

PLANTEAR UN SKATEPARK, UN ASUNTO PARA EXPERTOS



- +¿QUE MATERIALES? ¿PARA CUANTO TIEMPO?
- +ELEGIR UN BUEN DIRECTOR DE OBRA.
- +¿HABLAS SKATEPARK?
- +¿DONDE IMPLANTAR UN SKATEPARK?.
- +“SKATE PARK” INCLUYE “PARQUE”.
- +EJEMPLOS PARA TODOS LOS PRESUPUESTOS.
- +EL MUSEO DE LOS “ERRORES”.
- +PORTFOLIO



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE PATINAJE

¿QUÉ MATERIALES? ¿PARA CUÁNTO TIEMPO?

¿COMO DEBE SER UN SKATEPARK? PODEMOS RESOLVER ESTA PREGUNTA A TRAVÉS DE LA DISTINCIÓN ENTRE DOS ENFOQUES DE CONSTRUCCIÓN: MODULARES O INTEGRADOS

1. Parques de skate "modulares"

Compuestos de varios módulos prefabricados de madera, metal u hormigón colocados en una solera de hormigón (o lo que es peor en caso de caídas, de asfalto) previamente moldeada para la ocasión. El skatepark modular puede funcionar si se adapta a circunstancias muy específicas: Si es indoor o cubierto, debe ser realizado por empresas con verdadera experiencia en la construcción de skateparks de madera que sean capaces de resolver los problemas de "rebote" y rodada en transiciones de madera.

En una estructura al aire libre, (la abrumadora mayoría de parques públicos españoles) las cosas tienden a estropearse. Primero, los módulos cansan rápidamente a los usuarios que tienden a abandonarlos (la estandarización es un freno real a la creatividad) pero, sobre todo, de forma más pragmática, presentan otra gran desventaja: los módulos, incluso encofrados, se convierten en cajas de sonido, de acuerdo con los mismos principios de construcción que los de una caja de percusión, contaminando acústicamente la zona.

Otra gran preocupación para un municipio: los módulos en exterior tienen una vida útil muy limitada debido a las inclemencias del tiempo, menos de una década de promedio. Esto causa una dependencia cada vez más exigente del clima, o incluso nuevas inversiones cuando el skatepark es ya "impracticable". *Aunque más baratos para comprar en catálogo, los skateparks modulares no son un modelo de estructura permanente y terminan representando una inversión al menos similar a la requerida para un skatepark "integrado"*



1. Parques de skate "integrados"

El skatepark de hormigón ha sido durante 40 años la única referencia válida para skateparks al aire libre, coincidiendo con la evolución del skateboarding moderno. Pero también cubre las expectativas al mismo tiempo a los patinadores y espectadores siempre que sean entendidos como verdaderos proyectos arquitectónicos ya que oferta infinitas posibilidades de integración paisajística.

Mucho más presentes, por el momento, en otros lugares de Europa (Bélgica, Suecia, Inglaterra, Francia ...), Estados Unidos y Australia, los skateparks "monoblocks" de hormigón tienen, sin duda, el apoyo y la confianza de los practicantes, porque las empresas especializadas en ellos, tanto en Francia o en otros países (España, Estados Unidos), han sido, generalmente, creadas por practicantes experimentados. ¿Por qué tal afirmación? Porque además de construirlos coincidiendo con los deseos de los skaters, (garantizados por la experiencia de estos patinadores emprendedores y convertidos en profesionales actuando como expertos, los parques "monobloque" tienen la ventaja de proporcionar una contaminación acústica mínima, ya que el interior de los obstáculos está relleno y las estructuras están enterradas o semienterradas, y sobre todo, tienen una vida incomparable: al menos 20 años sin mantenimiento, si no es pasar una escoba en alguna ocasión, el mejor ejemplo es el skatepark Prado en Marsella, todavía en buenas condiciones, presente en el mapa mundial del patín, y construido en 1990!

En 2018, viendo a nivel global el mapa de los parques de skate de éxito y los que son rechazados, el skatepark de hormigón sigue siendo el de referencia para los patinadores y una solución sostenible para las ciudades.



ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE SKATEPARKS		skatepark modular	skatepark integrado
Presupuesto / depreciación de la inversión		-	++
Instalación de las instalaciones		+	+
Flexibilidad a restricciones / adaptabilidad		--	++
Durabilidad		--	++
Entretenimiento		--	++
Resistencia al mal tiempo		--	++
Relevancia / adecuación deportiva a las expectativas de los usuarios		--	++
Relevancia ambiental / integración del paisaje		-	++
Ruido / resonancia		--	++
		- - muy insuficiente	- insuficiente
		+ satisfactorio	++ muy satisfactorio

MAS INFORMACION

Metal: ¡cuidado, peligro!

Ignorando los peligros obvios de los riesgos de corte en la parte inferior de los módulos, los elementos cubiertos con una superficie de metal pueden parecer una respuesta económica al envejecimiento de la madera. Con ese argumento pueden ser presentados por algún fabricante sin escrúpulos. En la hipótesis de un skatepark público exterior, ¡atención! este tipo de estructura es inadecuada por otra razón muy simple: su superficie se calienta, generando a lo largo de los años muchos accidentes; por ejemplo, en el sur de España, la temperatura de las rampas puede subir hasta 110 grados en verano (también en Estados Unidos, se da el caso como

recuerda el patinador profesional Peter Ramondetta (2): "Cuando tenía 15 años, tenía un skatepark de metal en mi casa. Estaba tan emocionado con la idea de ir a probarlo que no dormí esa noche. Al día siguiente, cuando fuimos, hacía mucho calor. Tuve una caída en la parte superior de un módulo, cayendo sobre mi brazo y mi cara, y resbalando por toda la transición. Para cuando llegó la ambulancia, tenía quemaduras de 3º grado en el brazo y en la cara). Y esto es solo un ejemplo..."

ELEGIR UN BUEN DIRECTOR DE OBRA

COMO EQUIPAMIENTO PUBLICO UN SKATEPARK OBEDECE REGLAS Y REQUISITOS ADMINISTRATIVOS ESPECIFICOS, PERO SU ESPECIFICIDAD REQUIERE TAMBIEN ESTAR RODEADO DE MAESTROS ESPECIALIZADOS, AL FINAL, ES UN RAMO DE DISTINTAS HABILIDADES QUE REQUIERE UN EQUIPO MUY CONCRETO.

1. Marco legal

La creación de un skatepark de hormigón es similar a un trabajo de carreteras o edificios y requiere la intervención de un contratista especializado en esta especialidad: "¿quién tiene suficiente experiencia en skateboarding para saber exactamente qué funciona y que no, y sobre todo, por qué?". En general, el proyecto se estructura en torno a dos fases distintas: diseño y realización.

2. El diseño

Es un trabajo de arquitectura porque proyecta el diseño del espacio y su integración en el entorno. Lo diseña el director del proyecto, en consulta con el gestor de proyectos y con los futuros usuarios. Esta es la fase crucial, la que determinará la relevancia y la durabilidad de un skatepark. De ahí el interés de hacer un trabajo perfecto para la práctica del skateboarding, que tendrá la legitimidad de los patinadores existentes, evitando así muchas negociaciones, discusiones, tensiones y errores.

3. La realización

Puede ser realizado por una empresa de albañilería especializada, o una empresa de obras públicas generalista. En los dos casos, la realización debe estar bajo la dirección del contratista principal, que estará supervisando en particular, algunos detalles esenciales para la práctica, pero que pueden pasar desapercibidos para el ojo de un inexperto. El mercado, por lo tanto, se organizará en torno a dos Procedimientos, según el código de contratación pública y la ley :

- un contrato de gestión de proyectos.
- un contrato de obras.

