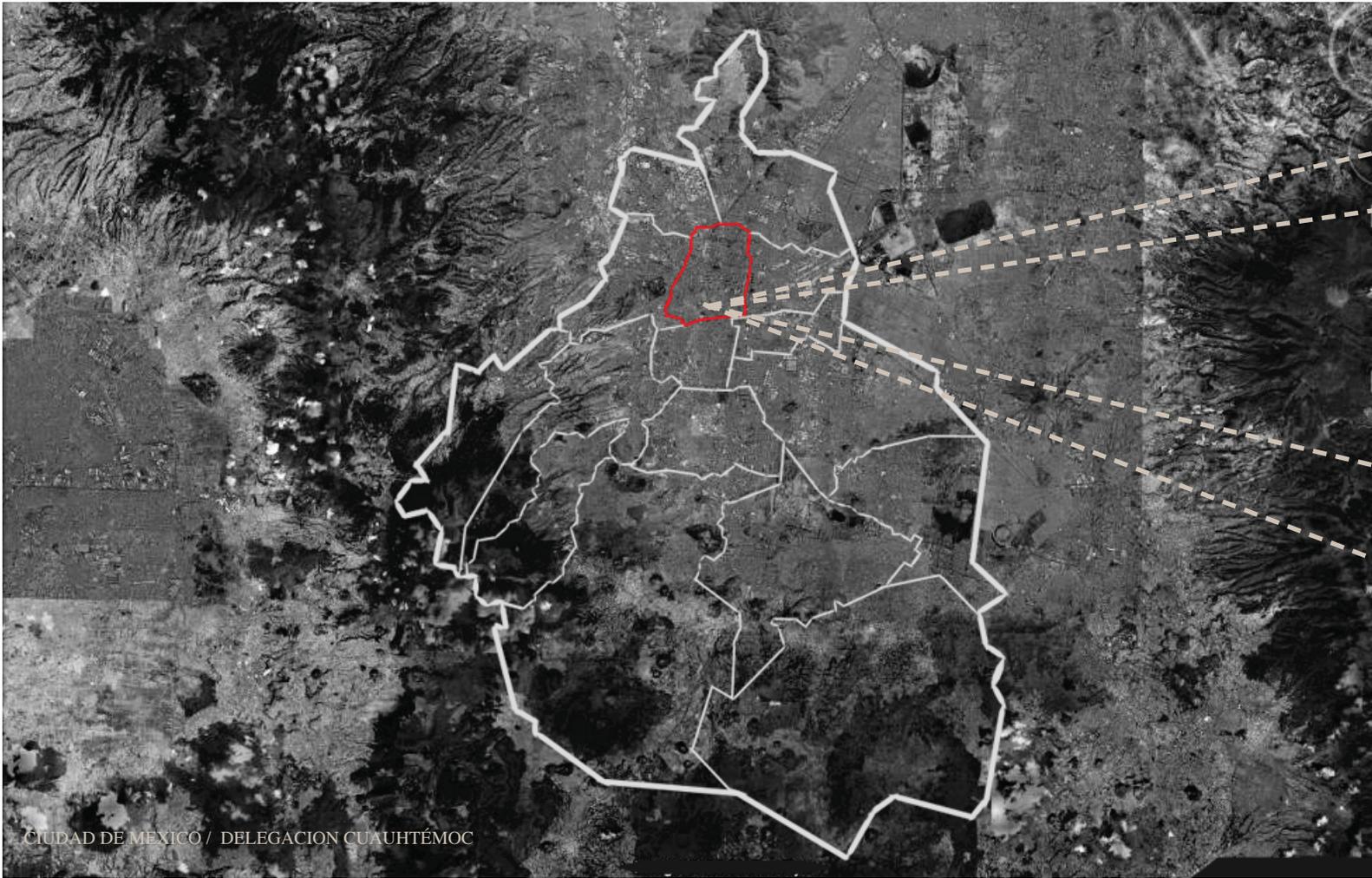
El pasado 2 de septiembre de 2010 se proyectaron en distintas salas de cine de la Ciudad de México los cortometrajes participantes en el certamen Not Been Done junto con la revista Canvas.

En estos cortos se muestra gran parte de la historia del skate en México, así como el contexto en el que se encuentra ahora y hacia donde se dirige, una parte del cortometraje de Vans-México “**Piel Concreto**“ se dedica al proyecto llamado “**Recuperación de Espacios**“ en donde un patinador (Nito Escalante), se dio a la tarea de **reciclar** material de construcción desechado en distintos puntos de la Ciudad de México para utilizarlo en la fuente vacía en el parque Ramón López Velarde **generando transiciones para patinar**.





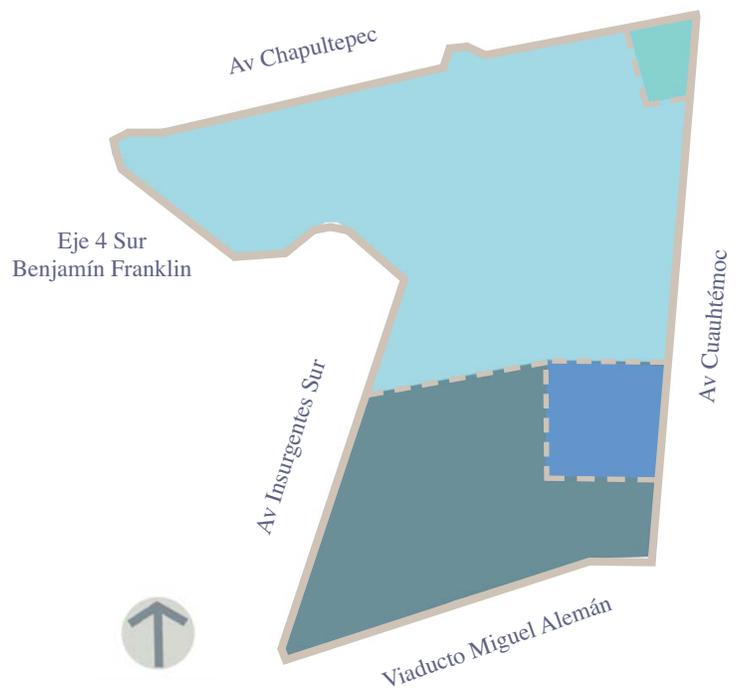
## **3.1 LOCALIZACIÓN**

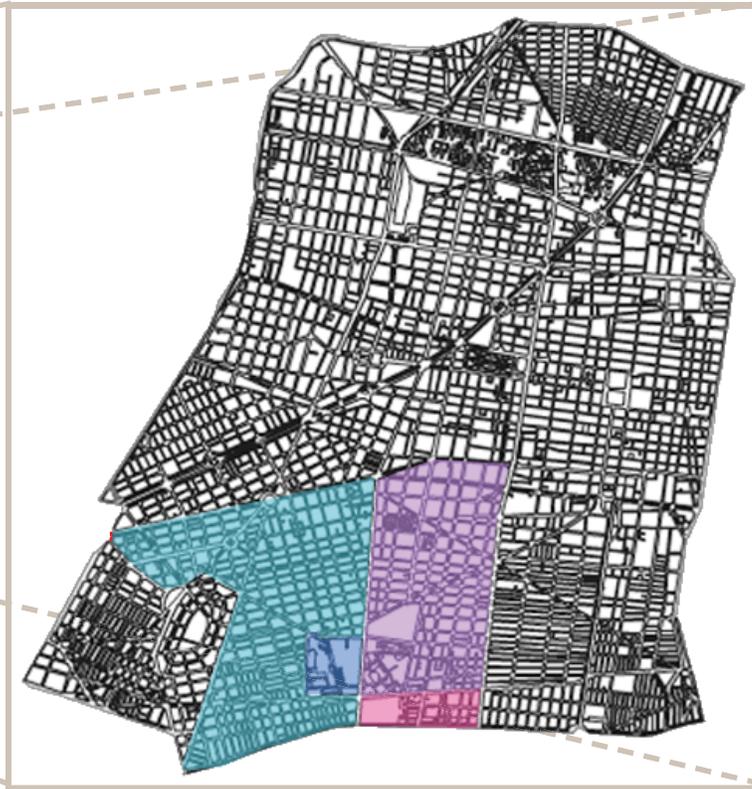


www.google earth.com (editada)

### COLONIA ROMA

- BARRIO DE REAL DE ROMITA
- ROMA NORTE
- CENTRO URBANO BENITO JUÁREZ
- ROMA SUR
- DELIMITACIÓN





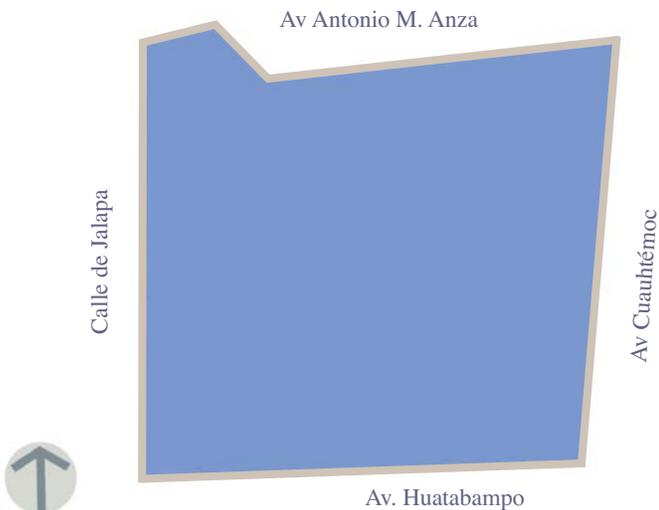
■ COLONIA CENTRO URBANO BENITO JUAREZ

■ COLONIA ROMA

■ COLONIA DOCTORES

■ COLONIA BUENOS AIRES

### COLONIA CENTRO URBANO BENITO JUÁREZ



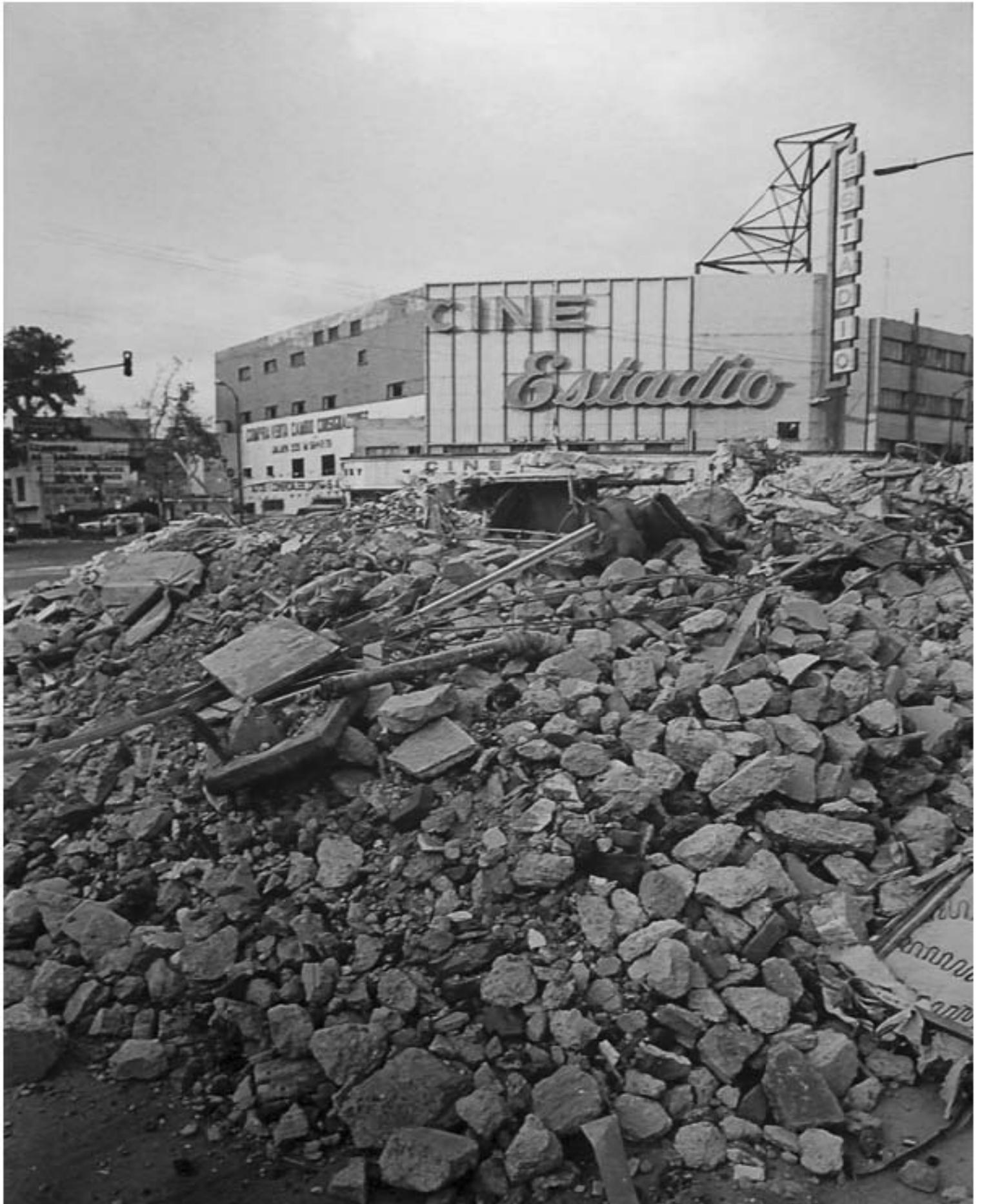
Se encuentra al sur de la Delegación Cuauhtémoc en la Ciudad de México.

Colinda al norte, al sur y al poniente con la Colonia Roma, al oriente con la Colonia Doctores y Buenos Aires.

Las Calles y Avenidas que lo limitan son: al norte, Av. Antonio M. Anza; al sur, Av. Huatabampo; al oriente Av. Cuauhtémoc; al poniente, calle de Jalapa.



## **3.2 ANTECEDENTES HISTÓRICOS**



[www.skyscrapercity.com](http://www.skyscrapercity.com)

Antiguo Cine Estadio, cuyo nombre se debe a que era vecino del famoso Estadio Nacional, lugar que luego sería ocupado por el Multifamiliar Benito Juárez. La foto fue tomada 8 días después del trágico terremoto de 1985.



www.wikipedia.com

Uno de los edificios de apartamentos en la calle de Orizaba



www.wikipedia.com

andadores del parque Ramón Lopez Velarde



archivo personal /

Áreas verdes del parque Ramón Lopez Velarde

El Centro Urbano Benito Juárez, fue un gran complejo habitacional construido a finales de los años 40 y principios de los años 50 por el Arq. Mario Pani. Este era uno de varios proyectos urbanos similares que se construían en la Ciudad de México durante este período.

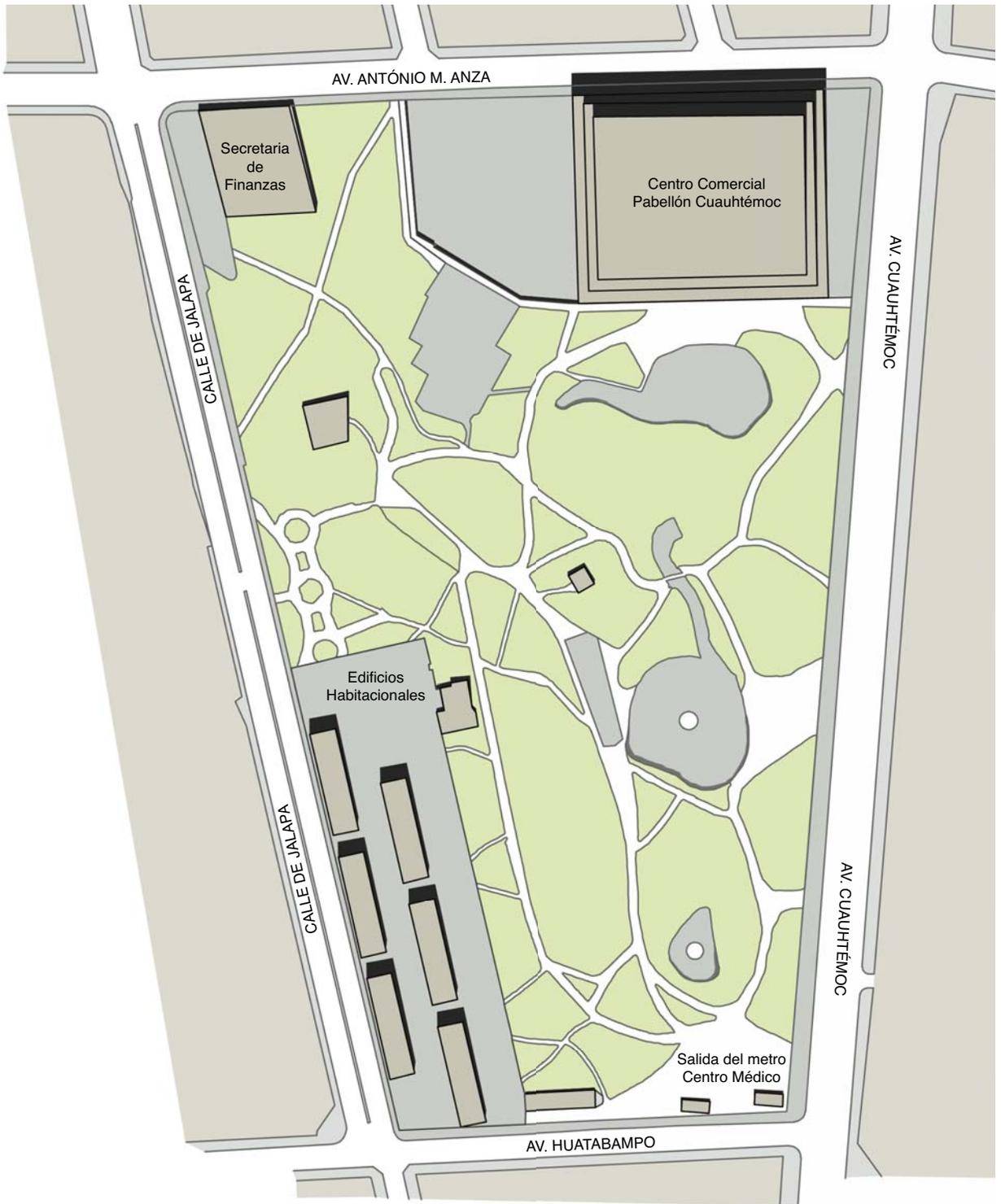
La mayoría de los complejos fueron destruidos por el terremoto de 1985 en la Ciudad de México, solo algunos de los edificios originales todavía permanecen. A pesar de esto, la delegación Cuauhtémoc considera a este complejo como una colonia o barrio independiente.

Ocupa una superficie de 25 hectáreas en lo que era el lugar del antiguo Estadio Nacional, que fue construido en 1924 para servir no solo como un estadio deportivo, si no como un espacio político también. Presidentes como Plutarco Elías Calles , Emilio Portes Gil y Lázaro Cárdenas tomaron su juramento de oficina ahí.

La zona está dotada de servicios comerciales, deportivos, de salud, empresariales, administrativos, áreas recreativas, escuelas, así como estación del metro y metrobus.



### **3.3 EL PARQUE**



PLANTA DE CONJUNTO



El parque Ramón López Velarde, cuyo nombre se da en reconocimiento al poeta zacatecano, autor del poema “Suave Patria”, es un pulmón verde muy importante para la Ciudad de México. Cuenta con un área de 79,500m<sup>2</sup> y mas del 50% representan áreas verdes.

Ahí no solo convergen personas del barrio, si no también de multiples localidades de la ciudad para desarrollar diversas actividades deportivas y recreativas, algunas de las más distinguidas son el *skate*, el *parkour* y el área de pesas y barras por su distinguida identidad urbana.

Por su localización, este espacio representa un punto de referencia muy importante no solo de la colonia Roma, si no tambien de las demás colonias circundantes tanto de la Delegación Cuauhtémoc como de la Delegación Benito Juárez.

El terreno pertenece a los dueños de los departamentos del conjunto Benito Juárez, pero su administración está a cargo de la Delegacion Cuauhtémoc por medio de su oficina de parques y espacios públicos.

En varios recorridos realizados durante distintos horarios y días de la semana, se constató que:

La imagen del parque aparenta un estado deteriorado y decadente, el equipamiento y mobiliario urbano están viejos y rotos, los prados y áreas verdes están indefinidos y sin protección y no se les da mantenimiento, todo el suelo está bastante erosionado, el alcantarillado es bastante deficiente y se sufre de inundaciones constantemente, no cuenta con servicios sanitarios ni estacionamiento, el pavimento de los corredores esta roto y deteriorado, el río y lago artificiales con los que originalmente estaba proyectado el parque se encuentran totalmente secos, la instalación hidráulica está dañada, también hay carencias en cuanto a iluminación.

“Sólo podemos venir a esta hora, porque en la noche se pone feo”, aseguró Severiano Arteaga, mientras paseaba con sus hijos.

Los deportistas que acuden a este espacio exponen su integridad física en instalaciones oxidadas, o simplemente inexistentes.

“Cuando hacen algo solo vienen a pintar sobre los mismos tubos podridos”, comentó Raúl Romero, vecino de la colonia Roma.

Quienes gustan de levantar pesas han tenido que improvisarlas con troncos de distintos tamaños y los aficionados al basquetbol tienen que sortear los camiones de basura delegacionales o los autos de la Tesorería, pues las canchas se usan como estacionamiento.

A unos pasos se encuentra el Paseo del Rock Mexicano. Sus placas fueron colocadas durante la administración de la delegada Virginia Jaramillo, sobre los asientos de lo que originalmente era un auditorio rodeado con una serie de espejos de agua.

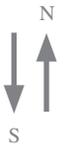
# ACCESIBILIDAD VIAL



**Insurgentes Sur**



**Eje 1 Pte. Av Cuauhtémoc**



**Viaducto Rio Becerra  
(Miguel Alemán)**



**Eje 3 Sur Av. Baja California**



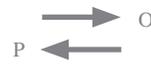
R-86  
Tepalcates / Tacubaya



www.google earth.com (editada)

# ACCESIBILIDAD PEATONAL

Eje 1 Pte. Av, Cuauhtémoc /  
Eje 3 Sur Av. Baja California



L-3  
Estación Centro Médico



www.google earth.com (editada)

Eje 1 Pte. Av, Cuauhtémoc



L-3  
Estación Centro Médico



# ANÁLISIS DE ÁREAS



# REGISTRO DE ACTIVIDADES DEPORTIVAS



# REGISTRO DE ACTIVIDADES RECREATIVAS



## LISTADO DE ESPECIES VEGETALES

### ÁRBOLES

### ESPECIES HORNAMENTALES

NOMBRE COMÚN DE LA ESPÉCIE	NÚMERO DE EJEMPLARES	NOMBRE COMÚN DE LA ESPÉCIE	CANTIDAD DE EJEMPLARES
Acacia	9	Lantana	B
Aguacate	18	Azalea	B
Ahuehuete	31	Hemenocalis	B
Álamo plateado	36	Lirio	C
Alnus	27	Siempre viva	A
Retama de tierra caliente	2	Agapando	A
Casuarina	331	Ageratum	A
Cedro	62	Clivia	B
Colorín	11	Piñanona	B
Chopo	12	Rosa	C
Durazno	45	Abutilon	B
Eucalipto	119	Malvón	C
Ficus	149	Buganvilia	C
Fresno	526	Hibiscus syriacus L.	A
Grevillea	84	Iris germanica L.	C
Hule	14		
Jacaranda	77		
Myrtaceae	6		
Olmo chino	53		
Palma fenix	96		
Palma hipii	26		
Palo de brasil	2		
Pino	168		
Pirúl	16		
Nolina	9		
Trueno	516		
Yucca	51		
Níspero	5		
Plátano	11		
Tepozán	3		
Casahuate	3		

A. Poco abundante.  
 B. Medianamente abundante.  
 C. Muy abundante.



REGISTRO FOTOGRÁFICO





## 3.4 CONCLUSIÓN

El parque Ramón López Velarde por el lugar que emplaza en la ciudad podría ser un gran punto de referencia, como parque urbano y como espacio abierto de recreación.

Sin embargo, el parque se encuentra bastante descuidado y esto difumina su presencia en la ciudad, por lo que valdría la pena que de la mano del proyecto se consideraran algunas acciones para rescatar y mantener los demás espacios que lo conforman.



## **Capítulo IV.**

### **EL PROYECTO**



### Capítulo IV. El Proyecto

#### 4 Introducción.

##### 4.1 El Proceso Participativo.

###### G.O. El Terreno:

- ¿Cuál de las Fuentes del Parque se intervendrá?
- ¿Qué área de ocupación tendrá la o las fuentes?

###### G.O. El Espacio de Patinaje:

- ¿Con fuente o sin fuente existente?
- ¿Qué escenario se desea?
- ¿Qué tipología se desea?

###### G.O. El Funcionamiento:

- Los accesos.
- Circulaciones y Circuitos de Patinaje.

###### ¿Qué Spots:

- Lista de solicitudes.
- Imágenes y Referencias.

###### El Resultado Participativo:

- Plan maestro
- Imágenes
- Catálogo de Spots
- Planos

##### 4.2 El Proyecto Arquitectónico:

- Plan Maestro
- Imágenes
- Maquetas
- Planos

##### 4.3 Reflexión final.



Para abordar el desarrollo del proyecto arquitectónico es necesario antes, establecer claramente la postura con la cual se emprenderá el desarrollo del proyecto, partiendo de los mismos conceptos que se han venido mencionando durante los capítulos anteriores pero que sin embargo se reafirman a continuación para definir totalmente la línea que se seguirá en el proceso de diseño.

### LA POSTURA

El diseño participativo como alternativa para aproximarse a soluciones mucho más adecuadas con las necesidades y aspiraciones de la gente que habitará ese espacio.

El pensamiento complejo como postura teórico-filosófica para establecer en el diálogo, un confrontamiento de ideas, opiniones y realidades a partir de una multiplicidad de eventos, acciones, actitudes, reacciones y determinaciones, para generar un entendimiento de las diversidades sociales y culturales, y así, enriquecer la identidad del producto en desarrollo.

La generación de opciones como método de diseño participativo para analizar y decidir sobre las distintas alternativas de solución que pueda haber a un determinado problema.

### EL GRUPO DE TRABAJO

Como ya se mencionó antes, la comunidad **skate** perteneciente al sector Roma-Condesa es quien de manera directa, solicita el desarrollo del proyecto arquitectónico de un parque de patinaje para **skateboarding** en las fuentes del Parque Ramón López Velarde de la Delegación Cuauhtémoc.

Esta comunidad también manifiesta en su mayoría, el interés por participar de manera activa y directa en los diálogos que determinen la solución del espacio que habitarán.

De tal forma que el enfoque principal de este proyecto está centrado en corresponder a las solicitudes de la comunidad participante.

## LAS REUNIONES

Se diseñó una estrategia para convocar al mayor número de patinadores de la comunidad, que estuvieran interesados en participar en el proceso de diseño del parque de patinaje.

Éste plan consistió en convocar a los patinadores a reunirse en un lugar determinado en donde se pudiera charlar, exponer ideas y discutir sobre los distintos temas referentes al diseño del parque, y así decidir en consenso las mejores alternativas.

Sin embargo, esta estrategia resultó ser demasiado pretenciosa en el sentido de que exigía cierto compromiso y constancia por parte de los patinadores para asistir a las reuniones, las cuales se habían calendarizado de acuerdo a los tiempos que maneja la universidad para entregar trabajos y/o avances, de tal forma que resultó fallida.

Al suscitarse esta cuestión se tuvo que recapitular el plan inicial de comunicación y replantear otro que respondiera a las circunstancias del contexto social en el que nos encontrábamos, puesto que no se debía olvidar que estábamos diseñando para niños y jóvenes tan diversos en tiempos, edades e intereses que resultaba muy difícil organizarse formalmente.

Se discutió esta cuestión y se decidió que lo mejor para todos era reunirse en el lugar en donde patinábamos, a la hora en la que patinábamos usualmente y justamente patinando.

Esta nueva estrategia, además de ser aceptada con entusiasmo por la comunidad, garantizaba cierta constancia de los patinadores a las reuniones y una gran variedad de participantes ocasionales.

Además esto permitía captar por parte de todos los participantes un mejor entendimiento del espacio que se requiere para patinar, todo bajo un diálogo mucho más natural.

Una vez que la nueva estrategia quedó replanteada, la manera de llevarla a cabo fue la siguiente: se preparaban previamente los temas y/o aspectos a poner en discusión en las reuniones, con el objetivo claro de lo que se quiere saber así como las razones.

El planteamiento de los temas se hacía en función de la etapa de desarrollo en la que se encontraba el proyecto.

A partir de esto se tomaba nota de las ideas, críticas y reflexiones que constantemente se repetían, así como las distintas alternativas de solución y sus argumentos del por qué.

De tal forma que es así como se fue dando la implementación de la participación para este proyecto.

## EL DISEÑO POR GENERACIÓN DE OPCIONES

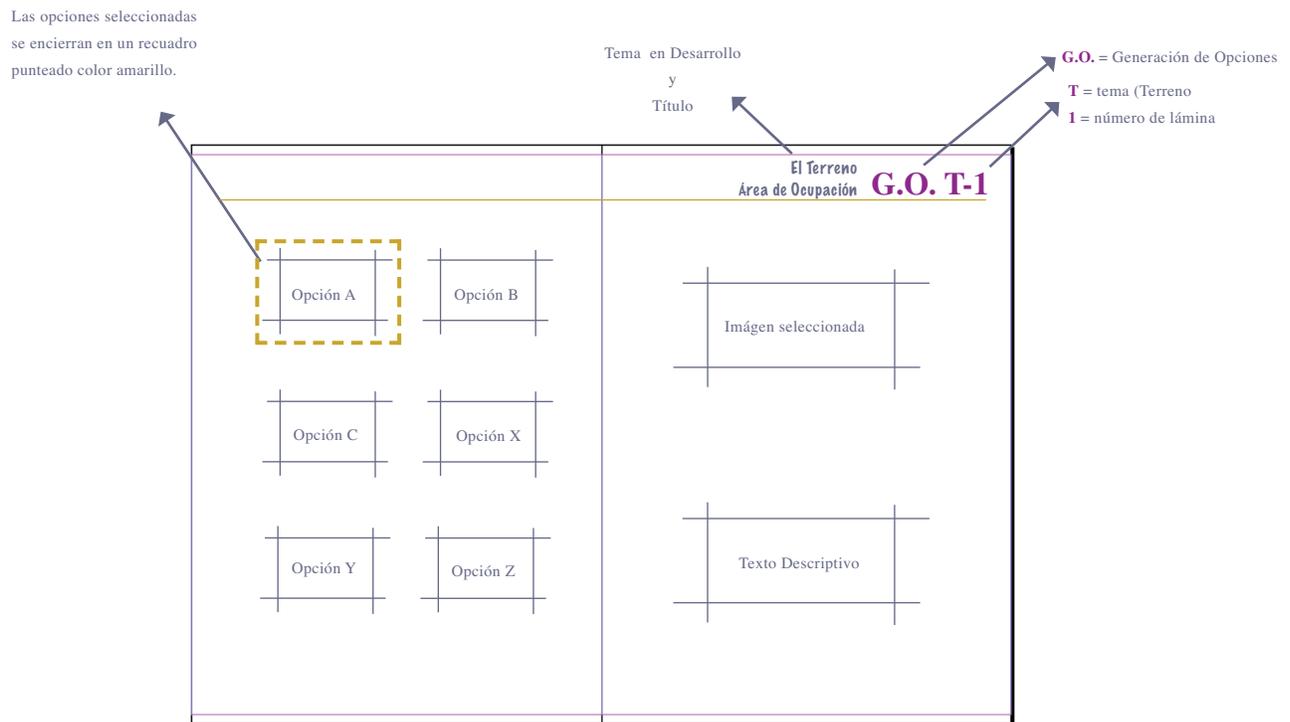
La aplicación de esta metodología se dio solamente en los casos en donde existió mas de una alternativa por discutir y decidir.

De tal forma que para los casos en donde la solución mas viable era un acuerdo colectivo desde un principio, se tomaron las decisiones directamente.

### LAS LÁMINAS

Para la implementación del método de diseño por “Generación de Opciones” se configuró una lámina que pudiera identificarse fácilmente, en donde la información y las imágenes que se expusieran fueran siempre claras y conservaran fielmente las ideas que planteaban los participantes.

En la siguiente imagen se ejemplifica la configuración de las láminas.





## 4.1 EL PROCESO PARTICIPATIVO

### GENERACIÓN DE OPCIONES

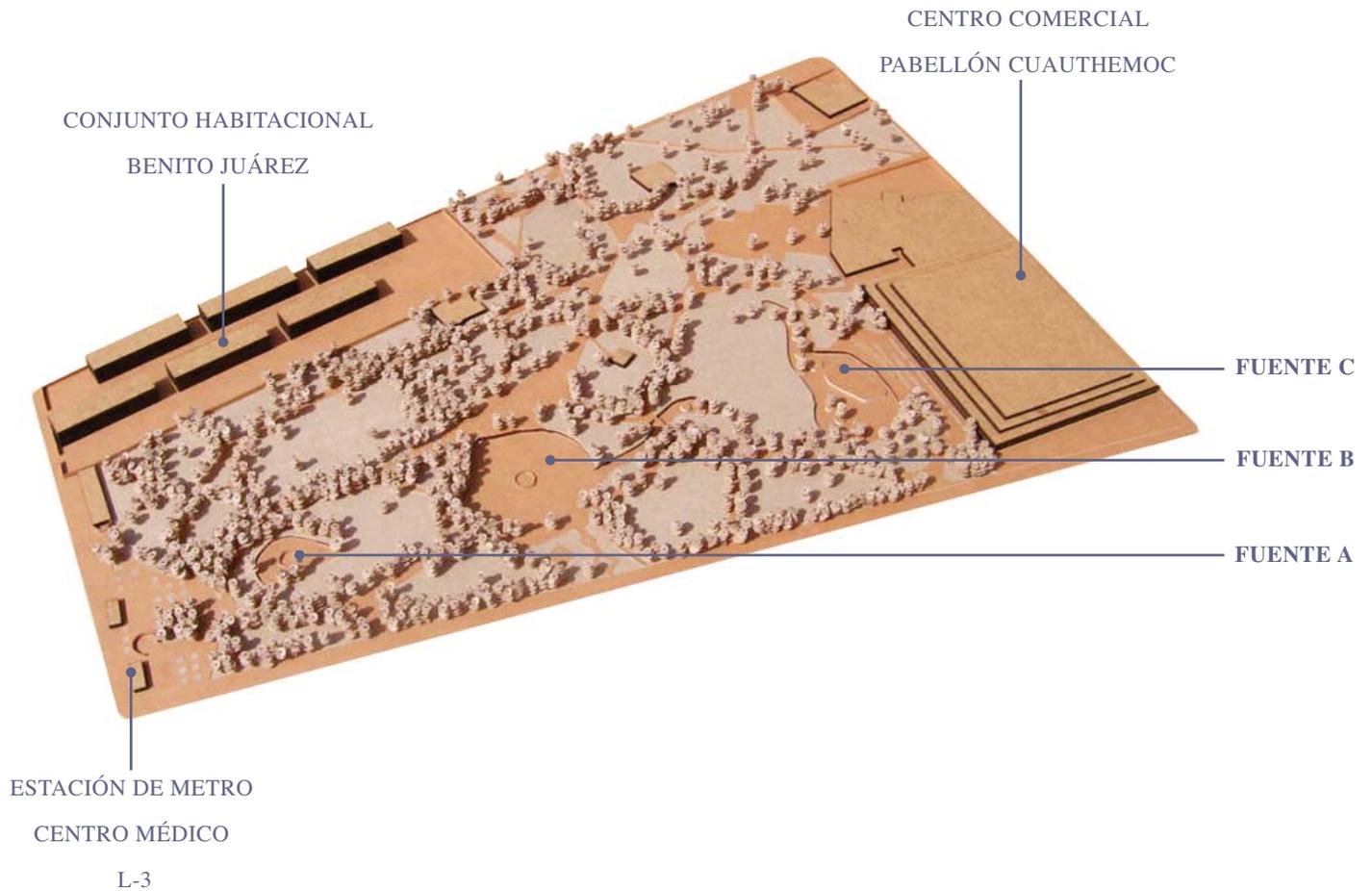
#### **Construcción de los Criterios Iniciales**

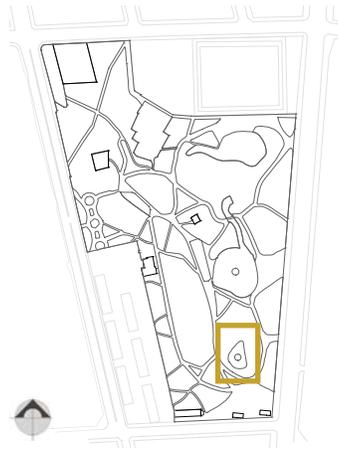
Independientemente de la escala, ya se trate de un proyecto para una familia, un grupo, una comunidad, un barrio o una ciudad, es necesario analizar las diferentes variables que tienen que tomarse en cuenta para poder llevar a cabo el proceso de diseño.

