



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES  
TRABAJO DE GRADO

**PROGRESIÓN: UN DOCUMENTAL SOBRE LA SUBCULTURA DEL  
SKATEBOARDING EN CARACAS**

FERNÁNDEZ, Emilio

ZUGASTI, Andoni

TUTOR:

MOLINA, Oriana

Caracas, abril 2015

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO</b>	<b>5</b>
<b>1. EL <i>SKATEBOARDING</i> COMO DEPORTE</b>	<b>5</b>
1.1 EL DEPORTE Y EL JUEGO	5
1.2 LOS DEPORTES EXTREMO	10
1.3 ORIGENES Y MODALIDADES DEL <i>SKATEBOARDING</i>	15
1.4 EL <i>SKATEBOARDING</i> COMO DEPORTE	19
<b>2. EL <i>SKATEBOARDING</i>, UNA SUBCULTURA URBANA</b>	<b>26</b>
2.1 CULTURA	26
2.2 SUBCULTURA	29
2.3 SUBCULTURA <i>SKATEBOARDING</i>	32
<b>3. EL <i>SKATEBOARDING</i> EN VENEZUELA</b>	<b>40</b>
3.1 SUS INICIOS	40
3.2 <i>SKATEBOARD</i> EN VENEZUELA	43
<b>4. EL DOCUMENTAL</b>	<b>48</b>
4.1 LA HISTORIA DEL DOCUMENTAL	48
4.2 APROXIMACIÓN A LA DEFINICIÓN DE DOCUMENTAL	51
4.3 DOCUMENTAL TESTIMONIAL	53
4.4 EL DOCUMENTAL ANTROPOLÓGICO	56

<b>CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>60</b>
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	60
2. OBJETIVOS	61
2.1 OBJETIVO GENERAL	61
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	61
3. JUSTIFICACIÓN	62
4. DELIMITACIÓN	64
5. SINOPSIS	65
6. LOS PROTAGONISTAS	66
7. PROPUESTA VISUAL	66
8. PROPUESTA SONORA	68
9. DESGLOSE	69
10. PLAN DE RODAJE	70
11. GUIÓN TÉCNICO	71
12. FICHA TÉCNICA Y ESPECIFICACIONES	76
13. PRESUPUESTO Y ANÁLISIS DE COSTOS	77
14. GLOSARIO	81
<b>CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>84</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>89</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>94</b>

# INTRODUCCIÓN

En Caracas las patinetas van y vienen; cruzan, saltan, se detienen, ruedan o van cómodamente debajo del brazo de algún joven. Este instrumento se ha convertido en la atracción de plazas y parques, muchas veces en el dolor de cabeza de ciudadanos de a pie y otras tantas en miradas de desprecio o expresiones de admiración.

En los últimos años, la ciudad de Caracas ha sido testigo de la formación y el crecimiento de la subcultura patinetera.

Cada día se suman nuevos participantes, de todos los lugares de la ciudad, sin distinción de edad, sexo o clase social. Son jóvenes que desean experimentar nuevas sensaciones, buscando diferentes vivencias, aburridos de los deportes tradicionales y con ganas de vivir algo más extremo.

Estos jóvenes han desarrollado una suerte de tribu urbana, que engloba desde su modo vestir, la música que escuchan, los lugares que frecuentan y hasta la forma en que hablan. Ellos imprimen seriedad y dedicación a la práctica de esta disciplina, pues para muchos, más que un deporte, se ha convertido en un estilo de vida.

Una de las principales diferencias respecto a otros deportes es que no hay escuelas o instituciones formales que impartan esta disciplina, por eso resalta la manera autodidacta de aprender los unos de los otros, observando y repitiendo los mismos movimientos del compañero, que más adelante se convierten en fuertes lazos de hermandad.

La falta de compromiso de las instituciones y la descalificación por gran parte de la sociedad han sido algunas de las causas por las que esta disciplina no se ha ganado el calificativo de deporte. Por ser una actividad relativamente nueva

en Venezuela, el desconocimiento del concepto, las reglas y la esencia del mismo, muchas veces logra que los practicantes sean considerados como vándalos que destruyen los espacios públicos y privados.

La idea de realizar una pieza audiovisual que muestre el movimiento patinetero, tiene como objetivo contar “la verdad” que el realizador observe en su objeto de estudio. Los autores eligieron el género documental porque es el formato que permite acercarse más a la realidad, sin pretender persuadir a la audiencia, sino mas bien dejando que el público saque sus propias conclusiones. Por eso las cámaras recorrierron algunas calles, plazas y parques de Caracas recopilando historias y buscando a los protagonistas, para que sean ellos los que con testimonios, demostraciones y exhibiciones muestren una cara -para muchos desconocida- de su disciplina y del mundo que los rodea.

Los autores pretenden, a través del documental, mostrar la realidad de estos jóvenes, su talento y amor por lo que hacen, así como expresar su forma de vivir en la ciudad, recorriendo las calles de Caracas para encontrar un nuevo *spot* donde hacer su mejor truco.

# I. MARCO TEÓRICO

## 1. EL SKATEBOARDING COMO DEPORTE

### 1.1 *El deporte y el juego*

Antes de abordar el tema sobre el movimiento patinetero en Caracas se debe entender qué es el deporte. Etimológicamente la palabra deporte:

Deriva del vocablo inglés **sport**, el cual nos conduce, normandos mediante, al viejo vocablo francés **desport**. **Desport** significa diversión, pasatiempo, pero no para todos, sino el que se practica en el interior de los ocios diestros de la nobleza. El juego de manos, que es juego de villanos, como reza el clasista adagio español, queda reservado a los pobladores de la aldea, a los trabajadores manuales, es decir, a la gente **snob**. (Vidart, 1968, p.297)

A diferencia de esta afirmación, otros autores confirman que la palabra deporte no tiene origen en el vocablo inglés sino en la lengua latina.

Monlau, (1941) indica:

Deportare: de-portare, llevar, transportar. Además de la significación directa de desterrar y de la traslaticia de descansar, tuvo también deportar la de recrearse. Y es de notar que no es éste el único verbo de movimiento que se toma en la acepción de recreo, pues divertir vale propiamente volver o girar en varios sentidos, y el mismo valor etimológico tiene también distraer (p.582)

De esta manera García, (1994) toma la palabra deportare como origen del termino deporte. “«Deportare» es el infinitivo del verbo Deporto, are, avi, atum (de, porto). En su acepción de derecho dice: «der.: deporte, placer, entretenimiento». El origen de la palabra deporte es, como vemos, latino.” (p.65)

Muchos autores exponen que la acepción de deporte es ambigua, “(...) el concepto de deporte es polisémico: como toda construcción cultural es interpretable y sus significados varían según el origen de las miradas que sobre él se arrojen.” (Hernández y Carballo, 2002/2003, p.2)

Sin embargo, a pesar de que esta corriente rehuye a un concepto concreto, otros autores se han dado a la tarea de definirlo.

Altuve, (1997) describe al deporte como un “fenómeno social gestado, creado y conformado en un momento de desarrollo de la sociedad, transformándose al mismo ritmo que lo hace ésta a través de la Historia e incidiendo en ese proceso general de transformación social.” (p.15)

Por su parte Brohm, (1989) plantea que el deporte es:

Un sistema de competencias físicas generalizadas, universales, abierto por principio a todos, que se extiende en el espacio (todas las naciones, todos los grupos sociales, todos los individuos pueden participar) o en el tiempo (comparación de los récords entre diversas generaciones sucesivas), y cuyo objetivo es el de ser medio y comparar las actuaciones del cuerpo humano concebido como potencial siempre perfectible. (Citado por Cortina, 2008, p.2)

Con esta afirmación se puede inferir que el deporte busca un objetivo: superar un obstáculo, vencer a un oponente, lograr una meta, superar una marca. De esta manera, el elemento competitivo se trata de una pieza clave en las actividades deportivas.

Mata, (2002) establece los lineamientos del deporte central, refiriéndose a este como un “deporte espectáculo-profesional a los ámbitos competitivos y recreativos de la práctica popular, más o menos dirigida por

grupos especializados y fomentada y controlada por los estamentos de poder.” Mata, (2002) N°67, p.9

Siguiendo esta línea Altuve, (1997) afirma que el componente competitivo está estrechamente ligado con el deporte, por lo que, en ocasiones, es necesario “acudir a ramificaciones conceptuales o a nuevos conceptos tales como deporte recreativo, deporte para todos, recreación, etc, para explicar la dimensión de recreación, de distracción, de diversión, contenida en el vocablo original.” (p.16)

Por ello, es importante marcar las diferencias entre las actividades lúdicas y el deporte. Uno de los principales elementos que los delimitan son los objetivos que se pretenden perseguir con la actividad. En el caso del deporte, estos objetivos están claramente institucionalizados de alguna manera, son metas trazadas. En cambio “en el juego se persigue al menos un resultado, aunque no sea más que la satisfacción que el niño experimenta en la realización de lo que está haciendo.” (Coca, 1993, 175)

El deporte, según algunos, nos va a exigir un gesto corporal más *técnico*, más trabajado o entrenado que el gesto lúdico cuya *naturalidad* o cuya ausencia de *artificiosidad* constituye una de sus notas esenciales. El gesto lúdico entiende de respeto a la naturaleza humana porque no busca el rendimiento específico a esa energía que se derrocha gratuitamente, mientras que el gesto técnico, el deportivo o competitivo, está orientado a la consecución inexcusable de un resultado satisfactorio. (*ibid*)

Para Parlebás, (1993) “lo que caracteriza al deporte es lo agonístico en un marco institucional de reglas fijas, lo cual permite distinguirlo de los juegos, identificados con la movilidad de sus reglas.” (Citado por Hernández et al, 2002/2003, p.2)

Es por esto que el deporte pertenece a la categoría de juego con la diferencia de que está claramente institucionalizado, reglado y conceptualizado. García, (1994) subraya que el “deporte precisa de equipos y técnicas especializadas, requiere terrenos aptos para su práctica, y provoca la aparición de un «profesionalismo» entre sus practicantes, ante la demanda social traducida por la asistencia de un numeroso público a los actos deportivos.” (p.63)

Ahora bien, aunque el deporte y el juego tengan diferencias claras hay que aclarar que uno deriva del otro. García, (1994) expresa “tengo que reclamar la paternidad del deporte para sociedades y tiempos muy anteriores al nuestro.” (p.63). Además, destaca que no solo se trata de un elemento ineludible de la sociedad, sino que significa una parte esencial del desarrollo de la humanidad a lo largo del tiempo.

El deporte es entonces un acto netamente cultural y humano que ha trascendido en el tiempo y cada vez ha tomado más fuerza en las sociedades. Estas características le son atribuidas al deporte, ya que proviene de uno de los actos más implícitos de la humanidad: el juego.

Altuve, (1997) destaca la importancia física, socializadora, económica y hasta religiosa de los juegos desde las comunidades aborígenes. Los juegos, para estas sociedades, eran “una forma de combinar un uso programado y regulado del ‘tiempo libre’ con las prácticas productivas.” (p.55)

El tiempo libre adquiere gran importancia, ya que de él deriva el ocio. García, (1994) define al ocio como el elemento fundador de los juego y posteriormente de los deportes. “Todos los deportes modernos, exceptuando los mecánicos, tienen su origen en juegos de culturas pasadas. Se puede,

con propiedad, hablar de que los deportes son juegos evolucionados, e incluso se pueden definir como el máximo exponente del «ocium cum dignitate»." (p.64)

Con estas afirmaciones se comprende que es el ocio el que ha despertado en las sociedades la creatividad y la búsqueda de actividades para cubrir su tiempo libre. De allí, se derivan todos los juegos que posteriormente fueron reglados e institucionalizados en todo el mundo, para dar pie a los deportes que hoy se conocen.

Los juegos representaban no solo una manera de mantenerse saludable físicamente sino una forma de recreación y socialización. En las comunidades antiguas, los participantes del juego se divertían y además obtenían los beneficios del ejercicio, alcanzando las cualidades necesarias para las labores diarias. Conjuntamente, el juego les permitía "una socialización permanente entre los distintos miembros de la comunidad, mediante la cual ésta reforzaba sus valores colectivos compartidos." (*ibid*)

El elemento socializador juega un papel importante cuando se refiere a los juegos y, por lo tanto, al deporte. Por ello, desde los comienzos de la humanidad, el deporte tiene cabida en todas las culturas.

Coca, (1993) hace referencia al hombre deportivo como a un individuo que vive en comunidad y pertenece a una cultura determinada, "al hombre deportivo le cuadrará el calificativo de cultural en virtud de la referencia comunitaria de que está revestido ese encuentro o suceso de la persona al que antes aludíamos." (p.374)

El deportista se auto- manifiesta y se proyecta dinámicamente hacia la naturaleza sintiéndose capaz de enriquecerse desde opciones muy diversas, lúdica,

recreativa, competitiva, docente, comunicativa, a partir de sí mismo y del mundo que le rodea. De este constante flujo en que consiste su existir, o parte de su existir, extrovierte unas veces conscientemente y otras sin darse cuenta toda su categoría cultural puesto que esas respuestas que ofrece a los demás son sus modos de interpretar la vida. (*ibid*, p.375)

Los practicantes del *skateboarding* disfrutan de su actividad (juego), gozan de los beneficios que ésta les proporciona (deporte) y a su vez, se relacionan con sus pares compartiendo la misma pasión.

## 1.2 *Deportes extremos*

Para entender *skateboarding* es necesario conocer una de las derivaciones del deporte tradicional: el deporte extremo.

Las definiciones de deporte extremo son escasas debido a que se trata de una disciplina relativamente nueva. Además, como su nombre lo indica, estas actividades tienen un grado de dificultad y peligro mayor a la de deportes convencionales.

Así lo explica Etayo, (2009) en su tesis:

Los deportes extremos son modalidades deportivas no tradicionales, que por el alto riesgo que implica su práctica, pueden llegar a ocasionarles accidentes graves e incluso la muerte, a las personas que los practican. Paradójicamente, son deportes que han venido incrementando su práctica en los últimos años, especialmente en los jóvenes y que resultan muy atractivos. (p.4)

Esta afirmación confirma que los deportes extremos son actividades de alta intensidad, con dosis elevadas de riesgo, produciendo grandes flujos

de adrenalina en los cuerpos de sus practicantes y, en su mayoría, son ejecutados por jóvenes en busca de sensaciones diferentes.

Son disciplinas relativamente nuevas, en comparación con los deportes tradicionales, ya que surgieron “en los años setenta y ochenta, con posterior auge en los noventa.” Mata, (2002) N°67, p.8

Vargas, (2010) también explica que estos deportes se caracterizan por ser actividades con cierto grado de peligrosidad debido a las condiciones extremas donde se llevan a cabo. El psicólogo del deporte Lauterborn, (2002) indica que en los últimos años “Los jóvenes de Europa siguiendo las nuevas tendencias, tienen la afición de todo lo que puede darles nuevas sensaciones de búsqueda de libertad.” Efdportes, [Página Web en Línea].

Como explica Mata, (2002) “Desde diferentes corrientes científicas y sociales el deporte se ha explicado, interpretado y utilizado como un importante elemento cultural. Sin embargo, con los deportes radicales, de riesgo y evasión se ha creado un nuevo modelo. Desde diferentes corrientes científicas y sociales el deporte se ha explicado socialmente marginal y contracultural.” Mata, (2002) N°67, p.8

Estas actividades extremas han revolucionado el mundo del deporte no solo por la propia disciplina sino por que traen consigo elementos característicos que relacionan a sus practicantes, derivándolos en una subcultura o contracultura.

El propio concepto alternativo de deporte, y su utilización como elemento de evasión del individuo han creado una corriente contracultural en torno al mismo, ya que presenta modelos de actuación, signos de identidad y escalas de valores radicalmente diferentes y opuestas a las que difunde o proclama el concepto clásico de deporte (reflejo de los valores sociales y culturales tradicionales). (*ibid*)

Según Olivera, (1995) la nomenclatura AFAN (Actividades físicas de aventura en la naturaleza) se utiliza para referirse a “este grupo de modalidades tecnoecológicas, de aventura, deslizamiento, que se presentan como innovadoras, diferenciales y alternativas al concepto clásico de experiencia deportiva.” (Citado en Mata, 2002, p. 8)

Mata, (2002) indica que estas actividades enmarcadas en AFAN “pertenecen a un grupo mucho más amplio de modalidades deportivas que agrupa características comunes contrarias a las que tradicionalmente se han vinculado al deporte.” Mata, (2002) N°67, p.8

Es importante destacar que a pesar de que la nomenclatura AFAN indica que se tratan de actividades realizadas en medios naturales, el autor explica que es difícil enmarcar estos deportes en un espacio específico:

Ni siquiera podemos afirmar que sea el medio geográfico el determinante de estas manifestaciones. Ya sea la carretera (en el caso de los moteros), el asfalto de la ciudad (patinadores), las estructuras arquitectónicas (escalaa urbana) o la playa (surf, windsurfing), el medio se constituye como un compañero del deportista marginal. (*ibid*)

Mata, (2002) contempla el elemento sociabilizador y agonístico como característicos del deporte tradicional, a diferencia de los alternativos, a los cuales les asigna objetivos más radicales como evasión, vértigo y riesgo físico.

Sobre la estructura Mata, (2002) establece que en los deportes tradicionales existe una jerarquía, en cambio, en los deportes alternativos las relaciones son igualitarias.

Otro elemento que menciona Mata, (2002) es el que tiene que ver con el arraigo del estilo de vida de estos individuos, es el elemento que denomina “factor social”. En los deportes tradicionales se pretende una vinculación del individuo con la sociedad, pero en los deportes de riesgo se desvinculan, disociándose de la cultura general, “nada importa fuera”. (*ibid*, p.10)

Por lo que el contexto social y el ambiente es otro factor importante. El deporte tradicional está institucionalizado y se desarrolla en un medio estable y estrictamente diseñado; por ejemplo, una cancha de fútbol. Muy por el contrario, los deportes de riesgo se desarrollan en un contexto no normado y, generalmente, en un medio de naturaleza cambiante.

Sin embargo, en los últimos años y con el auge de estos deportes alternativos han surgido muchas competencias a nivel mundial con una serie de protocolos y normas que tratan de institucionalizar, de alguna manera, estas disciplinas.

Este es el caso de los *X GAMES*, una de las competitividades con más renombre en el medio en el que se reúnen a los mejores atletas del mundo, que compiten en un ambiente controlado buscando ganar en su categoría. Los atletas son puntuados por una serie de jueces especializados en el área para otorgarles las medallas de oro, plata o bronce, además de premios en dinero.