4. Duraciones legales

Cada convocatoria de licitación debe dar el tiempo necesario a los posibles candidatos para enviar una oferta. Puede variar cada vez según la complejidad de la preparación: Nominaciones, Misión y Nivel de Competencia potencial. Nunca es menos de 3 semanas y puede ser prolongado hasta 8 semanas o más, en proyectos ambiciosos o donde los candidatos tienen que producir bocetos, planes de ejecución o estudios. Como parte de un proyecto de skatepark, por lo tanto, es necesario contar estos periodos de publicación como tiempos comprensibles. A estos plazos asignados legalmente a los candidatos para enviar sus ofertas, es necesario sumar el tiempo de realización de los estudios de gestión de proyectos (duración mínima: 3 meses) y tiempo de finalización de trabajos (que varían desde una semana para proyectos más pequeños y hasta varios meses para los más extensos



y complejos). A esto, por supuesto, se agregan las interrupciones del lugar de construcción por el mal tiempo y otros imprevistos ... Para dar un rango razonable, para un proyecto medio (alrededor de 120.000 a 150.000 € + IVA), es necesario calcular un tiempo total estimado de 12 a 18 meses entre la decisión final de ejecución de trabajo, y la entrega del skatepark.

5. Jugadores del mercado

Es un punto delicado y decisivo en la construcción de un skatepark de calidad, duradero y en línea con lo que esperan los patinadores. El mercado de gestión de proyectos no debe tomarse a la ligera.

En España, es muy competitivo aunque, al final, pocos actores son genuinamente creíbles, y es fácil equivocarse, simplemente por falta de interés: esto es porque no respondemos a un mercado de gestión de proyectos en el que se valore a un "verdadero" maestro del trabajo, es decir, cualificado, competente y capaz de hacer una verdadera gestión de proyectos especializados en skateboard, sino que en bastantes ocasiones se aceptan los proyectos de arquitectos o diseñadores sin experiencia real como skateboarders y que actúan en representación de empresas de construcción generalistas como otro trabajo más. Estos deberían ser recalificados como "consultores" o "comerciales", lo cual, no es una desacreditación, simplemente una profesión diferente.

La maestría de habilitación por derecho propio reconoce las habilidades profesionales en el acto de diseñar y construir con la ética necesaria para servir mejor al cliente. Esto implica no estar en acuerdo subyacente con la empresa que firma el contrato de obras públicas. Sino estar fuera de un mercado al que todas las empresas de construcción podrán ofertar para garantizar que el cliente seleccione la más competitiva en la relación precio / calidad evitando ser juez y parte de la contienda.

⚠Cuidado con los servicios comerciales encubiertos!

Además de estos criterios de calificación legales o reales, para un trabajo de skatepark, es obvio que un buen gerente de proyecto será primero y más importante, un auténtico skater que sabe de lo que está hablando, quién sabe diseñar con relevancia, dibujando, haciendo un trabajo realista, y experto en construcción para asumir las misiones de dirección de ejecución de las obras ... en definitiva, un profesional para elegir por sus proyectos anteriores, contactando por ejemplo, con federaciones, con ayuntamientos / clubes de las ciudades donde haya construido otros skateparks.



¿HABLAS SKATEPARK?

¿Parque de calle o parque de curvas?

Antes de introducirse en la jerga, uno debe conocer las dos grandes familias de skateparks, dirigidas a audiencias y usos distintos. Con un presupuesto modesto, es aconsejable no dividir y elegir un parque de una u otra familia. Intentando mezclar las dos disciplinas en dos sub-skateparks, no se dejará satisfechos a ninguna de las dos grandes familias de usuarios. ¿Cómo podemos saber si invertir en uno u otro tipo de skatepark? Cada grupo de patinadores es una audiencia diferente y la mejor solución sigue siendo ... preguntarles directamente, a través de la asociación local o grupo mediante el que hayan solicitado el skatepark.

Los parques STREET "calle".