Cuando se inicia un proyecto, la fase inicial consiste en establecer y decidir las ideas y conceptos requeridos para ir buscando las soluciones. A esta fase se le ha denominado en términos tradicionales como programa arquitectónico y son los técnicos quienes investigan, obtienen datos y formulan los contenidos. En el caso del diseño participativo por generación de opciones, esta primera fase se trata de un proceso de construcción colectiva realizada por los usuarios, en este caso los propios patinadores.

## EL TERRENO

El parque está conformado por 3 fuentes de distintas superficies y características físicas, las 3 reúnen los requisitos suficientes para acondicionar el parque de patinaje, de tal forma que para tomar una decisión a cerca del terreno que se intervendrá se ha hecho un análisis a cada una de las fuentes existentes, y finalmente por medio de la Generación de Opciones se decidirá con los patinadores la mejor alternativa para desarrollar.





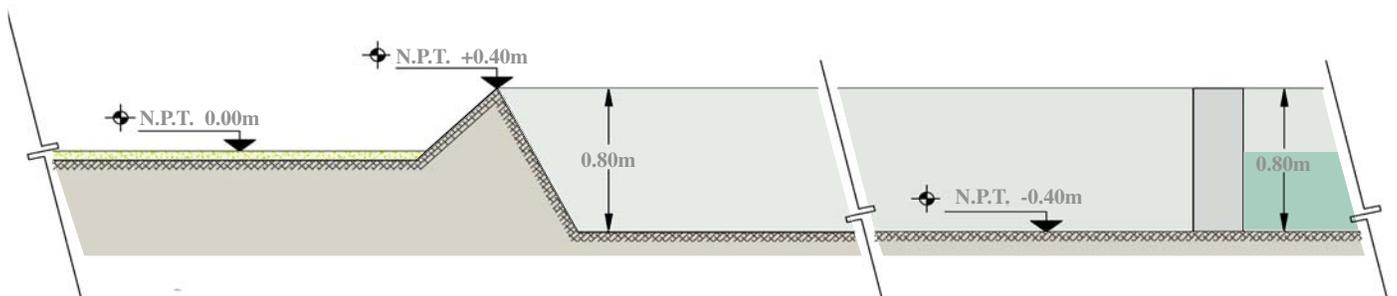
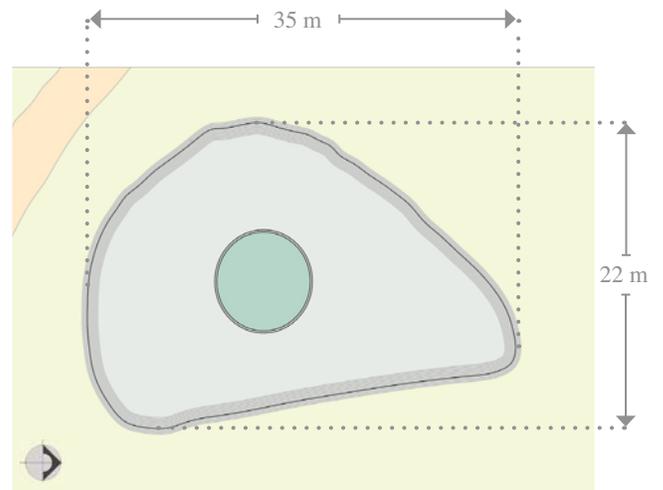
## FUENTE A

Área.- 480 m<sup>2</sup>  
 Usos.- Permanencia  
 - Skateboarding

Esta fuente es la más pequeña, tiene un área de 480m<sup>2</sup> y una profundidad de 80cm, cuenta con un cuerpo de agua al centro, que funciona como fuente ocasionalmente.

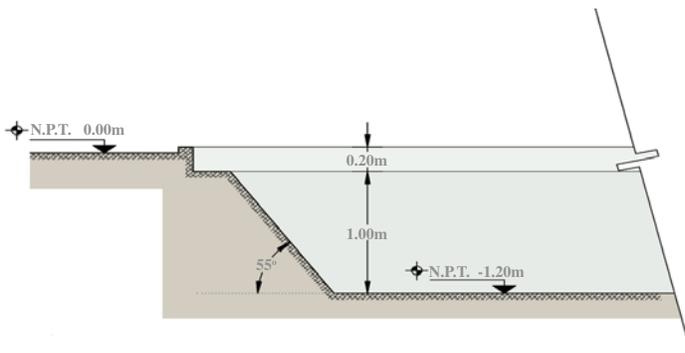
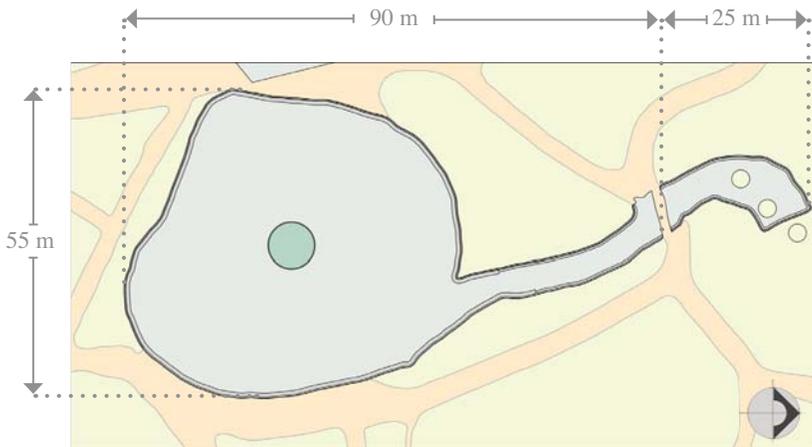
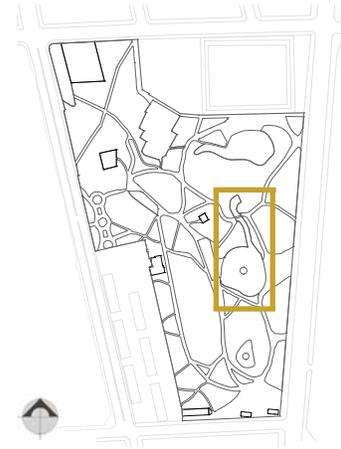
Su forma o morfología corresponde a un espacio irregular que tiende a generar una especie de ovoide.

El área circundante al cuerpo de agua no tiene ningún uso definido.



# FUENTE B

- Área. - 2,953 m<sup>2</sup>
- Usos. - Permanencia
- Reunión
- Patinaje

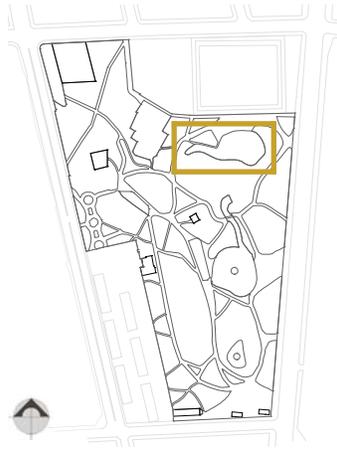


Esta fuente es la que presenta mayor superficie libre, tiene un área de 2,700m<sup>2</sup> y una profundidad de 1.20cm, cuenta con un cuerpo de agua al centro el cual se enciende ocasionalmente para funcionar como fuente.

La forma o morfología de este espacio corresponde a una geometría irregular que tiende a generar una especie de círculo con una saliente en su lado norte, misma que se interrumpen por un puente peatonal pero continúa articulada por debajo.

El área circundante al cuerpo de agua tiene distintos usos indefinidos, pero la mayor parte del año se encuentra en desuso.





## FUENTE C

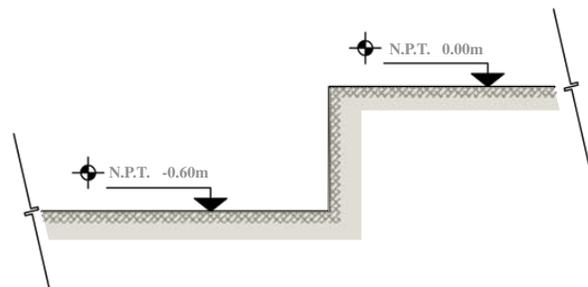
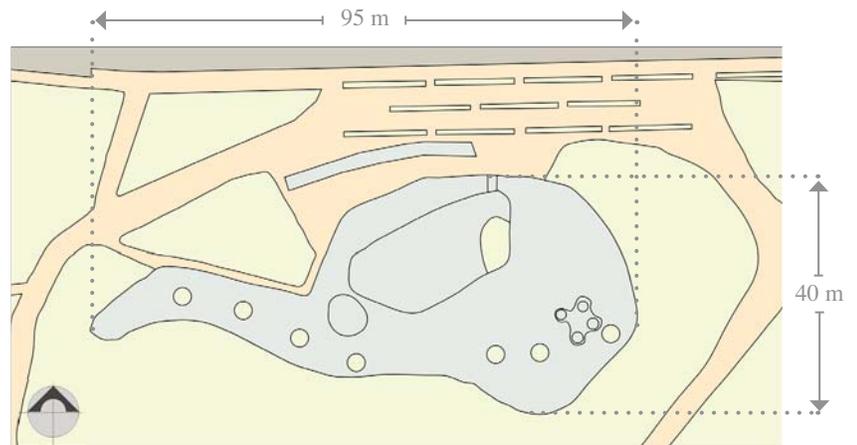
- Área. - 2,200m<sup>2</sup>
- Usos. - Permanencia
- Reunión
- Recreación

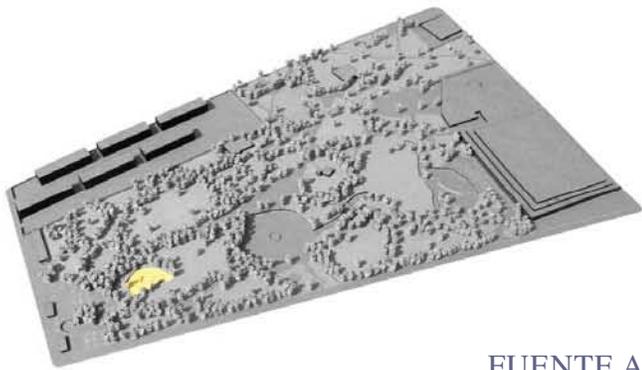
Este espacio no es una fuente, en realidad es un foro, que originalmente fue proyectado como un escenario que flotara sobre un espejo de agua.

Cuenta con un área de 2,200m<sup>2</sup> y una profundidad de 60cm.

La morfología de este espacio es la de un ovoide irregular con una saliente en el extremo poniente.

El área circundante al escenario no tiene un uso definido, pero se perciben actividades con más frecuencia que en las otras fuentes.

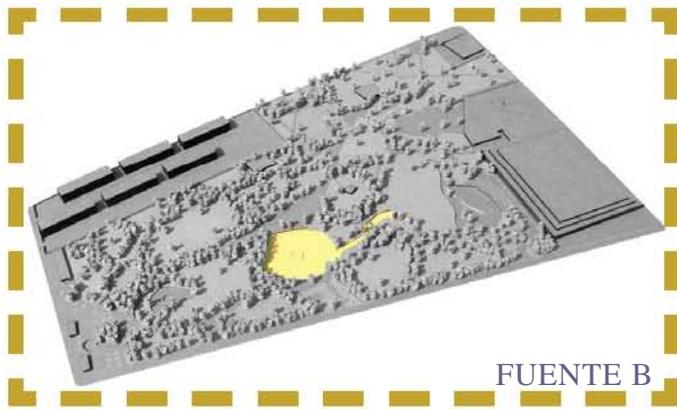




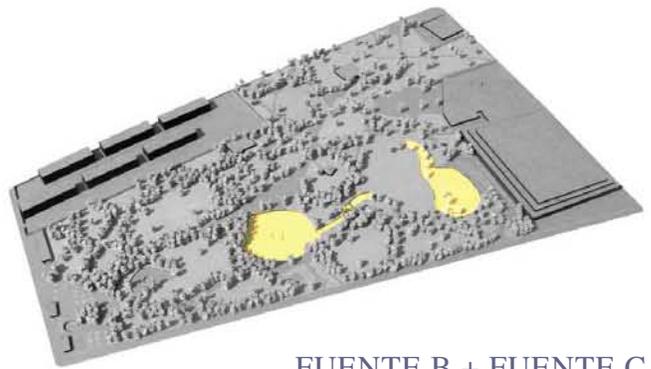
FUENTE A



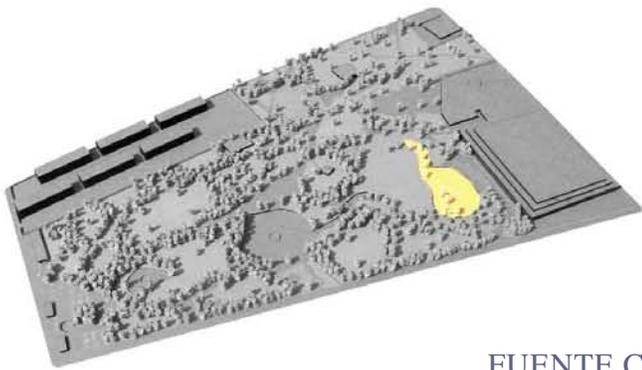
FUENTE A + FUENTE B



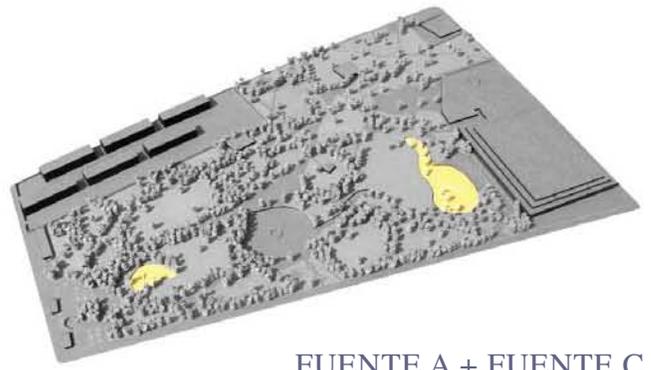
FUENTE B



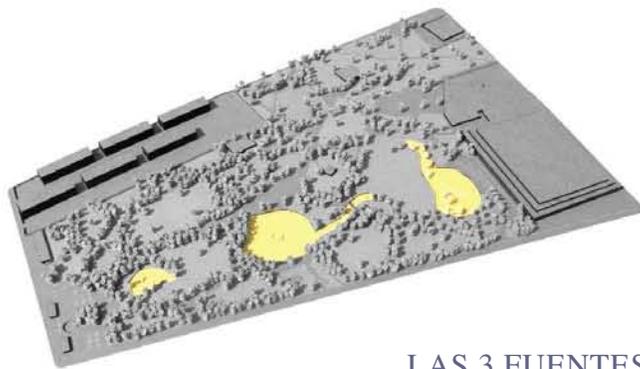
FUENTE B + FUENTE C



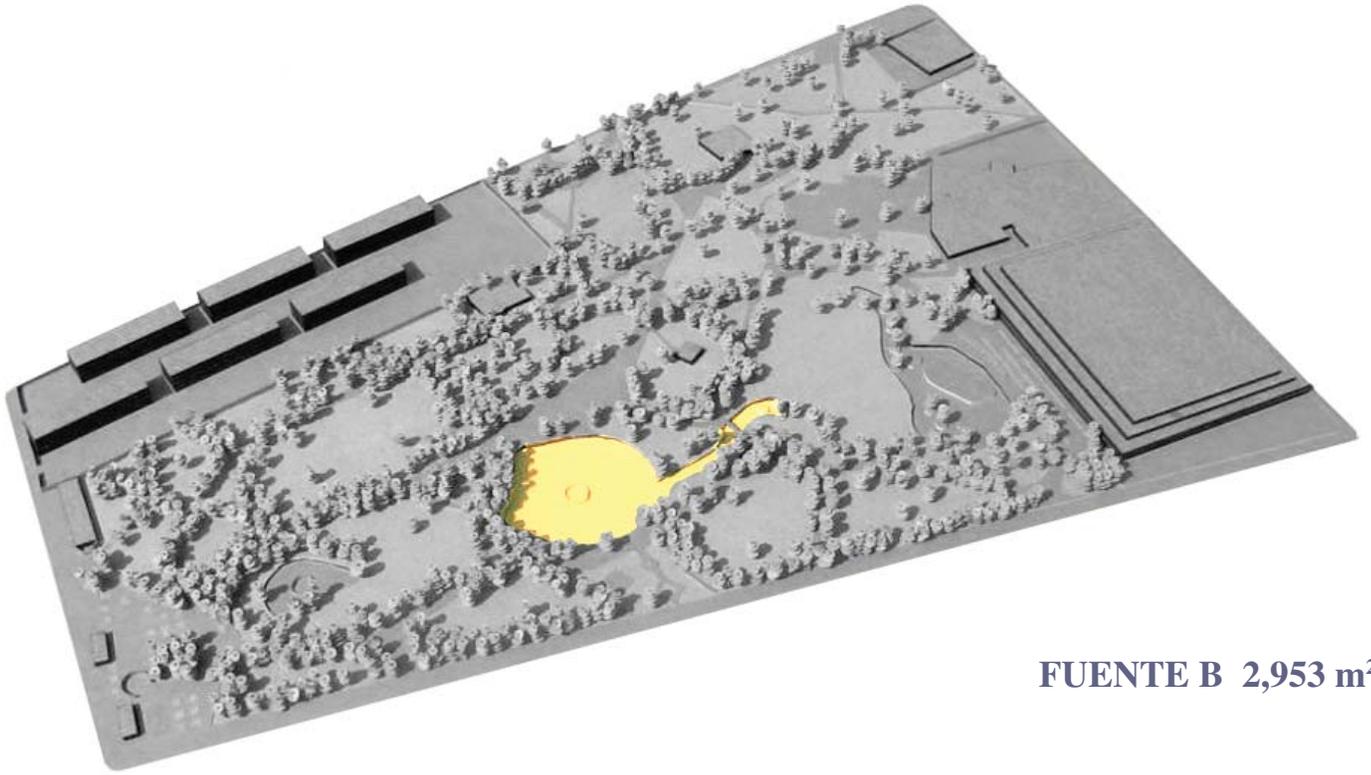
FUENTE C



FUENTE A + FUENTE C



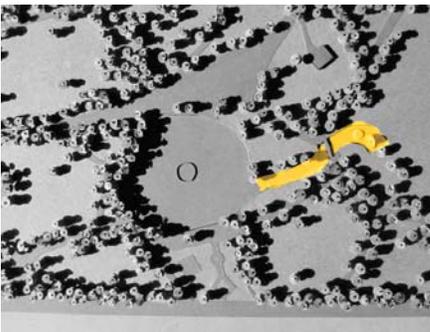
LAS 3 FUENTES



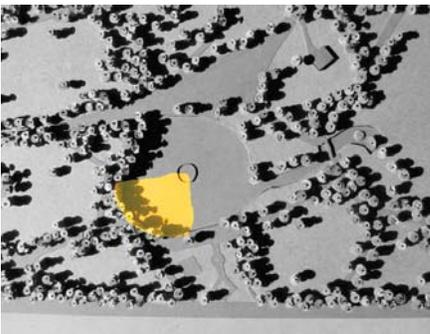
**FUENTE B 2,953 m<sup>2</sup>**

En un principio se planteó que pudiera realizarse la intervención de la Fuente “A” y “B” en un solo proyecto, pero finalmente se decidió que solo se desarrollaría una sola, pues el tiempo de la tesis y también de los participantes no lo permitía. De tal forma que se tomó la decisión de trabajar solamente con la fuente “B” por ser la de mayor superficie.

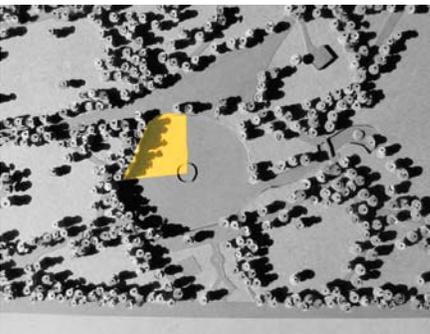
1/4 SALIDA NORTE



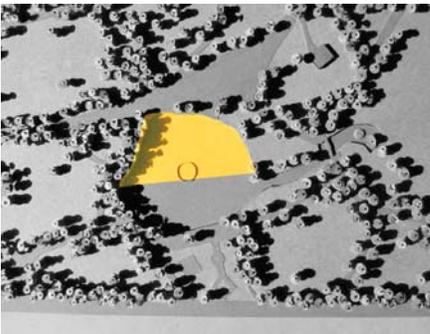
1/4 SUR-ORIENTE



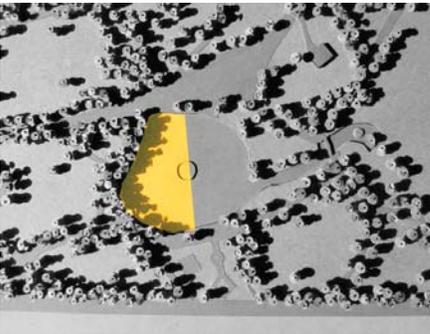
1/4 SUR-PONIENTE



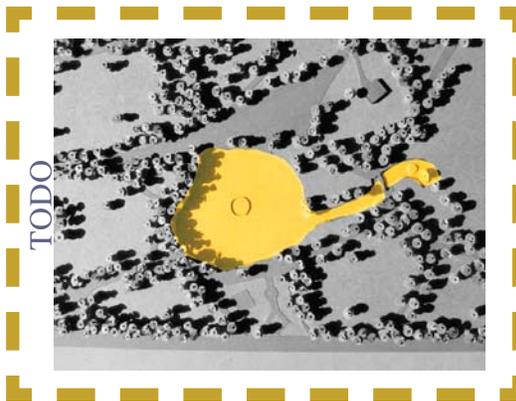
1/2 PONIENTE



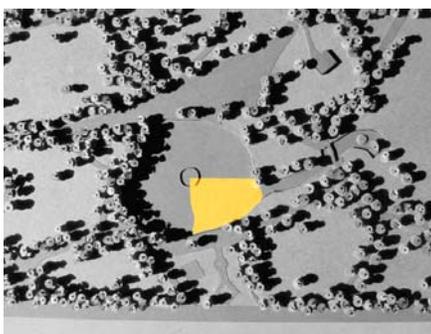
1/2 SUR



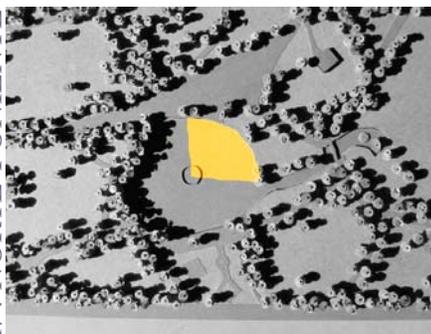
TODO



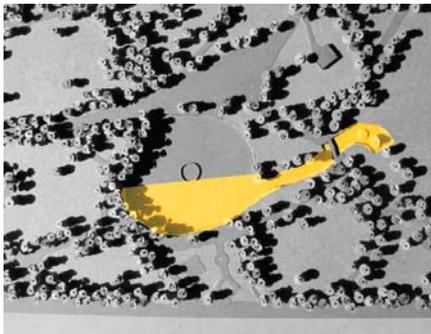
1/4 NORTE-ORIENTE



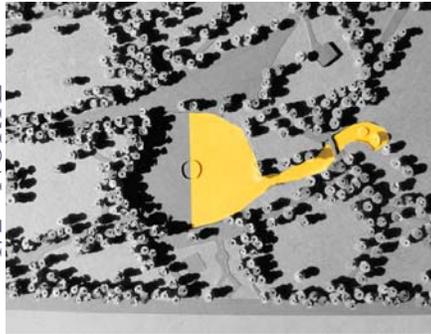
1/4 NORTE-PONIENTE

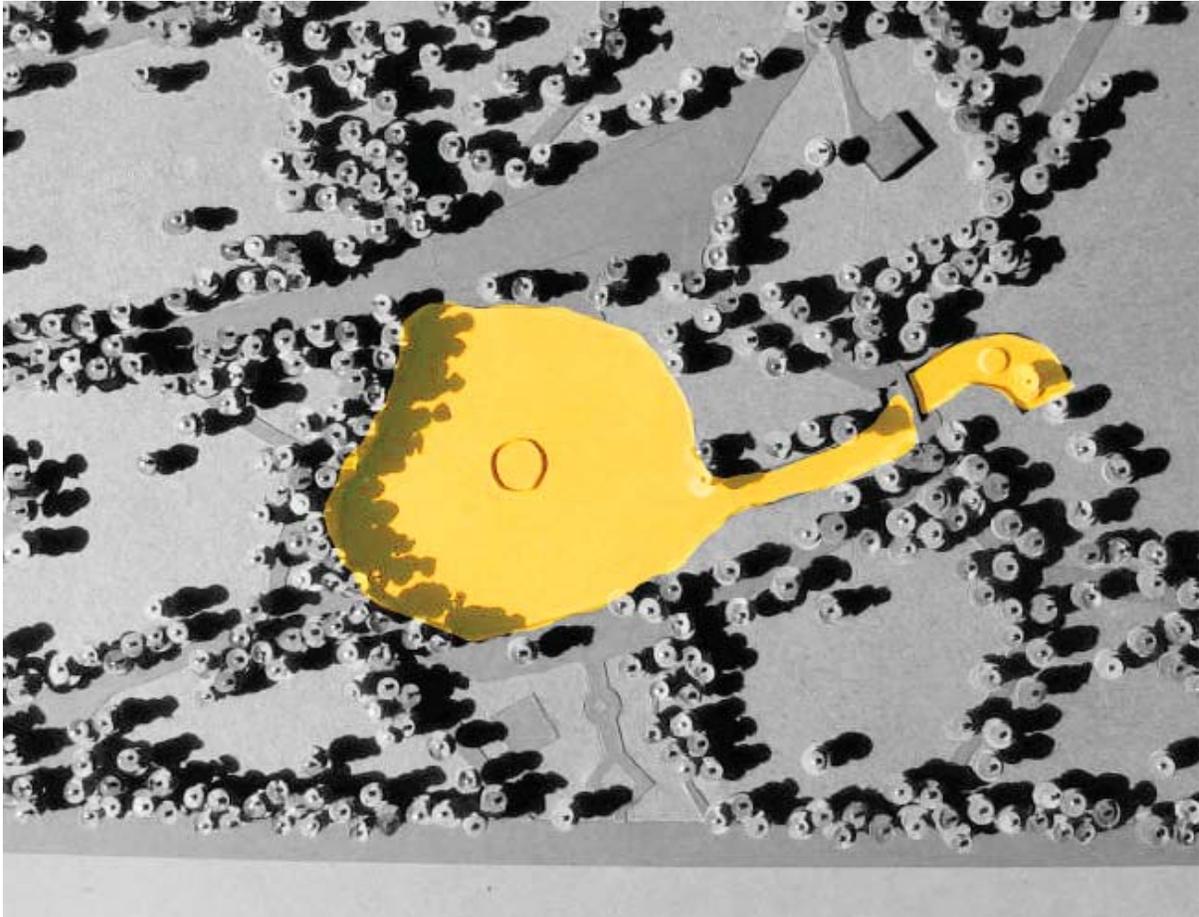


1/2 ORIENTE



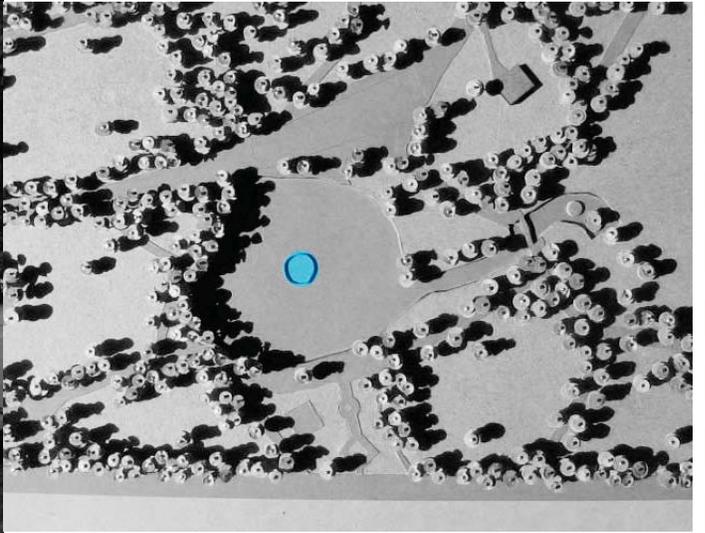
1/2 NORTE



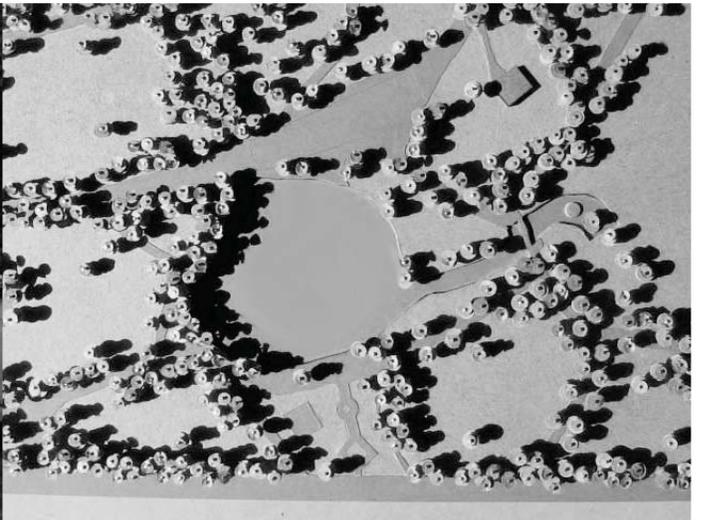


**TODO EL TERRENO**

Esta decisión fue contundente en el grupo de trabajo, ya que todos coincidieron en que valía la pena desarrollar un proyecto en la totalidad del terreno.



CON FUENTE EXISTENTE



SIN FUENTE



**SE CONSERVA LA FUENTE EXISTENTE**

La fuente como presencia de agua posee un referente que se identifica dentro del parque por lo que la decisión de conservar el cuerpo de agua de manera activa fue colectiva.



## EL ESPACIO DE PATINAJE

Para poder conocer la demanda real del tipo de **skatepark** que se desea, y el escenario en el que se manifestará, se generó dentro del esquema de Generación de Opciones una relación tipología-escenario de cada uno de los ejemplos analizados anteriormente.

Esto, mediante láminas con contenido fotográfico, ya que este era el lenguaje con el que podíamos consensar más precisamente las ideas.

Al término de la selección por individual se dio a conocer el resultado al grupo que participó, este resultado claramente definía lo que no se deseaba del parque de patinaje y solo se puso de manifiesto que lo que se deseaba era todavía muy ambiguo.

A continuación se expone la lámina que ejemplifica la resultante del ejercicio desarrollado.

# ESCENARIOS

## ENTRENAMIENTO Y COMPETICIÓN

## RECREACIÓN

BOWL



MINI RAMP



VERT RAMP



MEGA RAMP



TIPOLOGÍAS

ESCENARIOS

ENTRENAMIENTO Y COMPETICIÓN

RECREACIÓN

RAMPAS



CALLE / SPOT



TIPOLOGÍAS

PLAZA



OBJETO



---

Fotografías p. p. 170 - 171 subtraídas de :

1. [www.carampsworks.com](http://www.carampsworks.com) / X Games 17
2. [www.flickr.com/photos/chinnacreek/](http://www.flickr.com/photos/chinnacreek/) bowl, VC Canada
3. [www.bmx.transworld.net](http://www.bmx.transworld.net) / woodward miniramp
4. [www.highsnobiety.com](http://www.highsnobiety.com) / Quiksilver Pop-Up Shop miniramp
5. [www.bmx.transworld.net](http://www.bmx.transworld.net) / Vert ramp Xgames 17
6. [www.taringa.com](http://www.taringa.com) / pequeña rampa vertical en Perú
7. [www.grindtv.com](http://www.grindtv.com) / X games Brasil
8. [www.2011cdskatepark10.blogspot.com](http://www.2011cdskatepark10.blogspot.com) / pequeña mega rampa, Puerto montt, Chile
9. [www.photos.igougo.com](http://www.photos.igougo.com) / Vans skatepark, Orlando, FL
10. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / woodward skate plaza, Beijing China
11. [www.carampsworks.com](http://www.carampsworks.com) / X games 17 street
12. [www.flickr.com/photos/dickens/](http://www.flickr.com/photos/dickens/) Dickens spot, VC Canada
13. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / Woodward east plaza
14. [www.daviding.com](http://www.daviding.com) / Winnipeg skate plaza, Canada

Fotografías p. p. 174 - 175 subtraídas de :

1. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / stoner skate plaza L.A. California
2. [www.daviding.com](http://www.daviding.com) / Winnipeg skate plaza, Canada
3. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / Hollebec skate plaza L.A. California
4. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / Woodward East plaza
5. [www.concretedisciplines.com](http://www.concretedisciplines.com) / stoke skate plaza UK
6. [www.robbyrdeckfoundation.com](http://www.robbyrdeckfoundation.com) / DC skate plaza
7. [www.aximconcrete.com](http://www.aximconcrete.com) / Chingonucosy skatepark, Brampton Canada
8. [www.flickr.com/photos/bethunepoint/](http://www.flickr.com/photos/bethunepoint/) Bethune point skatepark, Daytona Florida

Fotografías p. p. 174 - 175 subtraídas de :

1. [www.flickr.com/photos/minorupark/](http://www.flickr.com/photos/minorupark/) Minoru park spot, VC Canada
2. [www.flickr.com/photos/barcelona/](http://www.flickr.com/photos/barcelona/) Barcelona España
3. [www.dividing.com](http://www.dividing.com) / Winnipeg skate plaza, Canada
- 4,5. [www.flickr.com/photos/skateplaza/](http://www.flickr.com/photos/skateplaza/) skate plaza Canada
6. [www.skateportland.org](http://www.skateportland.org) / Benedict skatepark, Portland Oregon
7. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / Hollebec skate plaza LA California
8. [www.flickr.com/photos/henderson/](http://www.flickr.com/photos/henderson/) Henderson skatepark
9. [www.flickr.com/photos/possumcreek/](http://www.flickr.com/photos/possumcreek/) Possum creek skatepark
10. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / Woodward plaza, Beijing China
11. [www.flickr.com/photos/benedict/](http://www.flickr.com/photos/benedict/) Benedict skatepark, Portland
12. [www.flickr.com/photos/pieza/](http://www.flickr.com/photos/pieza/) pieza patinable, Barcelona España
13. [www.dividing.com](http://www.dividing.com) / Winnipeg skate plaza, Canada
14. [www.flickr.com/photos/](http://www.flickr.com/photos/)
15. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / woodward west
16. [www.vancouverisawesome.com](http://www.vancouverisawesome.com) / Seylynn bowl North Vancouver
17. [www.skateandannoy.com](http://www.skateandannoy.com) / Paris Cradle bowl Francia
18. [www.skateandannoy.com](http://www.skateandannoy.com) / plaza Bellver bowl, España
19. [www.flickr.com/photos/longbeach/](http://www.flickr.com/photos/longbeach/) Long Beach skatepark, California
20. archivo personal / Lincoln skate spot, L.A California
21. [www.skateboard.com.au](http://www.skateboard.com.au) / rkade small miniramp
22. [www.chraveler.net](http://www.chraveler.net) / 6' mini ramp LG
23. [www.boingboing.net](http://www.boingboing.net) / DVS skate and create
24. [www.skatemontana.com](http://www.skatemontana.com) / Hellena skatepark
25. [www.boardistan.com](http://www.boardistan.com) / Etnies pas house

De acuerdo a la lámina anterior, el esquema que se deseaba era el de un parque de patinaje híbrido, puesto que se habían seleccionado varias opciones tipológicas, sin embargo, al exponer este resultado se manifestó en términos generales que lo que se deseaba en realidad era una Plaza Skate y que dentro de este esquema tipológico se contuvieran también las características y actividades de las otras opciones seleccionadas, como rampas, bowl, mini y piezas patinables.