El evento se divide en dos partes: los *X GAMES* de verano que cubre deportes como el *skateboarding*, *roller*, *BMX*, *rally* y motociclismo; y los de invierno, que se llevan a cabo entre enero y febrero, con deportes como *snowboard*, esquí y *snocross*.

Los *X GAMES* nacieron en el año 1995 con el auge de las disciplinas extremas y, desde ese entonces, se han convertido en referencia mundial cuando de deportes alternativos se trata, transmitiéndose por ESP uno de los canales deportivos anglosajones con mayor prestigio.

Mata, (2002) menciona la gran acogida que han tenido los deportes alternativos en los medios de comunicación masivos y por consiguiente en las sociedades actuales, principalmente entre los jóvenes; "(...) este fenómeno ha crecido espectacularmente, llevado por un proceso bidireccional de oferta y deanda social, en el que los grandes torneos competitivos se han destapado como una de las manifestaciones más importantes en el mundo del espectáculo." Mata, (2002) N°67, p.7

Los primeros *X GAMES* se llevaron a cabo en Estados Unidos y años más tarde también se han celebrado en Francia, España, Alemania y Brasil, evidenciando la acelerada globalización de estos deportes en la sociedad moderna.

Sin embargo, a pesar de la expansión y crecimiento acelerado de los deportes alternativos, aún son muchas las personas que no lo consideran un deporte sino más bien como una forma de expresión o un estilo de vida.

Mata, (2002) asegura que "El deporte aparece como una vía o corriente contracultural. El espíritu del deportista *radical*, asentado en aventureros solitarios o en grupos de iguales (peergroups) se basa en la búsqueda de nuevas emociones, e imprime rasgos connotativos en el comportamiento de los deportistas, hasta crear *subculturas deportivas* (como la subcultura del surf, los patinadores o *skaters* y los escaladores o *freakis*)." (*ibid*, p.10)

### 1.3 Orígenes y modalidades del skateboarding

El *skateboarding* forma parte de los llamados deportes extremos. Gracias a las grandes competencias que se realizan a nivel mundial, estas disciplinas han adoptado carácter formal permitiéndolo acercarse, en ciertos aspectos, a los deportes tradicionales.

En ocasiones los deportes de riesgo no son considerados como deportes propiamente dichos; en particular el de la patineta, quizás porque su práctica se asocia con la calle.

El *skateboarding* tuvo origen en California, Estados Unidos, entre los años 50 y 60. Surgió “(...) como una alternativa a la tabla de *surf* para ser practicado en tierra, normalmente en piscinas vacías y otros planos inclinados donde los *skaters* eran capaces de simular los movimientos de las olas”. Márquez y Díez, (2015) N° 30, p.137

Una vez más el tiempo libre destaca como un elemento resaltante. En esos momentos, donde las condiciones climáticas no les permitían a los surfistas correr olas, los surfistas comenzaron a buscar la forma de mantenerse activos con una disciplina parecida. “De hecho, en los orígenes del *skate* éste se conocía con el nombre de *sidewalk surfing* o “surf de las aceras” y muchas veces se practicaba descalzo o de rodillas, buscando una vez más emular la experiencia del *surfing*.” (*ibid*)

A pesar de que el surf nació en Hawai, la disciplina se popularizó rápidamente en California convirtiéndose en uno de los lugares más populares para esta práctica. El nacimiento del *skateboarding* coincide con lo que los autores denominan “la década dorada del surf”.

Gran parte de la masificación del *skate* también se debe al surf. Este deporte ya contaba con una gran cantidad de seguidores y fueron justamente ellos quienes popularizaron la nueva forma de correr olas en el asfalto.

¿Quién ha inventado el skateboard realmente? ¿Quién ha, por primera vez, tenido la idea de ensamblar esas piezas disparatadas que son un listón de construcción, un “2x4” (...) y los restos deshuesados de patines de ruedas? ¿Un surfista sin olas? ¿Un niño harto de hacer como los demás un scooter? Probablemente los dos. La broma es, lógicamente, que ha nacido por error. (Le Mao, 2004, p.8)

No se ha comprobado quién fue el creador del *skateboarding*, pero lo que sí se ha podido determinar es que surgió por la necesidad de un colectivo.

La práctica del *skateboarding* o *skate* consiste en utilizar una tabla sobre ruedas (conocido como *skate* o monopatín) para deslizarse por el asfalto y realizar una diversidad de trucos que van desde elevar la tabla del suelo realizando piruetas o utilizar el mobiliario urbano (bancos, bordillos, escalones, barandillas, etc.) como medio para desarrollar maniobras y deslizarse a través de él. (Márquez et al, 2015, p.1)

El instrumento para realizar esta actividad se conoce como patineta o *skate*, “una tabla de madera con cuatro ruedas (...) cada par de ruedas tiene un eje (truk) que se sujeta con un vástago flexible ligeramente inclinado a la tabla, lo que permite hacer giros por la inclinación” (Rodríguez, 2010, p.1)

Los prototipos de tabla se fabricaron a principios del siglo XX, pero fue en la década de los 50 y 60 cuando la patineta tuvo mayor auge y su tecnología evolucionó. “En la década del 50 los ejes sufrieron modificaciones y los *riders* empezaron a maniobrar más fácilmente. Junto con el aumento en la popularidad del surf en 1959 el primer Roller Derby Skateboard estaba a la venta.” (*ibid*)

A partir de ese momento, la práctica se popularizó en todo el mundo y se empezaron a ver los avances tecnológicos aplicados a *skateboarding* en lo referente a las tablas, indumentaria, parques y hasta dispositivos electrónicos para grabar los trucos.

Como este movimiento surgió en Estados Unidos, el inglés se ha convertido en la lengua madre para denominar las maniobras y casi todo lo referente al *skateboarding*.

No hay más que observar que todo el vocabulario técnico que los *skaters* utilizan para comunicar sus trucos y maniobras es inglés: *lip, flip, kickflip, hellflip, backflip, hardflip, grab, boneless, slide, backside, frontside, nose, tail, regular, goofy*, etc. Los diferentes estilos y/o lugares que se asocian con la práctica del *skateboarding* también se conocen por sus nombres en inglés: *bowl, half-pipe, old school, ramp, streetstyle, slalom, spot, skatepark, freestyle, downhill* o *longboard, mini cruiser*, etc. (Márquez et al, 2015, p.137)

Las modalidades del *skateboarding* principalmente son tres y también se les conoce por su nombre en inglés: *flat, vert* y *street* o patineta de calle.

“El *streetstyle* es quizás el estilo más conocido de skate y el responsable de que esta práctica se asocie fundamentalmente con la cultura urbana o callejera.” (Márquez et al, 2015, p.138)

El *skateboarding* surge en las calles de California como una alternativa para los surfistas que, por las malas condiciones climáticas, no podían surfear. Desde ese momento la patineta fue asociada a las calles.

Hay autores que le atribuyen esta modalidad al neoyorquino Allan Gelfand, quien inventó la maniobra *ollie* que consiste en elevar la tabla sin usar las manos. “Allan ‘Ollie’ Gelfand consiguió revolucionar la práctica del

*skate* con este invento, dando lugar al nacimiento del *streetstyle*. Gracias a este truco, el *skater* podía ahora saltar aquellos obstáculos que encontraba durante sus recorridos urbanos”. (Márquez et a, 2015, p.138)

Así fue como la calle pasó a formar parte esencial del *skateboarding*, el espacio donde sus practicantes podían deslizarse y hacer las acrobacias sobre la infraestructura urbana. Muchas veces, por estas características, sus practicantes son tildados de vagos.

El *streetstyle* es también el responsable de esa imagen estigmatizada que se ha desarrollado en torno a la figura del *skater*, que es visto en la percepción popular como alguien que “destroza” el mobiliario urbano con su tabla y sus maniobras, y que atemoriza a los conductores y transeúntes con su velocidad. (*ibid*, p.139)

Sobre este punto Le Mao, (2004) demuestra su opinión con la siguiente interrogante: “¿Por qué pagar por una hora de *skate* en un entorno civilizado, cuando la calle ofrece una inmensidad de posibilidades totalmente gratuitas y libres de cualquier autoridad?” (p.27)

El autor concluye que para los patinadores la ciudad significa una infinidad de posibilidades para desenvolverse en su disciplina; “su arquitectura multiplica al infinito las ideas de figuras.” (*ibid*)

Esta es una realidad que se parece a la ciudad de Caracas, ya que la mayoría de los *skateparks* son públicos y de entrada libre. Sin embargo, los patinadores siguen en las calles porque consideran la ciudad un espacio con múltiples opciones para patinar y, además, los parques diseñados para esta disciplina no cubren la demanda en la ciudad.

Esta apropiación del espacio público por parte de la cultura skate fue visto como un problema por varios gobiernos de distintas partes del mundo, y muchos de ellos llegaron a prohibir esta práctica imponiendo multas y requisando tablas. Para muchos gobiernos y personas de a pie, los skaters representaban un estilo de vida marginal, inmaduro e improductivo que incluso dañaba la estética de las ciudades, al igual que otras subculturas entonces en auge como la del graffiti, con la que guarda varias similitudes. Otra medida para frenar la actividad de los skaters fue la instalación de los llamados skatestoppers, los cuales son pequeñas piezas de metal o cemento que se fijan en el mobiliario urbano para dificultar que las tablas se deslicen por él. (Márquez et a, 2015, p.138)

A pesar de esta visión negativa que aun mantiene parte de la sociedad, en los últimos años los practicantes se han organizado y demostrado que su deporte debe ser tomado en cuenta y respetado como cualquier otra disciplina. Gracias a esta participación activa, se han materializado algunos proyectos destinados a la práctica de este deporte.

#### 1.4 *El skateboarding como deporte*

Por su condición urbana, algunos autores separan al *skateboarding* del ámbito deportivo y lo sitúan como una actividad recreativa.

Si bien el *skate* asume por momentos ciertas características deportivas e inclusive, podría parecer un deporte, un análisis minucioso conduce a situarlo más cerca del juego. La movilidad de la regla, la no institucionalización de la práctica y el carácter fuertemente no competitivo, permite ubicar al *skate* practicado por estos jóvenes en un polo lúdico. (Saraví, 2007, p.71)

Sin embargo, a pesar de estas afirmaciones, es innegable que para realizar esta práctica es necesario que el individuo tenga habilidades y buenas condiciones físicas y mentales. Respecto a esto Le Mao, (2004)

indica que “(...) la práctica del skate desconcierta a los no- practicantes. El deslizamiento producido es a la vez fluído como el surf y espectacularmente ‘acrobático’ como puede serlo el snowboard.” (Le Mao, 2004, p.6)

La movilidad típica del deporte, consecuencia de la viveza del gesto corporal humano, muestra a las claras el vitalismo cultural de unos hombres que han encontrado, mediante sus respuestas técnico-deportivas, el punto de fusión radical entre lo somático y lo psíquico que, según ORTEGA, define el alma corporal. (Coca, 1993, p. 374)

En su libro *Skate*, Le Mao expone la habilidad de los *skaters* explicando la fotografía de un patinador realizando una maniobra; “Ni estadios, ni pistas, ni salas de entrenamiento. Sin embargo la concentración y la perseverancia desarrolladas por este heel flip 180° no son inferiores a las que son generadas por cualquier otro movimiento deportivo. ¿Nota la diferencia?” (Le Mao, 2004, p.30)

“Ironía, dulce ironía... Destinada a prevenir los incidentes relativos a la utilización de las escaleras, la barandilla o baranda se convierte en una fuente de riesgo para el skater que mide, con más justeza aún, la precisión de sus gestos.” (*ibid*, p.25)

Es precisamente por el riesgo y el alto impacto del *skateboarding* que la mayoría de sus practicantes son jóvenes y atléticos. Estos dos factores son características que el patinador debe tener en cuenta.

En general, se puede deducir que la edad de los practicantes “(...) está comprendida entre los 14 y los 25 años, y mayormente tienen 19, 20 o 21 años” Chitty, (2012), *Propuesta para la creación de una microempresa de skateboarding para su promoción como deporte extremo en el municipio los salias, estado miranda*. Universidad Nueva Esparta.

Con la práctica regular, los patineteros desarrollan no solo habilidad, equilibrio y concentración para hacer las maniobras sino que aprenden a superar el miedo, a caer y a enfrentar los golpes hasta alcanzar la meta propuesta.

Para realizar la mayoría de las maniobras, es necesario que el *skater* eleve la patineta del suelo para superar un obstáculo, deslizar una baranda o saltar unas escaleras. Por ello, su fisionomía es un elemento clave para la práctica de esta actividad, mantenerse delgado y en buena forma es clave si se desea avanzar en la disciplina. “Suelen ser esbeltos, delgados, tienen fuerza para poder saltar obstáculos con fluidez (no se trata sólo de la condición física, también maneja su cuerpo con suma destreza).” (Saraví, 2007, p.75)

Saraví, (2007) explica que a pesar de que la práctica del *skateboarding* exige unas determinadas características físicas, “es difícil afirmar con certeza si existe ‘un’ cuerpo del sujeto que practica *skate*.” (*ibid.* p.75 -76)

El autor hace referencia a que en esta práctica “no todos viven su cuerpo de igual manera” (p.76). Quizás, Saraví hace esta acotación por la aparente no institucionalización del *skateboarding*. Al tratarse de un hobby, para muchos de sus practicantes, no es necesario un entrenamiento físico riguroso y constante como lo podría tener, por ejemplo, un jugador de fútbol. Inclusive, los *skaters* profesionales, muchas veces, no entrenan con la constancia y frecuencia que debe hacerlo un atleta de otra disciplina.

Sin embargo, el ejercicio físico en una sesión de patinaje que dure alrededor de una hora, puede tener un gran impacto y “(...) se pueden quemar entre 500 – 600 calorías o incluso más, por lo que no tiene nada que

envidiar en ese aspecto a otros ejercicios aeróbicos”. Si practicas skate también haces deporte, (2012), *Tendencias Hombre*, [Página web en línea].

De esta manera, se evidencia que la práctica del *skateboarding* tiene muchos beneficios para sus practicantes en la parte física. Alguno de ellos son: incremento de la fuerza, la coordinación, la resistencia y la flexibilidad, así como la capacidad vascular.

Gran parte de estos beneficios se ven reflejados debido a que para patinar es necesario utilizar todo el cuerpo para rodar, saltar y deslizarse con la patineta. De esta manera, “(...) genera una mejor calidad de vida y menos complicaciones en su salud, puesto que constantemente están en actividad física y quemando grasas, lo cual evita enfermedades (...) y, en cambio, mejora el ritmo cardíaco y la oxigenación del cuerpo.” *Beneficios del Skateboarding*, (2009), [skateboardingdeportemoderno.blogspot.com](http://skateboardingdeportemoderno.blogspot.com), [Página web en línea].

Al usar la parte inferior del cuerpo para propagarse por donde se desee y para moverse a un lado o a otro modificando la inclinación del skate a la izquierda o hacia la derecha se estaría solicitando (y poniendo en ejercicio) los músculos de las piernas lo que requiere resistencia y control, además de flexibilidad. La coordinación es otro aspecto que se ve mejorado en la práctica de esta bella actividad ya que la realización de trucos pone a la misma en práctica. Los cuádriceps y los gemelos son los músculos que más se trabajan; los ligamentos de las rodillas y los tobillos se verán fortalecidos también por estar constantemente en uso. Bianchi, (2014), *Buenos Aires Riders*, [Página web en línea]

Estos rasgos característicos de la patineta “ubican al deporte en categoría de actividad aeróbica (cardiovascular) de intensidad moderada donde se pone en uso la mayor parte de los músculos del cuerpo.” (*ibid*)

Por otro lado, además de lo físico, la parte mental en cualquier deporte es un rasgo fundamental para una persona integral en armonía con cuerpo y mente. Los beneficios del deporte en la salud mental son muy importantes; “esto se debe a la segregación de endorfinas mientras se hace ejercicio, también conocidas como las hormonas de la felicidad.” Mente sana, cuerpo sano: el deporte y sus beneficios, (2013), Psicólogo-kim, [Página web en línea]

Las endorfinas son neurotransmisores que conectan las neuronas del sistema nervioso y que funcionan como nexos de unión entre la mente y el cuerpo. Concretamente, estas hormonas son transmisores de placer, euforia, felicidad e, incluso, alivio del dolor. Por lo tanto, su activación hace que mejore el estado de ánimo, que aumente la autoestima, así como rebajar la ansiedad y reducir el estrés. (*ibid*)

En este sentido el *skateboarding*, no es la excepción. Primero, sus practicantes realizan movimientos, saltos y desplazamientos que ponen en funcionamiento todo el cuerpo y, de esta forma, activa las hormonas que segregan las sustancias placebo antes mencionadas. Además, nos referimos a una actividad que, a pesar de realizarse de manera individual, se trata de una puerta para socializar y entablar conexiones con otras personas con intereses similares; lo que también es favorable para la salud mental.

Los beneficios mentales y psicológicos que brinda el *skateboarding* a sus practicantes, muchas veces está ligado con la autosuperación, la progresión y el alcance de nuevas metas en este deporte tan exigente. Cuando el patinero desea lograr una determinada maniobra debe, no sólo poner en práctica toda sus habilidades, sino ser perseverante para no abandonar su meta.

Otra de las características que hacen del *skateboarding* un deporte son las diferentes competencias y eventos que se realizan en todo el mundo,

contando con competidores que deben seguir una serie de normas para ser puntuados y elegir a los ganadores según su desempeño.

Se mencionó la competencia X GAMES como una de las más importantes en la categoría de los deportes extremos. Estos eventos que han regulado la disciplina del *skateboarding* con una serie de reglas le otorgan características deportivas institucionalizadas.

El deporte es uno de los fenómenos del mundo industrial donde mejor se expresa la llamada cultura de masas. Y la única actividad, muy por encima de las económicas, políticas, religiosas, etc, que simultáneamente logra captar la atención de todo el planeta durante ciertos períodos, independientemente de las razas, de las creencias religiosas, de las formas de organización económico-sociales-políticas imperantes en los distintos países, etc. (Altuve, 1997, p.15)

Respecto a esto Saraví, (2007) explica que:

Los jóvenes que practican skate en forma espontánea en la ciudad, parecieran estar alejados de marcos institucionalizados, y retoman –reclaman para sí mismos y para su práctica un sentido más lúdico del mismo, adaptando reglas, lugares y acciones. (...) Se sitúa en un polo más libre y no formal que impide encasillarla como deporte. (p.75)

De esta manera, el autor ubica al *skateboarding* en “un polo conceptual más cercano al juego” apartándolo del ámbito competitivo, pero logrando una gran penetración en la sociedad actual, especialmente en los jóvenes.