En una superficie de tamaño y forma variable, un parque de STREET reproduce elementos urbanos utilizados por los patinadores en las calles, obstáculos como bancos, aceras o barandillas para realizar figuras deslizadas o saltos. Las estructuras también pueden ser incorporadas "auténticas", como la boca de incendios del skatepark de Blagnac de principios de los 90. O bancos de bloque de granito como bordillo. Desde la espectacular "SKATEPLAZA" creada por el patinador profesional Rob Dyrdek en 2005 en Kettering (EE. UU.), está formándose una tendencia interesante: integrar elementos reales, en zonas verdes para hacer que un parque callejero se vea como una calle o plaza que se integra perfectamente en el paisaje circundante casi de incógnito. Lo que a los patinadores les encanta, ya que sienten menos "enjaulados", y el público, menos "espía".



Parques BOWL "de curvas".

También reproducen un paisaje urbano, pero están más bien inspirados en las piscinas vacías en las que nació el skate moderno en los años 60. Se componen de una especie de tazón de hormigón gigante, o un conjunto de cuencos de diferentes tamaños interconectados para variar las sensaciones. Los parques de curvas son la esencia del skate y a veces se permiten, en los mejores de ellos, combinar todos los retos: craddles (tres cuartas partes de circunferencia, para poder ponerse cabeza-abajo), fullpipes (tubos completos) etc...