De tal forma que lo que la gente deseaba de su espacio de patinaje era una “ Plaza Skate Híbrida.”

Una vez definido el concepto del espacio a diseñar se suscitó una segunda cuestión: ¿En qué porcentaje de ocupación se dispondrían todas las tipologías requeridas?

Se convocó a discutir esta cuestión, y sin necesidad de llevar a cabo otro ejercicio de G.O. Se consensó una agrupación de los espacios y sus porcentajes de ocupación en el terreno:

- PLAZA	60 %
- SPOT / CALLE	
- RAMPAS	
- MINI RAMPA	30 %
- BOWL	
- OBJETO PATINABLE	10 %

Consecuentemente se desarrollaron unas láminas que expusieran fotográficamente distintas analogías de las opciones seleccionadas, con el fin de familiarizarse con las características físico-espaciales que distinguen a estos espacios.

Se desarrolló una primera lámina que contuviera exclusivamente plazas de patinaje para skateboarding ya que fundamentalmente es lo que se había pedido y una segunda lámina para ejemplificar los demás casos también seleccionados.



### Stoner Skate Plaza

Año de construcción - 2010

Área - 1, 900 m<sup>2</sup>

Diseño/Construcción -  
California Skateparks

Los Angeles, CA. U.S.A



### The Forks Skate Plaza

Año de construcción - 2007

Área - 4,000 m<sup>2</sup>

Diseño/Construcción -  
New Line Skateparks

Winnipeg, MB. Canada



### Hollenbec Skate Plaza

Año de construcción - 2009

Área - 1, 200 m<sup>2</sup>

Diseño/Construcción -  
California Skateparks

Los Angeles, CA. U.S.A



### Woodward East Plaza

Año de construcción - 2010

Área - 2, 150 m<sup>2</sup>

Diseño/Construcción -  
California Skateparks

Woodward, PA. U.S.A

# ANÁLOGOS DE PLAZAS DE PATINAJE PARA SKATEBOARD



## Stoke Skate Plaza

Año de construcción - 2005

Área - 3, 150 m<sup>2</sup>

U.K Europa



## DC Skate Plaza

Año de construcción - 2005

Área - 3, 900 m<sup>2</sup>

Rob Dyrdek Foundation &  
SITE Design Group, Inc

Kettering, OH. U.S.A



## Chingaucousy Skatepark

Año de construcción - 2009

Área - 1, 400 m<sup>2</sup>

Diseño/Construcción -  
Spectrum Skatepark Creations

Brampton, ON. Canada



## Bethune Point Skatepark

Año de construcción - 2009

Área - 3, 250 m<sup>2</sup>

Diseño/Construcción -  
Spectrum Skatepark Creations

Daytona Beach, FL. U.S.A

CALLE / SPOT



RAMPAS



OBJETO



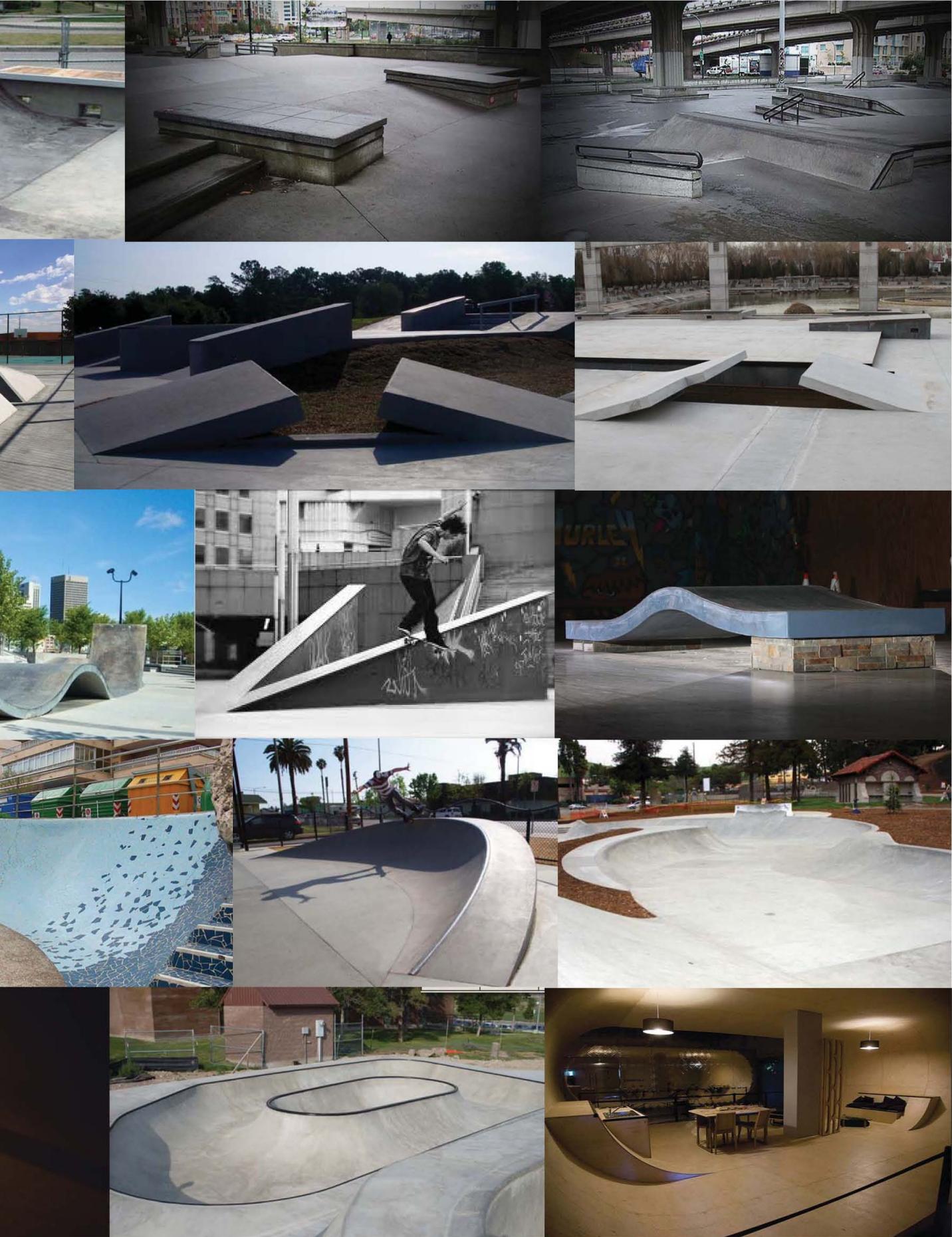
BOWL



MINI RAMP

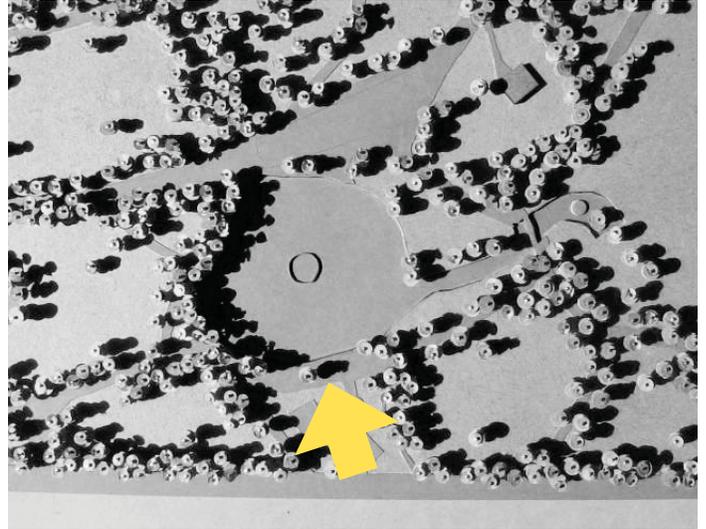


# ANÁLOGOS DE TIPOLOGÍAS DESEADAS

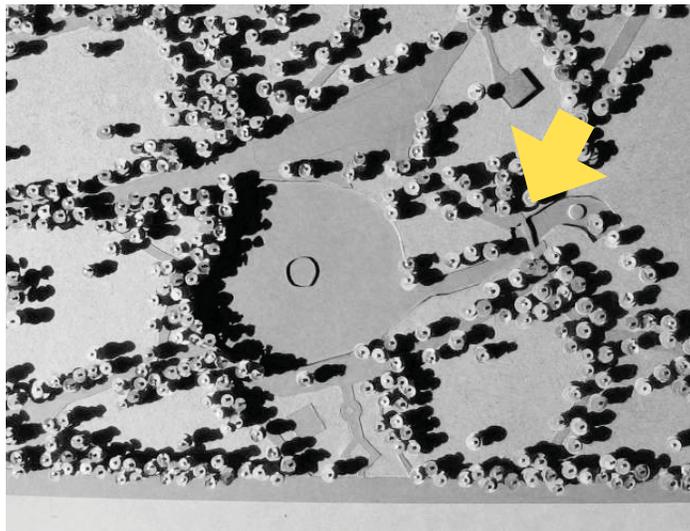




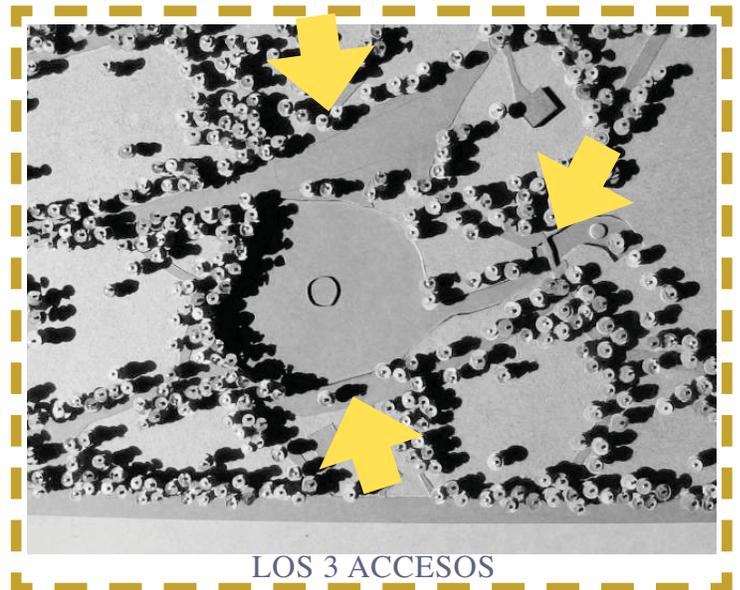
ACCESO INTERIOR



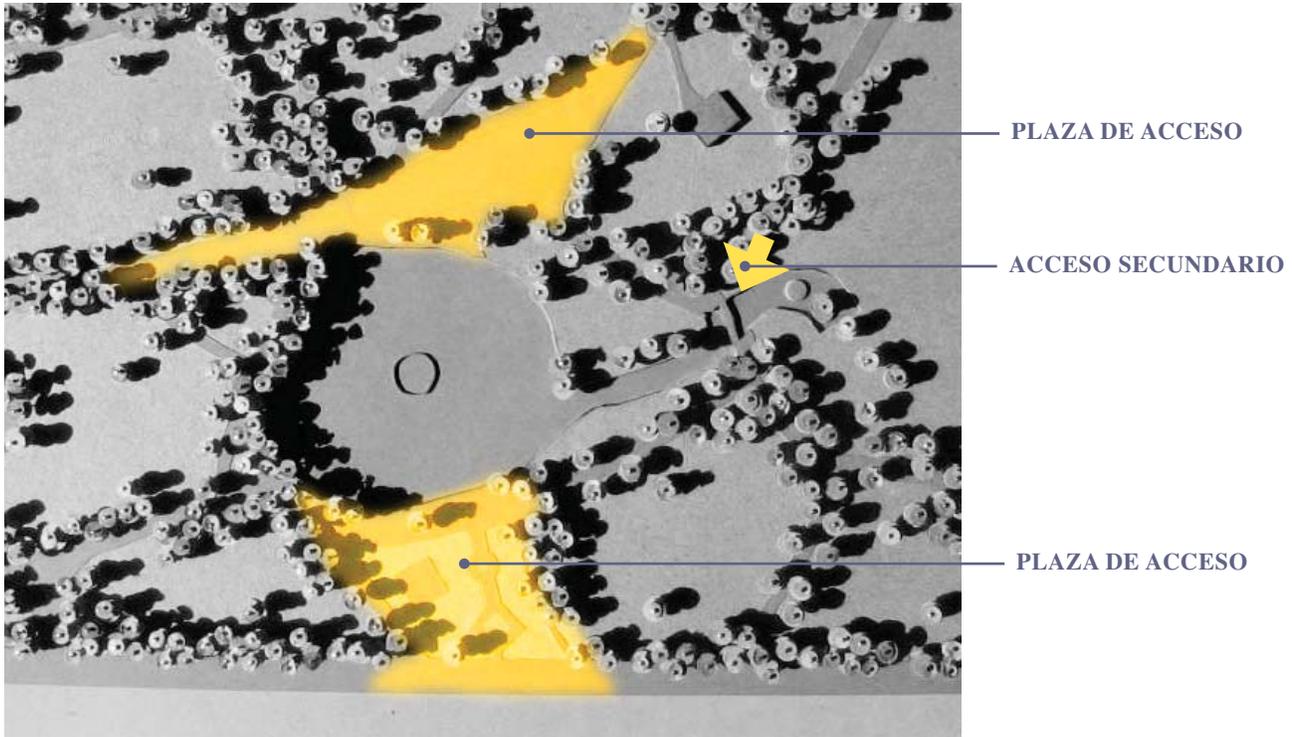
ACCESO EXTERIOR



ACCESO POR EL PUENTE

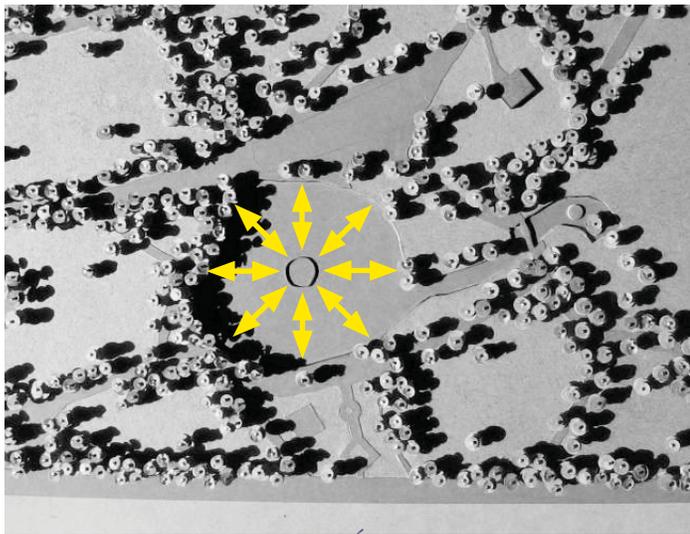


LOS 3 ACCESOS

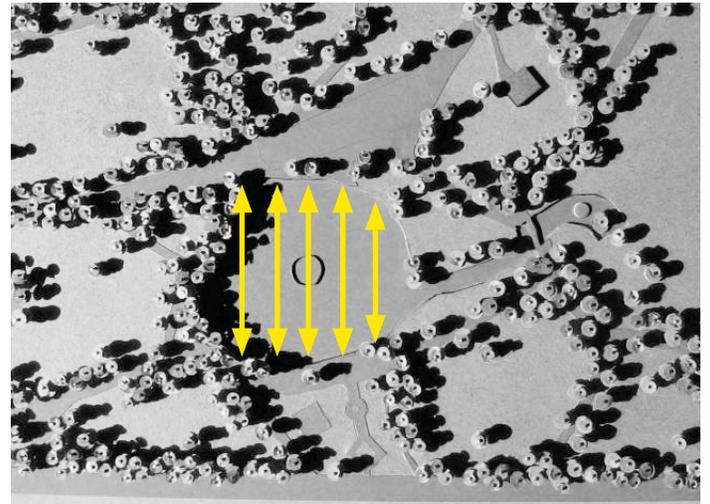


**DOS ACCESOS PRINCIPALES Y UNO SECUNDARIO**

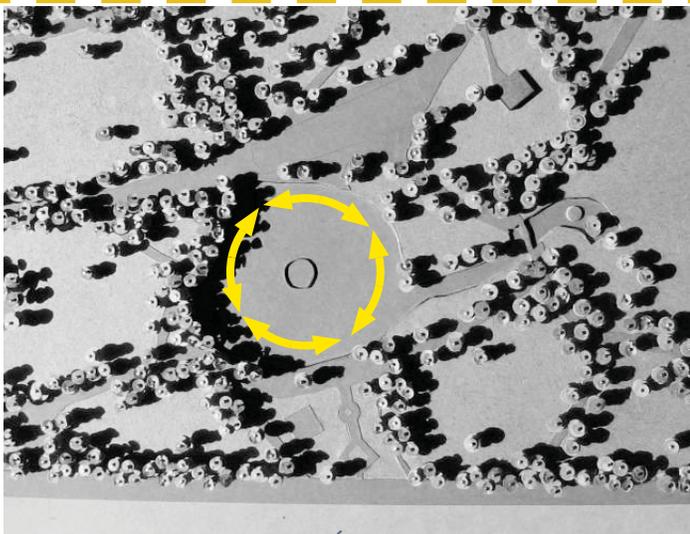
Los accesos ya estaban establecidos de alguna manera en el trazo preexistente del parque y replantear un nuevo acceso significaba replantear todo el trazo de corredores del parque, por lo que la decisión de conservar los accesos existentes fue colectiva.



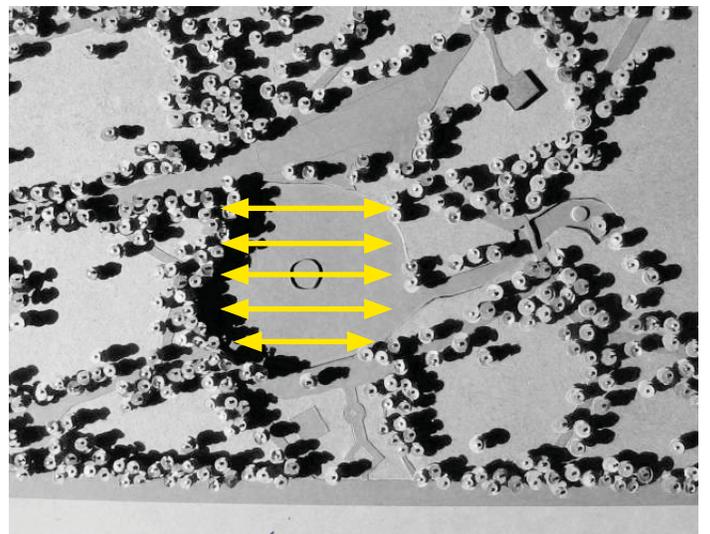
CIRCULACIÓN RADIAL



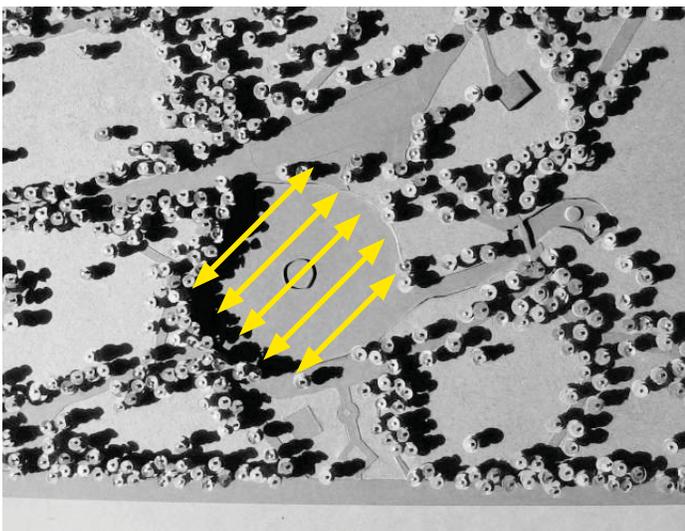
CIRCULACIÓN LINEAL ORIENTE-PONIENTE



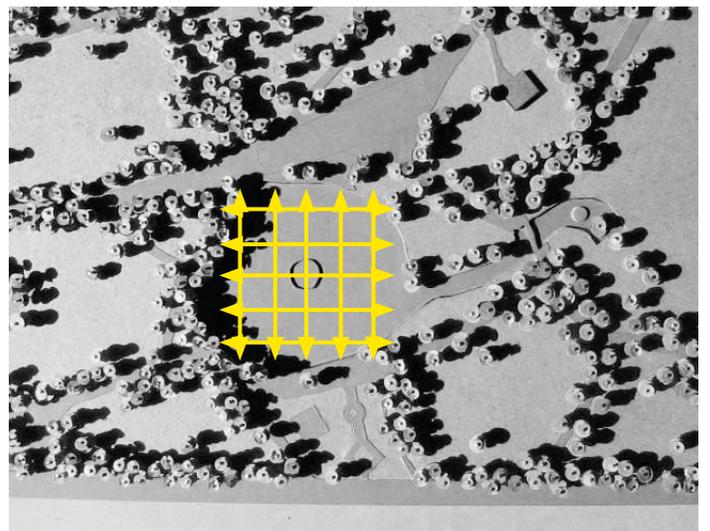
CIRCULACIÓN CIRCULAR



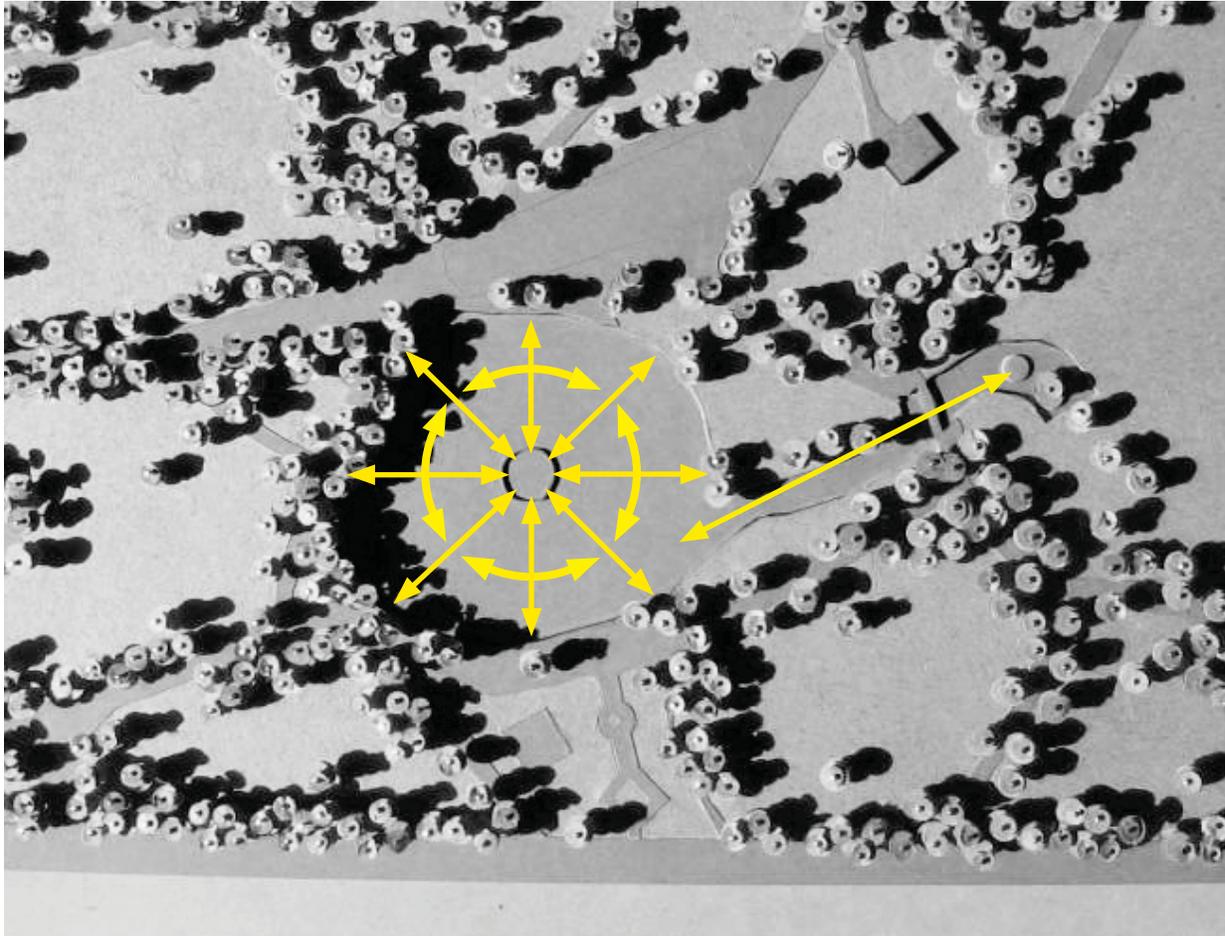
CIRCULACIÓN LINEAL NORTE-SUR



CIRCULACIÓN DIAGONAL



CIRCULACIÓN EN TRAMA



**CIRCULACIÓN HÍBRIDA (RADIAL,CIRCULAR Y LINEAL)**

Para definir el funcionamiento de los circuitos de patinaje se integró en una solución los esquemas seleccionados en la Generación de Opciones, ya que estos podían operar en conjunto y se integraban bien a la geometría del terreno.

---

**¿QUÉ SPOTS?**

**SOLICITUDES DIRECTAS QUE CONSTANTEMENTE SE REPITIERON DURANTE EL PROCESO PARTICIPATIVO.**

- *Queremos un parque dedicado al estilo libre, de calle. Que tenga bancas, barandales, escalones, etc., de todos los tipos y variedades posibles, con piso liso y sin hoyos ni grietas, que tenga cambios de nivel y diferentes texturas.*
- *Queremos que sea un parque en donde pueda practicar, convivir e interactuar toda la gente.*
- *Queremos calle patinable.*
- *Queremos plaza patinable.*
- *Queremos ciudad patinable.*
- *Spots callejeros.*
- *Que todo el hábitat sea patinable.*
- *Que sea lugar de reunión y encuentro.*
- *“El piso”... Lo mas importante es el piso.*

---

Con base en las tipologías seleccionadas anteriormente se enlistaron los elementos que podrían integrar el área de patinaje, de la misma manera se generó otra lista de los servicios necesarios para su óptimo funcionamiento.

## **ELEMENTOS PARA PATINAR**

- PIRÁMIDES
- WALL RIDE
- ESCALONES (BIG, MEDIO, SET)
- BANCAS
- BARDAS
- TUBOS
- BARANDALRES
- MANUAL SPOT
- CAMBIOS DE NIVEL
- GAPS
- DESNIVELES
- SECCIONES DE BOWL
- CAJONES
- ENCARRERADORES
- MOBILIARIO URBANO PATINABLE
- OBJETOS URBANOS PATINABLES
- RAMPAS
- PENDIENTES
- MUCHA ÁREA LIBRE CON ESPACIO Y PISO ADECUADO

ESPACIOS  
REQUERIDOS

ÁREA DE PATINAR **F**

ÁREAS SOCIALES **F**

- INTERNAS
- EXTERNAS

ÁREA DE ASEO **C**

- SANITARIOS
- LAVAMANOS
- BEBEDEROS

ÁREA COMERCIAL (MISCELANEA) **C**

APARCAMIENTO **C**

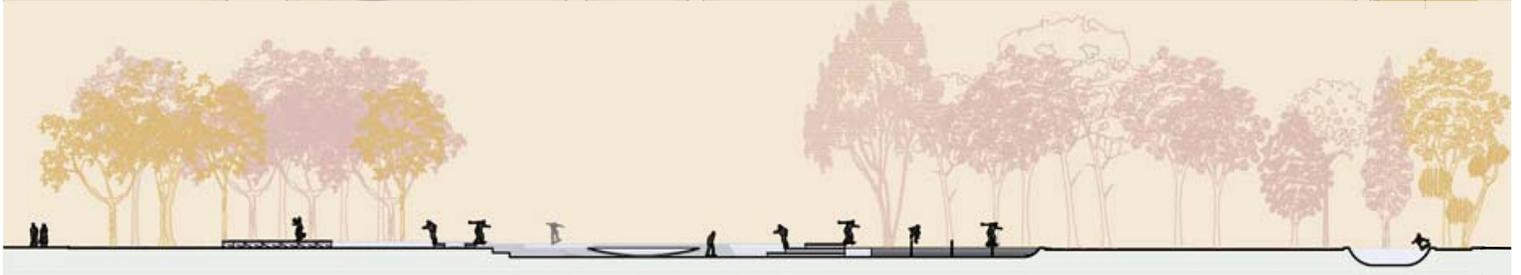
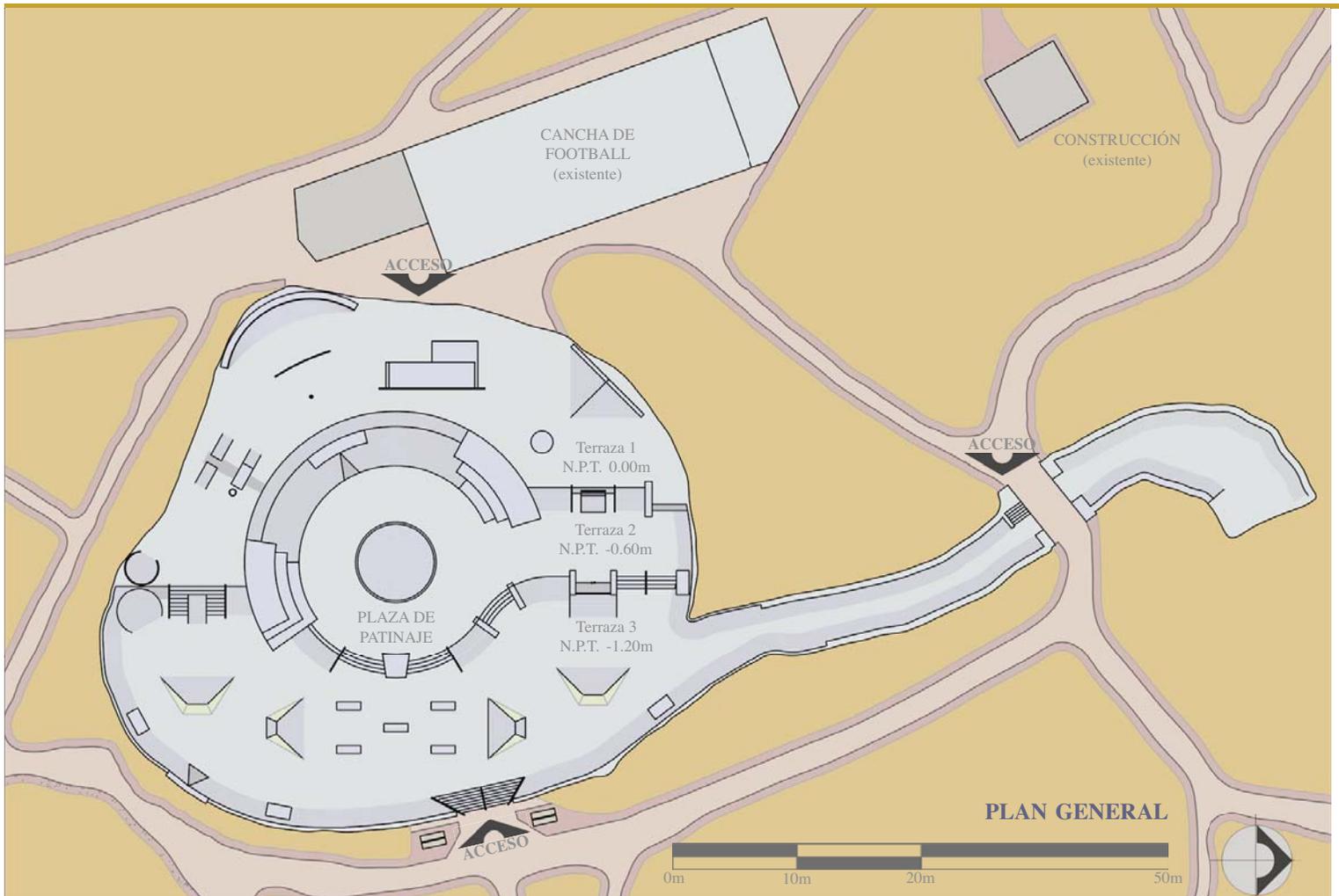
- BICICLETAS
- MOTOCICLETAS
- AUTOMOVIL