“Actualmente el skateboarding se ha convertido en una industria global muy desarrollada. Según American Sports Data (ASD) 40,5 millones de skaters alrededor de todo el mundo practican el skateboarding; siendo el 84% menores de 18 años, de los cuales el 74% eran hombres y el 26% mujeres”. Chitty, (2012), Propuesta para la creación de una microempresa de

skateboarding para su promoción como deporte extremo en el Municipio Los Salias, Estado Miranda, Universida Nueva Esparta.

Estas cifras muestran el avance que ha tenido el *skateboarding* como disciplina. Desde sus comienzos, su desarrollo estuvo estrechamente relacionado con el surf, pero hoy en día es un deporte independiente y tiene seguidores en muchos países del mundo; siendo los principales Estados Unidos, Canadá, México y Brasil.

Existen unas 11 millones de patinetas listas para ser usadas en los Estados Unidos. American Sport Data estima que unos 9.3 millones de skateboarders utilizan las calles y rampas en los Estados Unidos por lo menos dos veces a la semana. Más de 2,000,000 de skaters afirman practicarlo todos los días (Citado por Figueroa, Hernández, et al, 2010, p.46)

Saraví, (2007) asegura que “muchos de los practicantes de la patineta se refieren a ella como un deporte que trata absolutamente sobre libertad de expresión”.

Si moverse es aceptar las modificaciones o las metamorfosis sustanciales que acaezcan en la sociedad, entonces el hombre deportivo, que no se entenderá nunca sino a partir del movimiento, tendrá por derecho propio un sitio entre las interpretaciones culturales que se ofrezcan de la vida. (Coca, 1993, p.377)

Si bien es cierto que aun se mantiene el *status quo* sobre el *skateboarding*, es evidente que como disciplina posee todas las características necesarias para ser catalogado como un deporte.

## 2. EL SKATEBOARDING UNA SUBCULTURA URBANA

### 2.1 *Cultura*

Por las características propias del *skateboarding* se puede comprender como una subcultura.

Para explicarlo, es preciso comenzar con la definición de cultura. Según Heinz, (2005):

Pertencen a la cultura todas las configuraciones materiales del entorno que han sido transmitidas (por las generaciones precedentes) y se encuentran en proceso de desarrollo y transformación (construcciones, instrumentos, utensilios); el conocimiento y la utilización legítima de los procesos naturales sometidos a leyes, incluida la vida humana (ciencia y técnica); todas las ideas, valores, ideales, significados y símbolos; los métodos e instituciones de la vida social. (p.198)

El portal ABC Color, (2004) afirma que, en un enfoque sociológico, la cultura tiene que ver con aquellos saberes compartidos por los individuos de una sociedad, que perduran en el tiempo a través de las generaciones. Se refiere "(...) al total de conocimientos que posee acerca del mundo o del universo, incluyendo todas las artes, las ciencias exactas (matemáticas, física, química, etc.); las ciencias humanas (economía, psicología, sociología, antropología, etc); y filosofía." Cultura: El concepto sociológico, (2004), ABC, [Página web en línea].

Como declara Kahn, (1976):

La cultura o civilización, en sentido etnográfico amplio, es aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres, y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridas por el hombre en cuanto miembro de la sociedad. (p.29)

La cultura no solo enmarca aspectos ideológicos y filosóficos, también tiene que ver con elementos propios del grupo social como costumbres, lugares históricos, símbolos, etc.

Puede ser considerada la personalidad de la sociedad, e incluye ideas abstractas, como los valores y aspectos éticos, así como objetos materiales y servicios, como automóviles, ropa, alimentos, arte y deportes que son producidos o valorados por un grupo de personas. La cultura es la acumulación de significados, rituales, normas y tradiciones compartidos entre los miembros de una organización o sociedad (Solomon, 1997, p.539).

Es la manera como se rige y se organiza una sociedad. La sociocultura abarca una serie de factores que determinan las relaciones interpersonales. Según Díaz, (1972):

Es un sistema de premisas (...) interrelacionadas que norman o gobiernan los sentimientos, las ideas, la jerarquización de las relaciones interpersonales, la estipulación de los papeles sociales que hay que llenar, las reglas de interacción de los individuos en tales papeles, los dónde, cuándo, con quien y cómo desempeñarlos.” (Citado por Hernández, 2007, p.9)

En la mayoría de los casos, una cultura general engloba a toda la sociedad; sin embargo, dentro de esta, existe una red de pequeñas culturas que alimentan la diversidad y el multiculturalismo.

Según Heinz, (2005) la cultura general o popular está constituida por un “(...) conjunto de pautas de conducta, estructuras de consumo y

costumbres sociales cotidianas de la mayoría de la población de una sociedad.” (p.199)

El autor define la cultura minoritaria como un:

Círculo de personas o parte de la población que, se aparta tanto de las ideas centrales, valores, normas, actitudes y pautas e conducta, etc., del conjunto de la sociedad que les roea, que posee frente a ella un importante grado de autonomía y autocontrol. (Heinz, 2005, p.199)

Es así como los miembros pertenecientes a la misma cultura poseen características intrínsecas similares a la de sus pares, comparten normas, actitudes, valores, lenguaje, entre muchos otros aspectos. El rol que debe cumplir cada individuo en la sociedad también forma parte de esta cultura compartida o dominante.

Lamb, Hair y MacDaniel, (2002) mencionan en su obra Marketing a los símbolos y a los objetos como elementos heredados por los miembros de una sociedad, transmitidos de generación en generación, y transformadores de la conducta humana. Entre los símbolos destacan la importancia de las normas, los valores, la educación y la moral; por parte de los objetos, recalcan la forma de vestir, el hogar y los productos.

El autor Giner, (2010) explica:

La cultura consiste, básicamente, en contenidos de conocimiento y pautas de conducta que han sido *socialmente aprendidos* y transmitidos. La cultura, pues, requiere un proceso de aprendizaje, el cual es social, lo que no sólo quiere decir que nace de la interacción humana, sino que la cultura consiste en patrones comunes a una colectividad. (p. 92)

El sociólogo francés Michel Maffesoli establece que el individuo se encuentra atado a través de la cultura a los medios de comunicación, la moda y a los demás individuos que pertenecen a una sociedad. “Se trata, en cierto modo, de un vínculo donde el entrecruzamiento de las acciones, las situaciones, de los afectos, forma un todo. De ahí la metáfora: dinámica del tejer y estática del tejido social.” (Maffesoli, 2004, p.109)

Sin embargo, a pesar de este vínculo unificador, también existen diferentes grupos bien diferenciados dentro de cada sociedad y cultura. Por ello, en una misma zona, ciudad o país pueden existir una extensa diversidad cultural que trae como consecuencia la formación de diferentes subculturas.

## *2.2 Subcultura*

Las subculturas están formadas por grupos minoritarios de individuos, con características marcadas que los diferencian de la cultura global. Por lo que también es importante entender la definición sociológica de grupo.

Giner, (2010) destaca la importancia de este concepto y subraya la naturaleza humana que tienen los grupos sociales, definiéndolos como “un número de individuos los cuales se hallan en una situación de mutua integración (aunque sea mínima), relativamente duradera.” (p.54)

En este sentido, Giner, (2010) establece que el número de personas que conforman un grupo puede variar, desde dos hasta una gran colectividad, con la condición de que tengan cierto grado de pertenencia.

El autor explica que así como existen grupos, también existen subgrupos. Sin embargo, aclara que todos los grupos humanos pueden ser considerados como subgrupos dependiendo de la perspectiva desde donde

se observe. Por ello, “(...) afirmamos que el único grupo que en realidad no es un subgrupo de ningún otro es el más vasto y difuso de todos: la sociedad.” (*ibid*, p.55)

Las subculturas están determinadas por lo que se conoce como contracultura, siendo este un apartado más radical en lo que se refiere a la oposición ante los valores de una sociedad.

El autor venezolano Lúdico Silva expresa que la contracultura es la cultura del sistema capitalista y la define como: “el modo específico de ser cultural de la sociedad capitalista, y se caracteriza por su oposición implacable a los valores de cambio en que se basa esta sociedad”. (Silva, 1982, p.64)

Por otro lado Herrera, (2009) en su artículo FILOSOFÍA Y CONTRACULTURA menciona que las contraculturas están presentes desde la antigüedad. Hace referencia a que el filósofo griego Sócrates es considerado uno de los primeros personajes que realizó manifestaciones contraculturales.

El autor indica que la contracultura abarca manifestaciones artísticas, científicas, sociales, filosóficas, económicas y políticas que se contraponen a la “Cultura Oficial”. “Es una forma específica de ver la realidad, establece límites a lo hegemónico, formula interrogantes, introduce enigmas en el imaginario social.” Herrera, (2009), Número 39, p.73

El autor explica que “La contracultura sólo es un esfuerzo por descifrar y superar la vigencia de costumbres, ideas y creencias caducas al interior de un sistema.” (*ibid*, p.81)

Heinz, (2005) menciona que la contracultura se trata de los movimientos subculturales que surgen gracias a las conductas desviadas de algunos individuos, y que entran en contradicción con la sociedad que les rodea. Estos grupos se caracterizan por tener un sistema de normas y valores propios, “así como una estructura de roles y de control social propios, se rechazan de forma agresiva y militante los elementos centrales del sistema de valores y normas considerados en general normales por la cultura mayoritaria dominante”. (p.)

Sobre este mismo concepto, el sociólogo británico del Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies Hedbige, (1979) señala que se trata de una subversión de la normalidad, que en ocasiones son percibidas como negativas por su oposición a la cultura de las masas.

Además, el autor indica que estos grupos están conformados por individuos que poseen características similares e ideas afines, que desarrollan un sentido de identidad al sentirse ajenos a las normas sociales establecidas. Hedbige, (1979) establece:

Las subculturas son, por lo tanto, formas expresivas, pero lo que expresan es, en última instancia, una tensión fundamental entre aquellos en el poder y aquellos condenados a una posición subordinada y a vidas de segunda clase. Esta tensión está expresada figurativamente en forma de estilo subcultural (p.132-133)

El autor hace referencia al estilo como elemento diferenciador (la forma de vestir, de expresarse y de actuar). Sin embargo, a pesar de su aparente distinción, estos grupos siguen perteneciendo de alguna manera a la cultura dominante.

De esta manera Giner, (2010) establece que es el estilo, “*forma de conducta no normativas*” (p.96), aquel que le concede características que distiguen a los diferentes grupos que conforman la sociedad.

Feixa, (1999) hace mención de las imágenes culturales; siendo estas conformadas por las ideologías y simbologías del grupo. “Las culturas juveniles se traducen en estilos más o menos visibles (...) provenientes de la moda, la música, el lenguaje, las prácticas culturales y las actividades focales”. (p.4)

El estilo puede definirse como la manifestación simbólica de las culturas juveniles, expresada en un conjunto más o menos coherente de elementos materiales e inmateriales, que los jóvenes consideran representativos de su identidad como grupo. (*ibid*)

### 2.3 *El skateboarding como subcultura*

La disciplina del *skateboarding* trae consigo un estilo marcado por el deporte y sus practicantes. Según Gordon, (1947) “esta actitud, junto con un sistema propio de creencias, valores, prácticas y comportamientos, definen al skate como subcultura, es decir, como una unidad de funcionamiento dotada de un impacto integrado en los individuos participantes”. (Citado por Márquez et al, 2015, p.4)

La divergencia con la cultura predominante está marcada por los códigos que manejan, representados principalmente por la ropa y el estilo. Sus practicantes pueden ser identificados principalmente por su forma de hablar, pero sobre todo por su particular modo de vestir: gorras, franelas anchas, pantalones estrechos, zapatos para patinar, etc.

El hecho de que esta disciplina se practique en las calles determina drásticamente su “look”. A diferencia de otros deportes, los *skaters* practican su modalidad utilizando ropa casual. Saraví, (2007) indica:

“Su ropa es totalmente acorde con su ambiente, es ropa ‘de calle’: jeans, remeras con inscripciones, buzo tipo canguro con capucha, zapatillas urbanas. Sus pantalones anchos, su forma de peinarse, su “look” en general, son otros aspectos que también atraen la mirada de aquellos que suelen pasar y detenerse a ver la escena. (p.72)

Además de la vestimenta, la música también forma parte de su modo de vida. Algunos géneros frecuentes en esta subcultura son “estilos urbanos como el hip-hop, el punk y el hardcore.” (Márquez et al, 2015, p.4)

Otro elemento distintivo es la jerga y los códigos que utilizan. Se comunican con un lenguaje técnico para denominar trucos, maniobras o expresiones características del *skateboarding*.

Expresiones anglosajonas como “skate and destroy”, “skate is not a crime” y “skate or die” forman parte de la filosofía de vida de sus practicantes. También existen otras expresiones características de los *skaters* caraqueños como “cacho”; para referirse a una maniobra que se hace con facilidad, “atajado”; cuando se captura un truco en el aire sosteniendo la tabla con los pies, “pop” para hacer mención al movimiento que hace la pierna trasera para levantar la tabla del suelo, entre otros.

“No hay más que observar que todo el vocabulario técnico que los *skaters* utilizan para comunicar sus trucos y maniobras es inglés: *lip, flip, kickflip, hellflip, backflip, hardflip, grab, boneless, slide, backside, frontside, nose, tail, regular, goofy*, etc.” (Márquez et al, 2015, p.2)

Hay que destacar que estos elementos diferenciadores son los que, en ocasiones, chocan y generan juicios de valor en los ciudadanos que pertenecen a la cultura predominante. “Las subculturas no siempre existen en armonía con la cultura general predominante. Pueden incorporar valores no aceptados en la sociedad global.” (Giner, 2010, p.97)

Es por eso que el *skateboarding* puede generar rechazo en la sociedad, debido a esos valores motivados por la rebeldía de la disciplina. Existen distintas percepciones en cuanto al *skateboarding* se refiere, así como esta disciplina puede ser admirada por algunos miembros de la cultura global, otros descalifican a sus practicantes de manera despectivas como que son individuos ociosos, que dañan los espacios de la ciudad, etc.

Del mismo modo Giner, (2010) explica que las subculturas pueden ser clases sociales oprimidas, por ello reflejan rechazo y resentimiento contra los valores tradicionales. En el caso del *skateboarding* está claramente evidenciado por el constante conflicto entre los patineteros con la ley (policías).

Saraví, (2007) indica que en ocasiones “estos jóvenes suelen ser perseguidos por la policía, que los desplaza del lugar o les pide documentos.” (p.74)

Los practicantes de esta disciplina deben enfrentar este tipo de medidas que implementa la ley para proteger los espacios públicos. Sin embargo, su persistencia y pasión por esta forma de vida los empuja a seguir en las calles buscando lugares donde patinar.

A pesar de los intentos de reprimir esta práctica, algunos *skaters* han seguido apropiándose del mobiliario en espacios públicos, continuando esa actitud rebelde que se les atribuye caracteriza y mediante la cual expresarían su particular desafío simbólico a los modelos adultos y a las instituciones responsables de la producción y gestión oficial del espacio público. (Márquez et al, 2015, p.4)

Heinz, (2005) aclara en el Diccionario Enciclopédico de Sociología, que las subculturas contribuyen con el multiculturalismo, "(...) pero a veces también a la desintegración social y a la difusión de conductas desviadas y conflictos." (p.931)

"La subcultura es entendida como un sistema social, para el que rigen valores, normas y símbolos propios, que pueden coincidir parcialmente con la cultura superior y dominante, pero que, en parte, se diferencian claramente de ella." (Siegfried, 1980, p.26)

Hay que destacar que algunos autores consideran a "la juventud" como una subcultura, considerando esta etapa de la vida como un momento susceptible para que el individuo adopte nuevas acepciones en su vida. Alarcón, (2012) menciona que "Durante la adolescencia, es gracias al grupo – subcultura de juventud – (...) que el individuo puede introducir valores diferentes, nuevas oportunidades, y distintos intereses." (p.93)

Van Krieken, (2006) hace referencia a que las subculturas desde siempre se han relacionado con la juventud, la incertidumbre económica, y las presiones laborales. (P.517-518)

Con base a esta afirmación, es interesante mencionar el hecho de que, a diferencia de otros deportes, el *skateboarding* es practicado en su mayoría por jóvenes y adolescentes. Quizás por su exigencia física y su

característica de deporte “extremo” son escados los casos de adultos que lo practiquen. Sin embargo, debido a que se considera un estilo de vida, muchos de los *skaters* mantienen esa filosofía de vida a lo largo de su vida sin que la edad sea un obstáculo.

Feixa, (1999) habla de una cultura juvenil refiriéndose a “la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre, o intersticiales de la vida institucional.” (p.84)

Cabe destacar cuáles son las razones por las que los sujetos se sienten atraídos a formar parte de un grupo determinado en la amplia gama cultural que existen en las ciudades. Alarcón, (2012) citando a los autores Salazar y Jaramillo menciona tres tipos de sentidos de identidad que experimenta el individuo dentro de un grupo social.

Primero enfatiza el sentido de grupo o de pertenencia, el cual está determinado por las relaciones horizontales entre las personas que conforman el conjunto y que obedecen a un cabecilla de forma voluntaria.

Respecto a esto Maffesoli, (2004) define que los grupos urbanos o sectas son “una *comunidad local* que se vive como tal y que no tiene necesidad de una organización institucional visible. Para esta comunidad basta con sentirse parte de la comunión invisible” (p.112).

El autor Saraví, (2007) recalca la importancia que tiene el grupo para los patineteros, insinuando a que se trata de una característica intrínseca de la disciplina.

El estar con otros para ellos es básico, el grupo es la célula madre, sus compañeros son quienes los acompañan, los contienen, les enseñan, los protegen. Es extraño ver practicantes de *skate* solos. Van construyendo identidad en ese “reflejarse” en el otro. (p.75)

Giner, (2010) sugiere en este sentido que “el sentimiento de pertenencia a un grupo impone a sus miembros una distinción: la del *grupo propio* (o *in-group*) y el *grupo ajeno* (o *out-group*).” (p.56)

En segundo lugar, se encuentra el sentido de territorialidad. El espacio físico, el lugar que frecuentan y donde se reúne el grupo cobra un sentido de seguridad y poder.