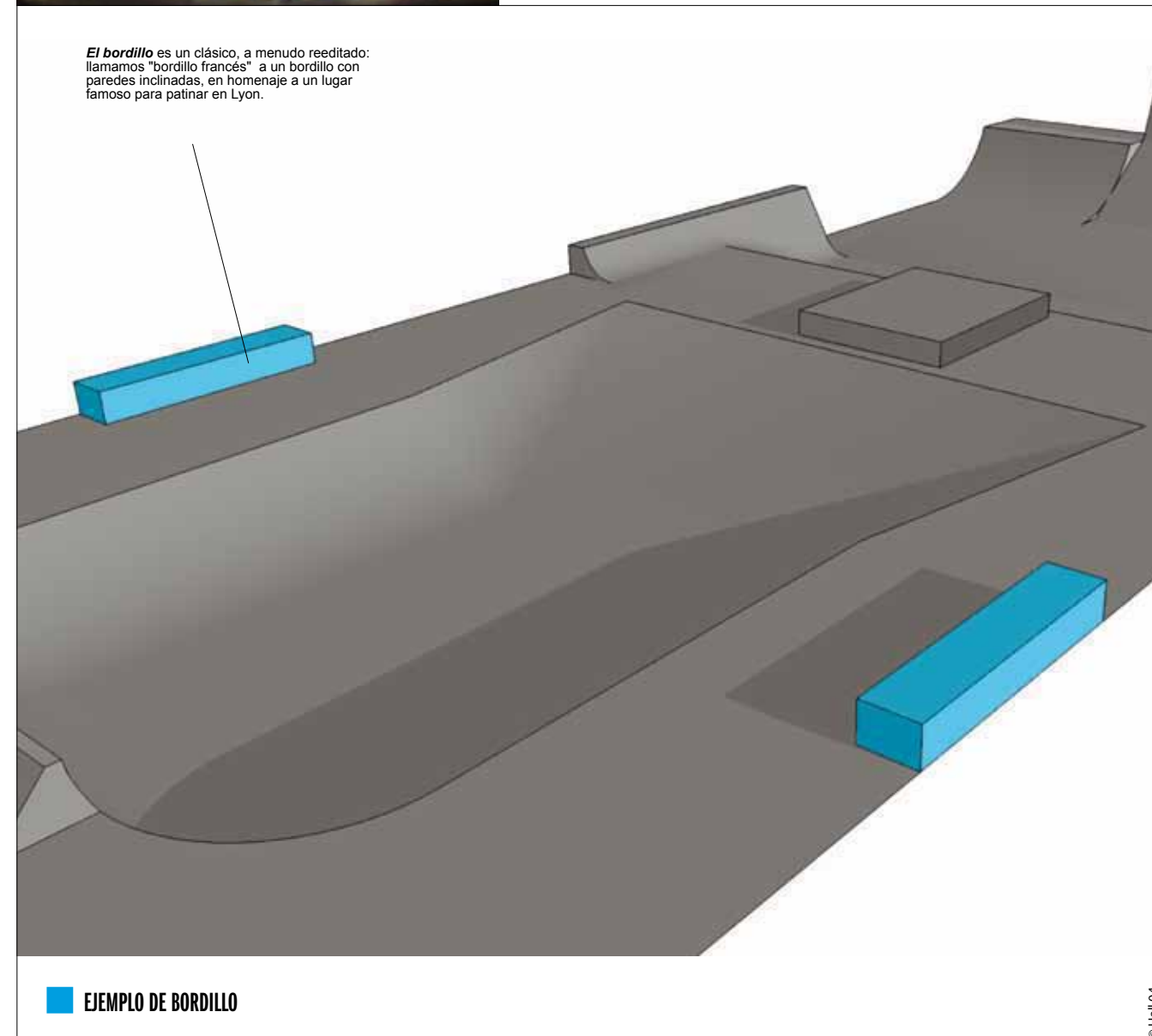
FIG.1: ACERA Y BORDILLO



Reproducir un murete como acera o bordillo, estos dos son elementos imprescindibles en un parque de estilo calle, que tiene como objetivo reproducir el mobiliario urbano existente. Se utilizan para figuras deslizadas en sus bordes, lo que significa que se debe tener especial cuidado con el tipo de material "Coopings" (metal, mármol, ...) que se usa, ya que es sometido a un desgaste muy fuerte y rápido a la vez que debe permitir un fácil deslizamiento. Para elegir estos materiales es muy recomendable la intervención de un especialista en skateboard.

Julien Bechet, bs tailslide.

El bordillo es un clásico, a menudo reeditado: llamamos "bordillo francés" a un bordillo con paredes inclinadas, en homenaje a un lugar famoso para patinar en Lyon.



EJEMPLO DE BORDILLO

FIG.2: HUBBA



Derivado directamente del bordillo (ver página anterior), "el hubba" es en realidad un murete en bajada para realizar figuras deslizadas, que desciende una serie de escaleras o un plano inclinado: es el equivalente macizo de una barandilla o el equivalente inclinado de un bordillo. Sin embargo, a diferencia del bordillo, también se puede usar para cruzarlo saltando por encima realizando figuras. En concreto, el nombre "hubba" proviene del más famoso de este tipo de lugares, el mítico "Hubba Hideout", en San Francisco, una visita obligada para el skateboarder de los 90.

Marc Gerard, Fifty-fifty.

El Hubba es la navaja suiza del patinador ya que tiene múltiples posibilidades de uso tanto figuras de descenso en sus bordes como figuras de salto sobre el mismo.