SERVICIOS MÉDICOS **C**

SERVICIOS DE VIGILANCIA **C**

**F** - Fundamental

**C** - Complementario

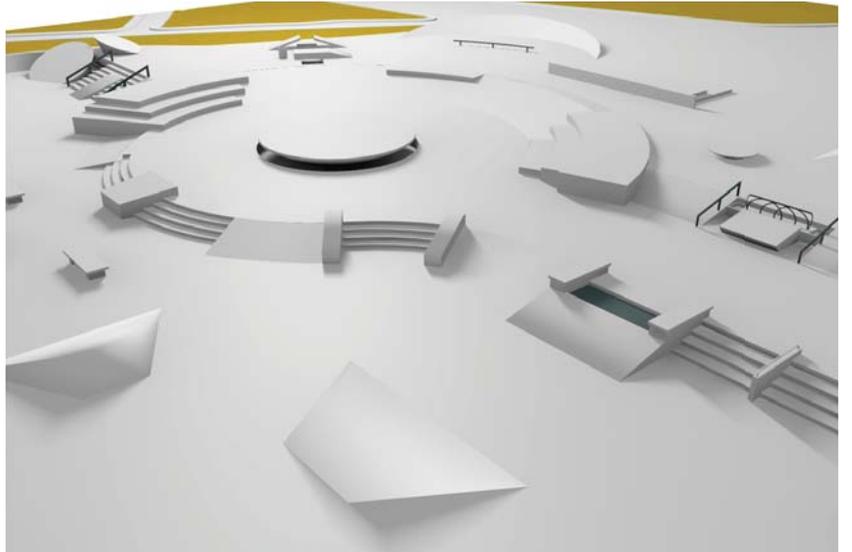


\* **3 NIVELES DISPUESTOS EN TERRAZA**

\* **26 SPOTS DIFERENTES**

\* **3 ACCESOS**

\* **500 m<sup>2</sup> DE BOWL Y MINI**



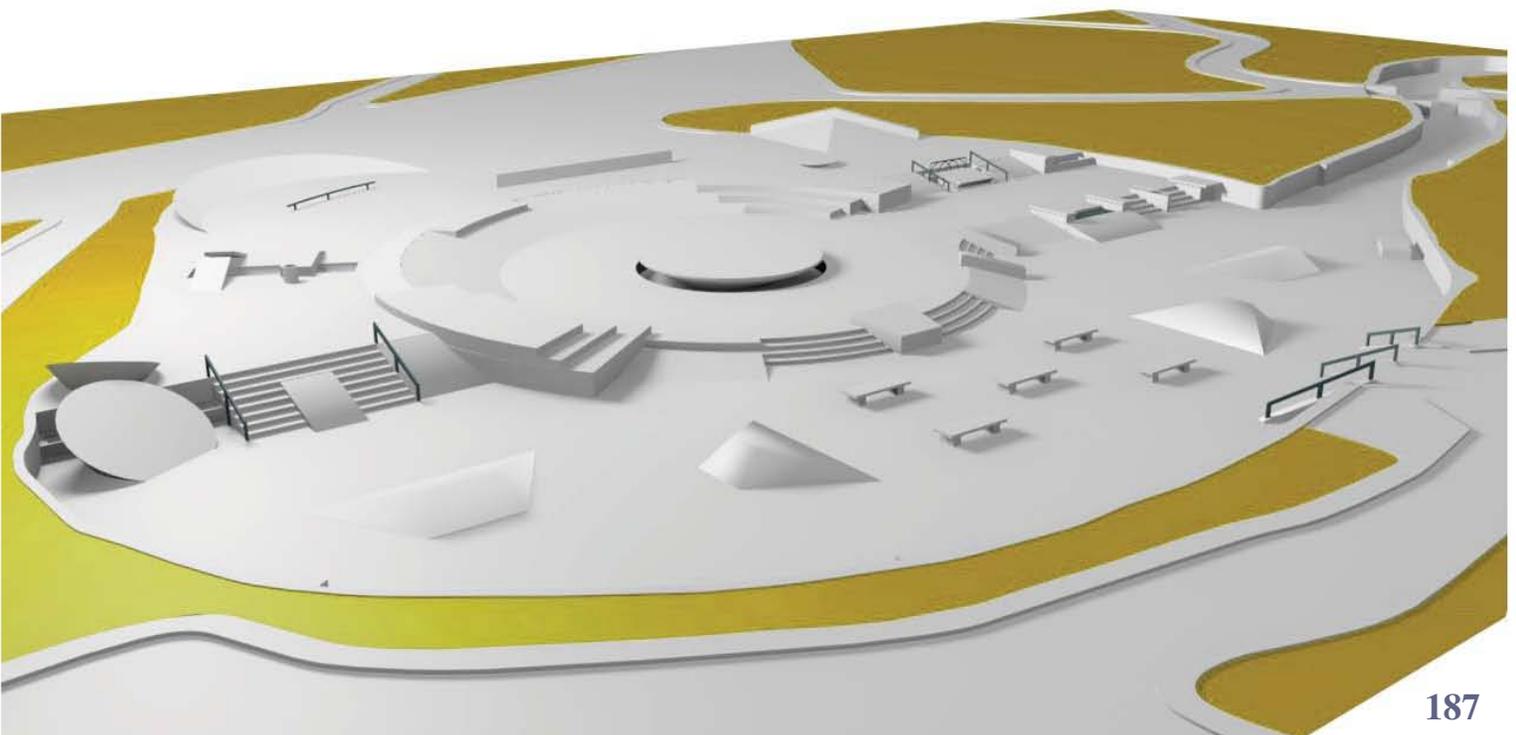
## EL RESULTADO PARTICIPATIVO



ESTADO ACTUAL



PROPUESTA PARTICIPATIVA



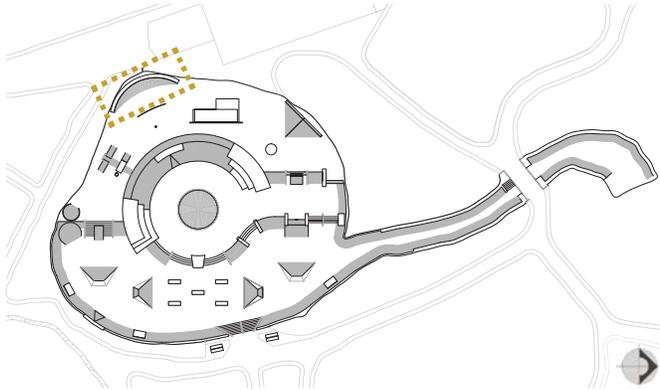


**LOS PLANOS**  
**( Propuesta Participativa)**



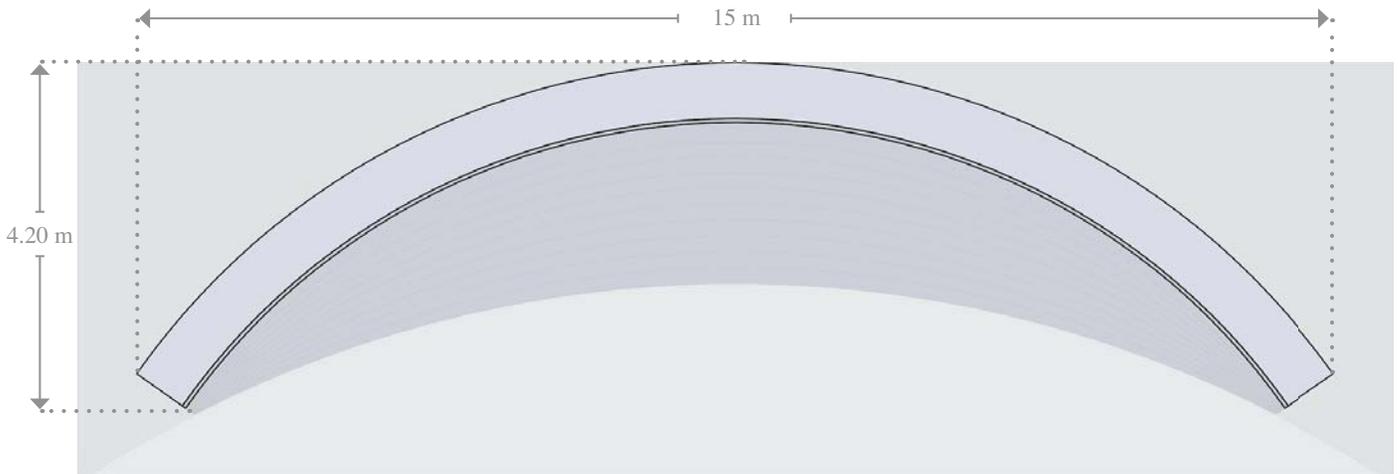
**CATÁLOGO DE SPOTS  
( Propuesta Participativa)**

# 1.- ENCARRERADOR TIPO OLA

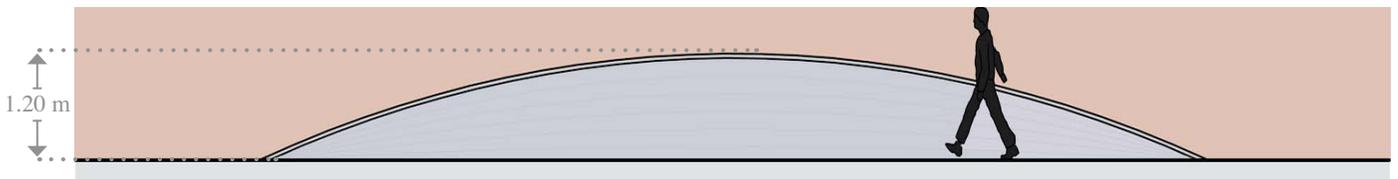


Área.- 60 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado  
Coping de Metal

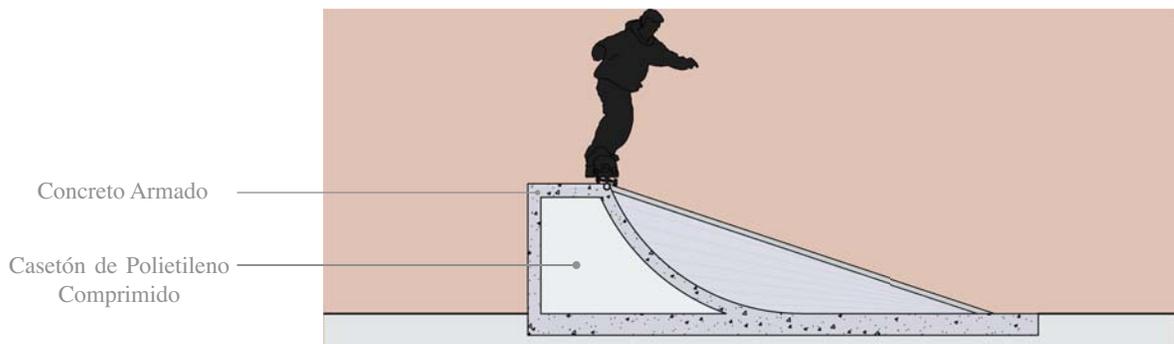
[www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Long Beach, California Hybrid Skatepark



PLANTA

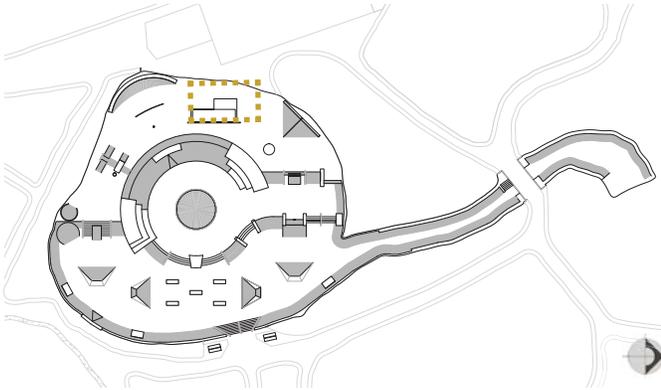


ALZADO



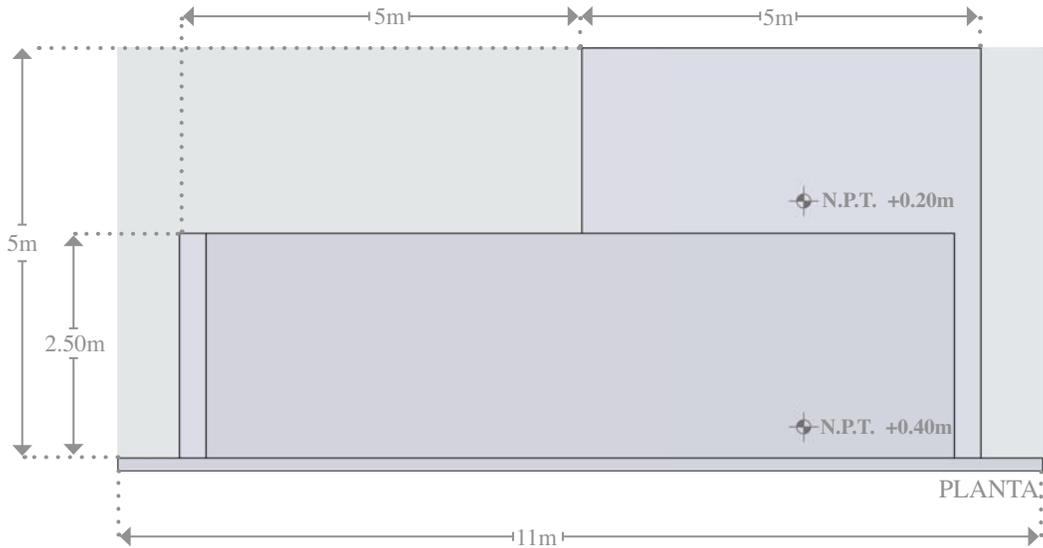
CORTE

## 2.- CAMBIO DE NIVEL ESCALONADO CON BARDA LATERAL



Área.- 40 m<sup>2</sup>  
 Material.- Concreto Armado  
 Piso Terminado en Mármol

archivo personal

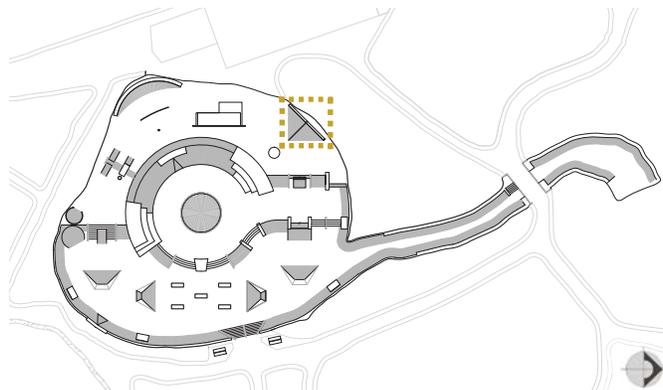


ALZADO



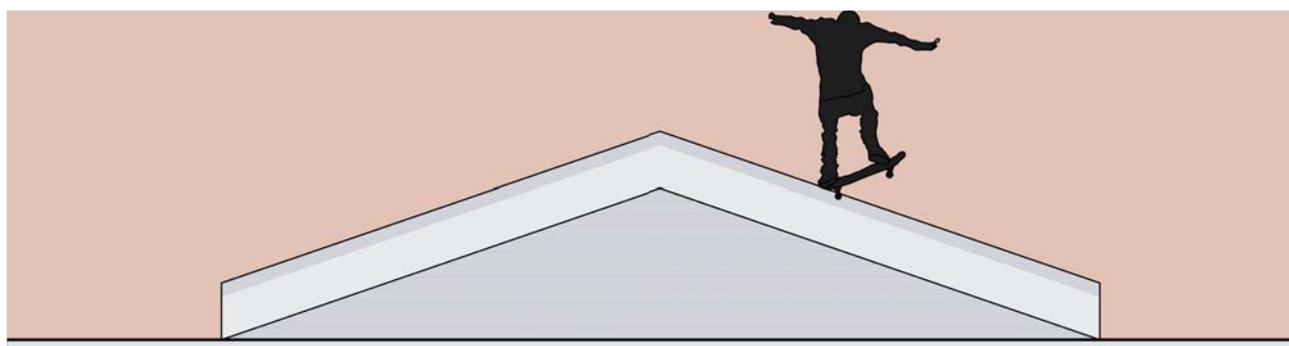
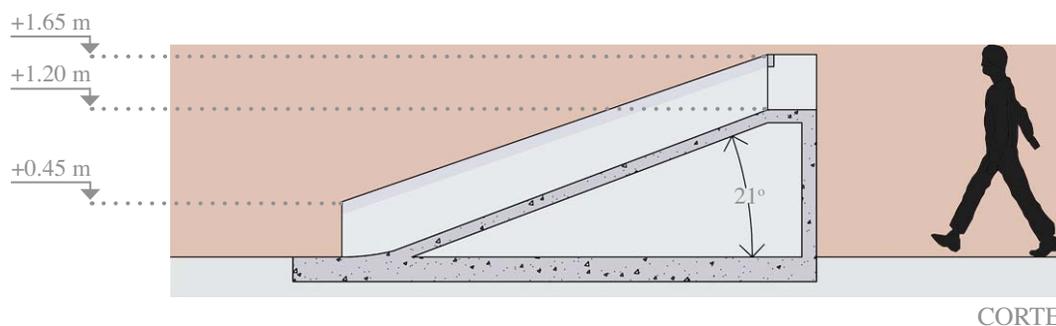
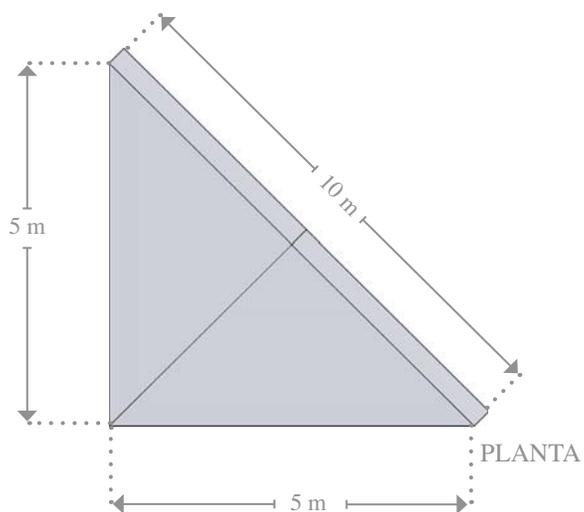
CORTE

### 3.- PIRÁMIDE CON CAJÓN LATERAL EN PENDIENTE

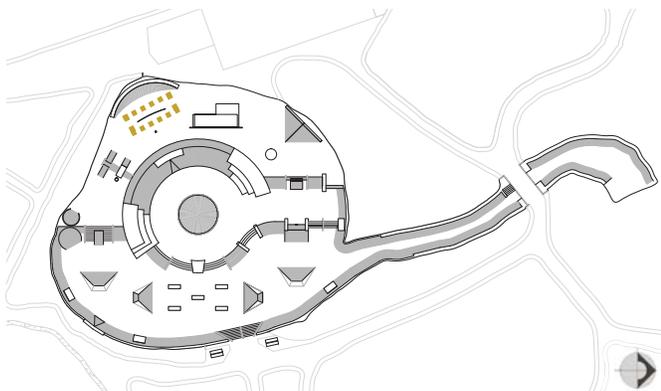


[www.flickr.com / woodside skatepark, Mariland, USA.](http://www.flickr.com/photos/woodside-skatepark/)

Área.- 30 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado  
Placa de Acero en el Borde

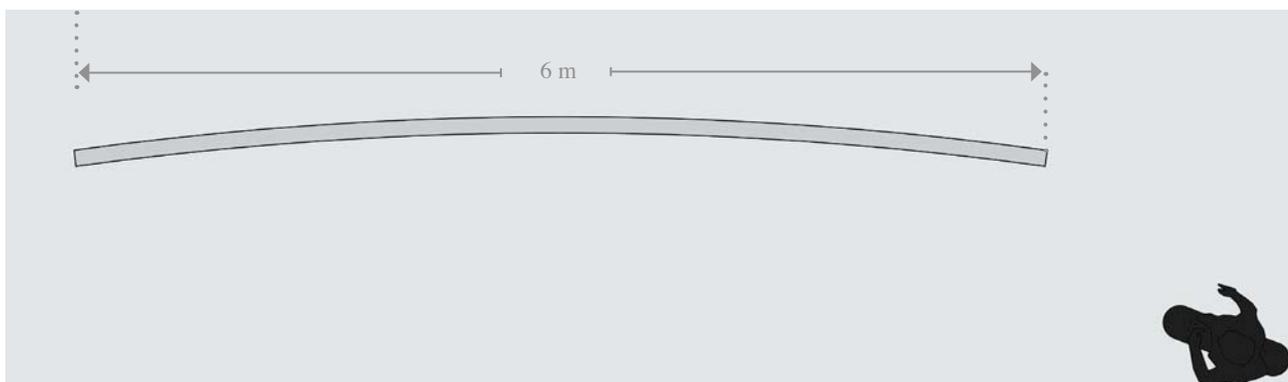


## 4.- TUBO METÁLICO CURVO

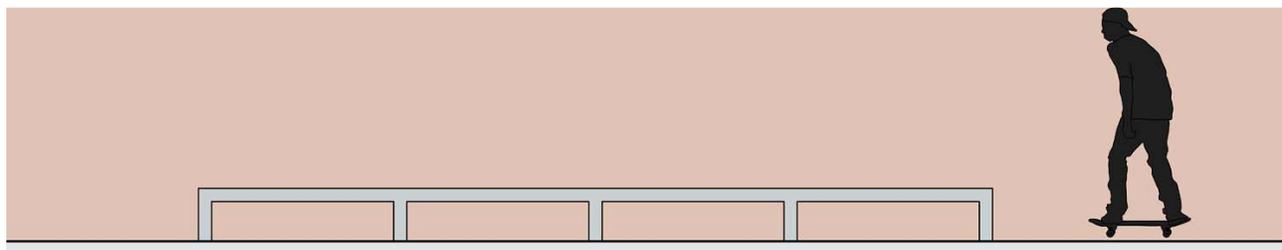


[www.chileskate.cl](http://www.chileskate.cl) / DVS skate and create video

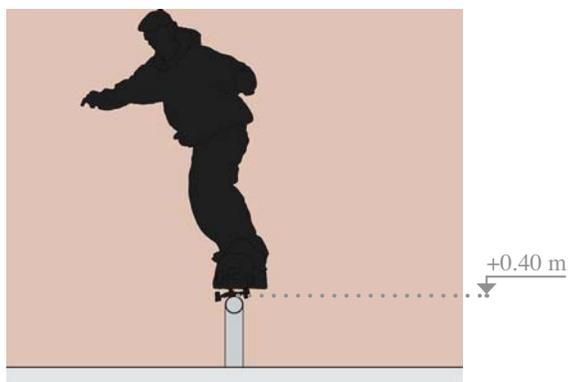
Área.- 6 m lineales  
Material.- Tubo Metálico 4"



PLANTA

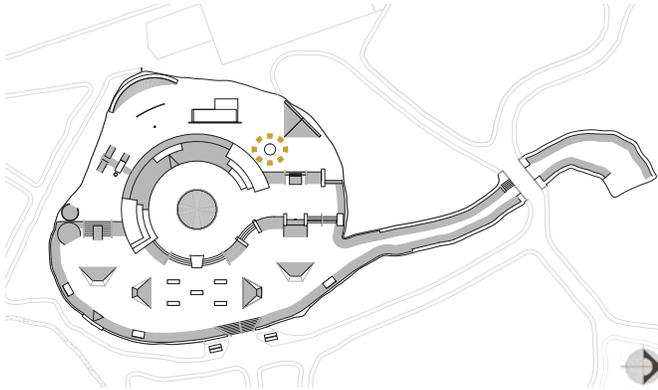


ALZADO



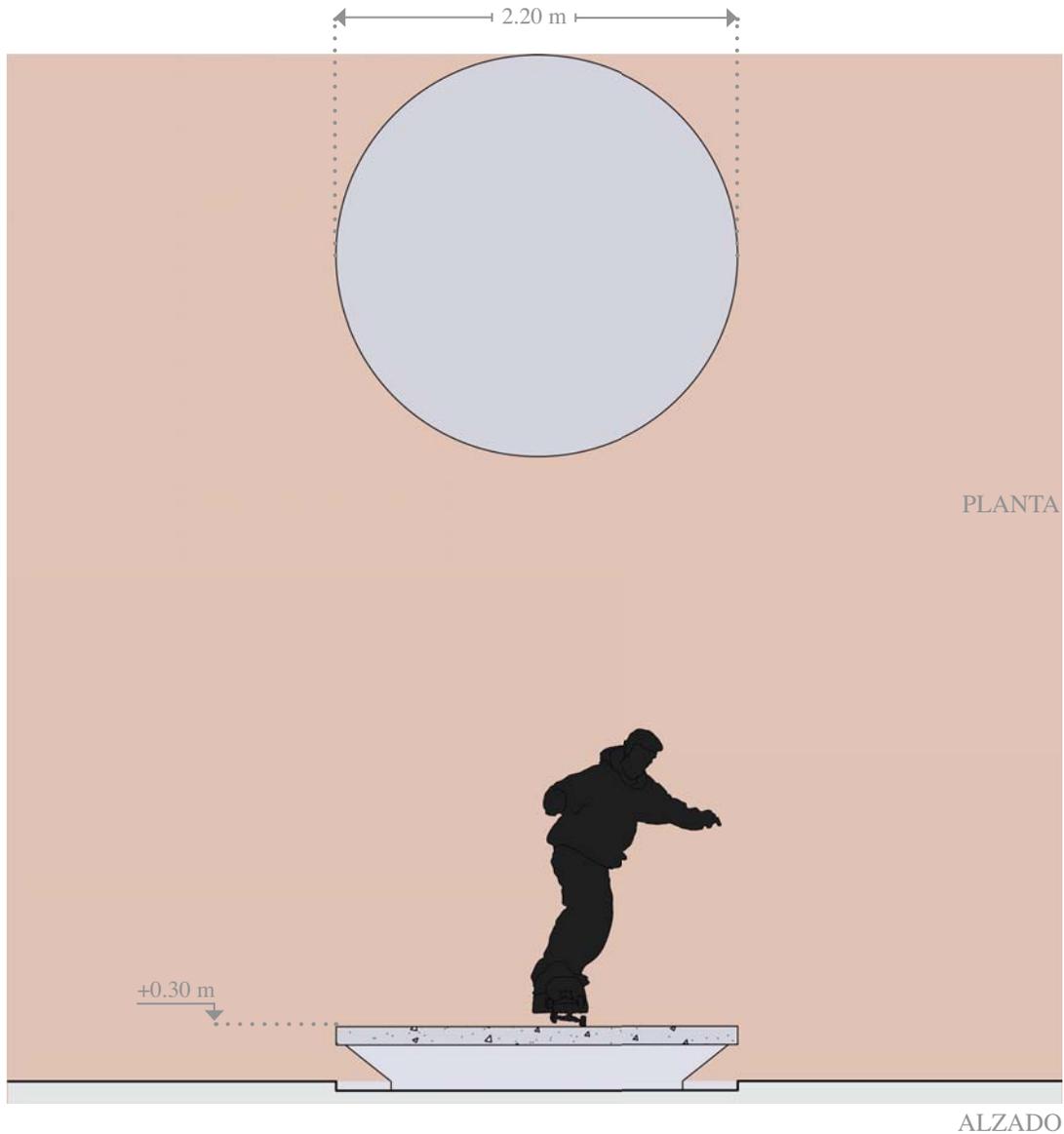
ALZADO

## 5.- MANUAL SPOT

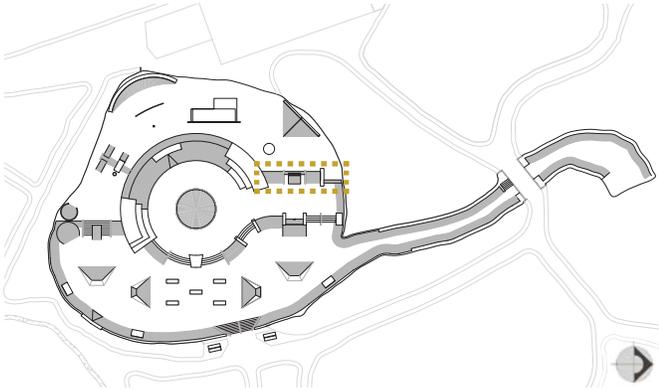


[www.skateboardermag.com](http://www.skateboardermag.com) / Volcom in Sudney

Área.- 3.5m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado

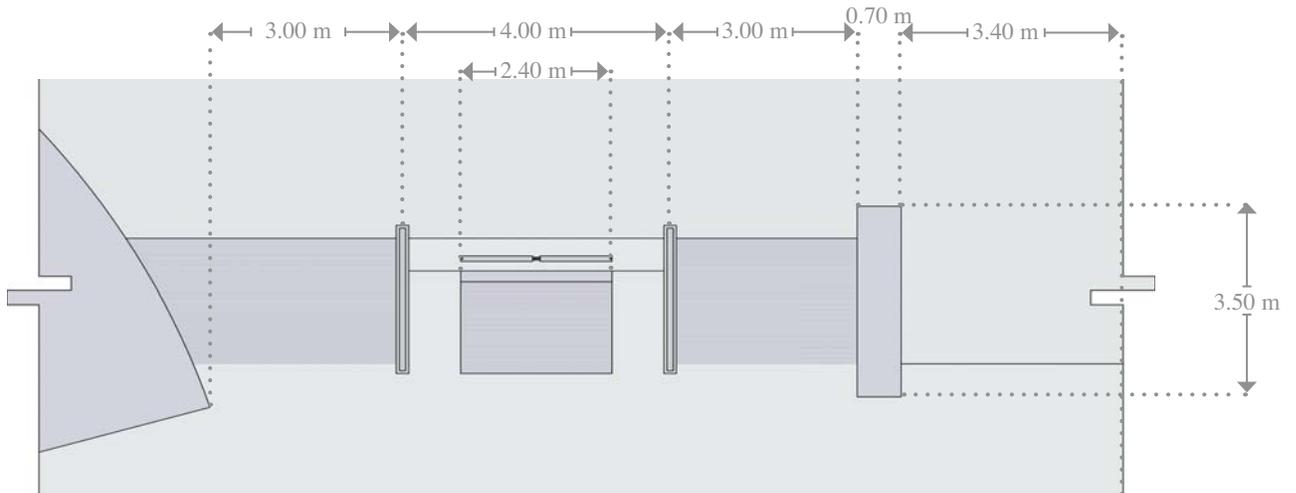


## 6.- CAMBIO DE NIVEL CON RAMPA, BARANDAL, GAP Y BARDA.

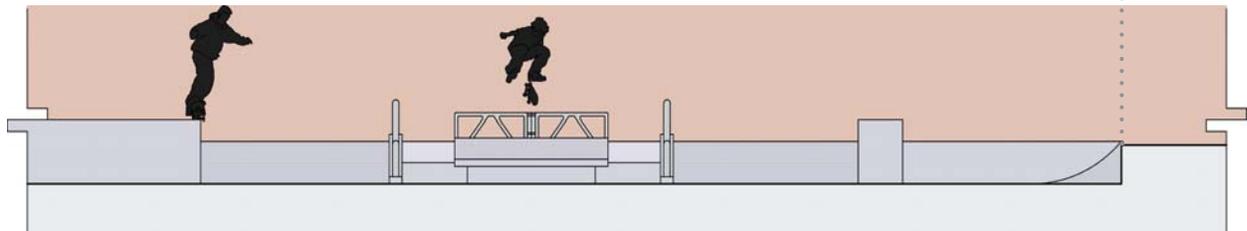


[www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / street league las vegas 2011

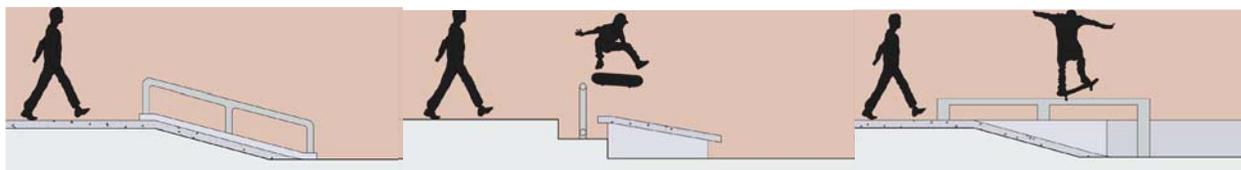
Área.- 30 m<sup>2</sup>  
 Material.- Concreto Armado  
 Barandales de Tubo Metálico