El territorio es un elemento sumamente importante en las subculturas. “La acción de los jóvenes sirve para redescubrir territorios urbanos olvidados o marginales, para dotar de nuevos significados a determinadas zonas de la ciudad, para humanizar plazas y calles (quizá con usos no previstos).” (Feixa, 1999, p.96)

Deslizándose por las calles van en búsqueda de sí mismos, pero también de nuevos lugares. Buscan un lugar en la sociedad, un lugar en la ciudad, en su ciudad. De esa manera devienen ciudadanos y se reapropian de ella, la hacen suya. (Saraví, 2007, p.76)

Además, las tribus urbanas se apropian de los espacios de la urbe y se “distinguen con sus marcas: la esquina, la calle, la pared, el local de baile, la discoteca, el centro urbano, las zonas de ocio, etc.” (*ibid*, p.4)

Alarcón, (2012) menciona la semejanza en el lenguaje, la vestimenta y la forma de actuar. “La manera de hablar (...) los tatuajes como marcas de identificación, la música, el corte de pelo o la ‘pinta’ compuesta por la ropa

que usan, son expresiones comportamentales de una categoría, un endogrupo claramente diferenciado de los exogrupos”. (p.94)

Las tres variables son fácilmente identificables en los patineteros. En primer lugar, la mayoría de las veces se encuentran y movilizan en un grupo bastante homogéneo donde no existe propiamente una jerarquía de poder. El espacio físico que frecuentan son los diferentes lugares de la ciudad donde pueden practicar su deporte (calles, plazas, parques y *skateparks*). También está presente la semejanza en su lenguaje y su vestimenta, siendo ésta una de las características más marcadas de su estilo.

Hebdige, (2003) expresa en su libro *Subculture* que cada subcultura “representa una solución a un conjunto específico de circunstancias, a los problemas y contradicciones particulares.” (Traducción libre del autor, p.6)

Por ello, entendemos que los individuos de una sociedad se concentran en pequeños grupos con particularidades específicas como una forma quizás de aceptación y sentido de pertenencia. Estos grupos variados (punks, rastas, *skaters*, góticos) conforman el multiculturalismo de las urbes y determinan su organización.

Estos grupos o bandas están formados por “jóvenes de las clases subalternas, que utilizan el espacio urbano para construir su identidad social, y que corresponden a agrupaciones emergentes en otros sectores sociales.” (Feixa, 1999, p.86)

En el caso del *skateboarding*, la condición de que el espacio urbano es el que va a forjar la identidad del individuo es cierto, ya que la ciudad es el lugar donde se desenvuelven con sus compañeros y realizan su actividad.

Saraví, (2007) menciona que los lugares frecuentados por los *skaters* “suelen ser lugares públicos, con algunos obstáculos o dificultades físicas a ser saltados o sorteados”. (p.74)

El sociólogo francés Maffesoli, (2004) hace referencia al policulturalismo que traen consigo los grupos urbanos o subculturas y utiliza una metáfora para explicar cómo se organiza la ciudad: “cual muñeca rusa, la ciudad encierra otras entidades del mismo género: barrios, grupos étnicos, corporaciones, tribus diversas, que van a organizarse alrededor de territorios (reales o simbólicos) y de mitos comunes”. (p.151)

El *skateboarding* es más que una actividad temporal, reúne seguidores y practicantes alrededor de una pasión: convertir la ciudad y el deporte en su propio estilo de vida.

## 3. EL SKATEBOARDING EN VENEZUELA

### 3.1 *Sus inicios*

Por tratarse de un deporte relativamente reciente y de poco estudio formal, es escasa la documentación y análisis que existe en torno al tema.

Su origen, según los expertos, comienza gracias al *surfing* alrededor de los años 50' en Estados Unidos.

El *Surfing* es el padre biológico del *skateboarding*. Esta conexión da al *skateboarding* una dirección que influiría en todo desde maniobras y estilo a moda y actitud (...) Desde finales de los 50 y la década de los 60, la música surf americana y las películas fueron su influencia. Los chavales comenzaron a buscar formas de recrear la sensación de remontar una ola en tierra. Pronto experimentaron con diseños semejantes a la tabla de surf. El primer *skateboard* comercial, el *Roller Derby*, batió records en los almacenes en 1959. Skateboard: Historia del skate, (s.f), Tribus urbanas [Página web en línea]

Este deporte comenzó con tablas improvisadas por los *surfistas* quienes aplicaban las mismas técnicas para deslizarse sobre las olas, pero ahora lo harían sobre el suelo. Eran tablas rústicas y muy primitivas, que posteriormente fueron evolucionando al igual que los trucos y maniobras que hacían con ellas.

Lo que comenzó como un inventó fue tomando forma cuando compañías importantes mostraron interés en fabricar las patinetas.

Las primeras tablas fabricadas para la práctica específica del *skateboard* se hicieron en el año 1963 y estuvieron a cargo de la compañía Makaha. Como manera de promocionar este nuevo deporte, Makaha

tuvo la iniciativa de crear un “*team*” para de esa manera comenzar a hacer más popular esta disciplina. En 1963 en la ciudad de California, tuvo lugar el primer campeonato de *skateboard* y dos años después ya se había multiplicado la cantidad de *skaters* y se comenzaron a organizar los primeros campeonatos internacionales (1965). (*ibid*)

Esta modalidad continuaba en ascenso y con la introducción del poliuretano en las ruedas de las patinetas se facilitó la tracción de la tabla sobre el suelo.

Frank Nasworthy's Cadillac Wheels lanzaron el segundo boom del skateboard. Los productores de trucks como Bennet y Tracker comenzaron a fabricar trucks especialmente diseñados para el skateboarding. Los productores de tablas se sorprendieron al ver que rápidamente la industria estaba llena de nuevos productos e ideas. En 1975, Road Rider apareció con los primeros rulemanes, después de décadas de utilizar bolitas sueltas. Slalom, downhill y el skate freestyle son practicados hoy por millones. *Origen del skate*, (2009), Mundo-HipHop, [Página web en línea]

La invención del poliuretano permitió que el deporte evolucionara, esto no solo quedó en una mejora en cuanto a la calidad de las ruedas sino que “las tablas de *skate* se ensancharon también, ampliándose de 16cm a más de 23cm, proporcionando mejor estabilidad en superficies verticales”. Tribus urbanas, (s.f), [Página web en línea]

De acuerdo a la publicación de *Origen del skate*, (2009) el primer parque para *patineteros* o *skatepark* fue creado en 1976 en Florida. Este espacio permitió que los *skaters* pudieran desarrollar el deporte, inventar y crear nuevas técnicas, generar nuevas competencias y, por supuesto, relacionarse entre ellos.

En 1970, un surfer llamado Frank Nasworthy visitó a un amigo en una fábrica de plásticos en Purcellville,

Virginia. La fábrica hacía ruedas de uretano para Roller Sports, una cadena de lugares para patinar. Este material aseguraba que los patines iban a tener mejor tracción y Frank se dio cuenta que estas ruedas iban a encajar en sus Hobie Skateboards. Decidió desarrollar una rueda de skate hecha de uretano. Como era de esperar, el andar era magnífico comparado con las ruedas de arcilla. *Origen del skate*, (2009), Mundo-HipHop, [Página web en línea]

Para este momento de la historia comienza a hablarse de la cultura del deporte *skate* debido a las relaciones que se iban generando entre los *patineteros*. En este punto, las calaveras comenzaron a aparecer en las tablas de muchos *skaters* estableciéndose como un código entre ellos.

Según el sitio web *Historia del Skateboarding*:

Encontrar piletas vacías para andar no era tan fácil. Así pues, los aficionados empezaron a construir rampas verticales para impulsar los skates. Este tipo de skateboarding (el "Vert Skating") dominó la primera mitad de la década de los años 80. Fue más o menos en ese momento que la cultura del skateboarding se expandió fuera de California, transformándose en un fenómeno global. Como resultado, skaters de todo el mundo se convirtieron en profesionales para ser la imagen de diversas compañías americanas del sector. A mitad de los 80, el sueco Per Welinder se unió a la Bones Brigade, teniendo como ícono uno de los diseños gráficos del skateboarding más conocidos de la historia. Tras dejar Powell Peralta en 1985, el alemán Claus Grabke se convirtió en patinador profesional de la firma Santa Cruz un año más tarde. Por su parte, Visión Skateboards se hizo con los servicios del neozelandés Lee Ralph. Y el danés Nicky Guerrero se convirtió en uno de los miembros más importantes de la citada Bones Brigade de Powell Peralta. *Historia del Skateboarding*, (2011), [Página web en línea]

La expansión del deporte se remonta a la década de los 80. A partir de ese periodo se abrió paso a las diferentes disciplinas, se generó una cultura

mucho más identificable entre los *patineteros* más allá de una “calavera” dibujada en una tabla de *skate*:

El patinaje callejero se convirtió en la forma más popular de skateboarding en los 90 y así se ha mantenido los últimos 15 años. El motivo es simple: todo el mundo puede intentarlo y cualquier sitio vale. No se necesitan ni piscinas, ni rampas, ni parques. Lo imprescindible es una tabla de skateboard decente y una zona en la que abunde el cemento. Así, en los últimos años hubo una enorme cantidad de skaters de todo el planeta que emigró a California persiguiendo su sueño de convertirse en profesionales del deporte. El brasileño Bob Burnquist, creador de algunos de los trucos más retorcidos de la historia, abrió la puerta a los brasileños y de paso a los sudamericanos, logrando que varios centenares de patinadores siguieran sus pasos y ahora vivan de su trabajo como profesionales en los Estados Unidos. Historia del Skateboarding, (2011), [Página web en línea]

### 3.2 *Skateboard* en Venezuela

En Venezuela comienzan a emerger grandes *patineteros*. Puglisi, (2009), *Skate* venezolano señala:

“El skate es la única disciplina del patinaje en Venezuela que no posee personas inscritas para participar en eventos y torneos internacionales, a pesar de ser la que tiene mayor cantidad de practicantes (...) El skater ha inundado las calles venezolanas con jóvenes que suben a sus patinetas y utilizan la arquitectura de la ciudad como pistas para practicar sus habilidades. Las plazas, aceras, avenidas, edificios e incluso sitios abandonados se han convertido en el espacio para que los patineteros se reúnan e improvisen sus rampas”. [Página web en línea]

En el país no hay una organización clara y definida para los *skaters*; Quiñones, 2014 afirmó que “de Venezuela han salido patinadores que sin ningún instructor o espacio definido para la práctica del deporte, han logrado

competir en eventos internacionales representando el país”. (Comunicación personal, 24 de agosto de 2014)

Según cifras del Instituto Nacional de Deporte, existe un aproximado de mil patinadores a nivel nacional con la capacidad de competir internacionalmente y que actualmente participan tan solo en competencias nacionales; muchos de ellos patrocinados por compañías privadas debido a su buen desenvolvimiento. (*ibid*)

Este tipo de situaciones generan incertidumbre, en esta investigación se intentará hallar las razones por las que estos acontecimientos ocurren. Por otro lado:

El IND ha creado la Federación Nacional de Patinaje (FNP) con la finalidad de incorporar a todos los deportistas interesados en esta rama. La FNP abarca una amplia diversidad de técnicas relacionadas al patinaje que incluye desde el skate hasta el patinaje artístico, pasando por el jockey lineal y el patinaje de velocidad. De todas las disciplinas encontradas en la FNP, el skater es el único que no posee a ninguna persona inscrita en todo el país; a pesar de ser el que posee más seguidores y practicantes en Venezuela. (*ibid*)

Es importante acotar que es una disciplina que nació a raíz de unos deportistas que practicaban una disciplina, en aquella época, mucho más libre. El *skate* comenzó a realizarse en las calles, por lo que pudo generar un sentido de libertad en todos aquellos que lo practicaran. El artículo de la página resaltó:

El Director de Medios de la FNP destacó que quizás los jóvenes no se han inscrito debido a que “les parece una molestia tener que cumplir y acatar las normativas de la federación”. La principal norma que Rodríguez considera como un posible freno es que la federación elija cuáles y cuántos eventos patrocinarán. Estas son normas y oportunidades que personas como

Juan Fumero, quien patina desde los 13 años, no conocen y por lo tanto no las pueden tomar en consideración. (*ibid*)

Este tipo de actitudes en los *skaters* ha dado paso a que la disciplina se haya visto ligada a los vicios y a la rebeldía en el país. Quiñones, asegura:

Yo no sabía la importancia que tenía esta actividad, la información que he ido recolectando con personas allegadas a este medio me ha demostrado que es una actividad subestimada, es mal vista porque no nos damos cuenta que este grupo de *patineteros* no tienen espacios para practicar este deporte, entonces toman espacios de equis empresa o equis sitio y los corren del lugar. (Quiñones, comunicación personal, agosto 24, 2014)

Puglisi, (2009), Skate venezolano, señala que muchos de los *skaters* nacionales no conocen los espacios de la Federación Nacional de Patinaje, como es el caso:

Fumero tiene nueve años de práctica consecutiva y actualmente está participando en torneos como “Zona Rasta”, y “Proensamble” bajo el patrocinio de compañías privadas (...) Al igual que él, Hernán Hernández nunca había oído hablar sobre la existencia de una Federación Nacional de Patinaje. Hernández patina desde hace siete años y no ha logrado participar en torneos nacionales por falta de patrocinantes. [Página web en línea]

El éxito en el *skate* para los jóvenes se ha vuelto conseguir un patrocinante, que los ayude a conseguir los equipos y la indumentaria necesaria para poder competir en esta disciplina. De hecho, muchos de ellos exigen al gobierno apoyo para representar al país; sin embargo, desconocen otros espacios. Este tema genera controversia de acuerdo a lo que les impone la Federación y lo que representa la cultura.

Acerca de los creadores de pistas para los *skaters*:

Proensamble es una de las compañías ensambladora de rampas más conocida en Venezuela por los patineteros, por ser además la promotora de torneos y eventos gratuitos. Esta compañía ha buscado crear espacios y pistas dedicados al Skater y su desarrollo. (*ibid*)

Sin embargo, esto no ha sido posible debido a que según su publicación Arturo Márquez, presidente de Proensamble:

La meta de Márquez se ha visto truncada por la respuesta de las juntas de vecinos al momento de proponer la creación de la pista. Alcaldías como la de Chacao y Baruta no permitieron la implantación de este espacio debido a que altera "la paz y la seguridad de los vecinos. (*ibid*)

Es en este punto donde se retoma la imagen que tiene la sociedad venezolana sobre los *patineteros*.

Mientras que Quiñones asegura:

Los practicantes de esta disciplina deben seguir esforzándose por mejorar y destacarse en el deporte de esta manera comenzaran a captar la atención del espectador y podrán comenzar a cambiar la imagen negativa que se ha creado por el desconocimiento que existe en ciudadanos seguidores de deportes tradicionales. (Quiñones, comunicación personal, agosto 24, 2014)

El director de cultura también señala que el país puede apoyar a estos deportistas de diferentes maneras:

No digo que se tengan que construir nuevos parques en Caracas pero se podrían realizar obstáculos en las calles de la ciudad para que en el continuo desplace en

el que se mantienen los practicantes puedan demostrarle su habilidad a los habitantes de la ciudad. (Quiñones, comunicación personal, agosto 24, 2014)

Por otra parte, Puglisi (2009), Skate venezolano señala:

Tan solo la suma de las partes puede conformar la totalidad. Las partes deben sumarse a través de la comunicación si se desea una representación nacional capaz de llevar los colores patrios a eventos internacionales, o de lo contrario el tricolor nacional se perderá desteñido en las calles y pistas improvisadas por los *patineteros*.

## 4. EL DOCUMENTAL

### 4.1 Breve *historia del documental*

Definir una fecha en específico para determinar el inicio del documental ha sido tarea de muchos autores; para Martínez y Sánchez, (s.f):

La mayoría de los autores afirman que el cine documental nació en el año 1922, al estrenarse la película *Nanook el esquimal*, de Robert Flaherty, a pesar de que desde el mismo comienzo del cine lo que se filmaba ya eran documentos en movimiento que tenían por objeto tan sólo registrar acontecimientos de la vida cotidiana. [Página Web en línea]

De acuerdo a Medrano, (1982):

El día que los hermanos Lumière captaron con su rudimentaria cámara la llegada de un tren a la estación, puede decirse que había nacido la dimensión temporalizada de la información icónica. El cine de ficción tardaría muy poco tiempo en nacer, justo hasta que Lumière rodara <<El regador regado>>; en cualquier caso el documental fue antes; es decir, el registro temporal de una realidad existente, con su consiguiente reproducción diferida, frente al cine argumental o de ficción, referido a un minuto previamente recreado con este único objeto de su registro fílmico. (p.7)

Para Medrano la fecha de nacimiento del documental se remonta antes de que se rodara la película “La llegada de un tren a la estación de la Ciotat” de los hermanos Lumière, la cual fue proyectada por primera vez el 28 de diciembre de 1895.

El análisis de la historia del documental permite interconectar los inicios para Martínez y Sánchez, (s.f) y Medrano, (1982) ya que la autora

añade, al hablar de las consecuencias de su nacimiento, que “el género documental ha dado obras de arte, valga por ejemplo Nanuk el esquimal, Moana, Sinfonía de una gran ciudad (...)” (p.7)

Estas similitudes permiten entender que los inicios de este género son inciertos.

Rabiger, (1989) afirma que “el documental fue acuñado por John Grierson mientras hacía una revisión del Moana de Flaherty en 1926.” (p.5)

Con esta afirmación se podría establecer que el nacimiento del género se encuentra entre los siglos XIX y XX. Continuando con Rabiger, (1989), en la edición española de su libro asegura:

El espíritu del documental puede quizás encontrarse, por vez primera, en Rusia, con el Kino-Eye de DzigaVertov y su grupo. Fue éste un joven poeta y montador cinematográfico que produjo noticiarios evaluativos que fueron parte vital de la lucha durante la revolución Rusa. Como creyente apasionado en el valor de la vida real según lo captaba la cámara y de acuerdo con el espíritu de aquella época, llegó a aborrecer la presentación artificial y de ficción, de la vida que hacía la cinematografía burguesa. (p.5)

Dentro de su investigación Medrano, (1982) menciona:

La necesidad del documental, la permisión de una cierta demora en el montaje y por tanto en la reflexión, daba lugar a la exposición de cualquier tipo de temas e ideas, por muy abstractos que fueran, con todos los potenciales de la connotación icónica y de la expresión cinematográfica. (p.7)

Medrano quiso explicar que la flexibilidad en cuanto al montaje permitió o permite ejecutar cualquier tipo de temas o ideas por muy abstractos que se presenten, ya que es un género que lo admite.

Según Martínez y Sánchez, (s.f) los primeros que comenzaron a desarrollar trabajos de esta índole fueron:

Grandes exploradores (Flaherty, Vertov, Grierson) que llegaron a filmar aspectos muy cercanos a ellos y otros en los más remotos lugares de la tierra. Más tarde llegaron directores que prefirieron filmar el cine social, más cercano a su propia realidad, o el cine sobre la naturaleza, como los documentalistas de televisión, con más medios y en algunos casos muy buenos resultados". [Página Web en Línea]

Esta descripción tiene lugar porque desde la aparición de la cámara se tuvo la necesidad de captar momentos o lugares de acuerdo a la necesidad del hombre. Filmar hechos cotidianos, darlos a conocer a través de otra perspectiva al igual que lugares que involucren o no a la naturaleza es la forma más común desde los tiempos de Vertov y Lumière hasta los grandes directores documentalistas de hoy.