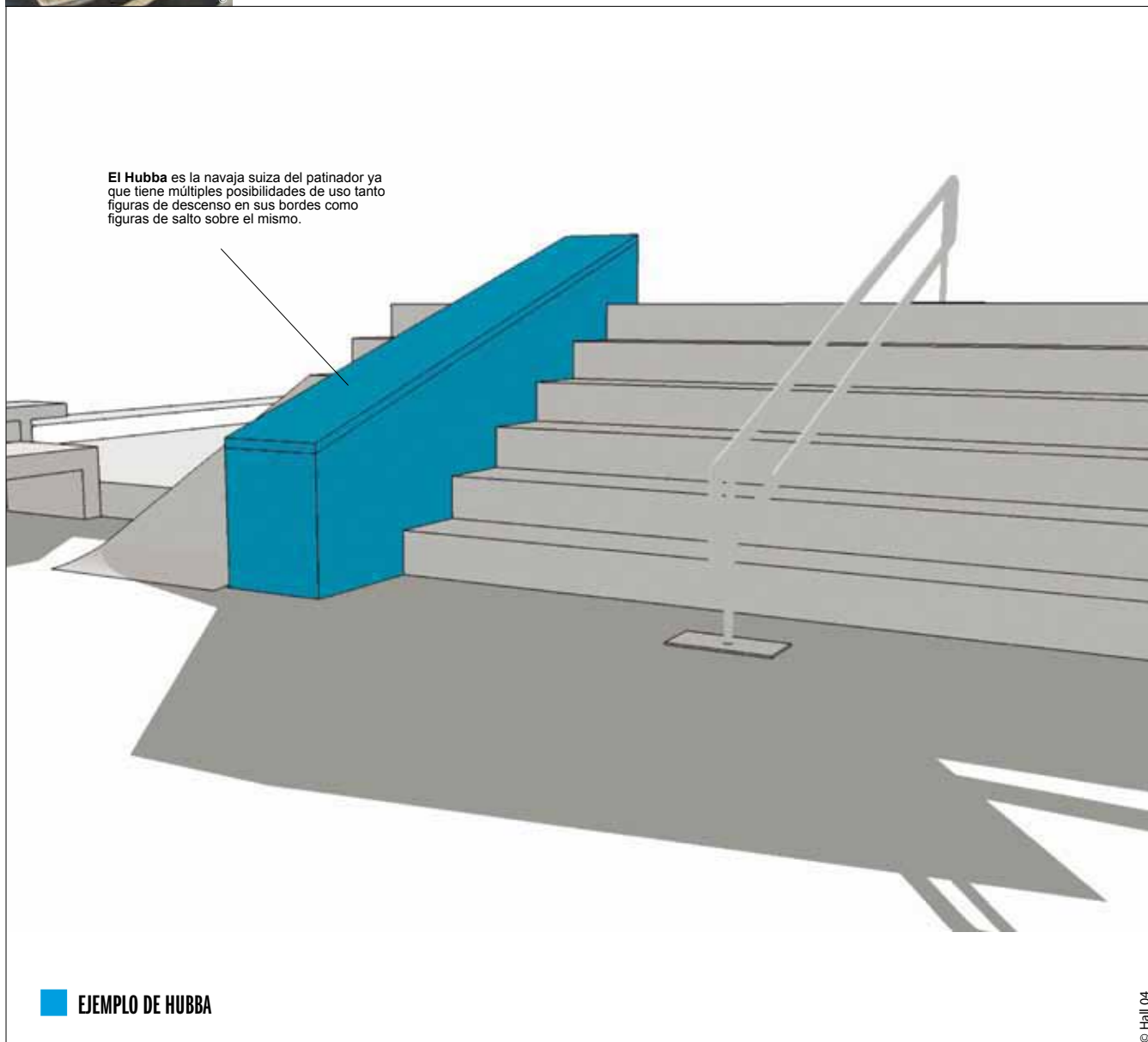


FIG.3: MANUAL PAD



Llamado también "Planter" reproduce una plataforma ancha y puede ser de diferentes alturas. Se utiliza principalmente para realizar "desplazamientos" (o "manuals" según su nombre popular desde principios del 2000), equilibrados en las ruedas delanteras o traseras del monopatín. ("caballitos" con las ruedas de delante o las de detrás) Además, cada lado de un "manual pad" puede usarse como acera o bordillo y debe ser reforzado con un ángulo o esquinera.

Matthieu Appin, Girando un "Nose manual"

Desde principios del año 2000, el "Planter" fue renombrado como "Manual Pad"