PLANTA



ALZADO

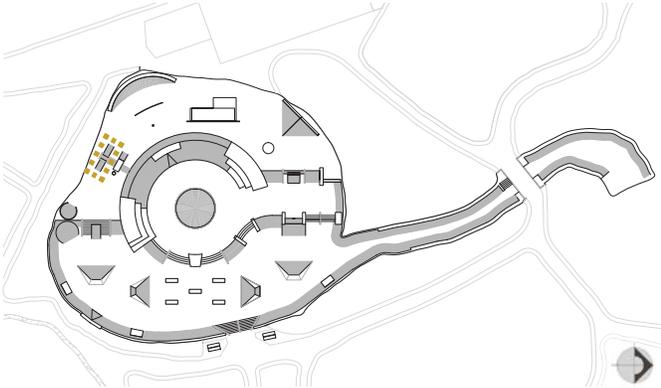


CORTE

CORTE

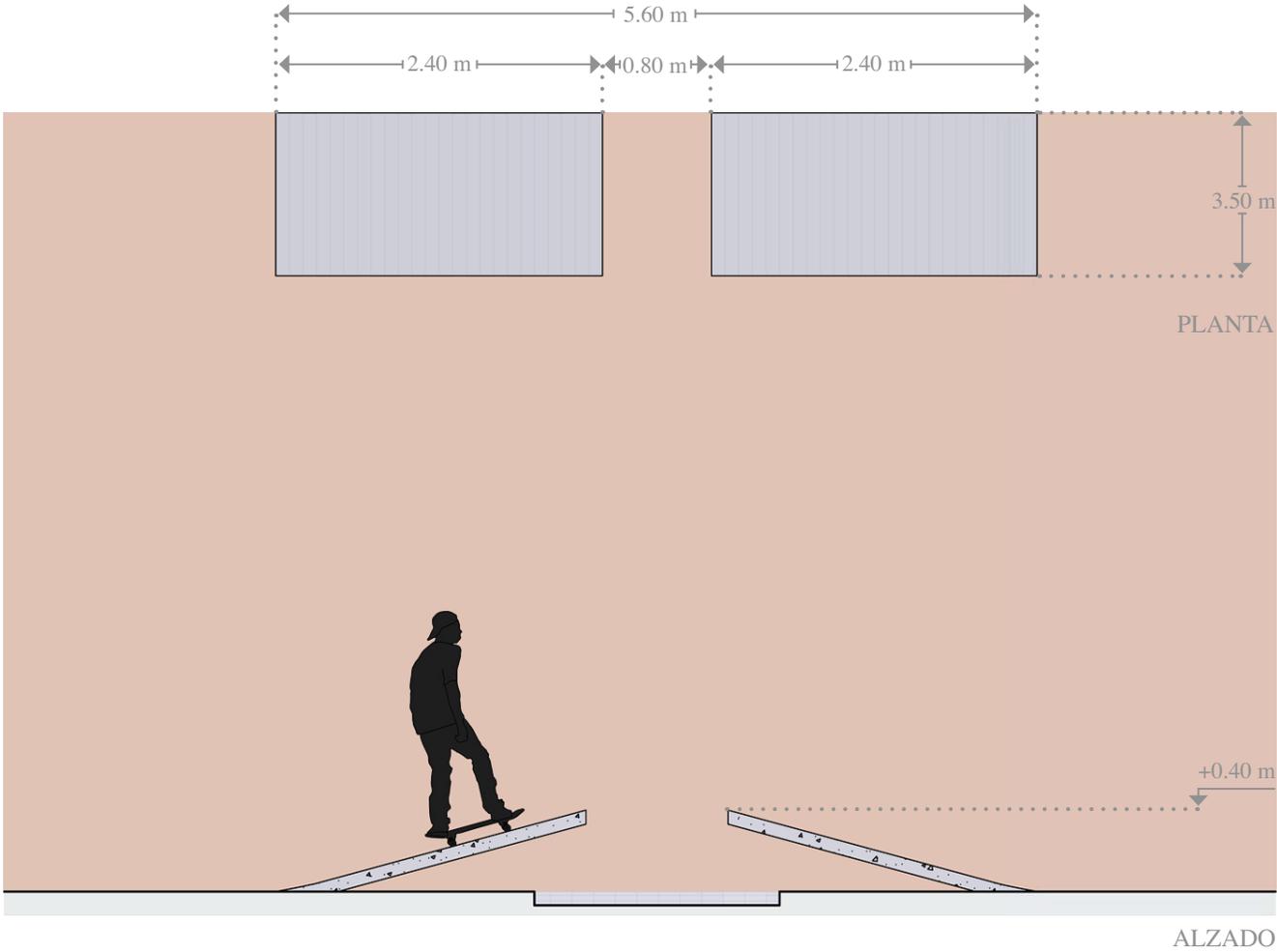
CORTE

# 7.- BOTADOR - RECIBIDOR

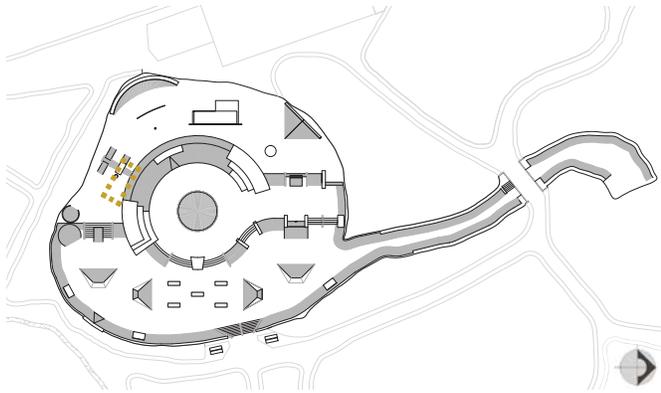


archivo personal / stoner skate plaza L.A. California

Área.- 6m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado

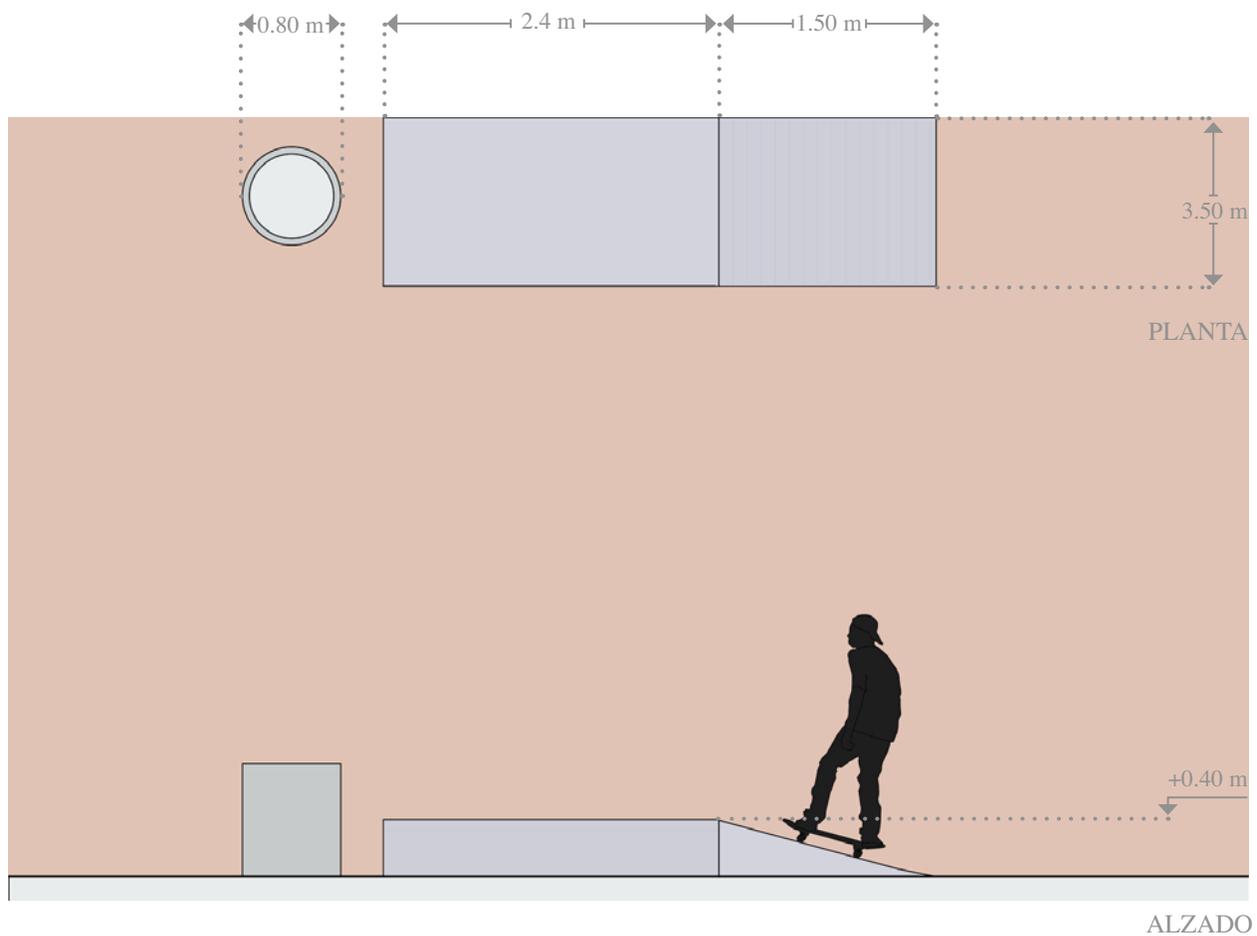


## 8.- BOTADOR - BANCA - OBSTÁCULO

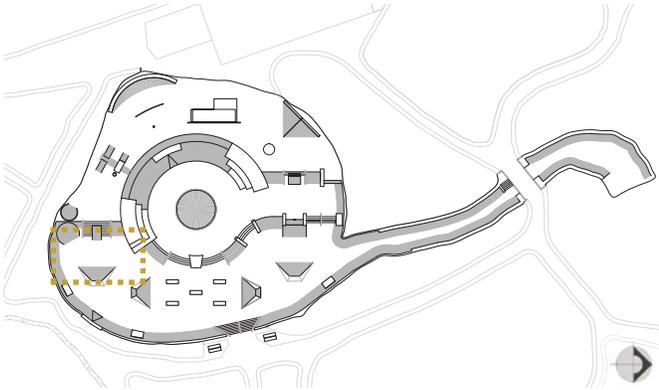


[www.thisweekinskating.blogspot.com](http://www.thisweekinskating.blogspot.com) / Josh Kalis Love Park, Filadélfia, Pensilvania.

Área.- 5 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado

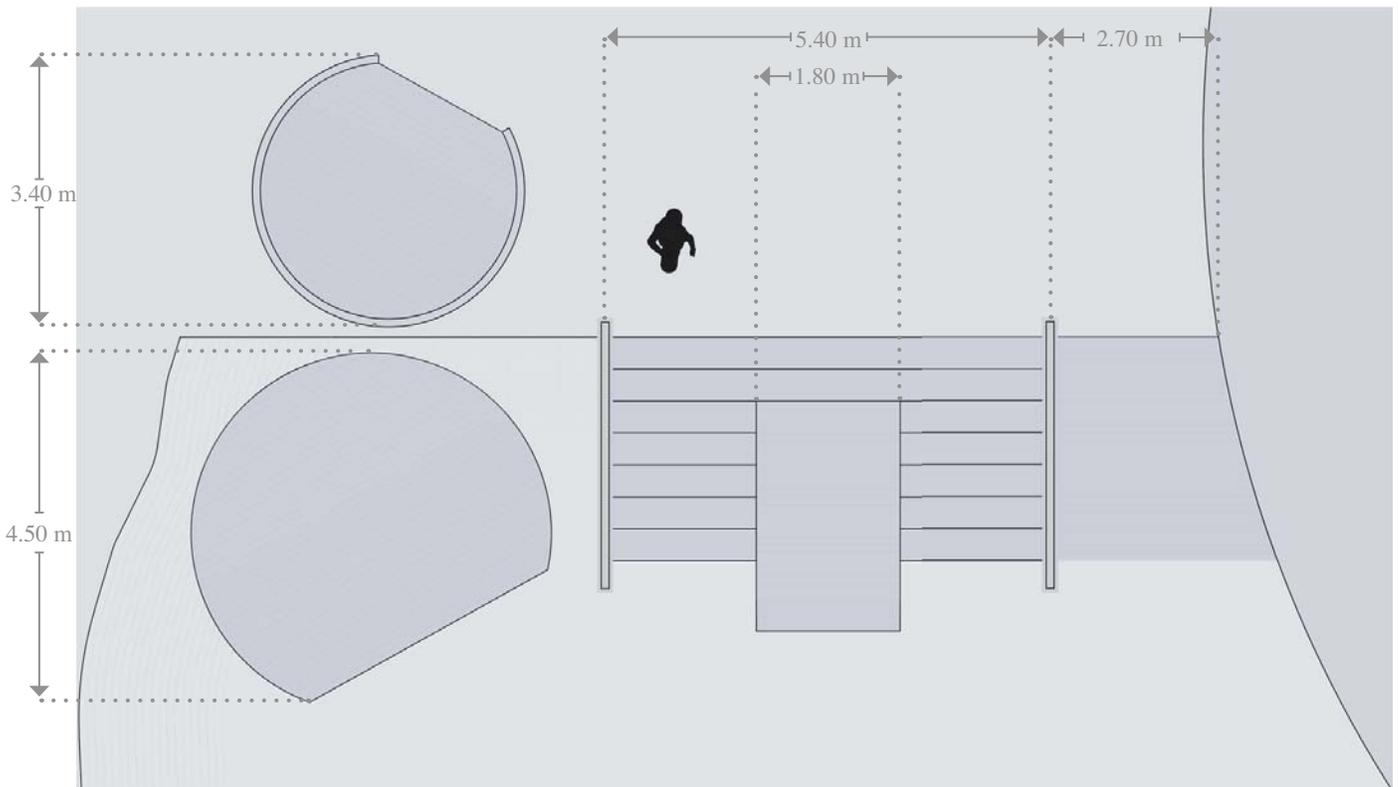


## 9.- **BIG SET.** - TRANSFER, ESCALONES, BARANDAL Y RAMPAS.

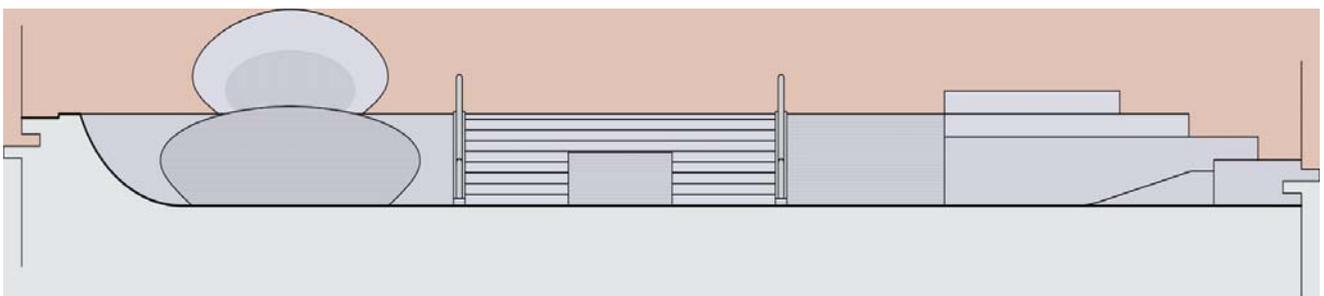


www.espn.com / X games 16 street

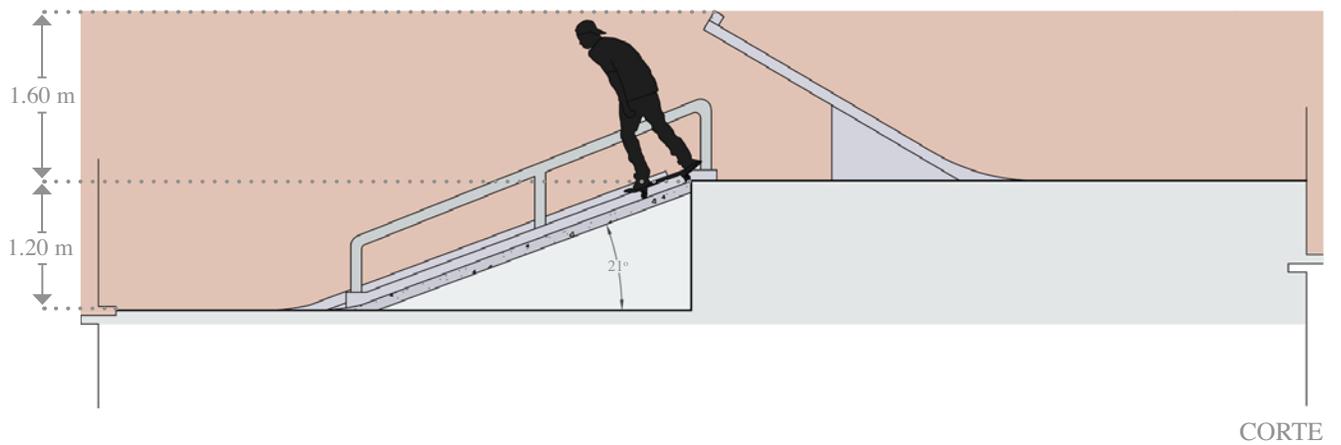
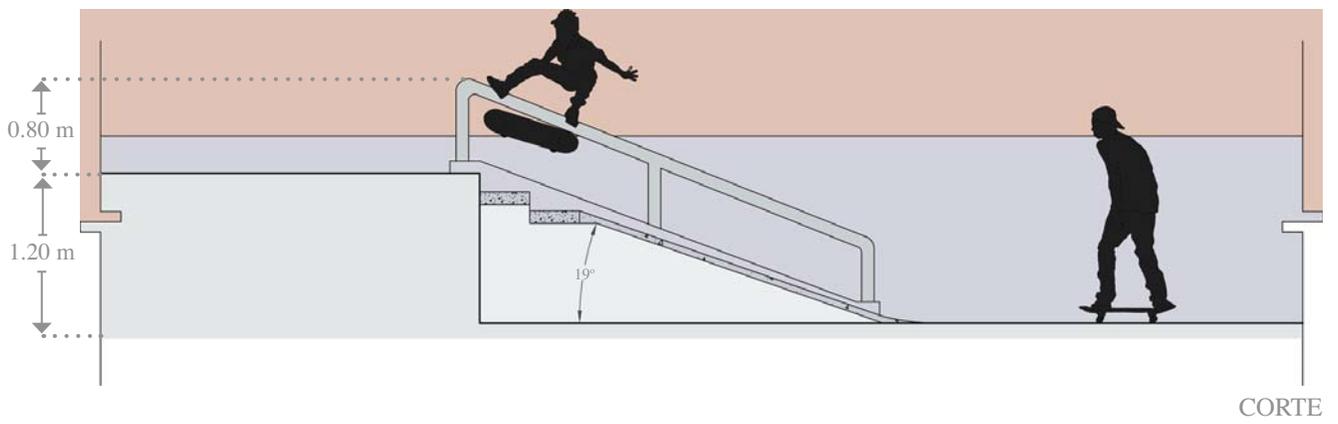
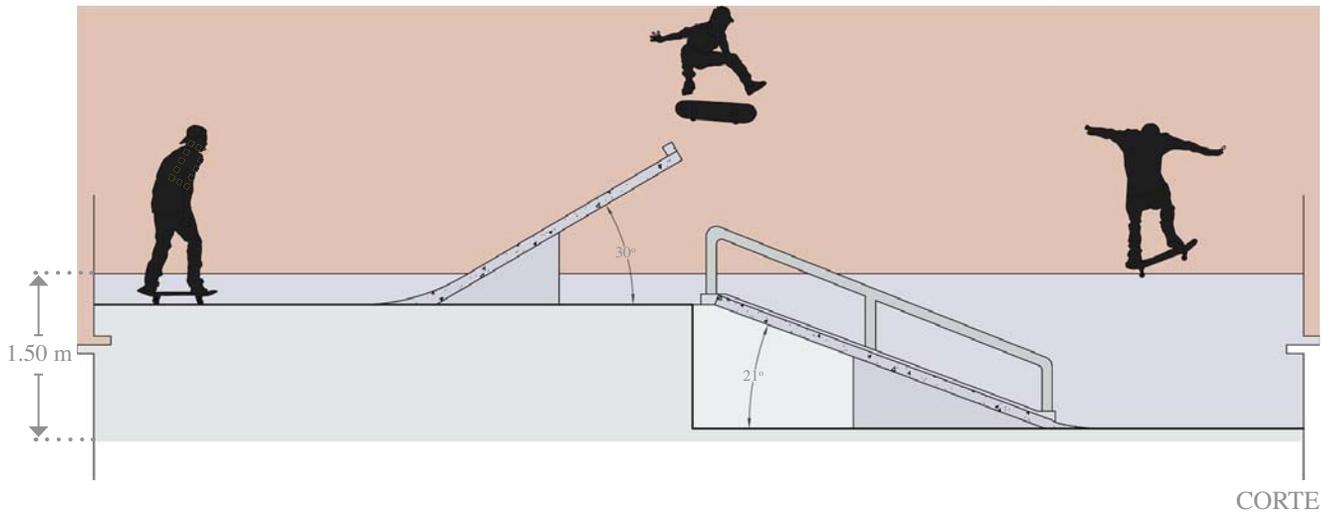
Área.- 55 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado  
Barandal de Tubular Metálico



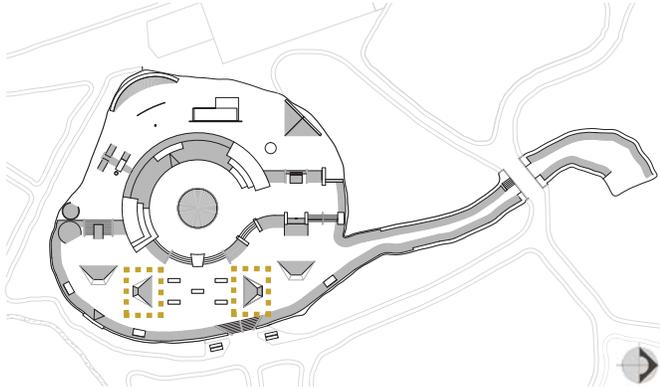
PLANTA



ALZADO

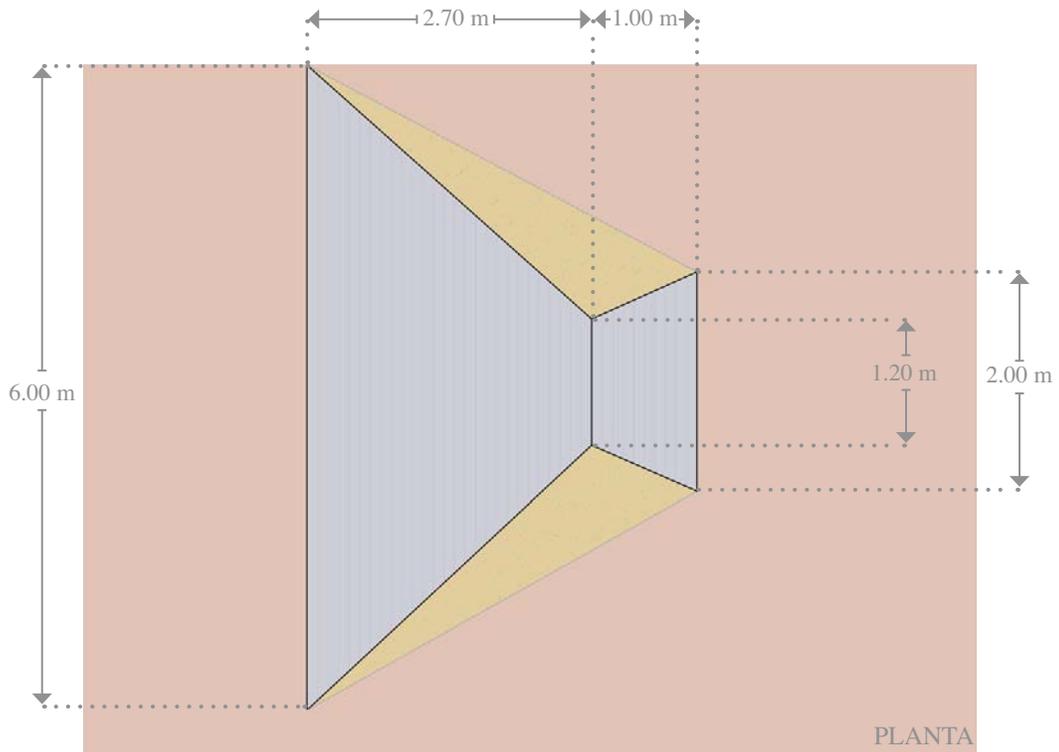


# 10.- BOTADOR ,WALL RIDE Y TALUD VEGETAL



www.flickr.com / Henderson Skatepark, Nevada USA.

Área.- 15m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado

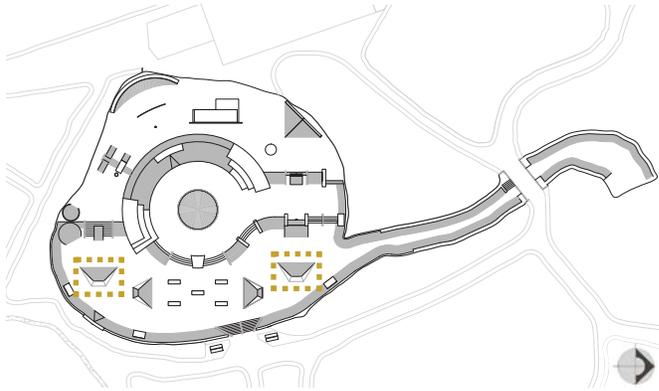


PLANTA



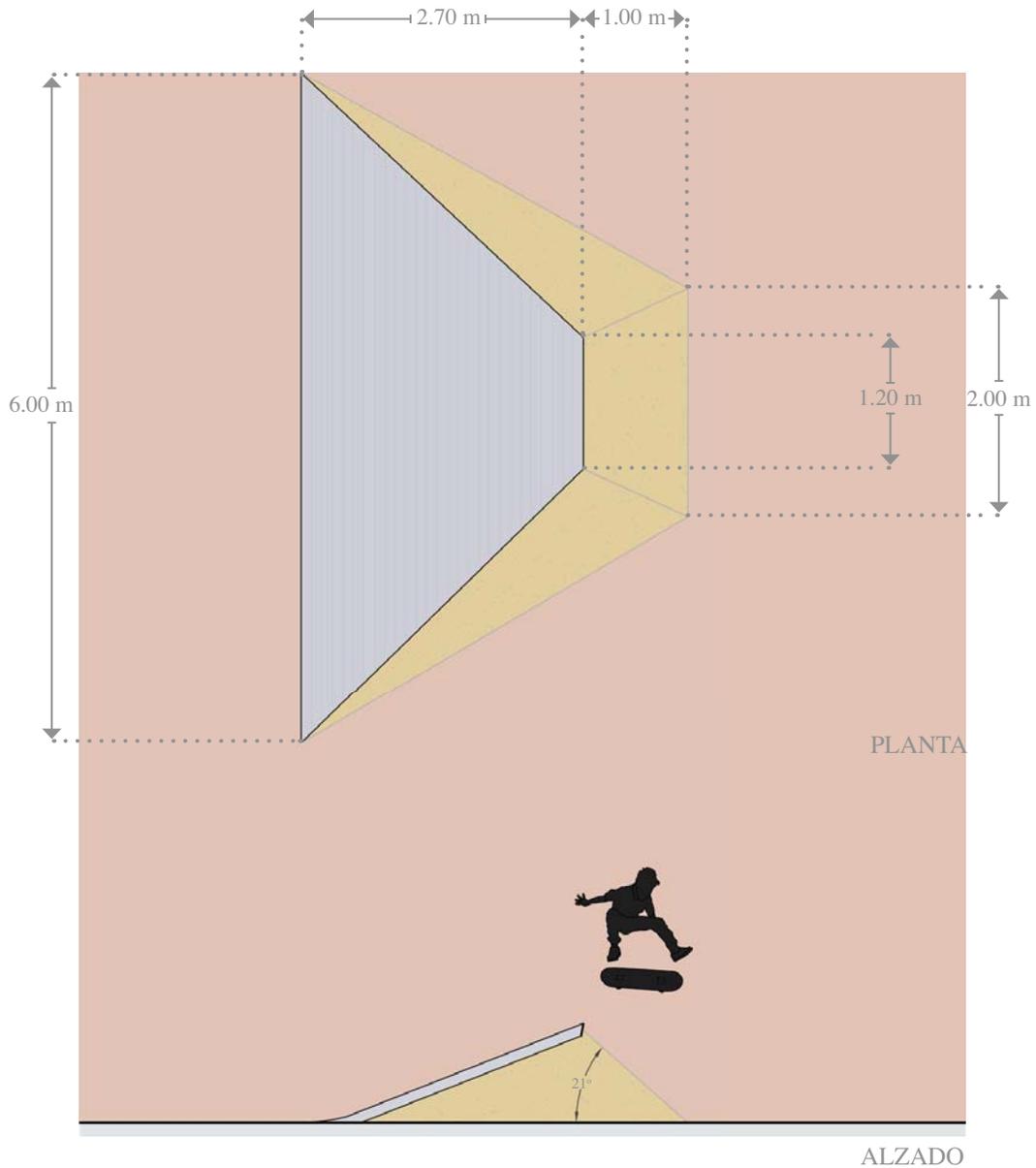
CORTE

# 11.- BOTADOR CON TALUD VEGETAL

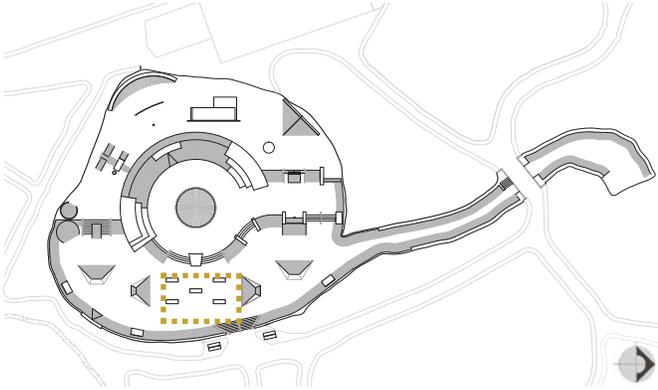


[www.flickr.com / Bethune Point skatepark / Daytona Beach, Florida](http://www.flickr.com/photos/BethunePointskatepark/)

Área.- 15 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado

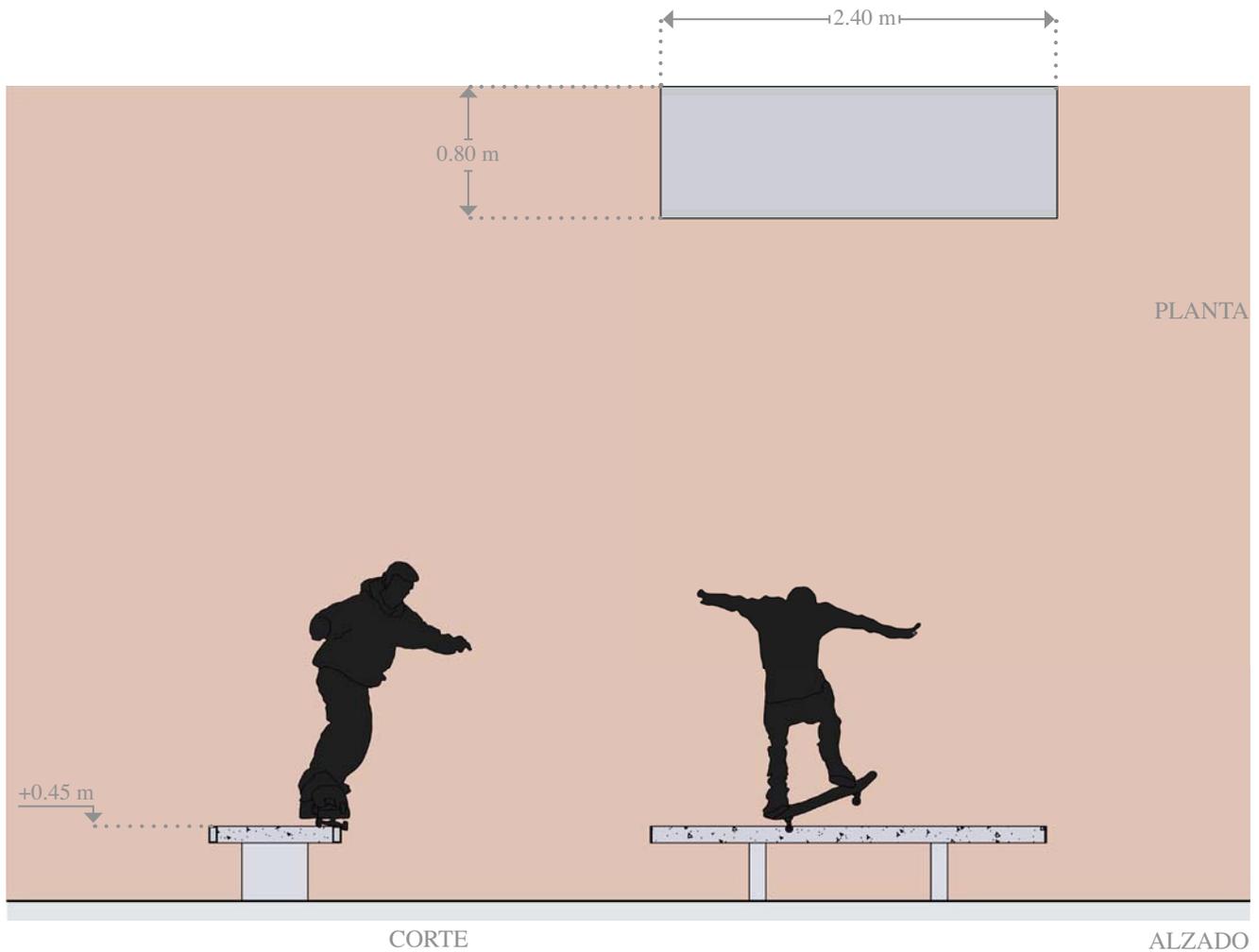


## 12.- BANCAS

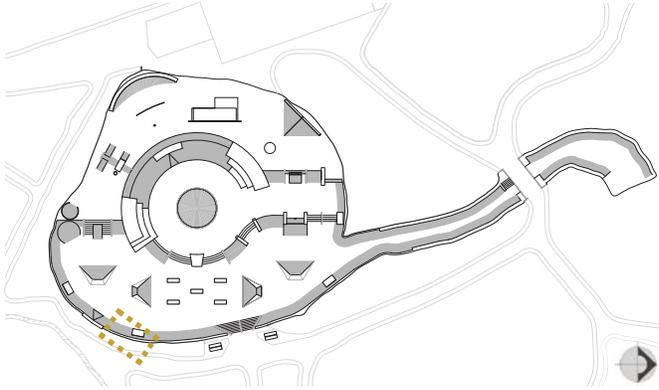


[www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Henderson Skatepark, Nevada USA.

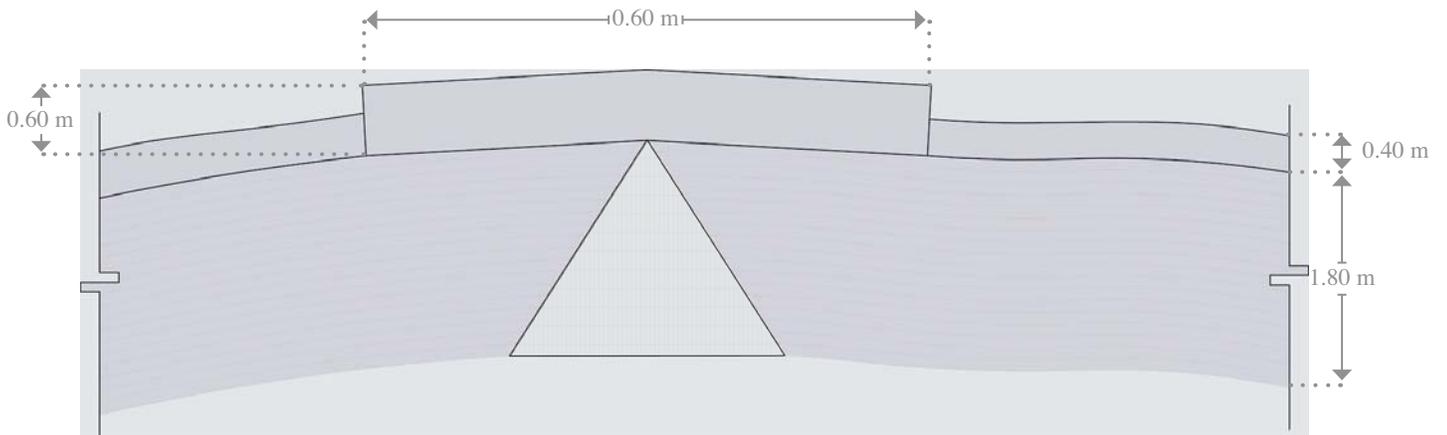
Área.-  $2 \text{ m}^2$   
Material.- Concreto Armado  
Placa de Acero en los Bordes.