Martínez y Sánchez, (s.f), visualizan el género de hoy como:

Actualmente el mundo del documental es muy variado, sin fronteras en sus tratamientos, desde el cine más tradicional hasta el digital, ni en sus contenidos, ya que tratan cualquier actividad, remota o cercana, artística o social, deportiva o científica, sin excluir en ningún caso ni el documental de investigación ni el documento etnográfico. [Página Web en Línea]

Desde sus inicios, el documental ha sido una herramienta para contar historias a través de imágenes y testimonios que reflejen alguna realidad interesante para retratar.

## 4.2 Aproximación a la definición de documental

El documental puede definirse según el investigador Pulido, (1994):

Como un género audiovisual en el que se realiza un minucioso seguimiento a un fenómeno determinado, adaptando este trabajo de observación al lenguaje audiovisual. El realizador debe ser entonces un personaje con conocimiento de la problemática a tratar, dominio de las técnicas audiovisuales y que además debe tener la capacidad de adaptarse a las situaciones particulares que se puedan presentar al querer grabar cualquier documental. (p.19)

Por su parte Ragiber, (1989) lo define como “un escrutinio de la organización de la vida humana y tiene como objetivo la producción de los valores individuales y humanos.” (p.5)

De esta manera, el documental puede definirse como el género audiovisual que le exige al investigador y al director, un minucioso seguimiento de las actividades del objeto estudiado. Para realizar un trabajo de esta índole no solo se debe mantener la objetividad periodística en su desarrollo; sino que depende, en gran medida, de los valores humanos e individuales del investigador para obtener un producto de calidad en apariencia y en contenido.

Beceyro, (s.f) lo percibe como:

El cine documental no es un género. Una película documental no es, en consecuencia, una estructura deliberada que se apoya en un modelo preexistente. Lo que sí tienen en común son los materiales que esos films manejan. El film documental cuenta hechos que han sucedido o que están sucediendo independientemente de que con ellos se haga o no una película. Sus personajes existen también fuera del film, antes y después del film. [Página Web en Línea]

Martínez y Sánchez, (s.f) añaden que aparte de contar hechos que han sucedido o que están sucediendo el documental también tiene otras características:

La secuencia cronológica de los materiales, el tratamiento de la figura del narrador, la naturaleza de los materiales -completamente reales, recreaciones, imágenes infográficas, etcétera— dan lugar a una variedad de formatos tan amplia en la actualidad, que van desde el documental puro hasta documentales de creación, pasando por modelos de reportajes muy variados, hasta el docudrama (formato en el que los personajes reales se interpretan a sí mismos), llegando hasta el documental falso conocido a veces como 'mockumentary'. [Página Web en Línea]

Martínez y Sánchez señalan que la aplicación de documentales ha evolucionado en el tiempo, pasó de ser un género hermético a tener infinitas posibilidades que le permiten al investigador abordar y desarrollar distintos temas de una forma mucho más amplia.

Beceyro, (s.f), señala:

Un documental cuenta algo que ha pasado, trabaja con los restos de eso que ha sucedido hace (mucho o poco) tiempo. Trabaja, en consecuencia, con material de archivo: tomas, fotos o sonidos que pertenecen a esa época pasada. Puede trabajar, también, con imágenes filmadas, ahora, de los lugares en los que sucedieron esos hechos. Y trabaja con los restos de esos hechos en la memoria de la gente, es decir con los testimonios de quienes saben algo de eso que pasó hace tiempo. [Página Web en Línea]

A lo largo de esta investigación observarán el uso de cada uno de los elementos que aplica el género para los diversos autores. Los testimonios pasaron a ser parte importante y fundamental del proyecto para darle vida a lo que significa o no mantener la cultura *skater* en Venezuela.

Características expuestas por Beceyro, (s.f) también se podrán observar en el proyecto de grado:

Cuando un documental cuenta (...) cosas que están pasando, que se producen en el mismo instante en que el cineasta las está filmando, el trabajo se organiza de acuerdo a esta característica del material, estos hechos que todavía no se han producido, cuyas eventuales características deben preverse, para poder así decidir qué va a filmarse (de lo que se supone va a suceder) y de qué manera. [Página Web en Línea]

Pulido, (1994) en su investigación resaltó que “(...) el género documental, en tanto que es reflejo de todos los conflictos y aspiraciones, debe mantenerse apegado a la realidad”. (p.5)

### *4.3 Documental testimonial*

En su trabajo de investigación, Pulido (1994) desarrolla el concepto de una de las categorías de documental.

El documental testimonial es un heredero directo de la escuela documentalista cinematográfica. Los criterios de calidad son propios del cine. El control de los encuadres y desplazamientos de cámara; el orden secuencial de los planos, la realización total de la pieza de acuerdo a criterios responsables y demás consideraciones, alejan al documental testimonial de los diferentes géneros informativos que se encuentran dentro de la producción en televisión. (p.22)

El documental testimonial maneja criterios propios del cine, como el cuidado estético de la grabación. Pero no se queda ahí, el hecho de trabajar un docu-testimonial también le da importancia al género periodístico: la entrevista.

Pulido, (1994):

En el documental testimonial se mezclan imágenes y entrevistas a fin de aprovechar el relato de personas conocedoras del tema o simplemente involucradas de alguna forma en la situación que se muestra en la pieza. En este punto el entrevistador recurre a la técnica periodística de la entrevista para acercarse al testimonio de aquellas personas que previamente se han escogido. (p.23)

El uso de la entrevista es fundamental para el desarrollo del documental. Para conocer y/o reconocer los códigos que utilizan los sujetos de estudio es preciso entenderlos, vivir a través de sus propias experiencias.

Ciertamente, la unión entre estética y composición brinda un resultado impecable. Para Pulido, (1994) “el documental testimonial no se queda en la necesidad de imágenes descriptivas del reportaje, sino que dentro de él hay un manejo de la estética y la composición lo cual le da un mayor atractivo y virtuosismo”. (p.23)

De acuerdo al análisis del documental, Serrano (1999) asegura que “(...) la imágenes del documental deben dar a conocer la historia de personas que viven de una manera muy particular, o un hecho particular. Gran importancia tienen entonces la producción de un trabajo coherente con la realidad. (p.5)

En este punto es importantísimo acotar que para obtener buenas imágenes, claras, coherentes, un buen uso de la entrevista, captar la naturaleza en su esencia del objeto estudiado, es necesaria la organización en cuanto a pre-producción, producción y post-producción.

Pulido, (1994) señala:

Preproducción es el paso en el que se realiza la investigación del tema a tratar, se fijan posiciones y objetivos, se estiman los recursos con los que se cuenta y se organizan todas las actividades a llevar a cabo en el resto del proceso. (p.31)

Este es uno de los pasos más importantes dentro de un documental, en esta oportunidad, se especifica dentro del documental-testimonial porque es el que se va a desarrollar en esta investigación.

Rabiger, (1989) define este paso como:

El período de preproducción de cualquier película es aquel en el que se adoptan todas las decisiones y se efectúan los preparativos para el rodaje. En lo que se refiere al documental, incluye la elección de un tema, los trabajos de investigación, la formación de un equipo, escoger los equipos de filmación que serán necesarios, las decisiones en cuanto al sistema, los detalles, el programa y horarios de rodaje.

Este periodo es el más importante, es donde nace el proyecto y se comienza a formar. Implica establecer cuáles serán los equipos a utilizar, el cronograma de trabajo, hacer el casting de los *patineteros* (en el caso específico de este documental), pautar los días de grabación, asignar el *caterign* y por supuesto, establecer los presupuestos. Este bloque resulta indispensable para comenzar a desarrollar cualquier investigación.

La definición de Producción para Pulido (1994) “es el desarrollo de una serie de actividades que ocurren desde que se concibe la idea de hacer un audiovisual hasta que la pieza es terminada”. (p.27)

En este sentido, la producción es aquello que se construye desde que se piensa en una investigación hasta que se ejecuta el proyecto. Sin embargo, la pre-producción y la producción se complementan con la post-producción, este tercer elemento permite reconstruir el material filmado y retocarlo a través de la edición.

Pulido, (1994) indica en su investigación:

Postproducción es la etapa en la que se toma todo el material necesario para el montaje de la pieza y se procede a ensamblar todo el conjunto de imágenes y sonidos que se haya determinado que son precisos para que se incluyan en el documental. (p.32)

Todo trabajo de investigación, independientemente de ser un documental o no, necesita de la pre-producción, la producción y la post-producción para poder iniciar la idea, desarrollarla y entregar un material final adecuado y pertinente.

En el libro de Rabiger, (1989) se indica:

De los distintos tipos de películas que no pertenecen al género de la ficción - industrial o educativo, sobre viajes o la naturaleza – el documental es como mucho la que ejerce más fuerza para un cambio en la sociedad, por lo tanto, es la que presenta más exigencias en su rodaje. (p.5)

#### *4.4 Documental antropológico*

Robert Flaherty podría ser considerado uno de los pioneros en la realización de documentales antropológicos por su trabajo fílmico “Nanuk el esquimal”. A través de la presentación de ese documental Flaherty resaltó la cotidianidad, más allá de lo que el hombre ha destruido a su paso.

De acuerdo con ello, Serrano, (1999) señaló:

Estas palabras pronunciadas por Flaherty, pronunciadas hace más de cincuenta años, hoy tienen gran vigencia para el género documental porque 'nunca como hoy el mundo ha tenido una necesidad mayor de promover la mutua comprensión entre los pueblos. El camino más rápido, más seguro, para seguir este fin es ofrecer al hombre en general, al llamado del hombre de la calle, la posibilidad de enterarse de los problemas que agobian a sus semejantes. Una vez que nuestro hombre de la calle haya lanzado una mirada concreta a las condiciones de vida de sus hermanos de allende fronteras, a sus luchas cotidianas por la vida, con los fracasos y victorias que los acompañan, empezará a darse cuenta tanto de la unidad como de la variedad de la naturaleza humana y a comprender que el 'extranjero', sea cual sea su apariencia externa, no es tan solo un extranjero, sino un individuo, en última instancia, digno de simpatía y consideración'. (p.41)

El investigador en este apartado permite interpretar que a pesar de los años el género mantiene los mismos principios. El género antropológico dentro de un análisis fílmico muestra, detalladamente, una realidad del hombre en cualquiera de las circunstancias que se estudie.

En el caso de esta investigación, se profundizará acerca del estilo de vida que tienen los integrantes de un deporte denominado *skate*. El proyecto mostrará y demostrará a través del uso de la entrevista el día a día de un *skater*, brindar un espacio para la reflexión de aquellas personas que no lo consideran una disciplina organizada como cualquier deporte tradicional será un trabajo interesante de realizar.

El uso del género documental antropológico permite detallar aspectos de la vida cotidiana del objeto estudiado, más allá de mostrar una secuencia de imágenes se busca con esta modalidad demostrar "la otra cara de la

moneda”, la otra realidad que no todos conocen. Por supuesto, es una producción que persigue el análisis y la reflexión.

Serrano, (1999) indicó:

En el caso del cine antropológico existe una reciprocidad entre la evolución y los cambios producidos en las teorías antropológicas latinoamericanas, y en particular en las venezolanas, con la elaboración de documentales. Si bien no se han desarrollado los documentales rigurosamente referidos a la antropología como ciencia, solo en aquellos casos de estudio indigenista como el proyecto de Timothy Asch en los yanomami, si existe una tendencia hacia la realización de documentales con cierta intención antropológica, en tanto que en estos documentales se muestren las formas de vida, contradicciones y la cultura del hombre venezolano.

Ciertamente, existe una tendencia a realizar documentales antropológicos mucho más científicos, así como el proyecto sobre los indígenas de Timothy Asch o como el trabajo fílmico de Ninuk el esquimal de Flaherty; sin embargo, y como bien expresó Serrano, hay otras maneras de desarrollar este tipo de modalidades, como es el caso de la visualización de imágenes respaldadas por investigaciones previas sobre una cultura en particular, sobre una religión, sobre la cotidianidad, etc.

En Venezuela ha visto crecer la producción del cine documental, e inclusive del género antropológico; sin embargo, Serrano (1999) expresa una realidad:

El cine documental venezolano ha sido “hecho con las uñas”, con el esfuerzo de hombres que han querido plasmar aquella parte de interés de la realidad nacional. Los recursos han sido cada vez más escasos; sin embargo, una gran diversidad temática ha surgido: las artes plásticas, el cine, fotografía, televisión, publicidad; teatro, danza, música; el

documental antropológico y el sociólogo. La respuesta a este fenómeno no la sabemos, pero el acto honesto por hacer cine a través de los años es innegable. (p.37)

El género documental antropológico contribuye, según Serrano (1999) a la divulgación de un género histórico, pero también humano; ya que permite estudiar y analizar un hecho que se ha investigado poco, pero que resulta interesante y de interés social.

Mostrar y demostrar son espléndidas virtudes de este género audiovisual.

## II. MARCO METODOLÓGICO

### 1. *Planteamiento del problema*

El desarrollo de una cultura puede venir de la mano de varios factores. En Venezuela son muchas las señales que demuestran que la patineta dejó de ser un juguete para convertirse en la práctica de muchos jóvenes.

Solo basta con observar la cantidad de patineteros que van deslizándose por las aceras de la ciudad o los nuevos espacios que se han construido para la práctica de este deporte. Está a la vista que el *skateboarding* se adueñó de muchos espacios de Caracas.

Normalmente no se ejercitan solos, buscan un lugar en donde practicar sus mejores trucos, auparse entre ellos y compartir, a través de los mismos códigos, un estilo de vida que pocos conocen y que en ocasiones descalifica.

A partir de la necesidad de contar su historia, los autores se plantearon la posibilidad de realizar un documental audiovisual que capture los rasgos esenciales de la subcultura del *skateboarding* en Caracas para exponer, a través de las palabras de los protagonistas, su verdad.

Como este deporte nació en Estados Unidos, su jerga y terminología vienen de vocablos en inglés, por lo que se elaboró un Glosario que permitirá a los lectores de este trabajo consultar y ampliar palabras que encuentren desconocidas.

Tomar una cámara y deslizarse con los protagonistas a través de la ciudad, permitirá a los espectadores descubrir que el *skateboarding*, más que un deporte, se trata de una filosofía de vida sobre siempre impulsarse hacia adelante.

## 2. *Objetivos*

### 2.1 *Objetivo general*

Realizar un documental audiovisual que capture los rasgos esenciales de la subcultura del *skateboarding* en Caracas.

### 2.2 *Objetivos específicos*

- Investigar sobre el surgimiento y la historia del *skateboarding* en Caracas.
- Determinar las historias y testimonios que se mostrarán a lo largo del documental.
- Determinar cuáles son las características del *skateboarding* que lo hacen una subcultura.

### 3. *Justificación*

Actualmente, la sociedad caraqueña cuenta con un número importante de patineteros que, en su gran mayoría, son rechazados porque la disciplina que practican no es “bien vista”; es decir, no es asimilada como un deporte tradicional y tampoco es muy conocida por la población. Por esto, los practicantes muchas veces son catalogados como vándalos que dañan la infraestructura de la ciudad, tanto en espacios públicos como privados.

Buscando mirar con otra perspectiva todo este asunto, los autores pretenden mostrar la otra cara del movimiento *skateboarding* en Caracas que, a pesar de ser relativamente nuevo, ha arrastrado a muchos seguidores y también a un número importante de practicantes que profesan una filosofía distinta de la vida, donde la ciudad es parte de ellos y les permite desarrollarse en lo que podríamos denominar un deporte extremo.

A diferencia de otros países, en Venezuela no hay un desarrollo profesional de esta disciplina, ni tampoco la difusión necesaria en medios de comunicación. Se desarrollan muy pocos eventos especializados, hay un número limitado de marcas, empresas y patrocinantes interesados en invertir tiempo y dinero en estos jóvenes talentos. Esto se ve reflejado en los pocos espacios que hay para el crecimiento de la disciplina. Sin embargo, en los últimos años, alcaldías como la de Chacao, Sucre y Libertador han acondicionado algunos espacios destinados a este grupo de jóvenes que desean seguir perfeccionando sus habilidades.

De este modo, un documental que cuente esta historia a través de los ojos de sus protagonistas, será la manera de difundir y mostrar las virtudes, pero al mismo tiempo las limitaciones con las que tienen que lidiar los amantes del *skateboarding* en Caracas.

Cabe destacar que esta pieza pretende exhibir otra perspectiva de este deporte no convencional y también aportar al desarrollo del género documental en el país, incursionando en el movimiento deportivo urbano del *skate* para así darle voz a este segmento de la población.

A diferencia de trabajos anteriores, los realizadores pretenden profundizar en la esencia del *skateboarding* y en el estilo de vida que llevan los practicantes de este deporte callejero. De esta manera, se dará a conocer los rasgos característicos de esta subcultura que es absorbida por las calles caraqueñas.

Conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera con materias como Metodología I, II y III, Artes Audiovisuales, Teorías de la Imagen, Videografía, Diseño de Producción Audiovisual, Cine I y II, Documental, Fundamentos de Postproducción e Investigación Audiovisual serán la base de la ejecución del producto audiovisual.

Por las razones expuestas anteriormente, generar contenido interesante sobre un movimiento de la cultura urbana caraqueña, que ha sido excluido del cine documental nacional, será uno de los principales aportes de los autores.

Para que un proyecto de tal magnitud obtenga la calidad deseada se requiere de los conocimientos, aptitudes y entrega de dos alumnos que desean mostrar, a través de la investigación y el trabajo de campo, una visión distinta, creativa e innovadora de lo que significa la patineta en esta ciudad.

Implementar las técnicas para una buena investigación y poner en práctica las herramientas de preproducción, producción y postproducción será la clave para el éxito del documental.

#### *4. Delimitación*

La delimitación de este proyecto se basó en cuatro parámetros: el tiempo, los practicantes, las locaciones y el público.

La investigación del trabajo de grado y la producción del documental se llevó a cabo en un período aproximado de un año, tomando como fecha ideal de entrega el mes de abril de 2015.

Cuatro practicantes del *skateboarding* son los protagonistas de esta historia, por lo que los autores no sólo mostrarán de qué se trata este deporte, sino que también presentarán los rasgos de esta subcultura, su entorno y cómo estos jóvenes viven la ciudad día a día. Los exponentes que participaron en el documental son: Marcel Ascanio, Jesús Parkinson, Erick La Salvia y Andrés Ramírez.

Se realizó una investigación y un registro audiovisual de las diferentes locaciones que utilizan los practicantes para desempeñar su disciplina, reunirse con sus pares y divertirse. Estos lugares están conformados por plazas, calles, escaleras o cualquier espacio de la ciudad donde se pueda practicar este deporte.

El documental *Progresión* pretende diferenciarse de los demás proyectos audiovisuales que han abordado este tema haciendo incapié, no

en el deporte como tal, sino en la forma de vivir la ciudad de esta tribu urbana, demostrando los rasgos que lo definen como subcultura.

Con un mayor acercamiento, los autores quieren mostrar la esencia detrás del *skateboarding*. Un mensaje dirigido principalmente a jóvenes, pero también a todo el que quiera conocer más de la patineta y los talentos que en ella se esconden.

Este pretende ser un producto audiovisual que más allá de mostrar la historia y descifrar la dualidad entre la teoría de si es o no un deporte, espera lograr una mirada al *skateboarding* como una experiencia distinta de vivir la Caracas de siempre.

## 5. Sinopsis

Progresión es un documental sobre la subcultura del *skateboarding* o patineta en Caracas. El tema fue abordado por los propios protagonistas de este deporte urbano, quienes a través de testimonios y de la visión de su día a día en la ciudad, plantearon un enfoque más cercano de su entorno y estilo de vida. Es un trabajo audiovisual que pretende mostrar la realidad de estos jóvenes, dando a conocer la disciplina y su particular forma de apropiarse de la ciudad.

## 6. *Los Protagonistas*

**Marcel Ascanio**, tiene 27 años de edad y desde los 15 años ha mostrado su gusto por la patineta.

**Jesús Parkinson**, con un estilo marcado por el *Hip-Hop*, tiene 29 años de edad y hace 17 años que descubrió su pasión por el skateboarding.

**Erick La Salvia**, uno de los *skaters* más técnicos, hasta el año 2013 contó con el patrocinio de la tienda especializada 360 Flip.

**Andrés Ramírez**, el más joven del grupo y uno de lo más dedicados, actualmente cuenta con el apoyo de la tienda especializada 3Totems.

## 7. *Propuesta visual*

El elemento central del documental Progresión es la subcultura de la patineta en la ciudad de Caracas y por ende, la forma de vida de algunos de sus representantes, su día a día, el medio donde se desenvuelven y los lugares que frecuentan para patinar.

El hilo conductor del documental se inspiró en el título de este proyecto: Progresión. Se buscó realizar tomas que mostraran el hecho de que patinar significa avanzar, evolucionar y por ende, progresar. Con una toma en movimiento, siguiendo la trayectoria de cada patinador, se logró evidenciar la analogía de este deporte con el hecho de desplazarse hacia adelante. El diseño gráfico de la pieza audiovisual lleva implícito esta misma premisa.

Las entrevistas que sustentan el documental se realizaron en los escenarios de desenvolvimiento diario de los patinadores. Se usaron diferentes planos (planos medios cortos, primeros planos) y ángulos variados; para mostrar a los entrevistados desde distintas perspectivas, de la mano con el dinamismo característico del documental. También se usarán tomas de apoyo de los patinadores intercaladas con testimonios de los mismos.

Es riesgoso grabar en algunos lugares de Caracas frecuentados por los patinadores; así que se decidió grabar de día, con luz natural. Por esta misma razón, la mayoría de las tomas en la calle fueron grabadas con cámara en mano, utilizando un estabilizador prescindiendo del trípode.

Los movimientos de cámara van acorde con las acciones registradas, por lo que se utilizaron paneos, *tilts* y *travellings*. De esta manera, la imagen es más dinámica para el espectador. Se combinaron planos fijos y movimientos de cámara desarrollados sobre una patineta para poder realizar el seguimiento de los practicantes.

Para la producción del documental se empleó una cámara Canon T3i y una Canon T4i, un lente 50 mm (f1.4), un lente 10–20 mm (f2.8–3.5) y un lente 50-200 mm (f4), un trípode y dos estabilizadores para disminuir la vibración de la cámara en aquellas tomas que se realizaron en movimiento. Además, para tomas subjetivas y aéreas se utilizó un drone Dji Phantom 2 Vision y una cámara GO PRO HERO 4.

## 8. *Propuesta sonora*

La música y los sonidos urbanos fueron la clave para acompañar la imagen del documental *Progresión*. Para lograrlo, se utilizó música original con ritmos acordes al tema. El músico Hector Rangel se encargó de crear las piezas musicales, realizando composiciones de acuerdo a la personalidad de cada *skater* para darle ritmo a la narración de sus historias.

La grabación de audio en ambiente y las tomas en movimiento se hicieron con un micrófono Rode de tipo condensado, colocado en la parte superior de la cámara. Por su parte, las entrevistas se realizaron utilizando una grabadora Zoom H6 y un micrófono Marshall M520, el cual permitió lograr un audio más limpio.

En un documental sobre la patineta es necesario escuchar el crujir del asfalto cuando las ruedas se desplazan por la calle, el *pop* (sonido que realiza la madera de la tabla al chocar contra el piso), el deslizamiento de la patineta sobre las barandas o cualquier otro sonido emitido mientras se practica este deporte.

Se buscó un montaje rítmico, donde el sonido y la imagen coinciden para lograr una pieza dinámica que represente la ciudad y el estilo de vida de sus protagonistas.

Con una voz en off se introdujo el documental *Progresión*. Se escogió la voz de Gerhard Weilheim, locutor del programa Zona Radical de la emisora La Mega 107.3 FM, por tratarse de un referente de los deportes extremos en Venezuela.

## 9. Desglose

### PRODUCCIÓN

<b>ARTÍCULOS</b>	<b>CANTIDAD</b>
CÁMARA	3
TRÍPODE	1
ESTABILIZADOR	2
MICRÓFONO	2
PATINETA	2
TARJETAS DE MEMORIA	4
GRABADORA	1

### POSTPRODUCCIÓN

<b>ARTÍCULOS</b>	<b>CANTIDAD</b>
DISCO DURO	1
COMPUTADORA	1
DVD	10

## 10. Plan de rodaje

<b>Día</b>	<b>Locación</b>	<b>Escenario</b>	<b>Situación</b>	<b>Materiales</b>
01/03/15	Caracas (tomas de ambiente)	Exterior	Grabación de calles, edificios, peatones, plazas	(3) cámaras (2) patinetas (1) trípode (2) estabilizadores (2) micrófonos (1) grabadora
07/03/15	Ascenas Urb. El Rosal	Exterior	Grabación del hilo conductor del Documental	(3) cámaras (2) patinetas (1) trípode (2) estabilizadores (2) micrófonos (1) grabadora
08/03/15	Calles Urb. El Rosal	Exterior	Grabación del cierre del Documental, (todos los patineteros juntos)	(1) drone (3) cámaras (2) patinetas (1) trípode (2) estabilizadores (2) micrófonos (1) grabadora
21/03/15	Urb. Valle Arriba, Urb. El Rosal	Exterior	Grabación de entrevista, planos detalles y acción de patinadores #1 y #2	(2) cámaras (2) patinetas (1) trípode (2) estabilizadores (2) micrófonos (1) grabadora
22/03/15	Urb. Valle Arriba, Urb. Las Minas	Exterior	Grabación de entrevista, planos detalles y la acción de patinadores #3 y #4	(2) cámaras (2) patinetas (1) trípode (2) estabilizadores (2) micrófonos (1) grabadora

## 11. Guión técnico

Escena	Descripción	Finalidad
Audio	Música de producción original que acompaña el segmento que introduce las secciones de entrevista.	Esta música es suave y pretende abrirle camino junto con las tomas de ambiente a la aparición de los tres <i>patineteros</i> que interactúan en la introducción.
Tomas de Ambiente	Tomas de generales de Caracas, plazas, peatones, colas, carros, <i>patineteros</i> , edificios. Audio – Voice Off D: avenidas con largas hileras... H: mundo que te rodea.	Contextualizan el entorno en el que se desplazan los <i>patineteros</i> y refuerzan el contenido del documental.
Introducción	Tres <i>patineteros</i> que vienen de diferentes lugares en una misma dirección, coinciden en un punto céntrico donde inician su desplazamiento en grupo.	La introducción une a los <i>patineteros</i> , llevándolos de un desplazamiento individual a uno colectivo.
Audio	Música de producción original que acompaña todo el segmento de entrevista, tomas de ambiente y tomas patinando de Marcel Ascanio.	Música que acompañe el bloque completo de Marcel Ascanio que sirva para generar un montaje rítmico y darle dinamismo a este segmento.
#1 Acera	Desplazamiento de Marcel Ascanio por una acera de la ciudad.	La finalidad de este desplazamiento por la acera es presentar al patinador al cuál se destinarán los siguientes cinco minutos del documental.
#1 Entrevista	Entrevista a Marcel Ascanio con Caracas de fondo. Audio - Entrevista D: Mi nombre es Marcel... H: existen en el país.	Entrevista que muestra la percepción de Marcel Ascanio sobre la subcultura de la patineta en Venezuela

Tomas de ambiente	Tomas de Caracas, plazas, parques de patineta, calle, zapatos, tablas, ruedas.	Las tomas de ambiente de Caracas refuerzan la entrevista de Marcel Ascanio y complementan lo que él con sus palabras comparte con los espectadores del documental al hablar del <i>skate</i> .
#1 Patinando	Tomas de Marcel Ascanio patinando en diferentes lugares de Caracas, seleccionados según la conveniencia del patinador.	La finalidad de este segmento en el documental es demostrar la habilidad de Marcel Ascanio en su continuo desplazamiento por las calles de Caracas.
Audio	Música de producción original que acompaña todo el segmento de entrevista, tomas de ambiente y tomas patinando de Jesús Parkinson Alayón Dávila.	Música que acompañe el bloque completo de Jesús Parkinson Alayón Dávila que sirva para generar un montaje rítmico y darle dinamismo a este segmento.
#2 Acera	Desplazamiento de Jesús Parkinson Alayón Dávila por una acera de la ciudad.	Este segmento sirven para pasar de Marcel Ascanio a Jesús Parkinson Alayón Davila
#2 Entrevista	Entrevista a Jesús Parkinson Alayón Dávila en una acera de Caracas. Audio - Entrevista D: Mi nombre es Jesús... H: Todos los deportes que hay.	Entrevista que muestra la percepción de Jesús Parkinson Alayón Davila sobre la subcultura de la patineta en Venezuela
Tomas de ambiente	Tomas de Caracas, plazas, parques de patineta, calle, zapatos, tablas, ruedas.	Las tomas de ambiente de Caracas refuerzan la entrevista de Jesús Parkinson Alayón Davila y complementan lo que él con sus palabras comparte con los espectadores del documental al hablar del <i>skate</i> .

#2 Patinando	Tomas de Jesús Parkinson Alayón Dávila patinando en diferentes lugares de Caracas, seleccionados según la conveniencia del patinador.	La finalidad de este segmento en el documental es demostrar la habilidad de Jesús Parkinson Alayón Davila en su continuo desplazamiento por las calles de Caracas.
Audio	Música de producción original que acompaña todo el segmento de entrevista, tomas de ambiente y tomas patinando de Erick La Salvia.	Música que acompañe el bloque completo de Erick La Salvia que sirva para generar un montaje rítmico y darle dinamismo a este segmento.
#3 Acera	Desplazamiento de Erick La Salvia por una acera de la ciudad.	Este segmento sirven para pasar de Jesús Parkinson Alayón Davila a Erick La Salvia
#3 Entrevista	Entrevista a Erick La Salvia en una urbanización de Caracas. Audio – Entrevista D: Mi nombre es Erick... H: Paz, armonía y libertad.	Entrevista que muestra la percepción de Erick La Salvia sobre la subcultura de la patineta en Venezuela
Tomas de ambiente	Tomas de Caracas, plazas, parques de patineta, calle, zapatos, tablas, ruedas.	Las tomas de ambiente de Caracas refuerzan la entrevista de Erick La Salvia y complementan lo que él con sus palabras comparte con los espectadores del documental al hablar del <i>skate</i> .
#3 Patinando	Tomas de Erick La Salvia patinando en diferentes lugares de Caracas, seleccionados según la conveniencia del patinador.	La finalidad de este segmento en el documental es demostrar la habilidad de Erick La Salvia en su continuo desplazamiento por las calles de Caracas.
Audio	Música de producción original que acompaña todo el segmento de entrevista, tomas de ambiente y tomas patinando de Andrés Ramírez.	Música que acompañe el bloque completo de Andrés Ramírez que sirva para generar un montaje rítmico y darle dinamismo a este segmento.

#4 Acera	Desplazamiento de Andrés Ramírez por una acera de la ciudad.	Este segmento sirven para pasar de Erick La Salvia a Andrés Ramírez
#4 Entrevista	Entrevista a Andrés Ramírez en un mirador de Caracas. Audio – Entrevista D: Mi nombre es Andrés... H: Cumplir esa misión.	Entrevista que muestra la percepción de Andrés Ramírez sobre la subcultura de la patineta en Venezuela
Tomas de ambiente	Tomas de Caracas, plazas, parques de patineta, calle, zapatos, tablas, ruedas.	Las tomas de ambiente de Caracas refuerzan la entrevista de Andrés Ramírez y complementan lo que él con sus palabras comparte con los espectadores del documental al hablar del <i>skate</i> .
#4 Patinando	Tomas de Andrés Ramírez patinando en diferentes lugares de Caracas, seleccionados según la conveniencia del patinador.	La finalidad de este segmento en el documental es demostrar la habilidad de Andrés Ramírez en su continuo desplazamiento por las calles de Caracas.
Audio	Música de producción original que acompaña el segmento que despide las secciones de entrevista.	Música que despide el documental junto con las tomas de ambiente, los <i>patineteros</i> desplazándose por las calles de Caracas y los dos <i>timelapse</i>
Despedida	Aparecen los mismos tres <i>patineteros</i> de la introducción patinando juntos de manera libre por calles de Caracas.	Muestra el desplazamiento libre por la calle de Caracas, este segmento simboliza la libertad que para los <i>patineteros</i> representa su deporte.
Tomas de ambiente	Tomas de Caracas, plazas, parques de patineta, calle, zapatos, tablas, ruedas.	Contextualizan el entorno en el que se desplazan los <i>patineteros</i> y refuerzan el contenido del documental.
<i>Timelapse</i> #1	<i>Timelapse</i> de Caracas desde una montaña.	Muestran a Caracas en el pasar de unas horas desde una montaña.

<i>Timelapse #2</i>	<i>Timelapse</i> de Caracas desde un mirador.	Muestran a Caracas en el pasar de una hora desde un ángulo diferente del <i>timelapse</i> anterior.
Créditos	Créditos con extractos del material filmado para el documental.	Agradecimientos y representación gráfica de los cargos del personal que realizó el documental.

## 12. Ficha técnica y especificaciones

### Ficha técnica

<b>Cargo</b>	<b>Nombre</b>
Dirección	Emilio Fernández y Andoni Zugasti
Producción	Emilio Fernández, Andoni Zugasti, María Fernanda
Entrevistas	Emilio Fernández, Andoni Zugasti, María Fernanda
Sonido	Daniel Izarra
Edición	Raúl Mago
Montaje	Raúl Mago
Mezcla de audio	Raúl Mago
Grafismos	Raúl Mago
Diseño Gráfico	Raquel De Barros
Tomas aéreas	Gabriel Davis
Música original	Hector Rangel
Locución	Gerhard Weilheim

### Especificaciones

<b>Especificaciones</b>	
Título	Progresión: un documental sobre la subcultura patinetera en Caracas
Duración	30 min
Año	2015
Idioma	Español
Formato	HD 1920 X 1080

### 13. Presupuesto

#### Presupuesto externo

Resumen:

Cuenta	Descripción	Promedio por días	Monto Total
<b>A</b>	Equipos	15.980 x 5	79.900
<b>B</b>	Materiales	-	9.280
<b>C</b>	Postproducción	-	33.000
	<b>Sub-total</b>	-	<b>122.180</b>
	Mark Up	-	0
	<b>Total</b>	-	<b>122.180</b>

#### A. Cuenta: Equipos

Cta.	Ítem	Monto por día FotoArte	Monto por día Rubik	Monto por día Promedio
<b>A.1</b>	<b>Cámara</b>			
<b>A.2</b>	Cámara Canon T4i	2.740	3.500	3.120
<b>A.3</b>	Cámara Canon T3i	2.440	3.200	2.820
<b>A.4</b>	<b>Iluminación</b>			
<b>A.5</b>	Led Cam 20	2.210	1.500	1.855
<b>A.6</b>	<b>Sonidista</b>			
<b>A.7</b>	Grabora Zoom H6	3.760	3.500	3.630
<b>A.8</b>	Microfono RODE	1.350	1.800	2.250
<b>A.9</b>	Microfono Marshall/Memphis	2.210	2.400	2.305
			<b>Sub-total</b>	<b>15.980</b>

*B. Cuentas: Materiales*

<b>Cta.</b>	<b>Ítem</b>	<b>Monto por unidad</b>	<b>X</b>	<b>Monto en Bs</b>
<b>B.1</b>	<b>Materiales</b>			
<b>B.2</b>	Impresión	12	460 (páginas)	5.520
<b>B.3</b>	Empastado	1.500	1	1.500
<b>B.4</b>	Pilas AA	88	20	1.760
<b>B.5</b>	Dvd's vírgenes	50	10	500
			<b>Sub-total</b>	<b>9.280</b>

*C. Cuenta: Postproducción*

<b>Cta.</b>	<b>Ítem</b>	<b>Monto por unidad</b>	<b>X (día)</b>	<b>Monto en Bs</b>
<b>C.1</b>	<b>Postproducción</b>			
<b>C.2</b>	Edición	3.000	7	21.000
<b>C.3</b>	Musicalizador	3.000	4	12.000
			<b>Sub-total</b>	<b>33.000</b>

Presupuesto realizado en base a los costos de personal y equipos otorgados por David & Joseph y Cine Materiales CA.