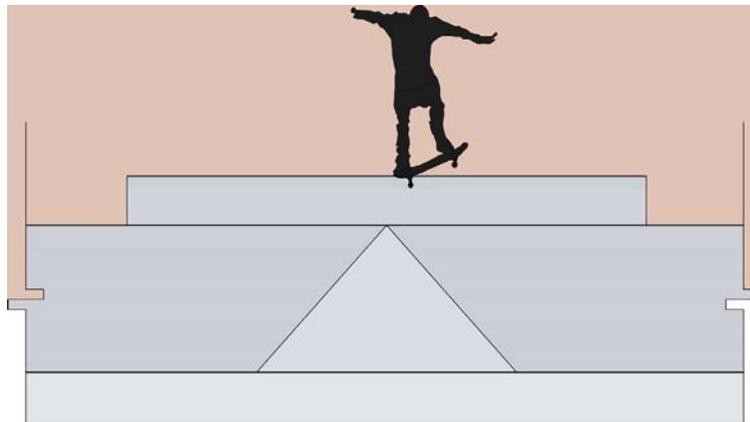
### 13.- RAMPA RECIBIDOR CON CAJÓN SUPERIOR



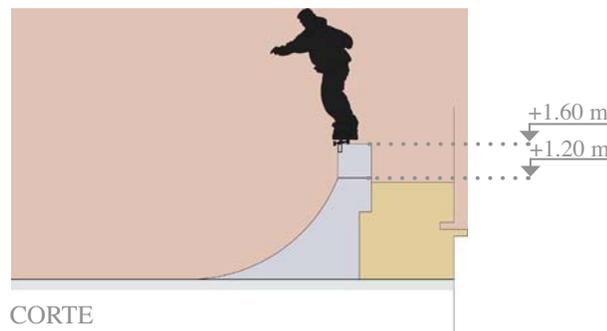
Área.- 12 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado



PLANTA

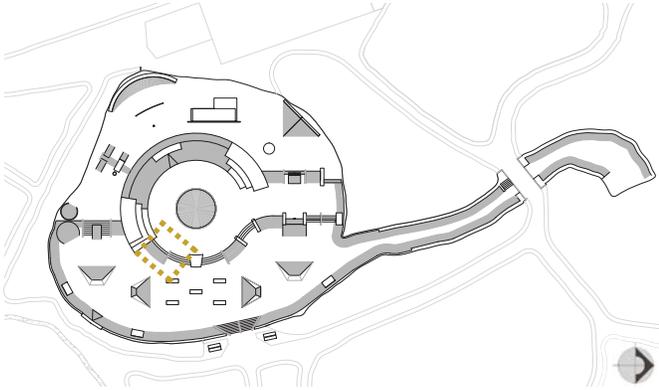


ALZADO



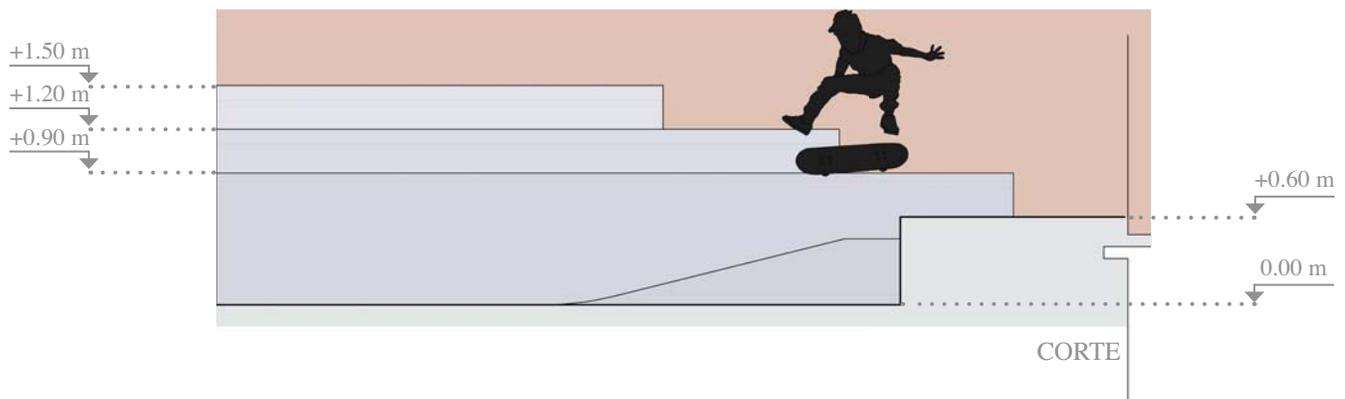
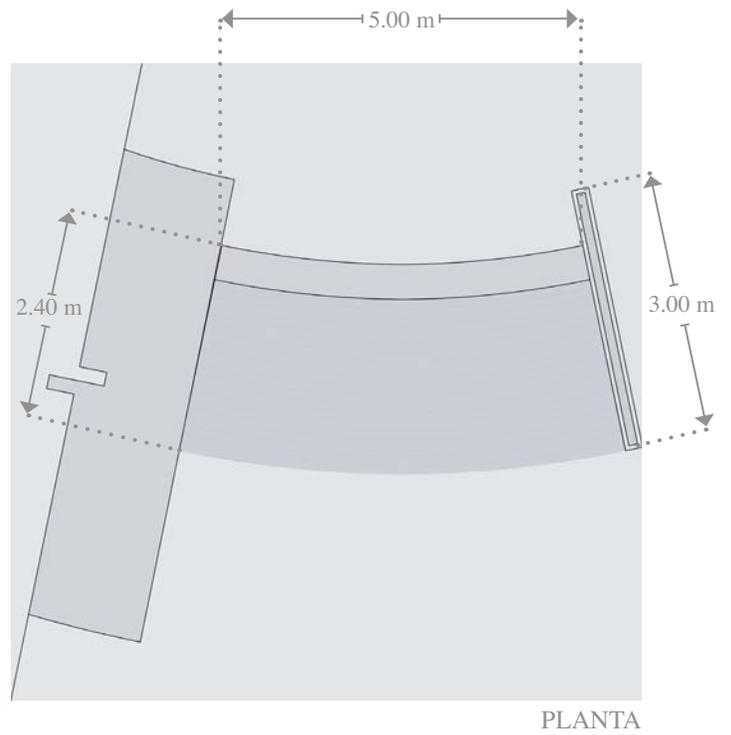
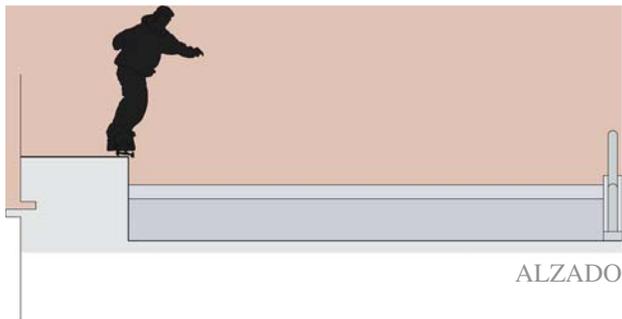
CORTE

# 14.- RAMPA CON BARANDAL

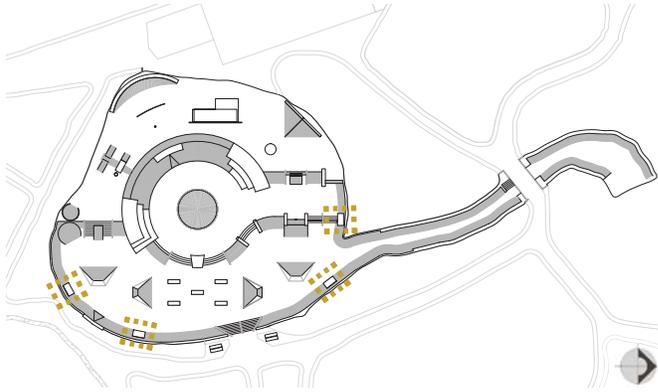


www.flickr.com / woodward east plaza, Pensilvania USA.

Área.- 25 m<sup>2</sup>  
 Material.- Concreto Armado



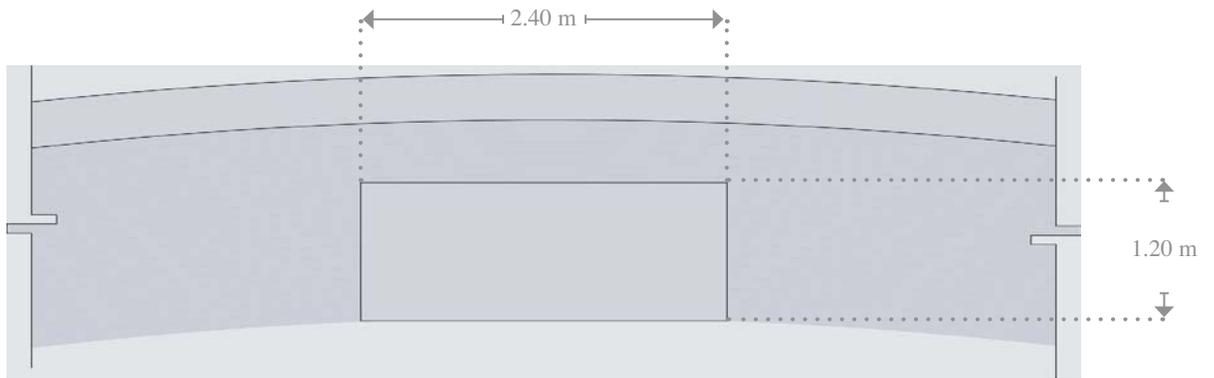
# 15.- RAMPA CON CAJÓN



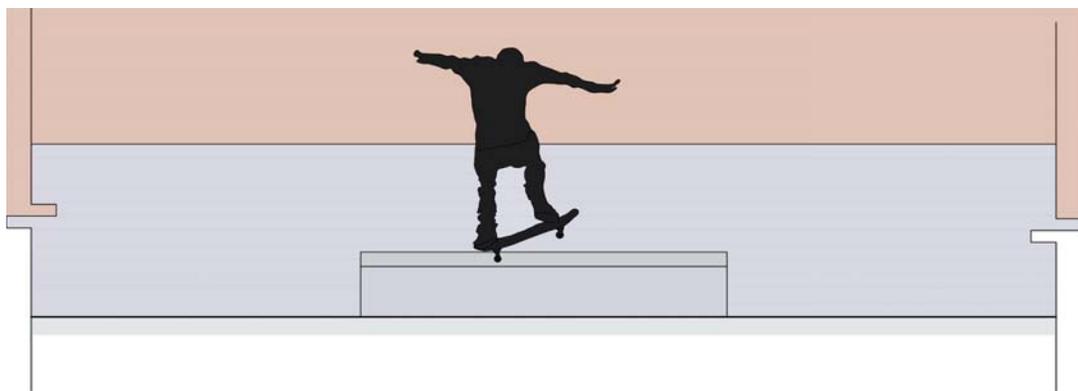
Área.- 12 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado



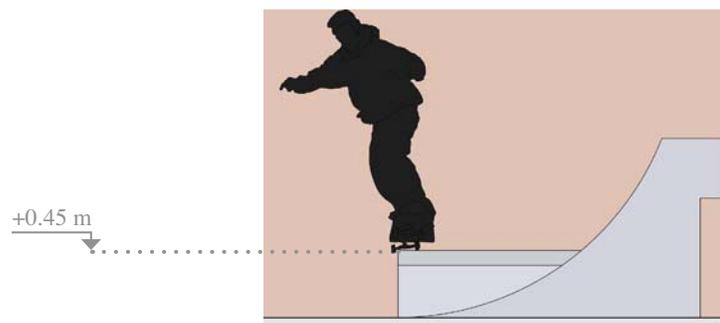
www.dreamlandskateparks.com / Glenhaven skatepark, Portland, OR



PLANTA

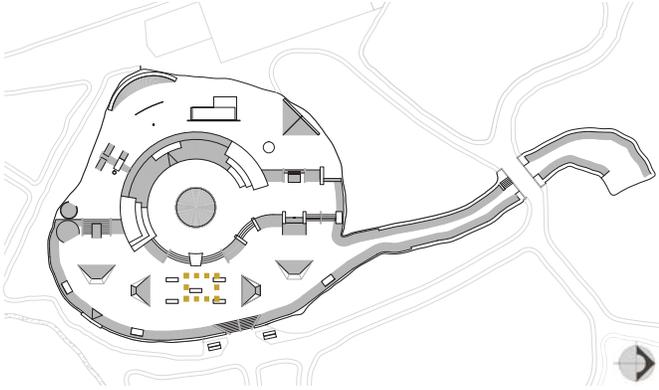


ALZADO



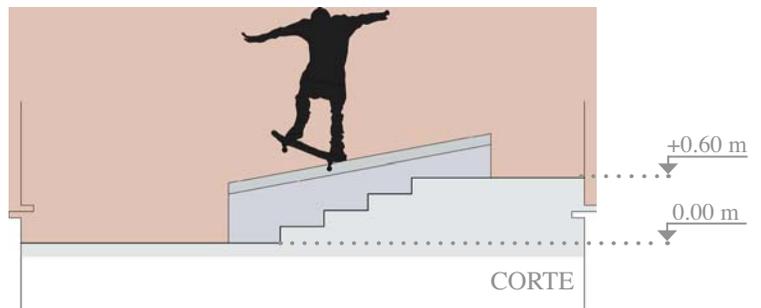
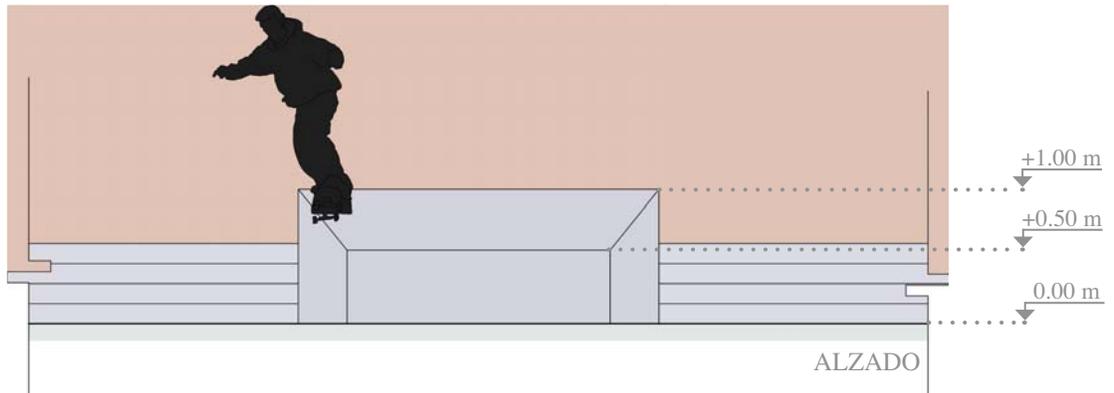
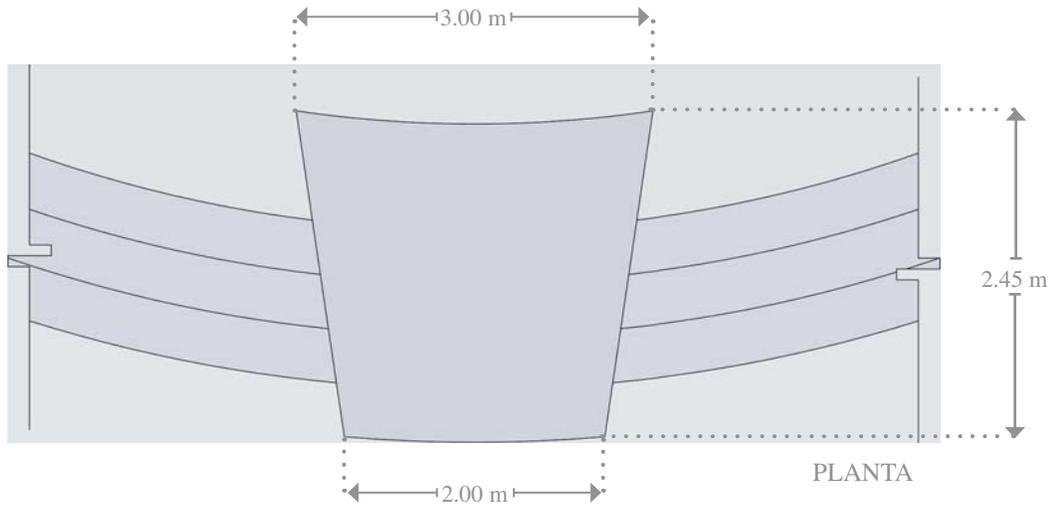
CORTE

# 16.- CAJÓN EN PENDIENTE

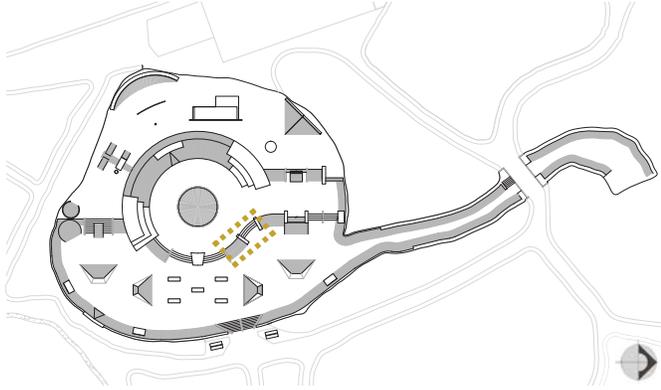


www.newyorkcityskateparks.com / maloof cup skate plaza, New York, USA

Área.- 20 m<sup>2</sup>  
 Material.- Concreto Armado



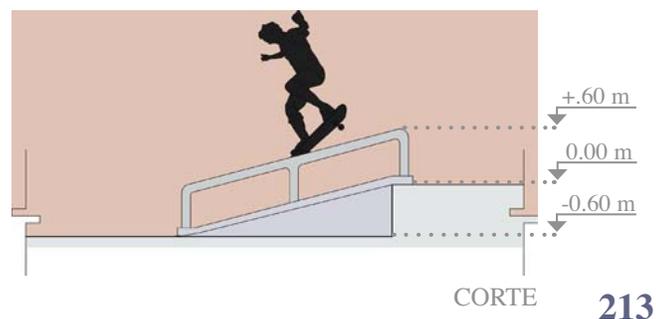
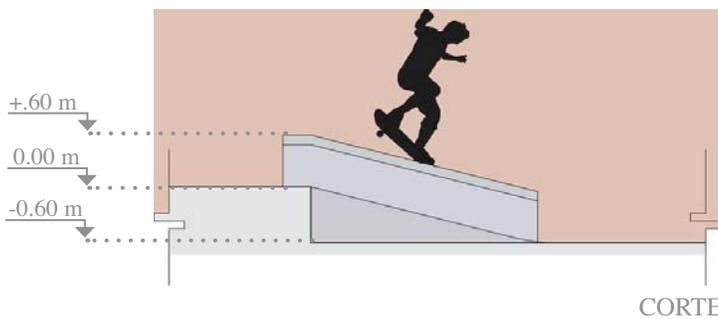
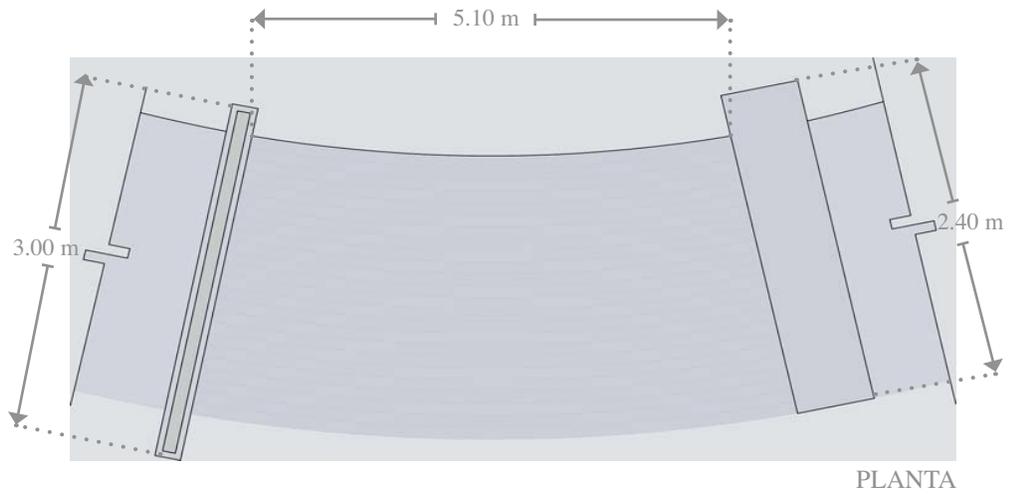
# 17.- BARDA-RAMPA-BARANDAL



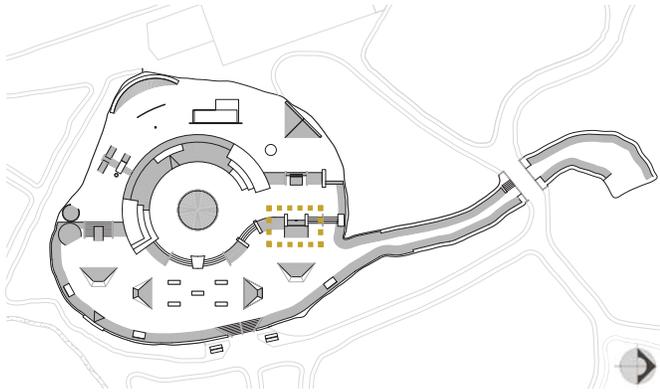
Área.- 15 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado



archivo personal / lincoln skate plaza, L.A. California

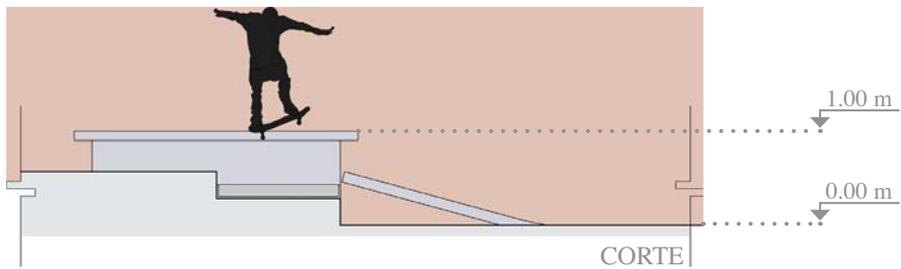
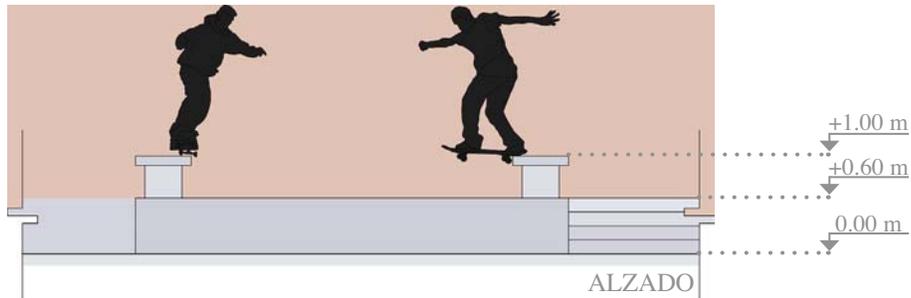
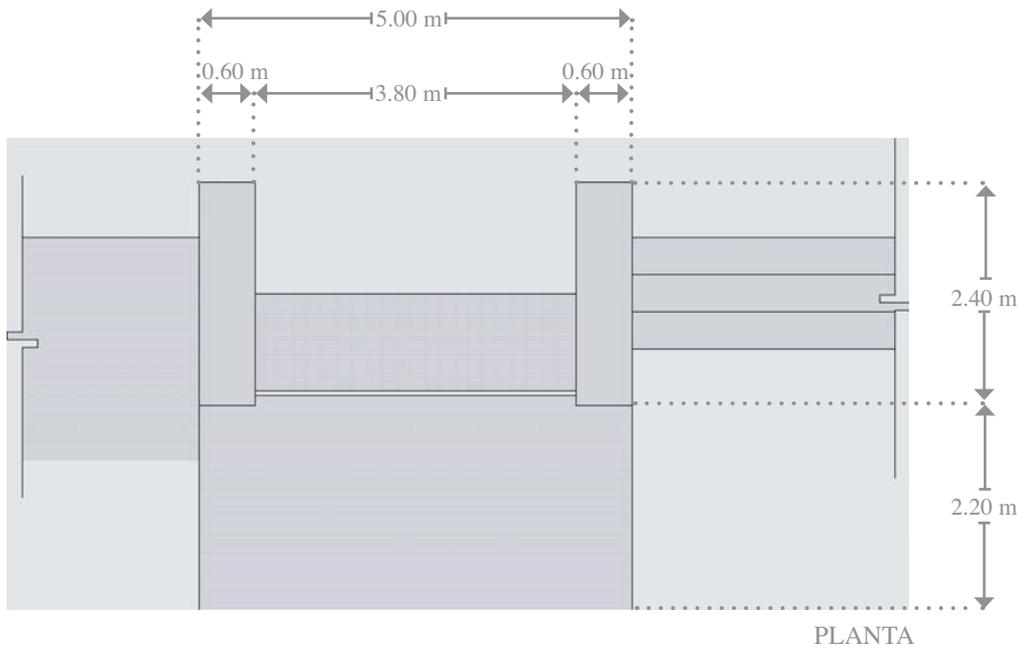


# 18.- BARDA-BOTADOR

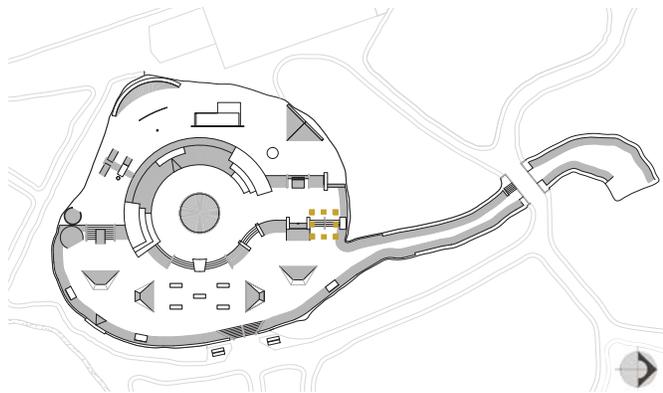


www.californiaskateparks.com / Street League Glendale Arizona 2011

Área.- 12 m<sup>2</sup>  
 Material.- Concreto Armado



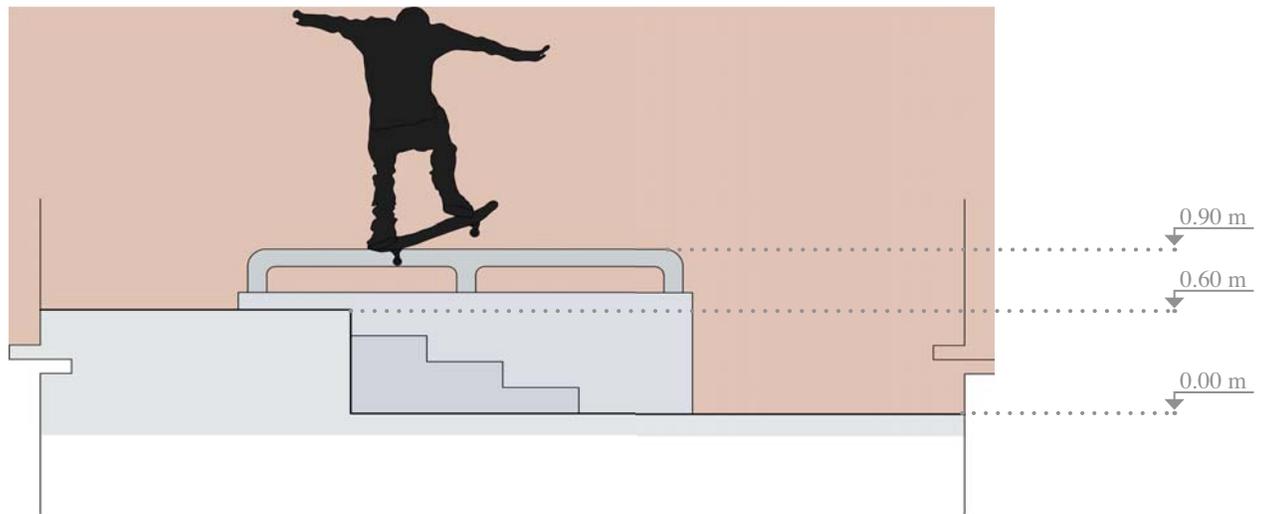
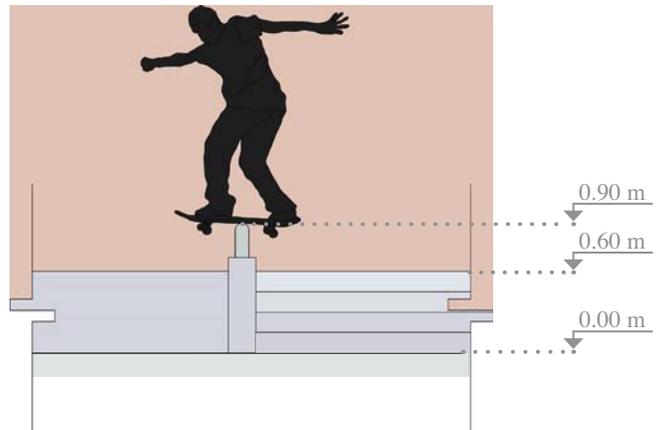
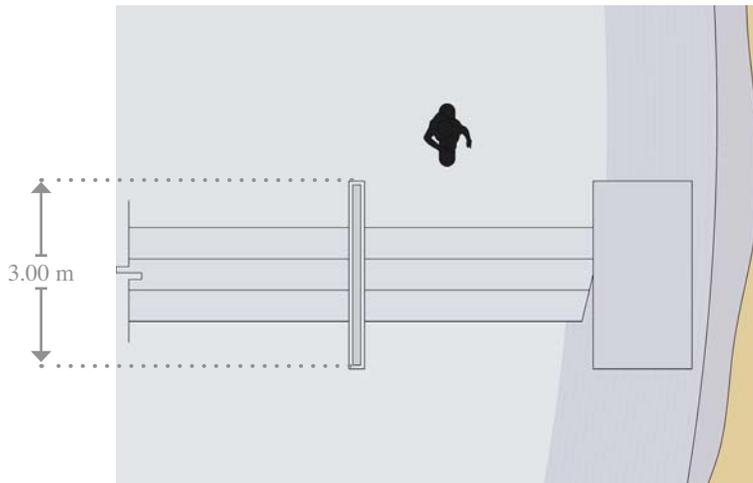
# 19.- BARANDAL RECTO



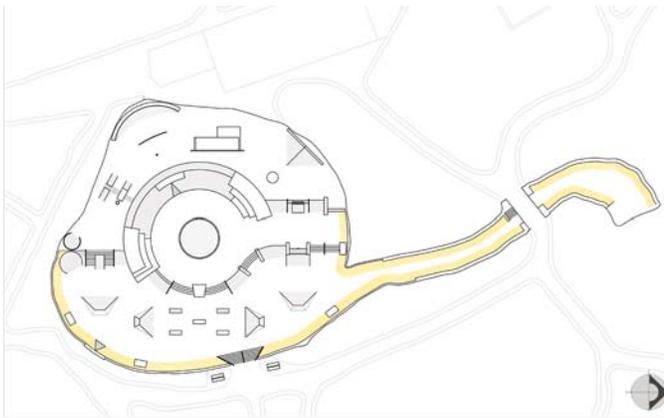
Área.- 5 m<sup>2</sup>  
Material.- Tubo Metálico



[www.californiaskateparks.com/](http://www.californiaskateparks.com/)  
street league 2010 California



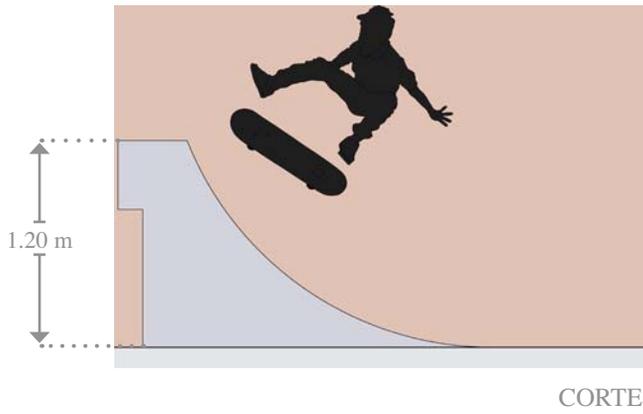
## 20.- RAMPA CONCAVA



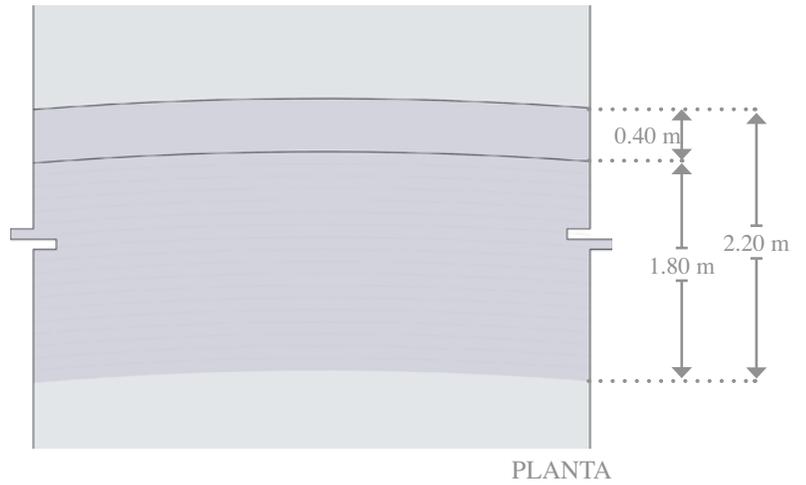
Área.- 220 metros lineales  
Material.- Concreto Armado



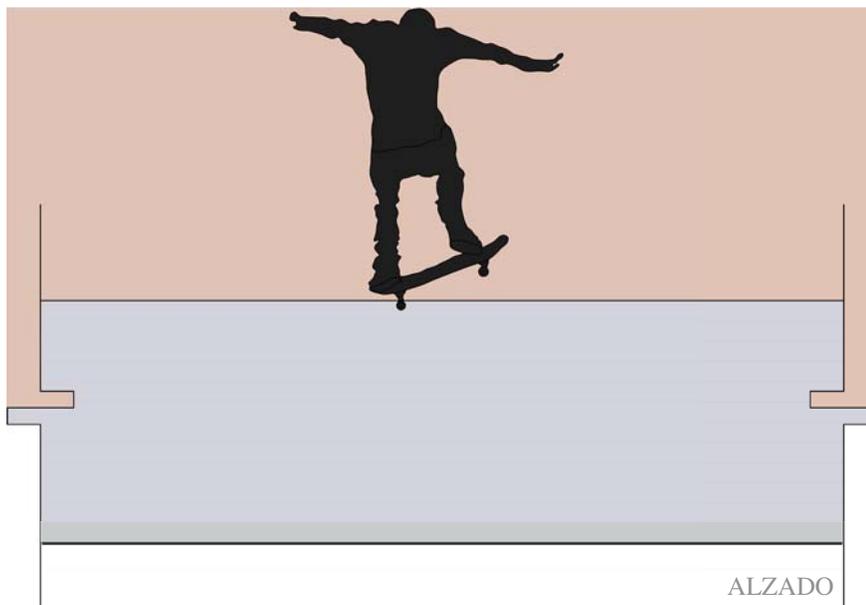
[www.aximconcrete.com/](http://www.aximconcrete.com/)  
Chinguacousy Skatepark - Concrete Skateboard Plaza /  
Brampton, ON, Canada



CORTE

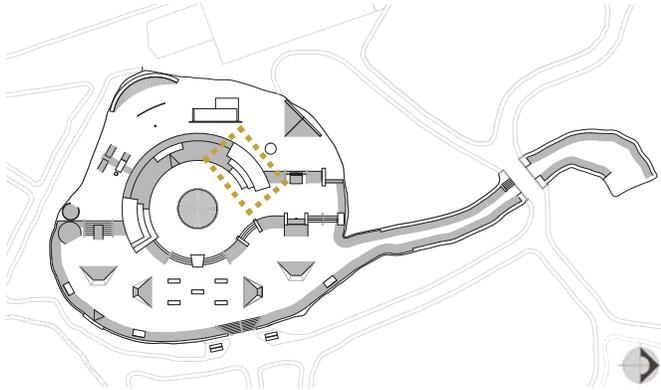


PLANTA



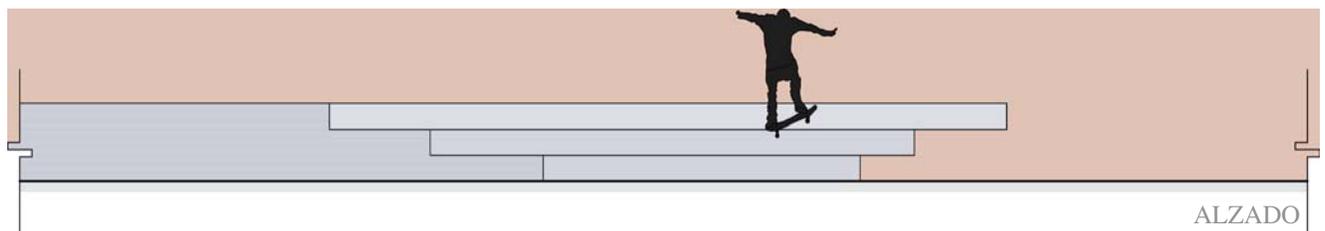
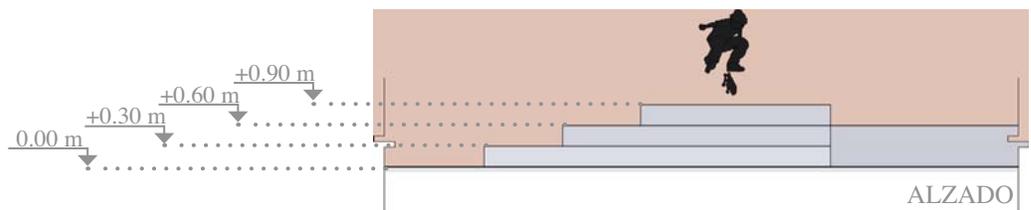
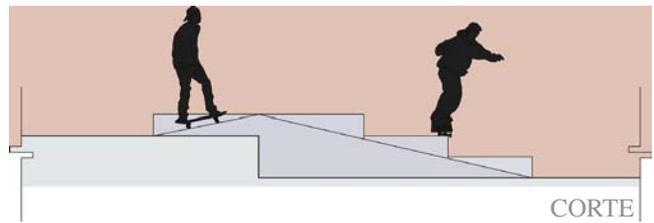
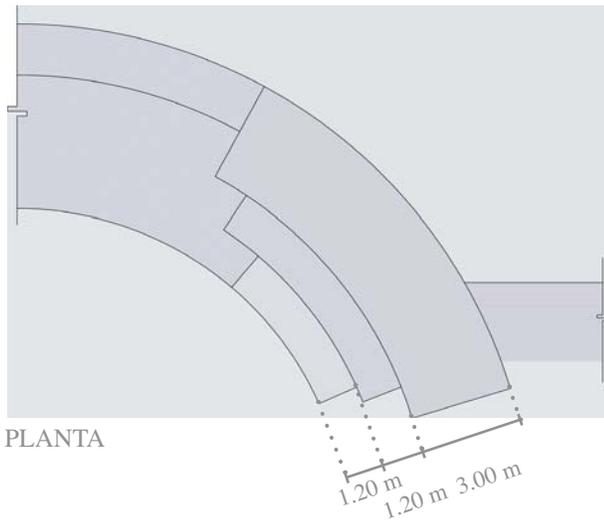
ALZADO