**Presupuesto “Progresión”**

Resumen:

<b>Cuenta</b>	<b>Descripción</b>	<b>Monto</b>
<b>A</b>	Equipos	0
<b>B</b>	Materiales	5.830
<b>C</b>	Postproducción	17.000
	<b>Sub-total</b>	<b>22.830</b>
	Mark Up	0
	<b>Total</b>	<b>22.830</b>

A. Cuenta: Equipos

Cta.	Ítem	Monto por unidad	X (día)	Monto en Bs
<b>A.1</b>	<b>Cámara</b>			
<b>A.2</b>	Cámara Canon T4i	N/A	5	0
<b>A.3</b>	Cámara Canon T3i	N/A	5	0
<b>A.4</b>	<b>Iluminación</b>			
<b>A.5</b>	Led Cam 20	N/A	5	0
<b>A.6</b>	<b>Sonidista</b>			
<b>A.7</b>	Micrófono RODE	N/A	5	0
<b>A.8</b>	Micrófono Marshall	N/A	5	0
<b>A.9</b>	Grabadora Zoom H6	N/A	5	0
			Sub-total	0

B. Cuentas: Materiales

Cta.	Ítem	Monto por unidad	X	Monto en Bs
<b>B.1</b>	<b>Materiales</b>			
<b>B.2</b>	Impresión	4,50	460 (páginas)	2.070
<b>B.3</b>	Empastado	1.500	1	1.500
<b>B.4</b>	Pilas AA	88	20	1.760
<b>B.5</b>	Dvd's vírgenes	50	10	500
			Sub-total	5.830

C. Cuenta: Postproducción

<b>Cta.</b>	<b>Ítem</b>	<b>Monto por unidad</b>	<b>X</b>	<b>Monto en Bs</b>
<b>C.1</b>	<b>Postproducción</b>			
<b>C.2</b>	Edición	N/A	1	10.000
<b>C.3</b>	Musicalizador	N/A	1	7.000
			<b>Sub-total</b>	<b>17.000</b>

Presupuesto realizado en base a los equipos que poseen los realizadores del documental, gracias a la colaboración del equipo y a las experiencias adquiridas a lo largo de la carrera, que facilitaron la reducción de costos de producción.

## GLOSARIO

- **Backflip:** giro hacia atrás.
- **Backside:** originado del *surfing*, Se refiere a la dirección en la que se esta girando en la ola mientras que la espalda queda contra esta. Se usa para describir la dirección de la rotación de las pruebas. lo opuesto de *frontside*.
- **Boneless:** consiste en sacar un pie de la tabla, agarrarla con la mano, empujar fuerte con el pie trasero y saltar.
- **Bowl:** estructura en forma de piscina muy utilizada por los *skaters*.
- **Downhill:** consiste en rodar lo más rápido que puedas colina abajo.
- **Flat:** disciplina que consiste en realizar maniobras en terreno plano.
- **Flip:** la rotación de la tabla en una maniobra aérea.
- **Freestyle:** un modo de *skateboard* que forma parte del todo. Las pruebas consisten generalmente en *flips* y *shoveits*.
- **Frontside:** originario del surfing, es la dirección a la cual giras mientras avanzas o en el surf cuando enfrentas a la ola.
- **Goofy:** se denomina a un Skater Goofy cuando anda con el pie derecho por delante, lo opuesto de regular.
- **Grab:** prueba en la que se "sujeta" la tabla con las manos.

- **Half-pipe:** mejor conocida como “U”, es una estructura común en los deportes extremos utilizada para elevarse y hacer maniobras.
- **Hellflip:** es una maniobra de salto para hacer girar la tabla sobre sí misma con un movimiento del talón del pie delantero.
- **Hardflip:** maniobra que consiste en ejecutar un giro de rotación de la tabla junto con un kickflip.
- **Kickflip:** es una maniobra de salto, que consiste en girar la tabla sobre su propio eje usando la punta del pie delantero.
- **Lip:** se denomina de esta manera al borde de la rampa.
- **Longboard:** tabla de mayor longitud y más flexibilidad que una de *street*.
- **Nose:** se trata de la parte delantera de la tabla de mayor longitud. Opuesto a tail.
- **Old school:** el estilo de patinar de la vieja escuela.
- **Ollie:** maniobra básica que consiste en elevar la tabla del suelo sin utilizar las manos.
- **Pop:** distancia entre el suelo y la altura de la cola o nariz de la tabla.
- **Regular:** posición o stance en la que se tiene el pie izquierdo adelante. Lo opuesto de goofy.
- **Shove it:** maniobra que consiste en llevar a cabo un 180° sin cambiar la dirección del desplazamiento.

- **Skateboard:** deporte que consiste en realizar pruebas y secuencias deslizando sobre una tabla con 4 ruedas.
- **Skateboarding:** se denomina de esta manera a la práctica en sí del deporte de Skateboard.
- **Skatepark:** consiste lugar creado para realizar skateboard, emulando las mejores superficies, rampas, etc. para lograr mejores pruebas.
- **Skater:** se refiere a la persona que practica *skate*.
- **Slalom:** camino que es moverse en un zigzag entre los obstáculos.
- **Slide:** deslizarse con la patineta sobre una baranda u otro obstáculo.
- **Spot:** lugar o espacio físico donde se puede patinar.
- **Street o street style:** practica del Skateboard en la calle, usando las veredas, las superficies, barandas y posibilidades que esta ofrece.
- **Tabla:** se refiere a la patineta con la que hacen los trucos los skaters.
- **Tail:** la parte trasera del skate que es la más corta.
- **Vert:** es la parte de la rampa que esta perpendicular al piso.

### III. CONCLUSIONES

Con el paso del tiempo las sociedades se han transformando y las necesidades de las personas han ido cambiando. De esta manera, elementos culturales como el deporte se han reformado de acuerdo a las exigencias de los individuos modernos. Ese es el caso de los deportes extremos y sus derivaciones como el *skateboarding*.

Esta nueva disciplina surgió como una alternativa radical para aquellas personas desinteresadas por los deportes convencionales. El desinterés por actividades y valores convencionales y la búsqueda constante de nuevas sensaciones, facilitó que los individuos practicantes de la disciplina formaran sus propios códigos y reglas, muchas veces contrarias a las costumbres de la colectividad en general.

Desde su origen, el *skateboarding* fue asociado con las calles debido a que este era el lugar para sus prácticas y reuniones. La sociedad nunca vio con buenos ojos a este movimiento, por lo que muchos de sus practicantes tomaron una actitud rebelde.

Con el paso del tiempo, seguidores y adeptos a este deporte comenzaron a juntarse por las mismas razones. Poco a poco fue evolucionando una cultura urbana paralela donde la ciudad formaba parte esencial de este nuevo grupo.

Al igual que otras subculturas, los *skaters* se caracterizan por tener un estilo diferenciador, protagonizado principalmente por su manera de vestir, la música que escuchan, los lugares que frecuentan y un estilo de vida particular que gira en torno a la patineta.

Un documental es la manera más acertada de abordar un movimiento como este, ya que les permite a los realizadores tener una mirada real de lo que es el movimiento del *skateboarding*. De esta manera, recorriendo las calles caraqueñas y buscando los *spots* más frecuentados por estos individuos, se logró conocerlos en su ambiente y, que fuesen ellos mismos, los que muestren su filosofía de vida.

De esta manera, fue posible obtener información de primera mano evidenciando todas esas características que los enmarcan en una disciplina deportiva que está guiada por un estilo particular.

El documental logró captar de forma cercana cuáles son esos elementos característicos que delimitan la subcultura del *skateboarding* en Caracas.

Visitando los lugares favoritos de los practicantes, se pudo constatar los rasgos que los definen como una subcultura urbana. Ya sea en el Este o en el Oeste de la ciudad, no existe distinción de color, edad o estrato social; cuando los jóvenes se agrupan alrededor de una plaza con patineta en mano, todos son iguales.

En el recorrido por las calles de Caracas se pudo evidenciar el crecimiento acelerado que ha experimentado, en los últimos años, el movimiento *skateboarding*. A pesar de que algunos municipios de la ciudad han incluido a los *patineteros* en sus proyectos, construyendo parques y lugares especiales para su práctica, es difícil cubrir la demanda y satisfacer las necesidades de este amplio grupo.

Se cumplió con el objetivo de esta investigación, ya que se logró realizar con éxito una pieza audiovisual original y creativa, sobre una

disciplina que poco se ha tomado en cuenta en el género documental venezolano.

A través del documental, es posible develar esas características propias, la forma de pensamiento y los códigos que hacen del *skateboarding* una subcultura que vive en la ciudad, algo más que una serie de muchachos que recorren Caracas sobre cuatro ruedas.

## RECOMENDACIONES

El *skate* como deporte representa libertad para muchos de los practicantes; sin embargo, el hecho de que no tenga espacios controlados permite que ocurran actos delictivos. Actualmente, sitios como el *skatepark* de Los Símbolos se encuentra vigilado por una caseta de policías, pero que por el espacio tan amplio se les imposibilita resguardar a todos los *patineteros*. Por otro lado, hay otros factores que influyen al momento de ejecutar esta disciplina como seguridad física y constancia.

Para grabar un documental sobre esta disciplina se aconseja tener especial cuidado con los equipos, estos deben estar protegidos dentro de un bolso antes de comenzar a filmar. Se recomienda al investigador estar siempre acompañado, lo que le permitirá estar más alerta y tener ayuda ante cualquier situación de peligro. Lamentablemente, los cuerpos de seguridad del estado no respaldan a las personas que desean realizar proyectos de investigación en la calle, ya que no pueden asegurar su seguridad. Procurar pasar desapercibidos en los espacios públicos se ha vuelto clave en Caracas debido a los altos índices de violencia que se evidencian.

Por la naturaleza de esta disciplina, en las demostraciones los practicantes pueden sufrir caídas y golpes fuertes debido a los trucos o técnicas que quieran exponer.

La constancia aplica tanto para el investigador, que pretenda realizar un proyecto acerca de este tema, como para el *skater*. El investigador debe entender que es una disciplina que requiere de un elemento indispensable, la paciencia. No todos los trucos salen con el primer intento, de hecho, muy pocos salen al momento; sin embargo, este trabajo brinda un impulso a

aquellos interesados en el área, motivándolos a que sí se puede realizar con constancia y perseverancia.

En el caso de los *skaters* la constancia también es fundamental, en este sentido, se hace énfasis a la conexión que pueda generar con el investigador y así hacer mucho más fluidas las pautas de grabación y, aún más, las respuestas del deportista en las entrevistas.

También es importante llamar a la reflexión de todos aquellos *patineteros* que, lamentablemente, brindan una mala imagen del deporte a través de sus actitudes. Al intentar representar la realidad de esta disciplina, se debe elegir con cuidado a los candidatos al momento del *casting*. La mayoría de los *patineteros* patrocinados son jóvenes dedicados a una vida deportista y sana, por lo que es necesario seguir haciendo estos proyectos para mostrar la realidad, que pocos conocen, sobre el *skateboarding*.

# BIBLIOGRAFÍA

## Fuentes bibliográficas

- Chitty, M. (2012). *PROPUESTA PARA LA CREACIÓN DE UNA MICROEMPRESA DE SKATEBOARDING PARA SU PROMOCIÓN COMO DEPORTE EXTREMO EN EL MUNICIPIO LOS SALIAS, ESTADO MIRANDA*. Venezuela. Universidad Nueva Esparta.
- Coca, S. (1993). *EL HOMBRE DEPORTIVO*. España. Alianza Editorial, S.A.
- Feixa, C. (1999). *De jóvenes, bandas y tribus*. (Segunda edición). España. Ariel, S.A.
- García, S. (1994). *ORIGEN DEL CONCEPTO «DEPORTE»*. España. Aula, Vol. VI.
- Giner, S. (2010). *Sociología*. (Segunda edición). España. Group Editorial 62, S.L.U.
- Hedbige, D. (1979). *Subcultre. The Meaning of Style*. Inglaterra. Routledge.
- Heinz, K. (2005). *Diccionario Enciclopédico de Sociología*. España. Herder.

- Hernández, N., Carballo, C. (2002-2003). *Acerca del concepto de deporte: alcances de su(s) significado(s)*. Argentina. Universidad Nacional de la Plata.
- Herrera, J. (2009). *FILOSOFÍA Y CONTRACULTURA*. España. Editores Societat de Filosofia del País Valencià. Quaderns de Filosofia i Ciència.
- Lamb, C., Hair, J., McDaniel, C. (2002). *MARKETING*. (Sexta Edición). México. International Thomson Editores S.A.
- Le Mao, F., *Skate*. (2004). Singapur. Fitway Publishing.
- Silva, L. (1982). *CONTRACULTURA Y HUMANISMO*. Venezuela. Monte Ávila Editores.
- Maffesoli, M. (2004). *El Tiempo de Las Tribus*. México. Siglo Veintiuno Editores, S.A. de C.V.
- Márquez, I., Díez, G. (2015). *La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid*. España. Revista Empiria, Monográfico Sociología & Deporte.
- Mata, D. (2002). *Deporte: cultura y contracultura. Un estudio a través de los horizontes deportivos culturales*. España. Revista apunts, Educación Física y Deporte.
- Medrano, A. (1982). Un modelo de información cinematográfica: el documental inglés. Editorial ATE, Barcelona.
- Minkevich, O. (2000). *El término "prácticas corporales" en Educación Física*. España. Revista apunts, Educación Física y Deporte.

- Monlau, P., Monlau, J., Herrero, A. (1941). *Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana*. Argentina. Editorial Librería El Ateneo.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (1982). *Declaración de México sobre las Políticas Culturales*. México.
- Pulido, T., (1994) Plan de producción para la elaboración de un documental audiovisual “El implante coclear”. Universidad Católica Andrés Bello.
- Rabiger, M. (1989). Dirección de documentales. Instituto Oficial de Radio y televisión. España. SELVIO, S.L.
- Saraví, R. (2007). *Jóvenes, skate y ciudad: entre el juego y el deporte*. Revista Educación física y deporte. Universidad de Antioquia.
- Serrano D., Cine Documental Venezolano. Elementos que definen el documental antropológico venezolano. (1999). Universidad Católica Andrés Bello.
- Solomon, M. (1997). *Comportamiento del consumidor. Comprar, tener y ser*. (Tercera edición). México. Prentice-Hall Hispanoamérica.
- Van Krieken, R., Habbits, D., Smith, P., Hutchins, B. Haralambos, M., Holborn, M. (2006). *Sociology: Themes and Perspectives*. (Tercera edición). Australia, Pearson Education.
- Vidart, D. (1968). *Filosofía Ambiental*. Colombia. Editorial Nueva América.

## Fuentes electrónicas

- Beceyro, R. (s.f). *Sobre cine documental*. Consultado el 10 de noviembre de 2014 de la World Wide Web:  
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cinedocumental.htm>
- Hebdige, D. (2007). *Subculture*. Consultado el 3 de diciembre de 2014 de la World Wide Web:  
[https://books.google.co.ve/books?id=2VNGAQAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.ve/books?id=2VNGAQAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- *Historia del skate*. (s.f). Consultado el 10 de enero de 2015 en la World Wide Web: <http://www.deportesextremos.net/skateboarding/historia-del-skate.php>
- *Historia del skate 1* (s.f). Consultado el 11 de abril de 2015 en la World Wide Web: [http://docente.uco.mx/al019008/public\\_html/uno.htm](http://docente.uco.mx/al019008/public_html/uno.htm)
- *Historia del Skateboarding*. (2011). Consultado el 11 de abril de 2015 en la World Wide Web: [http://www.redbull.com/cs/Satellite/es\\_AR/Article/Historia-del-Skateboarding-021242967407409](http://www.redbull.com/cs/Satellite/es_AR/Article/Historia-del-Skateboarding-021242967407409)
- Kahn, J. (1976). *El concepto de cultura: textos fundamentales*. Consultado el 15 de noviembre de 2014 de la World Wide Web:  
<http://es.scribd.com/doc/74178816/El-Concepto-de-Cultura-Textos-Fundamentales-Kahn-J-S#scribd>
- Martínez, E. y Sánchez, S. (s.f). *El documental: Realidad y abstracción*. Consultado 12 de abril de 2015 en la World Wide Web:  
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/documentcomienzos.htm>

- *Origen del skate*. (2009). Consultado el 11 de abril de 2015 en la World Wide Web: <http://mundo-hiphop.forosactivos.net/t127-origen-del-skate>
- Puglisi, J. (2009). *Skate Venezolano*. Consultado el 11 de abril de 2015 en la World Wide Web: <http://stakevenezolano.blogspot.com/>
- Redacción ABC Color. (2004). *Cultura: el concepto sociológico*. Consultado el 15 de noviembre de 2014 en la World Wide Web: <http://www.abc.com.py/articulos/cultura-el-concepto-sociologico-756549.html>
- Siegfried, L. (1980). *Teorías de la criminalidad: una confrontación crítica*. Consultado el 15 de noviembre 2014 en la World Wide Web: <http://goo.gl/H9GQ8t>
- *Tribus urbanas* (s.f). Consultado el 11 de abril de 2015 <http://todas-las-tribus-urbanas.blogspot.com/2012/11/skate-board-historia-del-skate.html>
- Vargas, J. (2007). *La Culturocracia Organizacional en México*. Consultado el 15 de noviembre de 2014 la World Wide Web: <http://goo.gl/tlhzy7>
- Tendencias Hombre. (2012). *Si practicas skate también haces deporte*. <http://www.tendencias hombre.com/fitness/si-practicas-skate-tambien-haces-deporte>

### **Fuentes vivas**

- Quiñones, F. (agosto, 2014). Comunicación Personal

## **ANEXOS**

## Diseño gráfico



## APLICACIÓN DE LOGOS



<b>Cámaras</b>	-----	-----	-----
Canon T4i DSLR	Incluye 2 baterías, 2 tarjetas SD 16 GB, filtro UV y correa	1	3500 BS
Canon T3i DSLR	Incluye 2 baterías, 2 tarjetas SD 16 GB, filtro UV y correa	1	3200 BS
<b>Sonido</b>	-----	-----	-----
Zoom H6 4 Canales	Incluye 2 tarjetas SD 16 gb, No incluye pilas	1	3500 BS
Micrófono Rode	No incluye pilas	1	1800 BS
Micrófono Marshall MP332	No incluye pilas	1	2400 BS
<b>Iluminación</b>	-----	-----	-----
Led Cam 25 T342	Incluye 2 baterías y adaptador para pilas AA	1	1500 BS



1	1	<b>Cámara DSRL Canon T4i</b> , 2 baterías, cargador, 2 memorias SDHC 16 Gb, trípode y cabezal Manfrotto, lector de memorias + lente 18-55 mm f3.5	-	<b>2740</b>
1	1	<b>Cámara DSRL Canon T3i</b> , 2 baterías, cargador, 2 memorias SDHC 16 Gb, trípode y cabezal Manfrotto, lector de memorias + lente 18-55 mm f3.5	-	<b>2440</b>
1	1	<b>Grabadora Zoom H6</b> , 7 metros de cable workflow magic canal 1, 5 metros de cable workflow magic canal 2, 3 metros de cable workflow magic canal 3, canal 4 libre.	-	<b>3760</b>
1	1	<b>Micrófono Rode</b> , zapata para cámaras Canon y Nikon, cable miniplug para salida de audio pre-amplificada, no incluye baterías.	-	<b>1350</b>
1	1	<b>Micrófono Condensado Memphis Audio</b> , salida de audio pre-amplificada, no incluye baterías.	-	<b>2210</b>
1	1	<b>Led Cam 20 Leds</b> , zapata para cámaras Canon y Nikon, no incluye baterías.	-	<b>2210</b>

-----

Diana Maiuri  
Productora  
0412 608 32 86

www.rubikos.com  
Producciones Rubik C.A.