# 21.- CAJÓN ESCALONADO NORTE

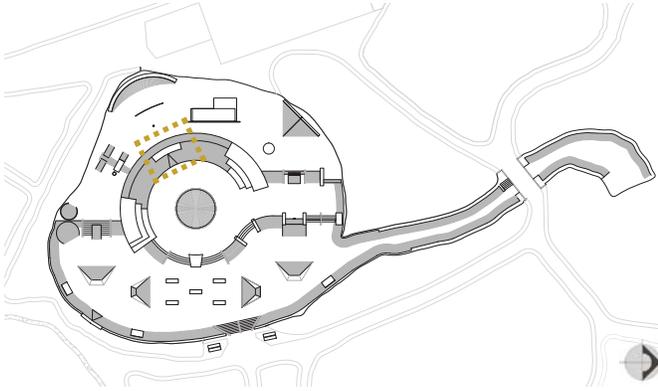


www.skateandannoy.com /  
seattle center skateplaza / Seattle USA

Área.- 40 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado

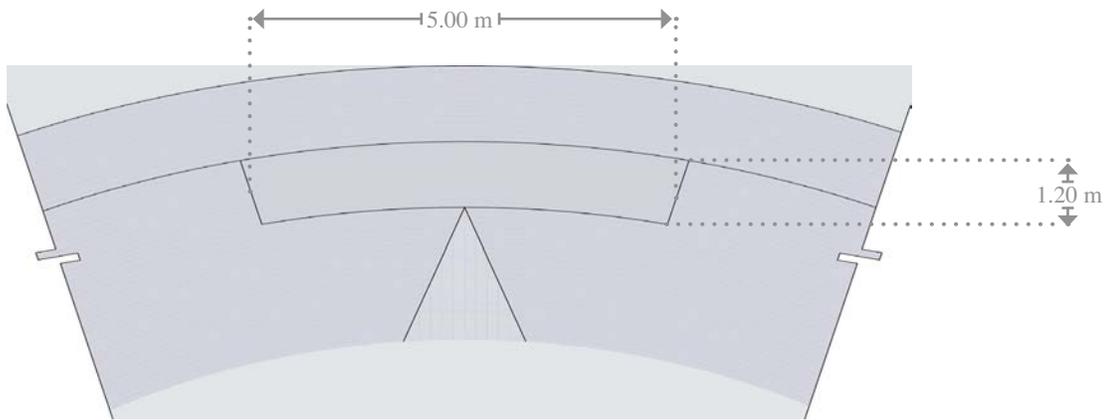


## 22.- CAJÓN DE ARRANQUE

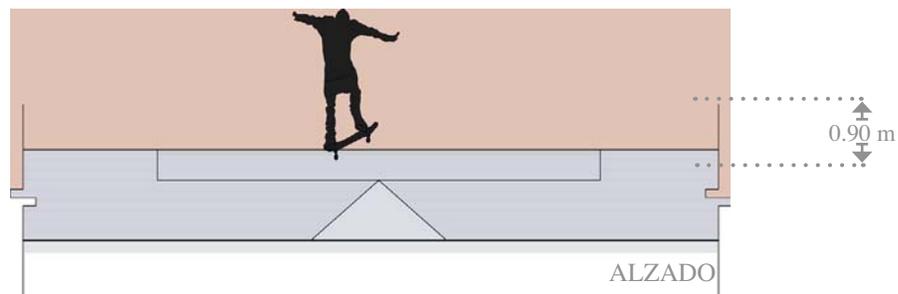


[www.skateandannoy.com](http://www.skateandannoy.com) /  
seattle center skateplaza / Seattle USA

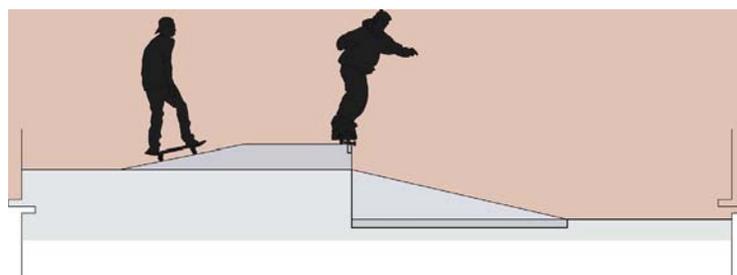
Área.- 50 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado



PLANTA

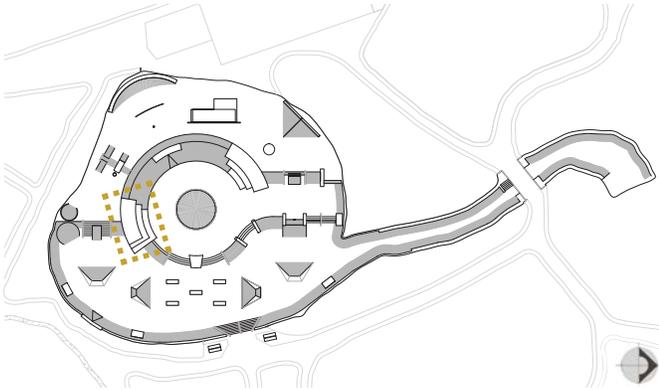


ALZADO



CORTE

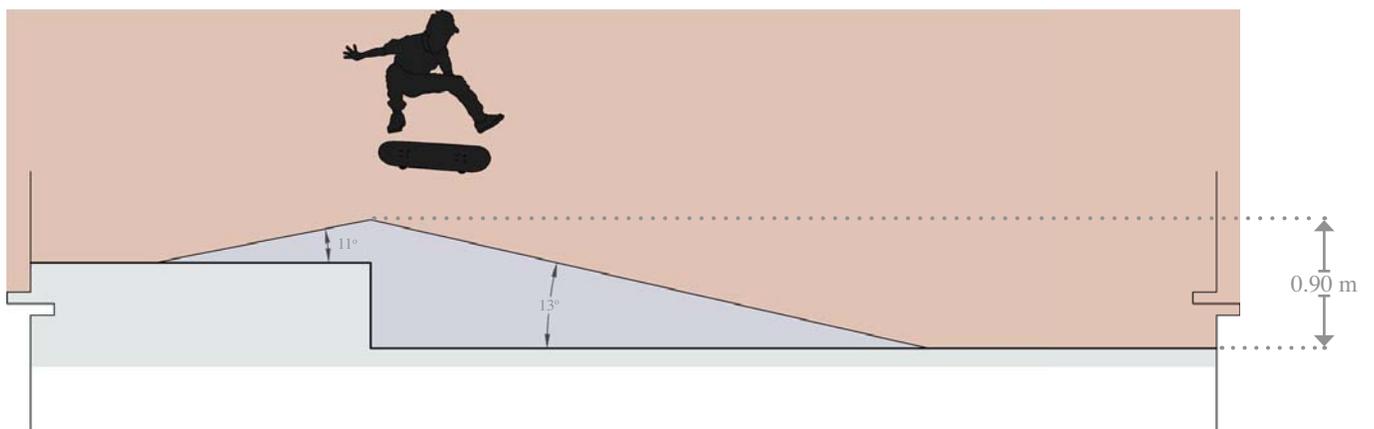
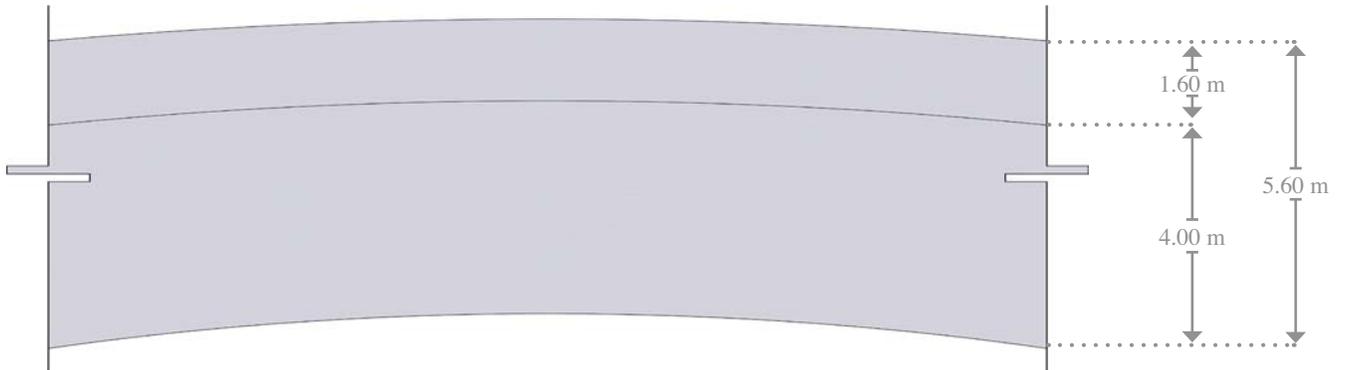
## 23.- PLATO



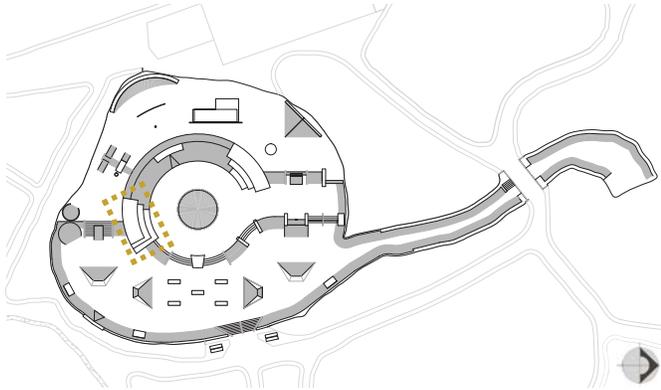
Área.- 50 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado



[www.skateandannoy.com/](http://www.skateandannoy.com/)  
seattle center skateplaza / Seattle USA



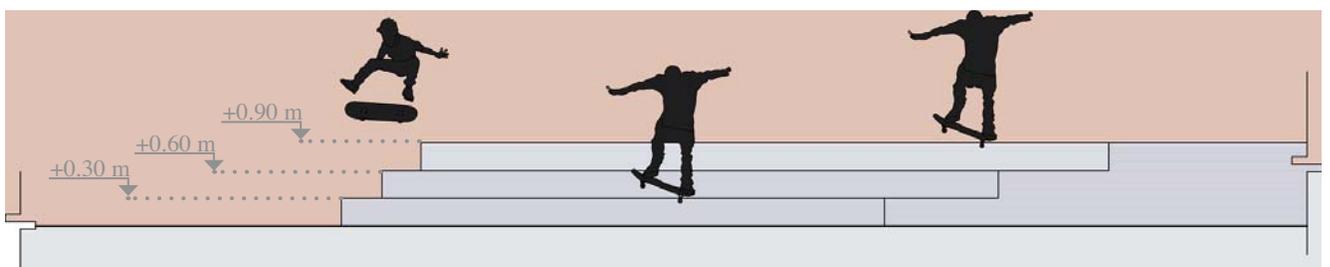
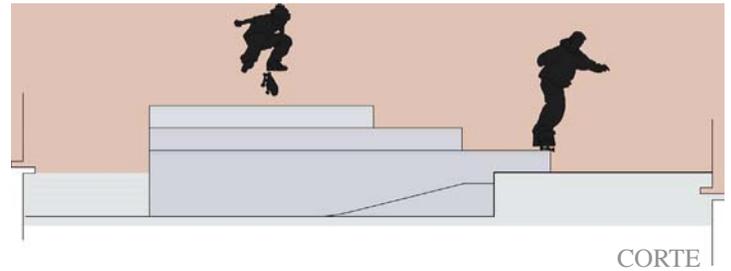
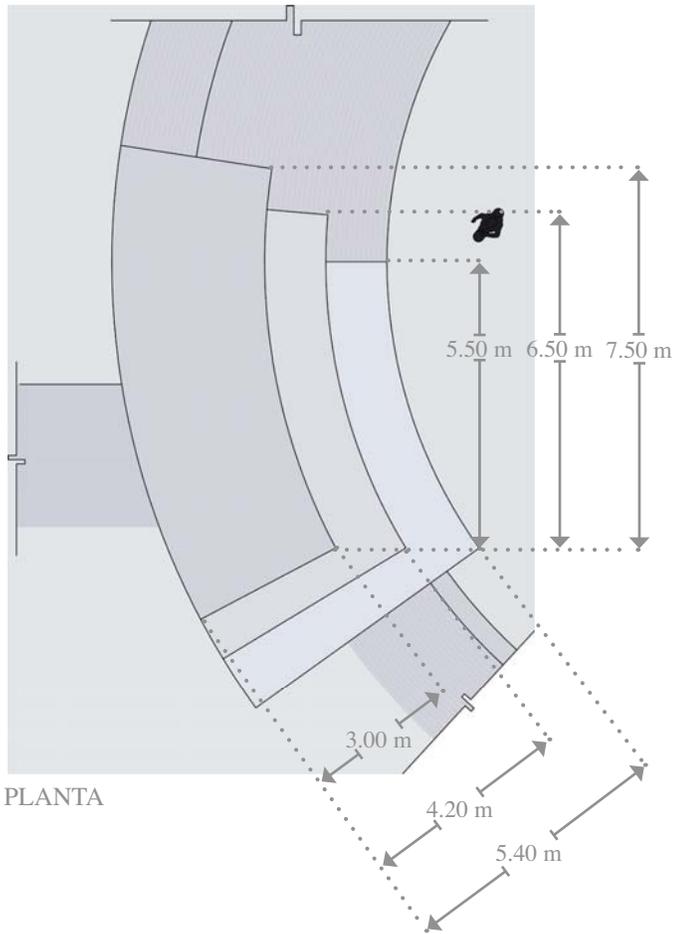
# 24.- CAJÓN ESCALONADO SUR



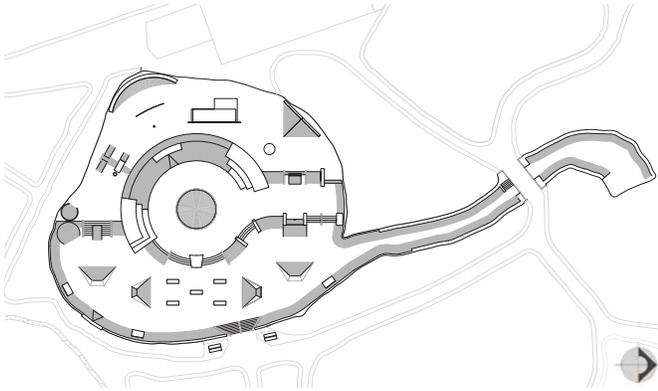
Área.- 50 m<sup>2</sup>  
 Material.- Concreto Armado



[www.skateandannoy.com/](http://www.skateandannoy.com/)  
 seattle center skateplaza / Seattle USA



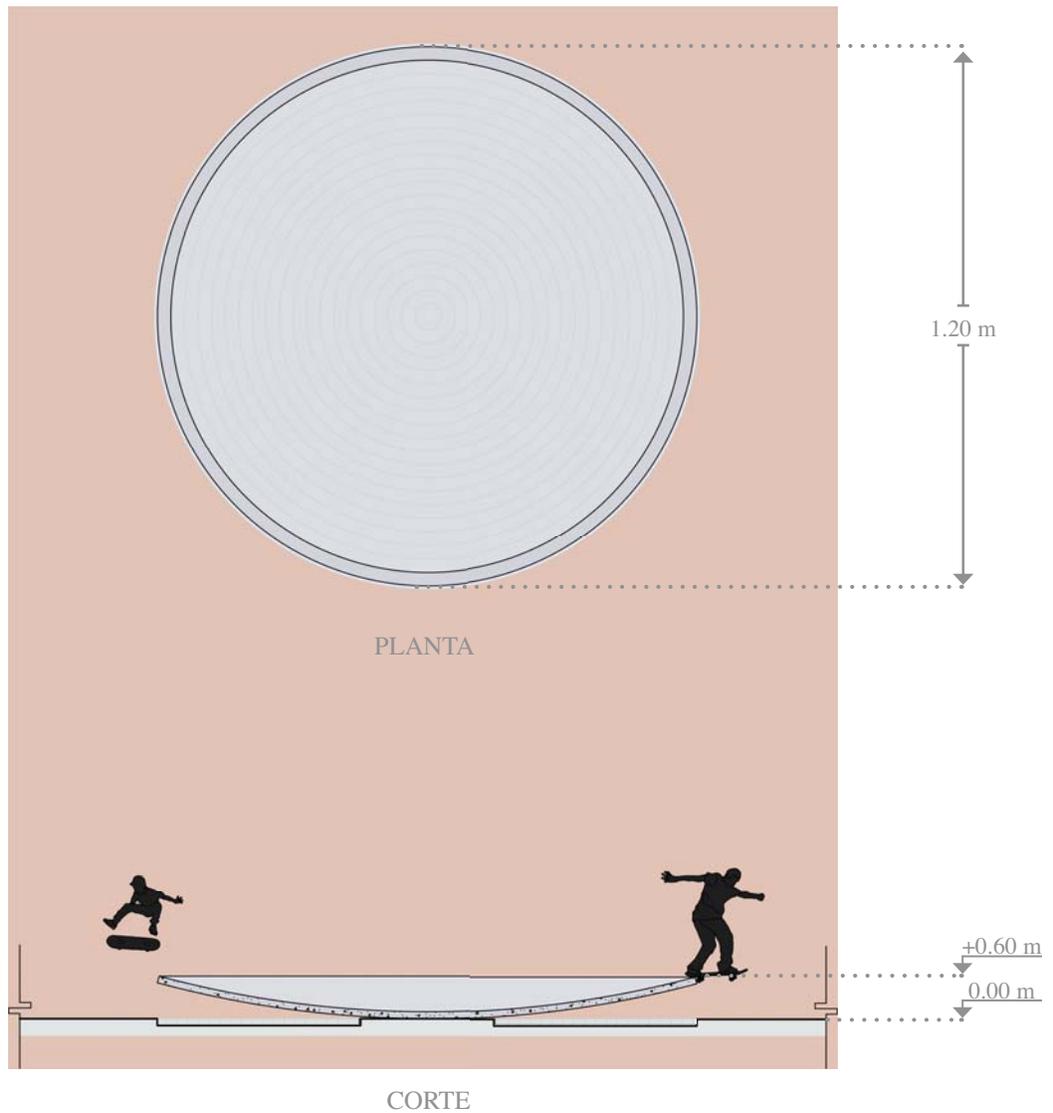
## 25.- FUENTE



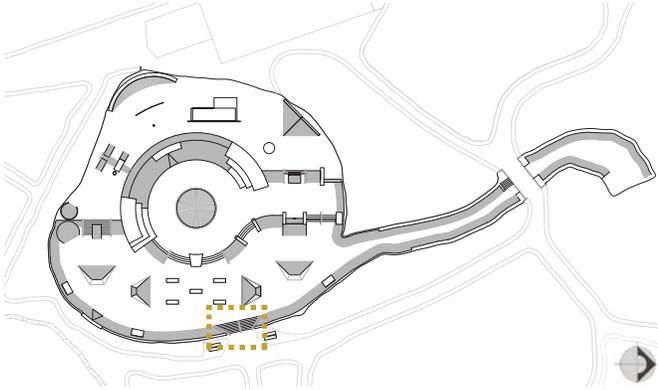
Área.- 50 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado



[www.teampain.com](http://www.teampain.com) / Epic Skate Park, Rocklin, CA



## 26.- ACCESO CON BARANDALES



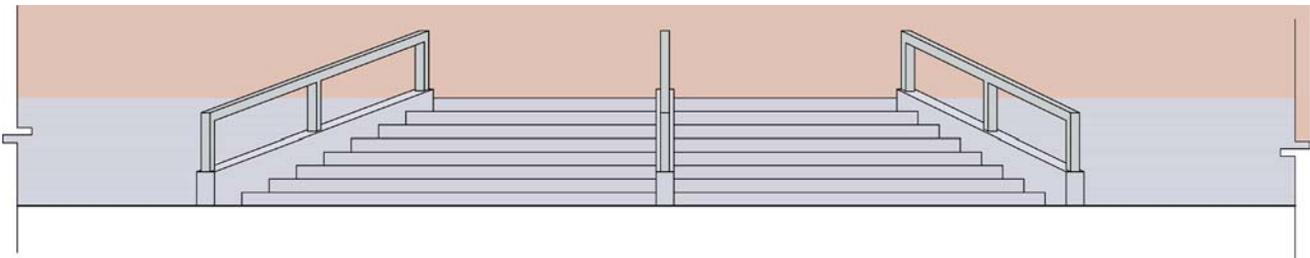
Área.- 20 m<sup>2</sup>  
Material.- Concreto Armado



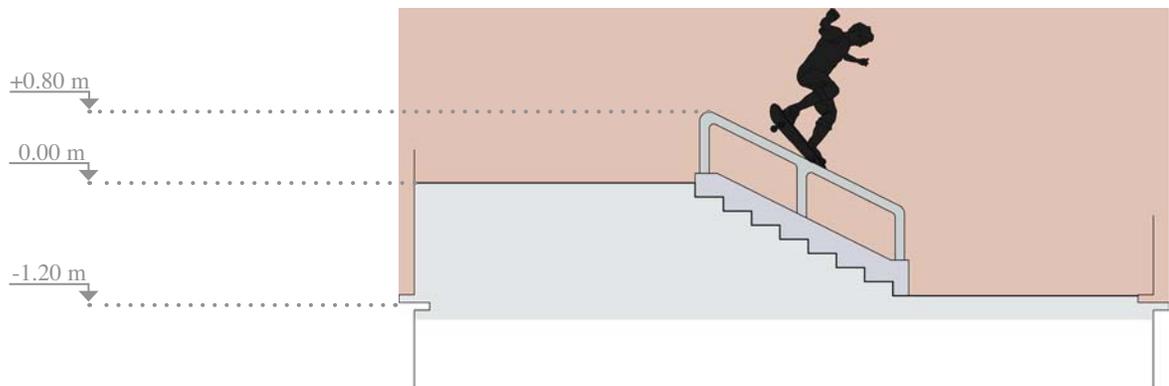
[www.californiaskateparks.com/](http://www.californiaskateparks.com/) street league Las Vegas 2011



PLANTA



ALZADO



CORTE

## **4.2 EL PROYECTO ARQUITECTÓNICO**

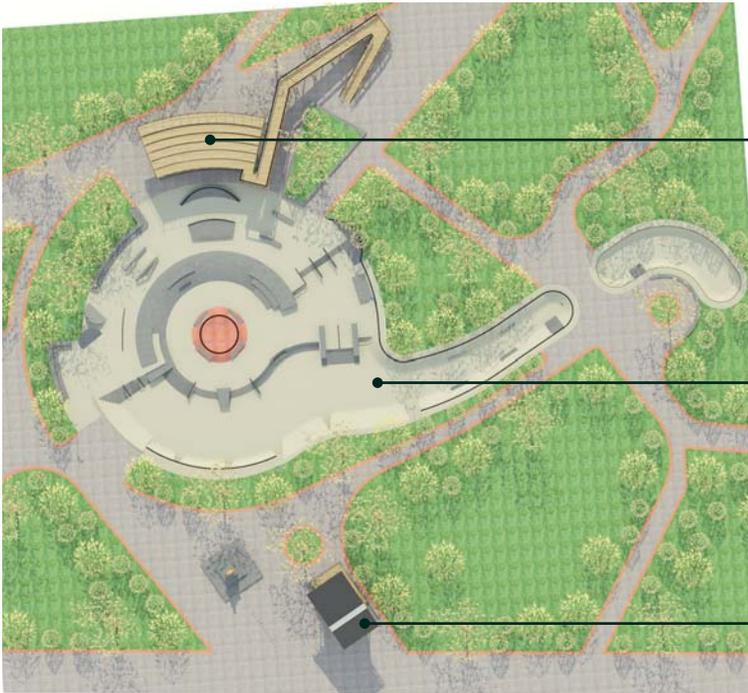
## PLAN MAESTRO



El conjunto se desarrolla sobre un área total de 7,350 m<sup>2</sup> y contempla en su programa arquitectónico los siguientes espacios:

- 1.- 3,160 m<sup>2</sup> de área de patinaje.
- 2.- 2,400 m<sup>2</sup> de áreas libres destinadas para circulaciones, plazas de acceso, andadores, espacios de descanso y permanencia, aparcamiento de bicicletas y mobiliario urbano.
- 3.- 1,465 m<sup>2</sup> de áreas jardinadas que circundan el espacio de patinaje
- 4.- Un edificio de vigilancia y servicios médicos, desarrollado en 2 niveles con un área de desplante de 100 m<sup>2</sup>.
- 5.- Un edificio para sanitarios y gradas, desarrollado en 2 niveles con un área de desplante de 180 m<sup>2</sup> y una rampa de acceso al nivel superior.

## EL CONJUNTO



**EDIFICIO DE SANITARIOS  
Y  
GRADAS**

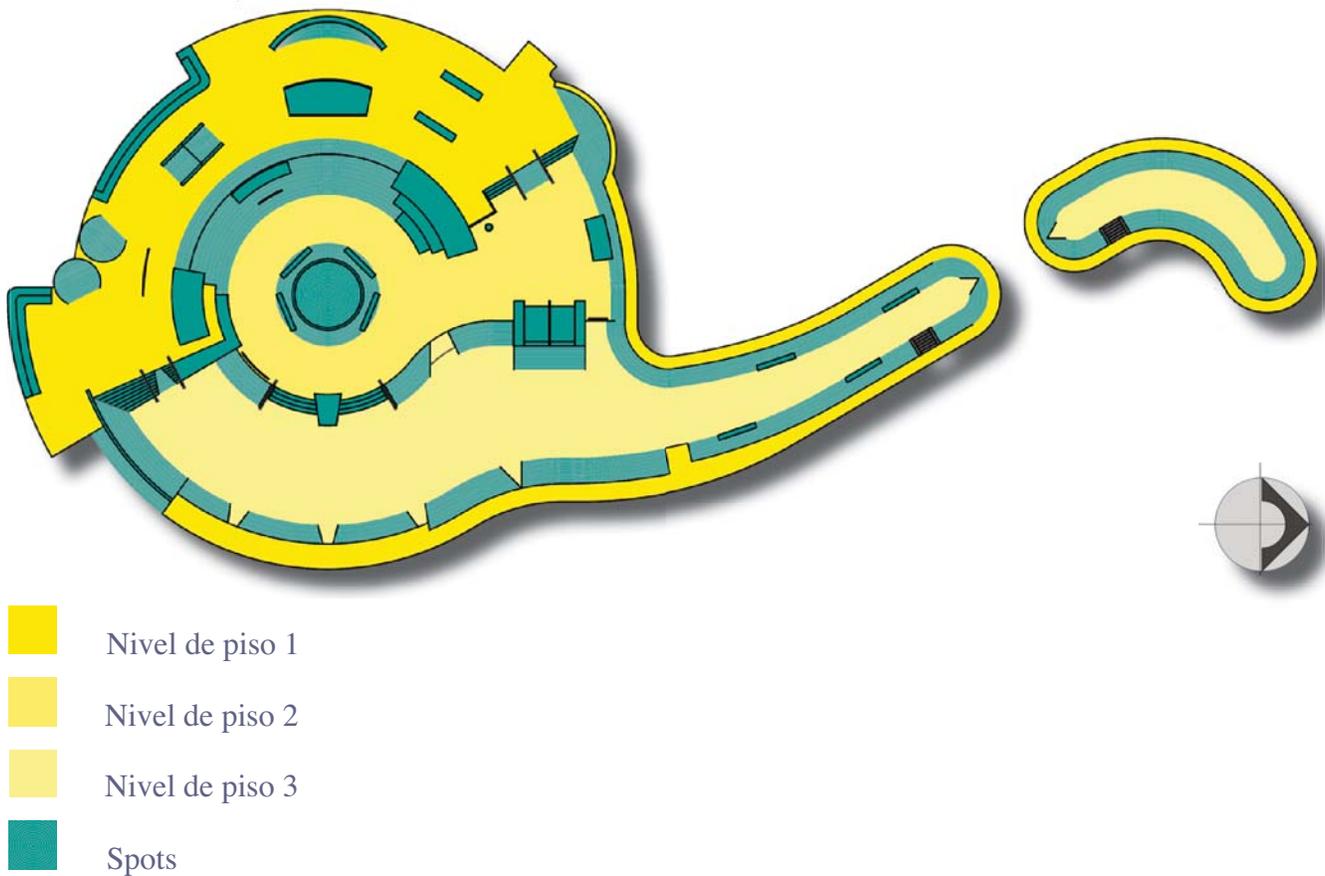
**PLAZA DE PATINAJE 3,160 m<sup>2</sup>**

**EDIFICIO DE VIGILANCIA  
Y  
SERVICIOS MÉDICOS**





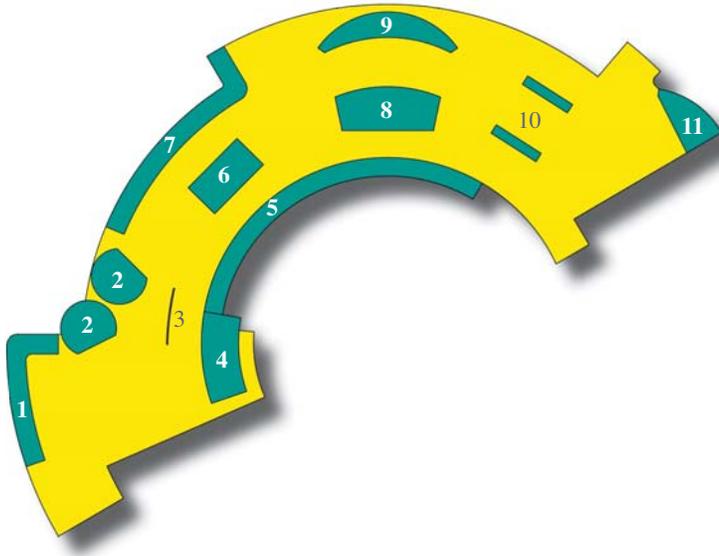
El área de patinaje se desplanta sobre una superficie total de 3,160 m<sup>2</sup>, en una poligonal regular de tipo radial, con una saliente en el extremo nororiente que conduce a otra área de patinaje, consta de 35 spots distintos emplazados en 3 desniveles de 0.60 cm de altura cada uno, 5 accesos distribuidos en todo el perímetro, 10 postes lumínicos de alto alcance abastecidos por paneles solares y distribuidos de manera radial a cada 15 m aproximadamente.