0212 310 57 48 / 0212 880 47 06 / 0412 608 32 32 / 0412 608 32 86



## *Entrevistas*

### **Entrevista a Marcel Ascanio:**

¿Cómo te llamas y cuántos años tienes?

Mi nombre es Marcel Ascanio y tengo 27 años de edad.

¿Cuántos años tienes en este deporte?

Tengo aproximadamente 12 años patinando

¿Por qué el *skate* y no otra disciplina?

Porque es un deporte que me apasiona y porque es un deporte individual

¿Cómo ha cambiado tu vida desde que empezaste a dedicarte al *skate*?

Mi vida ha cambiado totalmente con la patineta, ya que aparte de que es una pasión también es una manera de desestresarme y olvidarme del mundo entero.

¿Qué significa el deporte para ti?

El *skate* para mí significa un estilo de vida, ya que vivimos toda la calle y todo totalmente diferente a una persona común. Cada vez que vemos algún murito, algunas escaleras o lo que sea, estamos imaginándonos haciendo un truco o haciendo algo ahí.

¿Cómo es un día en la vida de un *patinetero*?

Un día en la vida de un *patinetero* es bueno buscando spots y rodando por aquí y por allá a ver qué trucos se pueden hacer.

¿Qué representa la ciudad para ti como *skater*?

La ciudad para mí representa como un gran parque donde puedo patinar por todos lados. Caracas parece una buena ciudad para practicar estos deportes, ya que hay bastantes spots y lugares donde hacerlo; sin embargo, en muchos sitios se puede patinar que si cinco o diez minutos o nada más se pueden intentar unos trucos porque los policías, los vigilantes o la misma gente no lo permite y lo sacan a uno del lugar.

¿Consideras que el *skate* es cultura?

Me parece que el *skate* es una cultura, ya que tenemos un estilo que nos define y que nos diferencia de todos los demás deportistas.

¿Qué los caracteriza?

Lo principal que nos caracteriza creo que es como que los zapatos, las ropas, las gorras y todo el modo de vestir.

¿Entre los *skaters* hay alguna especie de código?

Entre los *skaters* siempre tenemos como una forma diferente de comunicarnos, ya sea por el nombre de los trucos o algo, siempre tenemos una que otra palabra diferente que nos define como *patineteros*.

¿Cuáles son tus lugares favoritos para practicar?

Mis spots favoritos son las plazas, los muros, barandas; donde pueda practicar la modalidad que me gusta.

¿Cuál es tu meta en esta disciplina?

La meta que tengo en este deporte realmente es patinar en este deporte todo lo que pueda hasta la edad que pueda hasta que ya no de más; y no sé, representar a Venezuela algún día.

¿Cuáles son las modalidades del deporte?

Las modalidades de este deporte son básicamente lo que es *street*, que es patinar por las calles, todo lo que son muros, escaleras , barandas, todo eso. Está otra que es patinar rampas, *miniramp* y todos aquellos peraltes que son parques como tal.

¿Si construyeran más espacios para los *skaters* desaparecerían de las calles?

Haciendo más plazas y *skatepark* para patinar desaparecerían un poco más los *patineteros* de las calles pero, sin embargo, el patinar en las calles es como ya una modalidad y no desaparecería por completo, siempre va a ver gente por la calle patinando.

¿Consideras que en el país hay pocos espacios para practicar el *skate*?

Actualmente en Caracas, y en toda Venezuela no existen los suficientes espacios para patinar y por eso uno anda en cualquier plaza por ahí, y patina y nos bota a la policía, los vigilantes, porque aquí en Venezuela no lo ven como un deporte sino como un vandalismo porque no apoyan al 100% el mismo.

¿Para ti el *skate* es cultura en Venezuela?

Para mí el *skate* es cultura pero en Venezuela no es todavía una cultura realmente establecida, ya que es un deporte relativamente nuevo en este país y la gente lo sigue viendo como vandalismo.

¿Cuál crees entonces que sea la diferencia entre el *skate* y los deportes tradicionales?

La diferencia entre el *skate* y los deportes tradicionales yo creo que es porque es un poco más extremo, que es individual y que lo puedes practicar en cualquier lugar.

¿Cómo crees tú que la sociedad ve esta disciplina?

Actualmente en Caracas siento que la sociedad rechaza mucho a todos los *patineteros*, porque los ven como que son unos vándalos, como que son unos vagos que están por ahí destrozando todas las cosas.

¿Por qué crees que la sociedad tenga una visión negativa de ustedes?

Muchas personas creen que la patineta está asociada directamente con todo tipo de vicios y drogas, y no es así. Lo que pasa es que hay *patineteros* que tienen mal aspecto y que sí le dan una mala imagen al deporte y nos juzgan a todos por uno o algunos que estén por ahí.

¿Consideras entonces que hay *patineteros* que dañan la imagen?

Hay muchos *skaters* que dañan la imagen del mismo, ya que a la hora de practicar el deporte están consumiendo alcohol, drogas, o cualquier tipo de vicios y la gente los ves, y nos juzga a todos por culpa de ellos.

¿Qué les puedes decir a todas esas personas que tienen una visión negativa del deporte?

A las personas que ven este deporte como vandalismo y como algo negativo les digo que están equivocados, que es un deporte como lo puede ser el béisbol o el fútbol, lo que pasa es que es un deporte nuevo en Venezuela y que las características en esta disciplinas son totalmente diferentes a las de los deportes tradiciones que existen en el país.

## Entrevista a Jesús Parkinson Alayón:

¿Cómo te llamas y cuántos años tienes?

Mi nombre es Jesús Parkinson Alayón Dávila

¿Cuántos años tienes en este deporte?

Patino desde hace 17 años

¿Por qué el *skate* y no otra disciplina?

Es el único deporte que me fascina, aparte se hacer otros deportes pero es el único deporte que me satisface.

¿Cuál es tu meta en esta disciplina?

Volverme *pro*, yéndome del país o viajando por muchas partes de Latinoamérica

¿Qué significa el deporte para ti?

Este deporte para mí no es fácil. Para mí es un deporte demasiado alegre y que puedes aprender a nivel de conocimiento y de toda cosa.

¿Consideras que el *skate* es cultura?

La cultura para mí, *patinetera*, es como un arte callejero, es como bailar *breakdance*, es como *bmw*, lo mismo que sea. Pero es una cultura de que tiene uno que apoyarse en sí mismo, para poder uno apoyarla de verdad.

¿Qué consideras que debería tener la cultura *patinetera*?

Bueno la cultura *patinetera* tiene que tener mucho apoyo, tiene que tener mucho apoyo hoy en día. Demasiado. Como sponsors, publicidad y mucho recorrido.

¿El *skate* es un deporte que se puede compartir?

Sí, el *skate* es bastante realismo, una realidad que la puedes vivir. La puedes compartir con quien sea y mucha gente la puede practicar hoy en día.

¿Quiénes pueden practicar este deporte?

El que le gusta hacer la patineta lo hace porque quiere pues.

¿Qué necesita un *patinetero*?

El *skater* necesita zapatos, necesita tablas, necesita viajes, necesita muchas cosas pues

¿Tienen sitios para practicar?

En los símbolos hay una plaza y se puede patinar tranquilo sin que nadie te diga nada y más nada y nada

¿Cómo se movilizan cuando deciden ir a practicar?

Siempre nos movilizamos en carro, siempre. Y siempre podemos patinar, hay veces que no podemos patinar, y hay veces que si podemos patinar bien pues.

¿Consideras que en el país hay pocos espacios para practicar el *skate*?

Han hecho parques, han hecho muchas cosas pero como para salir del paso de uno pues. No lo hacen de verdad como deberían apoyar a uno. En verdad no ven a la cultura, de verdad, como debe de ser. Aquí deberían apoyar a todos los países, deberían apoyar a todos los países no, deberían apoyar a todas las culturas que haya en el país. Todas las culturas que haya: *bicicrós*, *bmx*, la que sea; todas las culturas siempre tienen que estar apoyadas, porque si no hay apoyo, no hay revolución pues.

¿Cuál es tu percepción de la gente en el deporte?

Mucha gente que lo practica y no sabe la diferencia y la dificultad que hay en el deporte

¿Por qué crees que la sociedad tenga una visión negativa de ustedes?

La ven mal porque no es una cultura hecha en Latinoamérica. En Latinoamérica hay muchos países que están revolucionados pero aquí por lo menos, no se ve ese tipo de cosas. Pero aquí debería haber una revolución de que uno ya sepa por dónde vas a patinar, donde vas a salir, ¿me entiendes? Hay que apoyar muchas cosas como parque y como diferenciar a una persona con otra. Como nosotros los *patineteros* hay que diferenciarse, porque no todos somos iguales, ¿me entiendes? No todos somos iguales porque uno todo el tiempo tiene una forma distinta de ser, ¿me entiendes? Uno puede patinar, otro puede patinar también pero no patina constante como uno pues, de que graba todos los días, que sale a patinar, de que se monta en la camioneta y gasta 20 bolos en un pasaje, y eso lo hace diferente a todos pues.

¿Qué les puedes decir a todas esas personas que tienen una visión negativa del deporte?

La patineta la tienen que ver desde otra perspectiva cuando ellos de verdad quieren apoyar a la cultura, porque es una cultura demasiado grande que viene a nivel mundial, no es así tranquilamente. Es una cultura que lleva apoyo mundialmente no es que se ve aquí y en otro país no. Se ve mundialmente, la patineta es una cultural igual al béisbol, como el fútbol, como todos los deportes que haya.

## Entrevista a Erick La Salvia

¿Cómo te llamas y cuántos años tienes?

Mi nombre es Erick La Salvia tengo 22 años de edad

¿Por qué el *skate* y no otra disciplina?

Elegí el *skateboarding* a raíz de un primo que cuando íbamos a su casa los veía patinar y tenía un tubito, una baranda; entonces me llamo la atención y desde ahí decidí practicarlo.

¿Qué los caracteriza?

Los *patineteros* nos caracterizamos por nuestra vestimenta, algunos son *rockeros*, otros son un poco más hip-hop, y el resto son normales. Algunos *patineteros* se especializan en muros, otros en barandas o en trucos de pisos.

¿Consideras que el *skate* es cultura?

El *skateboarding* es cultura porque más o menos nos mantenemos en el mismo ambiente, nos basamos en los mismos trucos, la misma vestimenta y todos hacemos un mismo deporte.

¿Entre los *skaters* hay alguna especie de código?

Me parece que hay un código dentro de los *skaters* por el lenguaje de los trucos, los lugares que frecuentamos para patinar.

¿Qué representa la ciudad para ti como *skater*?

La calle para nosotros representa un gran parque, es donde nació el deporte, donde mejor nos podemos desempeñar para los trucos. Hay otros lugares

como los *skateparks* que sirven para practicar, pero el origen nato es la calle que es donde mejor nos desenvolvemos. Representa la plaza mas grande para nosotros desarrollarnos, especialmente lugares privados como la plaza de Los Palos Grandes que tiene unos muritos de mármol, también esta la plaza de Los Próceres que ya desde hace tiempo no se puede patinar y tiene escaleras, barandas y uno ahí se desarrollaba bien para el deporte.

¿Cómo crees tú que la sociedad ve esta disciplina?

La gente ve el *skateboarding* como algo errado, creen que somos unos acaba trapo que nos andamos drogando por ahí o destruyendo todo y la forma de que eso cambie es estableciendo el deporte como algo profesional como lo es el futbol, el básquet, el beisbol y de esa manera la gente tendrá una opinión más acertada sobre lo que somos nosotros.

¿Consideras que en el país hay pocos espacios para practicar el *skate*?

A raíz del tiempo han creado bastantes *skateparks* a lo largo de Venezuela, por lo menos el de los símbolos, el de San Antonio de los Altos, el de Puerto Cabello que se ve atractivo, el de Duaca en Barquisimeto que se presta también para el desarrollo de la patineta.

¿Cuáles son los lugares que buscan los *patineteros* para practicar?

Los *patineteros* en su mayoría buscamos un *skate plaza* que es lo que más se asemeja a la calle, hay algunos que les gusta el vertical, pero aquí las rampas de vertical no están bien acondicionadas y no cumplen la estructura perfecta que se requiere.

¿Prefieres patinar solo o en grupo?

Cuando me desplazo busco algún compañero para patinar pero a veces toda ir sólo a practicar.

¿Los cuerpos de seguridad del estado cuidan los *skatepark* de cualquier acto delictivo?

La policía juega un papel para los dos bandos, si ellos ven que estamos en un lugar acondicionado como un *skatepark* entonces están pendientes de que no vayan a estar personas interrumpiendo el desenvolvimiento del deporte como los que van a beber bebidas alcohólicas , en cambio, si nos ven patinando en un lugar privado o prohibido nos sacan.

¿Hay competencias de skate en Venezuela?

Hay competencias como la que hubo recientemente en el *skatepark* de los símbolos pero no han contado con una buena organización, hace tiempo hubo una competencia muy buena en San Antonio de los Altos y ese tipo de eventos son los que necesitamos para el desenvolvimiento del deporte.

¿Para ti el *skate* es cultura en Venezuela?

El gobierno esta metiéndole un poco la mano al deporte, generando parques y espacios pero no es suficiente, necesitamos que el deporte se establezca como algo profesional, que podamos vivir del deporte igual que pasa en otros países.

¿Qué te impulsa a seguir practicando?

De tantas caídas uno se impulsa en el deporte ya que forma parte de nuestra vida, es algo que no vamos a dejar y espero poder patinar hasta que el cuerpo aguante.

¿Cuáles son las tres palabras que vienen a tu cabeza cuando te dicen “patineta”?

Cuando me dicen patineta las tres palabras que me vienen a la mente son paz, armonía y libertad.

## Entrevista a Andrés Ramírez

¿Cómo te llamas y cuántos años tienes?

Mi nombre es Andrés Ramírez, tengo 20 años.

¿Cuántos años tienes en este deporte?

Patino desde hace 8 años.

¿Por qué el *skate* y no otra disciplina?

Bueno yo elegí prácticamente la patineta porque mi hermano hacía *skate* y me llamó la atención, me donó su tabla, su vieja tabla y desde ahí me gustó el deporte por la libertad que sientes al hacerlo, y que es individual. No hace falta de un equipo para que lo hagas. Influye mucho tu estado de ánimo, como te sientes y básicamente es eso, no hace falta de nadie más para que tú patines.

¿Cómo ha cambiado tu vida desde que empezaste a dedicarte al *skate*?

La patineta me ha enseñado a sobrevivir en la calle, a desenvolverme con la gente, a no ser tan tímido quizás con las personas, a defenderme y hacer amigos, buenos amigos.

¿Qué significa el deporte para ti?

Básicamente el *skate* para mí significa todo, o sea, paso mi vida en eso. Traté de buscar una carrera que pueda trabajar después en algo similar y entonces básicamente es todo. Siempre pienso en patinar, los días que no patino siempre estoy deprimido, tengo que estar siempre patinando para mantener mi nivel que tengo pues.

¿Cómo es la relación entre *patineteros*?

Sí hay una hermandad más, a veces, también hay enemigos. Básicamente los que son tus amigos, con esos sales siempre a patinar... y los demás,

bueno, ni te los quieres encontrar porque te pueden arruinar el día de patineta.

¿Consideras que el *skate* es cultura?

Sí es una cultura por su lenguaje y como se visten. Hay subculturas dentro del *skate*, están que si los raperos, otros que son más rockeros, los que son como una farándula en la patineta que solo lo hacen como una moda y para atraer chicas.

¿Entre los *skaters* hay alguna especie de código?

Quizás si sea un código porque por ejemplo yo veo un chamo que este vestido similar a uno, y les veas unos zapatos *skate* y tú dices “quizás ese pana patina pues” pero del resto sería el dialecto que utilizamos y como nos expresamos sería otro código.

¿Qué representa la ciudad para ti como *skater*?

La ciudad es donde se patina, porque no voy a ir a patinar al campo pues, este... la ciudad es lo mejor para patinar porque están desde los centros comerciales, plazas, las calles mismas, te movilizas fácilmente. Tomas tu tabla y vas por el asfalto y donde veas un *spot* o un lugar donde patinar, ahí fue.

¿Hay espacios para patinar en la ciudad?

En caracas hay buenos *spots*, están un poco destruidos ya porque como no está muy desarrollada la ciudad, la construcción está muy lenta entonces no hay nuevos *spots* muy frecuentemente, pero si hay bastantes y bueno los que hay son bastante buenos.

¿Qué es la patineta, qué representa y qué amerita?

La patineta es una cultura y a la vez es un deporte, ya que requiere una condición física bastante alta, necesitas mantenerte en forma para poder

hacer los saltos y todas las acrobacias, poder caerte, se trata mucho de la caída, aprender a caer. Si tienes mucho sobrepeso, te puedes lesionar más fácil, puedes partir la tabla mucho más fácil (risas).

¿Crees que la sociedad venezolana rechace esta disciplina?

En Venezuela sí la rechazan bastante, no lo ven como un deporte, lo ven más bien como unos callejeros que no trabajan, son unos vagos, no estudian, no hacen nada y por eso es que está tan mal vista pues. Pero en general es por eso, les falta cultura a ellos porque no saben que a nivel mundial es un deporte donde puedes vivir de él.

¿Si construyeran más espacios para los *skaters* desaparecerían de las calles?

Si hicieran más *skatepark street* yo creo que igualito hubieran *patineteros* en la calle, lo único que no estarían tanto tiempo pero, o sea, el *skatepark* como te dije anteriormente es un sitio donde tú entrenas, entrenas los trucos, los practicas, es más fácil, el piso es bueno, la baranda es baja... cosas así, los aparatos están adaptados para el deporte. Luego tú vas a la calle y ves un muro un poco más grande que el del parque, que el piso es de piedrita, que se yo que tienes que saltar una alcantarilla antes para llegar al muro; cosas así, y ahí viene la dificultad y lo bueno del deporte, que tú ves un objetivo y tratas de cumplir esa misión.

Fotos