## LA PLAZA DE PATINAJE

NIVEL DE PISO 1  
(± 0.0 m)

### Equipamiento para patinar (11 spots):



1. Banca de borde
2. Plano inclinado (2)
3. Tubo de piso
4. Cajón curvo
5. Sección de plato
6. Pirámide con barda lateral
7. Banca de borde
8. Cajón con tubo y barda lateral
9. Encarrerador de ola
10. Banca aislada (2)
11. Wall ride

Área total = 892.20 m<sup>2</sup>

Área libre de circulación = 669.15 m<sup>2</sup>

Área de ocupación de spots = 223.05 m<sup>2</sup>



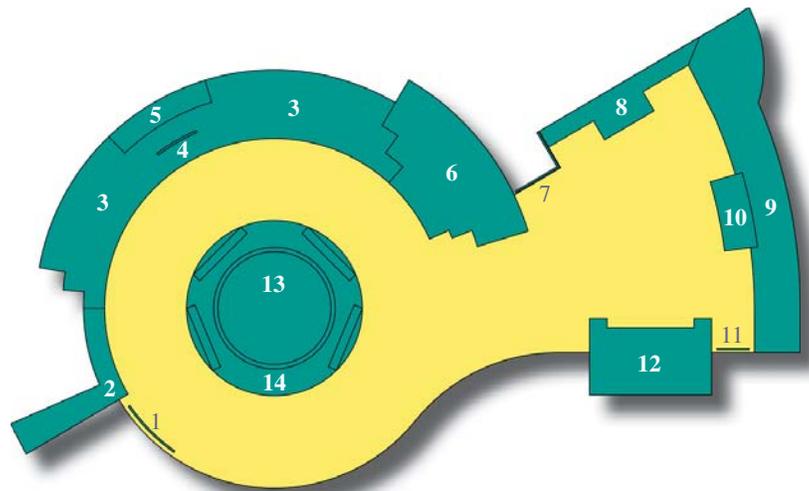
## NIVEL DE PISO 2

(- 0.60 m)

Área total = 734.54 m<sup>2</sup>

Área libre de circulación = 400.00 m<sup>2</sup>

Área de ocupación de spots = 334.34 m<sup>2</sup>



### Equipamiento para patinar (14 spots)

- |    |                         |     |  |
|----|-------------------------|-----|--|
| 1. | Tubo de piso            | 8.  | Escalones con barandales laterales y rampa al centro |
| 2. | Cajón de borde          | 9.  | Sección de plato en borde                            |
| 3. | Sección de plato        | 10. | Cajón incrustado en borde                            |
| 4. | Barda sobre plato       | 11. | Tubo de piso a desnivel                              |
| 5. | Cajón sobre plato       | 12. | Spot con bancas laterales y tubo al centro           |
| 6. | Cajones en abanico      | 13. | Fuente central de plato con borde de talud           |
| 7. | Tubo de piso a desnivel | 14. | Bancas incrustadas en talud de fuente                |



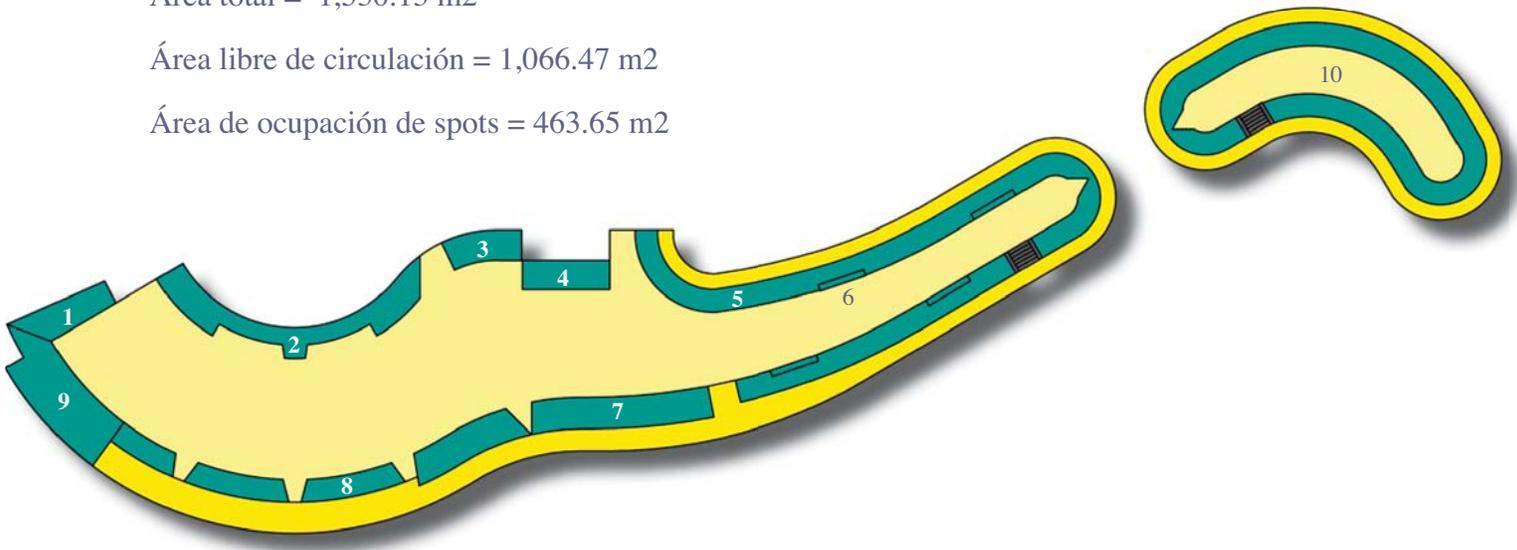


**NIVEL DE PISO 3  
(- 1.20 m)**

Área total = 1,530.13 m<sup>2</sup>

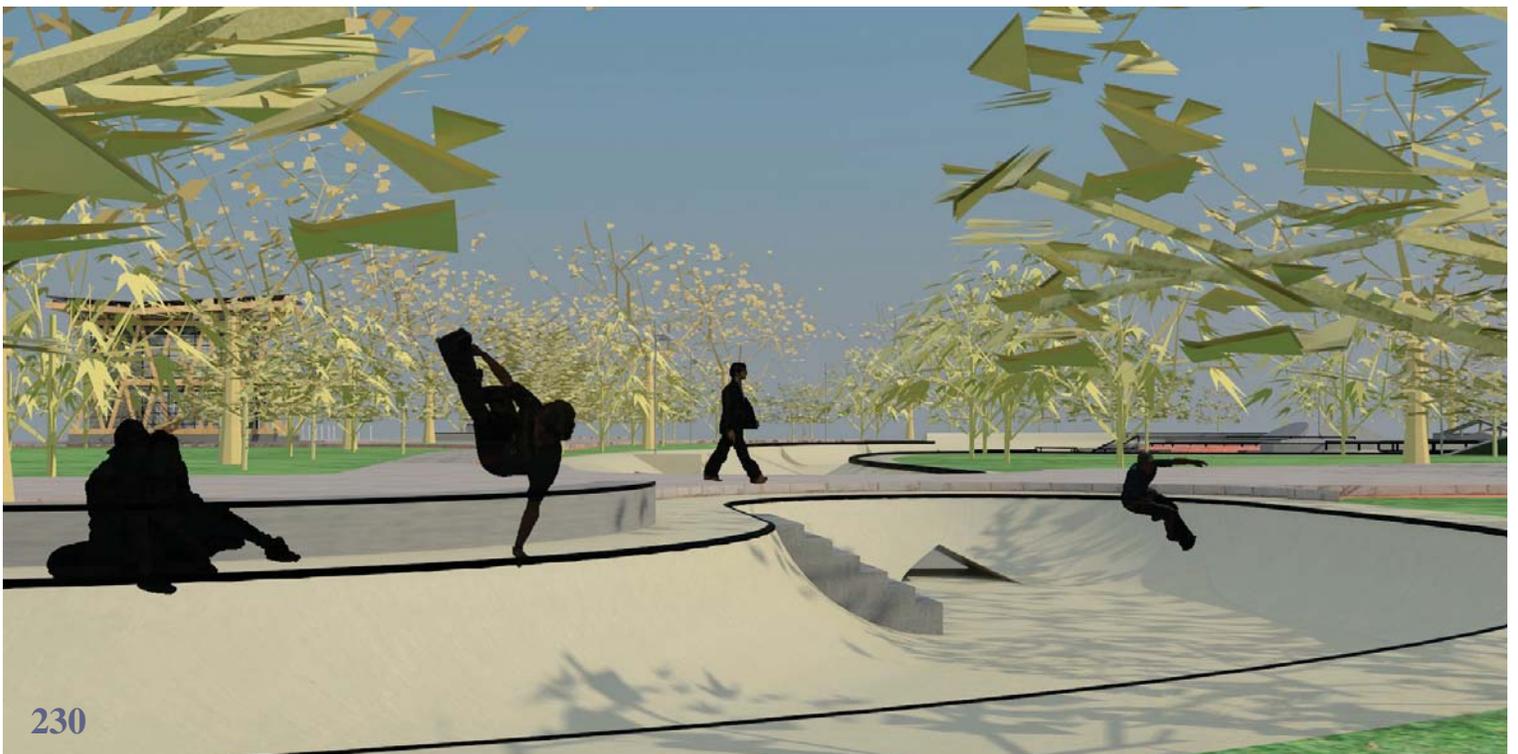
Área libre de circulación = 1,066.47 m<sup>2</sup>

Área de ocupación de spots = 463.65 m<sup>2</sup>



**Equipamiento para patinar (10 spots)**

- |    |  |     |                                   |
|----|--|-----|-----------------------------------|
| 1. | Set grande de escalones con barandales laterales y rampa al centro.  | 4.  | Rampa plana                       |
| 2. | Dos sets de escalones pequeños, 2 barandales laterales, un cajón inclinado al centro, rampa cóncava y rampa plana en los costados. | 5.  | Sección de plato en bordes (2)    |
| 3. | Rampa cóncava  | 6.  | Bancas incrustadas en bordes (4)  |
|    |  | 7.  | Arrancadores de rampa plana (2)   |
|    |  | 8.  | Arrancadores de rampa cóncava (3) |
|    |  | 9.  | Wall ride con remate bardeado     |
|    |  | 10. | Bowl                              |



### **Cimentación:**

A base de zapatas corridas y contratrabes de concreto armado.

### **Estructura:**

De concreto armado con relleno de tierra compactada o casetones de poliestireno comprimido.

Estructuras secundarias a base de perfiles metálico en distintos calibres, con preparaciones para empotrar en piso.

### **Acabados:**

Pisos de concreto armado teñido en color ocre, acabado fino y pulido en un solo colado, juntas de dilatación en sentido perpendicular según plano de pavimentos.

Equipamiento para patinar (spots) con superficies en concreto armado color gris natural, acabado fino y pulido en un solo colado.

Protección en bordes con solera de acero de 3mm de espesor, anchos variables según plano de detalle.

Copings con perfil tubular de acero de 3”.

### **Instalaciones:**

Instalación eléctrica a base de postes lumínicos de 10 m de altura, con leds de alto alcance abastecidos por paneles solares.

Instalación para salidas pluviales, por medio de 6 bocas de desagüe, que conducen el agua a un pozo de tormenta en donde se deposita el agua y se filtra directamente a los mantos acuíferos depurándola mediante distintos minerales.





## EDIFICIO DE VIGILANCIA Y SERVICIOS MÉDICOS

Se desplanta sobre una superficie total de 100 m<sup>2</sup>, desarrollado en 2 niveles mediante una planta tipo, y escalera exterior para acceder a la planta alta.

El edificio se expresa volumetricamente mediante un prisma rectangular de concreto armado, con grandes ventanales que permiten la entrada de luz natural a las áreas de trabajo.

Su emplazamiento genera una plaza de acceso al parque equipada con mobiliario urbano y estación de bicicletas.

La orientación del edificio permite tener una relación visual directa hacia la plaza de patinaje.

En el interior, el edificio se compone de 2 áreas distintas:

La primer área, corresponde a los espacios de trabajo, expresados mediante el predominio de la filtración de luz que causan los grandes ventanales en fachada.

La segunda área, corresponde a los espacios de servicios, expresados en fachada mediante un volumen ciego, con 2 mínimas aberturas en la fachada posterior que permite la ventilación natural.

El edificio exhibe una segunda piel en fachada, expresada como una estructura reticular de madera, que sirve para soportar la cubierta del edificio.





## PROGRAMA DE ESPACIOS

### **Planta baja (servicios médicos):**

Superficie total de 40 m<sup>2</sup>, consta de acceso, área de consulta, área de archivo, área de revisión, área de espera, sanitario con lavabo independiente y vestidor.

### **Planta alta (caseta de vigilancia):**

Superficie total de 40 m<sup>2</sup>, consta de escalera exterior, terraza de vigilancia, acceso, área administrativa, área de archivo, sanitario con lavabo independiente y vestidor.

### **Cimentación:**

A base de cajón de cimentación de concreto armado.

### **Estructura:**

La estructura se compone de dos sistemas distintos: Uno, para contener los espacios requeridos a base de muros de carga, losas y trabes de concreto armado; La otra, es una estructura expuesta que soportar la cubierta del edificio, se expresa mediante una reticula de madera articulada con placas y tornillos metálicos.

La cubierta, está se construye con armaduras, vigas y largueros de madera en distintas dimensiones, según planos estructurales, articuladas y colocadas con placas y tornillos metálicos.

### **Materiales y Acabados:**

Pisos de concreto armado con acabado en loseta-cerámica 30x30cm.

Muros de concreto aparente con acabado estriado en sentido horizontal.

Plafón de madera laminada.

Cancelería a base marcos metálico empotrados a paño interno de muro, y vidrio de 6mm templado en color blanco y transparente.

Puerta exterior a base cancel metálico forrado con placa de aluminio en la parte inferior y cristal templado color blanco en la parte superior.

Puertas interiores de madera tipo tambor con chapas metálicas en color negro.

Escalera exterior con estructura de vigas de madera articuladas con placas y tornillos metálicos, escalones de rejilla tipo Irving y barandal de herrería en color negro.

### **Instalaciones:**

Hidráulica a base de tubería de cobre para agua fría y caliente, cisterna de agua con capacidad de almacenaje adecuado.

Sanitaria a base de bajadas de aguas negras y pluviales de tubería de p.v.c. de diferentes diámetros.

Eléctrica, se contará con tubería oculta del tipo poliducto, cable antinflama tipo iusa o similar y accesorios nacionales o similares.

Gas visible con tubería de cobre con salida para tanque tipo estacionario y calentador.



El edificio se desplanta sobre una superficie total de 180 m<sup>2</sup>, se desarrolla en 2 niveles y una rampa para acceder a la planta alta.

En la planta baja se ubican 2 prismas rectangulares de madera, destinados para contener los sanitarios de hombres y de mujeres, cada cuerpo ocupa una superficie de 31.7m<sup>2</sup>, el área restante se designa para las circulaciones circundantes a cada cuerpo sanitario.

En la parte superior se encuentran las gradas con vista hacia la plaza de patinaje, se accede mediante una rampa que se sitúa a un costado del edificio.



## EDIFICIO DE SANITARIOS Y GRADAS



### PROGRAMA DE ESPACIOS

#### **Planta baja (sanitarios para hombres y para mujeres):**

Área total de desplante 180m<sup>2</sup>

Área de construcción 63.4m<sup>2</sup>

Sanitario para mujeres: Área de 31.7m<sup>2</sup>, consta de un acceso con puerta de madera y chapas de acero en color negro, una barra de acero inoxidable con 4 lavabos empotrados y espejo frontal con cancel de aluminio, 3 inodoros instalados en cuartos separados de 0.90x1.30 metros, con divisiones y puertas de paneles de policarbonato, circulaciones interiores, área de almacén de limpieza, área de tableros eléctricos y tarja de servicio en el exterior.

El sanitario cuenta con un mezzanine, con acceso desde el exterior, en donde se encuentran los tinacos de agua.

Sanitario para hombres: Área de 31.7m<sup>2</sup>, consta de acceso con puerta de madera y chapas de acero en color negro, una barra de acero inoxidable con 4 lavabos empotrados y espejo frontal con cancel de aluminio, 3 inodoros instalados en cuartos separados de 0.90x1.30 metros, con divisiones y puertas de paneles de policarbonato, 3 mingitorios de porcelana en color blanco con ducto de mantenimiento, circulaciones interiores y tarja de servicio en el exterior.

El sanitario cuenta con un mezzanine con acceso desde el exterior, en donde se encuentran los tinacos de agua.

Las circulaciones en planta baja son perimetrales a los cuerpos sanitarios de hombres y de mujeres.

Suman un área de 116.6 m<sup>2</sup>.

Todo el espacio está cubierto por un techo inclinado de madera, que corresponde en el nivel superior del edificio a las gradas de contemplación al área de patinaje.

Sobre las circulaciones, adosados a los muros posteriores de los sanitarios, se encuentran 4 bebederos de sensor y área para colocar casilleros de almacén temporal.

### **Planta alta (gradas):**

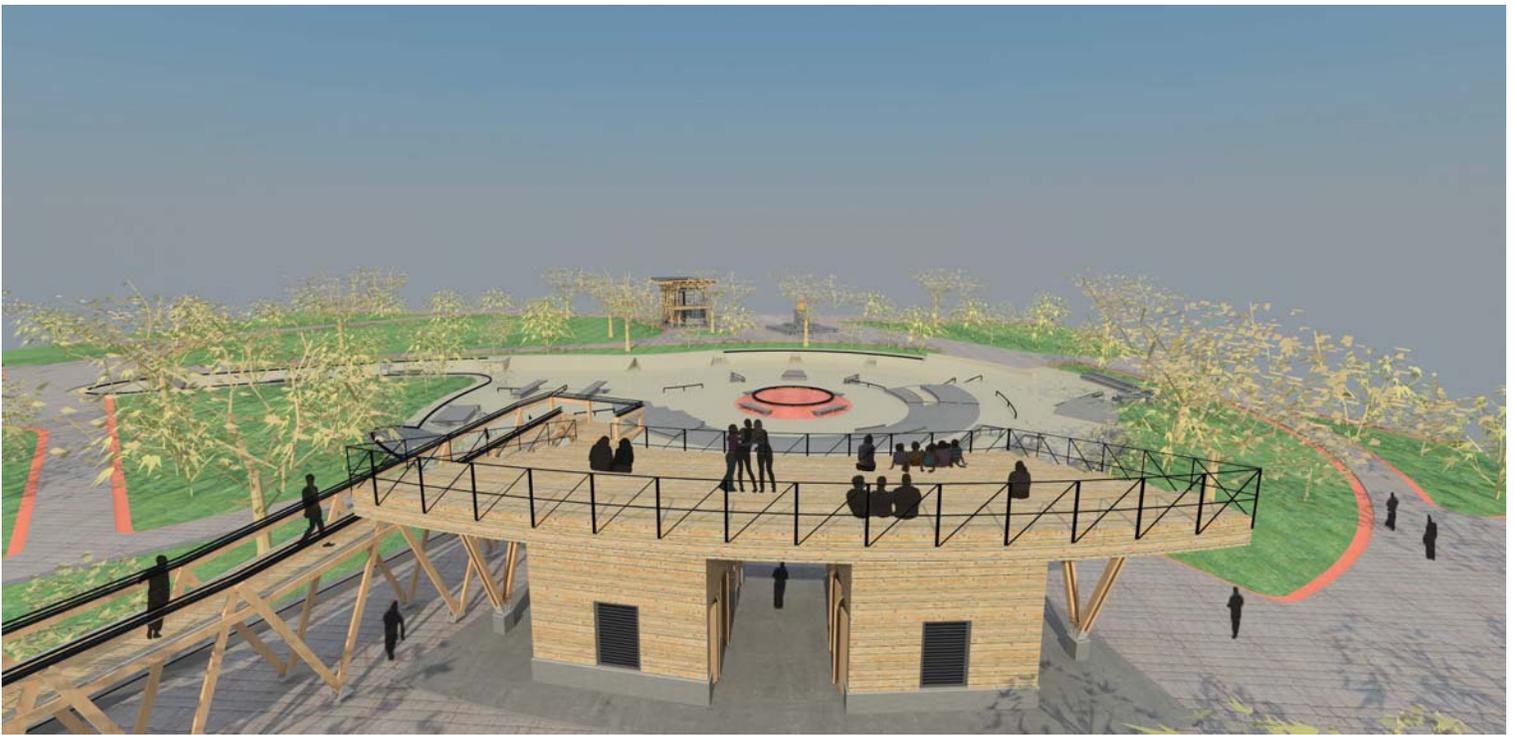
Área total 180m<sup>2</sup>

El espacio se resuelve mediante una planta de sección radial que forma una especie de abanico que mira hacia el área de patinaje generando una isóptica más marcada.

Consta de 5 hileras para sentarse y circular, dispuestas de manera escalonada, con peraltes de 40cm y huellas de 1.40m, un pasillo principal de circulación que conecta con la rampa de acceso.

Para subir al área de gradas existe una rampa ubicada en el costado norte del edificio, la rampa está construida en madera y se desarrolló en 3 secciones con pendiente de 6% y 3 descansos hasta llegar al pasillo de circulación de las gradas.





## SISTEMA CONSTRUCTIVO

### **Cimentación:**

A base de cajón de cimentación de concreto armado.

### **Estructura:**

Muros de carga a base de marcos estructurales de madera, articulados con placas y tornillos metálicos. Los marcos se desplantan sobre un basamento de concreto armado con preparación para su empotre.

Columnas a base de vigas de madera desplantadas sobre dalas expuestas de concreto armado.

En la parte superior, las gradas están estructuradas a base de armaduras, vigas y largueros de madera, articulados con placas y tornillos metálicos.

### **Materiales y Acabados:**

Pisos de concreto con acabado fino.

Muros con acabado en laminado de madera en sentido horizontal.

Plafón de madera laminada.

Ventilación tipo louver de madera, empotrado en marco estructural.

Puertas exteriores de madera con chapas metálicas en color negro.

Rampa de acceso a gradas construida con vigas de madera articuladas con placas y tornillos metálicos y superficies de circulación en madera laminada.

### **Instalaciones:**

Hidráulica a base de tubería de cobre para agua fría y caliente, cisterna de agua con capacidad de almacenaje adecuado.

Sanitaria bajadas de aguas negras y pluviales a base de tubería de p.v.c. de diferentes diámetros.

Eléctrica, se contará con tubería oculta del tipo poliducto, cable antinflama tipo iusa o similar y accesorios nacionales o similares.



## **LOS PLANOS DE PROYECTO**



### 4.3 REFLEXIÓN FINAL

En algún momento escuche decir a un maestro que el reto de los nuevos arquitectos era generar su propio trabajo...

Con esta reflexión refiero la perspectiva que me ha dejado el resultado de este trabajo.

La arquitectura y sobre todo la ciudad, enfrenta nuevos retos para proveer vivienda y espacios públicos para sus habitantes.

Los fenómenos sociales y culturales que se presentan en la ciudad transforman constantemente la manera de vivirla y habitarla.

Los espacios públicos requieren acciones de generación y regeneración, rescate y reacondicionamiento. Y es en esta línea temática, en la que se desenvuelve el trabajo presentado.

El skateboarding como práctica deportiva urbana, demanda una gran cantidad de espacios para su desarrollo, y al suscitarse esta problemática la arquitectura encuentra un nuevo campo de acción.

Ciertamente los skateparks comienza a estar en vista de la sociedad y las autoridades como espacios cotidianos de algunas áreas recreativas de la ciudad, pero es un hecho que gran parte de los parques construidos representan casos fallidos y son pocos los que presentan esquemas acertados.

La planificación arquitectónica y urbana de estos espacios se debe de ayudar de metodologías participativas que incluyan a los múltiples actores sociales involucrados con el uso del espacio, en conjunción con los técnicos encargados de ejecutar la obra.

Los proyectos fallidos se deben en parte, a la irresponsabilidad de los diseñadores y constructores que trabajan desvinculados de los usuarios, en este caso los patinadores, quienes mejor que nadie saben lo que necesitan de su propio espacio.

Es por esto que desde mi punto de vista el diseño participativo, para conceptualizar y configurar los espacios de patinaje para skateboarding, es una metodología que puede garantizar que el proyecto sea mucho mas acertado con las necesidades del patinador.

Hay mucho trabajo por hacer dentro de este campo y con ello nuevas fuentes de empleo y desarrollo, pues este tema no solo confiere a los arquitectos, abarca un amplio campo multidisciplinario en muchos procesos para su realización.



### Libros, documentos y revistas:

Pag. 27.- Espacio público: un territorio en disputa, Vázquez Ramírez Teresita, Revista de Ciencias Humanas • UTP • No. 35 • Enero-Junio 2005.

Pag. 37.- El skate urbano juvenil, “una practica social y corporal en tiempos de la resignificación de la identidad juvenil chilena”, Rev. Bras. Cienc. Esporte, Campinas, v. 28, n. 1, p. 39-53, set. 2006.

Pag. 103.- Gregotti, V. 1972 El territorio de la Arquitectura. Colección Arquitectura y crítica, editorial Gustavo Gili. Barcelona.

Pag 107.- ROMERO Gustavo, La Participación en el Diseño Urbano Arquitectónico en la Producción Social del Hábita, EditorialCYTED, México, 2004, 132 pág

Pag 116.- Arquitectura Autogobierno, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, revista mensual de material didáctico, N° 1, octubre 1976, “Reaprendiendo a diseñar en arquitectura” (primera parte), Michael Pyatok y Hanno Weber, p.4.

Arquitectura Autogobierno, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, revista mensual de material didáctico, N° 2, noviembre 1976, “Reaprendiendo a diseñar en arquitectura” (segunda parte), Michael Pyatok y Hanno Weber, p.4.

Arquitectura Autogobierno, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, revista mensual de material didáctico, N° 3, diciembre 1976, “Reaprendiendo a diseñar en arquitectura” (tercera parte), Michael Pyatok y Hanno Weber, p.4.

Arquitectura Autogobierno, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, revista mensual de material didáctico, N° 9, enero-junio 1978, “Participación en diseño habitacional: un método para la generación de alternativas y sus implicaciones ideológicas” (primera parte), Michael Pyatok y Hanno Weber, p.18.

Arquitectura Autogobierno, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, revista mensual de material didáctico, N° 10, junio 1979, “Participación en diseño habitacional: un método para la generación de alternativas y sus implicaciones ideológicas” (segunda parte), Michael Pyatok y Hanno Weber, p.10.

Arquitectura Autogobierno, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, revista mensual de material didáctico, N° 11, agosto 1979, “Participación en diseño habitacional: un método para la generación de alternativas y sus implicaciones ideológicas” (tercera parte), Michael Pyatok y Hanno Weber.

### **Fuentes periodísticas:**

Pag. 27.- Toribio Laura, Solera Claudia, “muchos jóvenes para pocas nueces”, Excélsior, Nacional, 8-ago-2010, p12.

Pag. 38.- Rivera Gabriela, “Deportes urbanos ponen de cabeza a los jóvenes”, “La adrenalina sobre ruedas”, Excélsior, Comunidad, 16-may-2010, p3.

Pag. 124.- Castillejos Jessica, “Quieren más pistas para skatear”, Excélsior, Comunidad, 20-jun-2010.

### **Tesis:**

Pag. 43.- Sevilla de los Ríos Mariana Dolores, “Crónica del skate en México”, Tesis, UNAM, Facultad de Ciencias Políticas, México D.F., Ciudad Universitaria, 2009.

Pag 105.- Castañeda Lopez Eric Ismael, Introducción al diseño complejo participativo, Tesis, UNAM, Facultad de Arquitectura, México D.F., Ciudad Universitaria, 2009.

Gerardo Isaac Villalobos Durán, “Infiltración, Centro universitario de alto rendimiento y desarrollo de talentos para remo”, Tesis, UNAM, Facultad de Arquitectura, México D.F., Ciudad Universitaria, 2009.

## **Fuentes en línea:**

ANÓNIMO, antropología, tribus urbanas, [html.rincondelvago.com/tribus-urbanas.html](http://html.rincondelvago.com/tribus-urbanas.html)

[www.kioner.com/post/Que-es-SKATE](http://www.kioner.com/post/Que-es-SKATE)

Otro mal diseño de Skatepark., <http://www.urbeskate.com/blogs/2007/10/27/otro-mal-diseno-de-skatepark/>

[http://www.sma.df.gob.mx/avu/index.php?option=com\\_content&view=article&id=83&Itemid=97](http://www.sma.df.gob.mx/avu/index.php?option=com_content&view=article&id=83&Itemid=97)

El portal de áreas verdes urbanas de la Secretaria del Medio Ambiente, gobierno de la Ciudad de México, Home, Manejo de áreas verdes urbanas, Ramón López Velarde.

## **Imágenes:**

p.24.

1, 7, 10. [bestiabmx-spots.blogspot.com](http://bestiabmx-spots.blogspot.com)

2. [www.mexicofixed.com](http://www.mexicofixed.com)

3. [www.fotolog.com](http://www.fotolog.com)

4. [www.republicamx.com](http://www.republicamx.com)

5, 8. archivo personal

6. [www.rifatv.tv](http://www.rifatv.tv)

9. [lost-high-way.blogspot.com](http://lost-high-way.blogspot.com)

p.32 y 33.

1. [the-soccer-essentials.com](http://the-soccer-essentials.com)

2, 4. [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

3. [www.wix.com](http://www.wix.com)

5. [www.deportesextremos.org](http://www.deportesextremos.org)

6. [www.taringa.net](http://www.taringa.net)

p. 52.

[www.flickr.com/red bull skat eintrepido](http://www.flickr.com/redbullskateintrepido)

p.55.

1. [www.taringa.com](http://www.taringa.com) (editada)

2, 4, 6. [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

3. [www.sneakersnews.com](http://www.sneakersnews.com)

5. [mikilonsk8team.blogspot.com](http://mikilonsk8team.blogspot.com)

p.56. [www.skateparks.com](http://www.skateparks.com) / lake cunningham regional skate park / San jose, CA, [www.thenudnik.com](http://www.thenudnik.com)

p.57. [www.skateparks.com](http://www.skateparks.com) / lake cunningham regional skate park / San jose, CA, [www.skycraper-city.com](http://www.skycraper-city.com) / menlo skate park

p.59.

1. [www.colission.com](http://www.colission.com)
- 4, 13, 14, 16. [www.taringa.net](http://www.taringa.net)
3. [skateboarden-for-free.webs.com](http://skateboarden-for-free.webs.com)
- 5, 6, 7, 9. [www.urbeskate.com](http://www.urbeskate.com)
8. [deportesyeducacionfisica.com](http://deportesyeducacionfisica.com)
10. [www.ludicaskate.com](http://www.ludicaskate.com)
11. [www.concretedisciplines.com](http://www.concretedisciplines.com)
12. archivo personal
15. [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

p.63. [www.stickfort.com](http://www.stickfort.com) / Adam Haynes / Nike 6.0 promotional

p.64. [www.concretedisciplines.com](http://www.concretedisciplines.com) /Richmond skatepark BC, Canada

p.67. [www.urbeskate.com](http://www.urbeskate.com), [www.skateparks.com](http://www.skateparks.com) / Late Cuningham skatepark, [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Mega Rampa SP, Brasil

p.68. skateflyer (editada)

p.69. [es.paperblog.com](http://es.paperblog.com) / Huntington Beach, CA / US Open 2010, [www.skateparks.com](http://www.skateparks.com) / Late cunningham skatepark / San Jose CA.

p.70. [www.sneakersnews.com/](http://www.sneakersnews.com/) nike sb paul rodriguez comercial

p.71.

- 1, 2, 4, 8. [www.flickr.com](http://www.flickr.com)
3. [www.skateboarding.com](http://www.skateboarding.com)
- 5, 6, 9. [www.urbeskate.com](http://www.urbeskate.com)
7. [www.snikersnews.com](http://www.snikersnews.com)

p.72. [www.daviding.com/](http://www.daviding.com/) Winnipeg Skate Plaza

p.73.

1, 6. [www.coastalbc.com](http://www.coastalbc.com)

2, 3, 8. [www.daviding.com](http://www.daviding.com)

5, 7. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com)

4. [www.snikersnews.com](http://www.snikersnews.com)

p.74. [www.concretediciples.com/](http://www.concretediciples.com/) ollies skatepark Florence, KY., [www.californiaskateparks.com/](http://www.californiaskateparks.com/) Street Leage, CA. 2011

p.75. [www.californiaskateparks.com/](http://www.californiaskateparks.com/) Rob Dyrdec Skate Spot, Phoenix AZ.,[www.californiaskateparks.com/](http://www.californiaskateparks.com/) Juniper Comunity Center Skatepark, CA.

p.76. [www.wormhoundincskateparks.com/](http://www.wormhoundincskateparks.com/) Benicia, CA. skatepark

p.77. [futurama2030.iednetwork.com /](http://futurama2030.iednetwork.com/) Vans Skatepark, Orlando FL.

p.78. [www.archiexpo.es /](http://www.archiexpo.es/) minirampa de acero

p.79. [www.skatelite.com /](http://www.skatelite.com/) galery

p.80.

[www.californiaskateparks.com /](http://www.californiaskateparks.com/) rob dyrdec fantasy factory, CA.

[www.coastbalc.com /](http://www.coastbalc.com/) china creek bowl, BC. Canada

[www.warmhoundincskateparks.com /](http://www.warmhoundincskateparks.com/) Foster City skatepark

[www.warmhoundincskateparks.com /](http://www.warmhoundincskateparks.com/) Roosevelt skatepark CA.

[www.flickr.com /](http://www.flickr.com/) Espacio Público Barcelona

archivo peronal / textura de loseta cerámica

p.81.

[www.warmhoundincskateparks.com /](http://www.warmhoundincskateparks.com/) fostercity skatepark

[www.flickr.com /](http://www.flickr.com/) minoru park Vancouver

[www.warmhoundincskateparks.com /](http://www.warmhoundincskateparks.com/) fostercity skatepark

[www.coastbalc.com /](http://www.coastbalc.com/) Quebec skateplaza

p.83. [www.dropinmx.blogspot.com](http://www.dropinmx.blogspot.com) / San Cosme Skatepark, [www.urbeskate.com](http://www.urbeskate.com) / Bowl Cabeza de Juárez archivo personal / Parque Lira Skatepark

p.87. [www.lost-high-way.blogspot.com](http://www.lost-high-way.blogspot.com) / Cabeza de Juárez Skatepark

p.88. [www.dropinmx.blogspot.com](http://www.dropinmx.blogspot.com) / San Cosme Skatepark

p.100. [www.architecture-page.com](http://www.architecture-page.com) / Kengo Kuma y Asociados / Plaza de Chokkura, Japón

p.102. [www.photobucket.com](http://www.photobucket.com) / wall paper Habitat Skateboard (comercial)

p.104. [www.ladybluepunto.com.blogspot.com](http://www.ladybluepunto.com.blogspot.com) / 2012 / hablando de almas gemelas.html

p.108. [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / skate day 2010, México D.F. / fotografía Javier Hidalgo

p.128. [www.google earth.com](http://www.google earth.com) (editada)

p.132.

[www.skyscrapercity.com](http://www.skyscrapercity.com), Antiguo Cine Estadio, cuyo nombre se debe a que era vecino del famoso Estadio Nacional, lugar que luego sería ocupado por el Multifamiliar Benito Juárez. La foto fue tomada 8 días después del trágico terremoto de 1985.

p.133. [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com), Uno de los edificios de apartamentos en la calle de Orizaba archivo personal / Áreas verdes del parque Ramón Lopez Velarde, [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com), andadores del parque Ramón Lopez Velarde, [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org), [www.cuauhtemoc.df.gob.mx](http://www.cuauhtemoc.df.gob.mx)

p.138. [www.google earth.com](http://www.google earth.com) (editada)

p.139. [www.google earth.com](http://www.google earth.com) (editada)

p. 170 - 171

1. [www.carampsworks](http://www.carampsworks) / X Games 17
2. [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / chinnacreek bowl, VC Canada
3. [www.bmx.transworld.net](http://www.bmx.transworld.net) / woodward miniramp
4. [www.highsnobiety.com](http://www.highsnobiety.com) / Quiksilver Pop-Up Shop miniramp
5. [www.bmx.transworld.net](http://www.bmx.transworld.net) / Vert ramp Xgames 17
6. [www.taringa.com](http://www.taringa.com) / pequeña rampa vertical en Perú
7. [www.grindtv.com](http://www.grindtv.com) / X games Brasil

8. [www.2011cdskatepark10.blogspot.com](http://www.2011cdskatepark10.blogspot.com) / pequeña mega rampa, Puerto montt, Chile
9. [www.photos.igougo.com](http://www.photos.igougo.com) / Vans skatepark, Orlando, FL
10. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / woodward skate plaza, Beiging China
11. [www.carampsworks.com](http://www.carampsworks.com) / X games 17 street
2. [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Dickens spot, VC Canada
13. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / Woodward east plaza
14. [www.daviding.com](http://www.daviding.com) / Winnipeg skate plaza, Canada

p. 174

1. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / stoner skate plaza L.A. California
2. [www.daviding.com](http://www.daviding.com) / Winnipeg skate plaza, Canada
3. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / Hollebec skate plaza L.A. California
4. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / Woodward East plaza
5. [www.concretediciples.com](http://www.concretediciples.com) / stoke skate plaza UK
6. [www.robdyrdeckfoundation.com](http://www.robdyrdeckfoundation.com) / DC skate plaza
7. [www.aximconcrete.com](http://www.aximconcrete.com) / Chingonucosy skatepark, Brampton Canada
8. [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Bethune point skatepark, Daytona Florida

p. 175

1. [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Minoru park spot, VC Canada
2. [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Barcelona España
3. [www.dividing.com](http://www.dividing.com) / Winnipeg skate plaza, Canada
- 4,5. [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / skate plaza Canada
6. [www.skateportland.org](http://www.skateportland.org) / Benedict skatepark, Portland Oregon
7. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / Hollebec skate plaza LA California
8. [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Henderson skatepark
9. [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Possum creek skatepark
10. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / Woodward plaza, Beiging China
11. [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Benedict skatepark, Portland
12. [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / pieza patinable, Barcelona España
13. [www.dividing.com](http://www.dividing.com) / Winnipeg skate plaza, Canada
14. [www.flickr.com](http://www.flickr.com)
15. [www.californiaskateparks.com](http://www.californiaskateparks.com) / woodward west
16. [www.vancouverisawesom.com](http://www.vancouverisawesom.com) / Seylynn bowl North Vancouver
17. [www.skateandannoy.com](http://www.skateandannoy.com) / Paris Cradle bowl Francia
18. [www.skateandannoy.com](http://www.skateandannoy.com) / plaza Bellver bowl, España
19. [www.flickr.com](http://www.flickr.com) / Long Beach skatepark, California
20. archivo personal / Lincoln skate spot, L.A California

21. [www.skateboard.com.au](http://www.skateboard.com.au) / rkade small miniramp
22. [www.chraveler.net](http://www.chraveler.net) / 6' mini ramp LG
23. [www.boingboing.net](http://www.boingboing.net) / DVS skate and create
24. [www.skatemontana.com](http://www.skatemontana.com) / Hellena skatepark
25. [www.boardistan.com](http://www.boardistan.com) / Etnies pas house