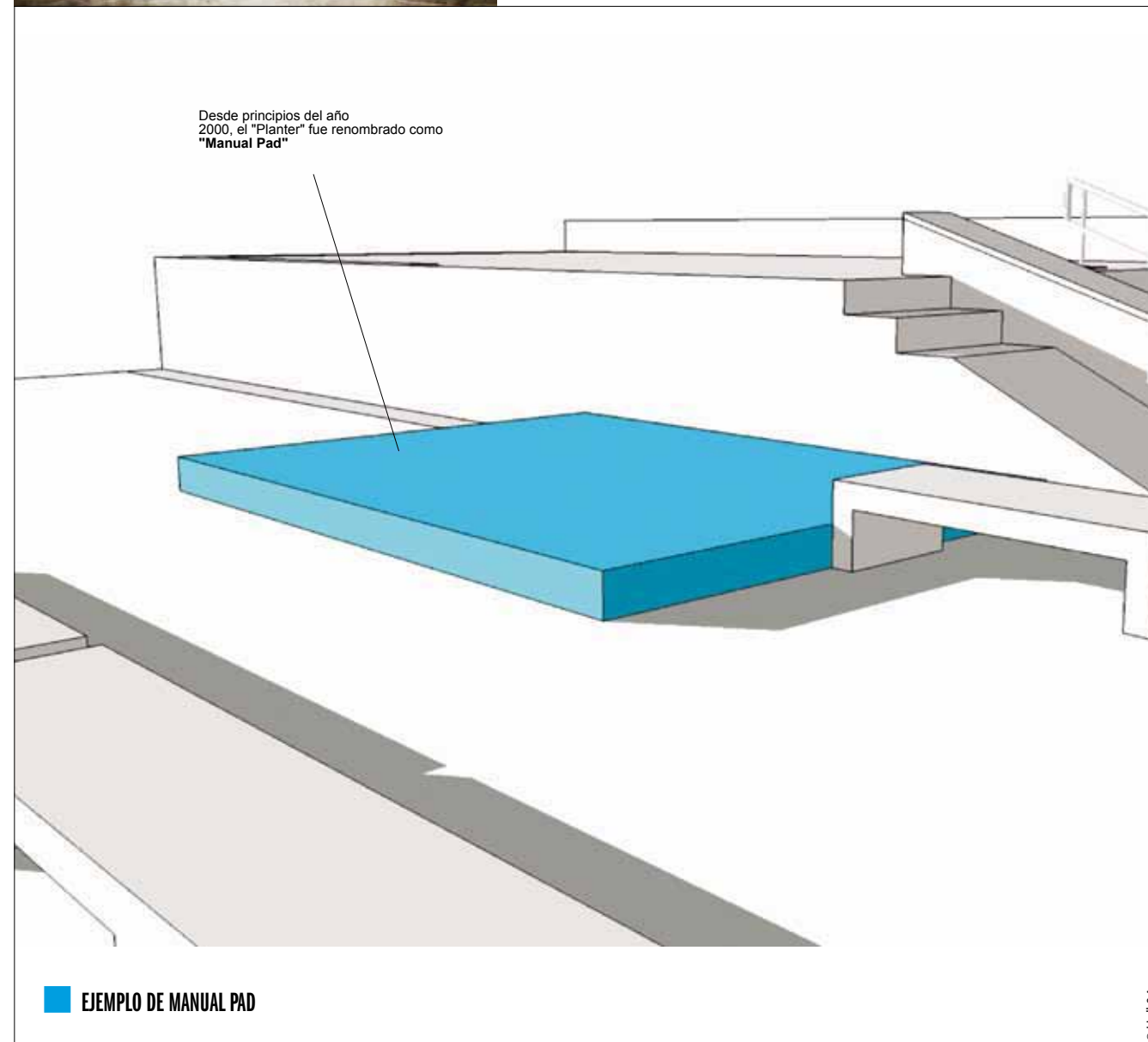


FIG.4: RAIL Y FLAT RAIL



A mediados de los años 80, el pionero del skateboard callejero Mark Gonzales fue el primero en tener esta loca idea: exportar figuras deslizadas desde bordillos y aceras a barandillas reales. Esta revolución tiene desde entonces presencia absoluta en la práctica urbana del skateboarding, la "barandilla" (pasamanos de la escalera en inglés, a menudo abreviada como "rail") se ha convertido en un obstáculo imprescindible y favorito para todos los patinadores modernos. La barra plana es la prima directa de la barandilla; la diferencia radica en su altura, longitud y especialmente el hecho de que está anclado al suelo en un plano, y no cuesta abajo sobre una serie de escaleras. En cuanto a su realización, se aplican las mismas observaciones que para la barandilla, con un punto adicional: asegurarse de que el soporte del suelo este embutido y no esté atornillado al suelo, lo cual puede causar caídas si la rueda del skater se apoya en la pletina del anclaje.

Paul Grund, nosegrind.

A mediados de los 80, el patinador Mark Gonzales fue el primero a quien se le ocurrió deslizarse en una barandilla

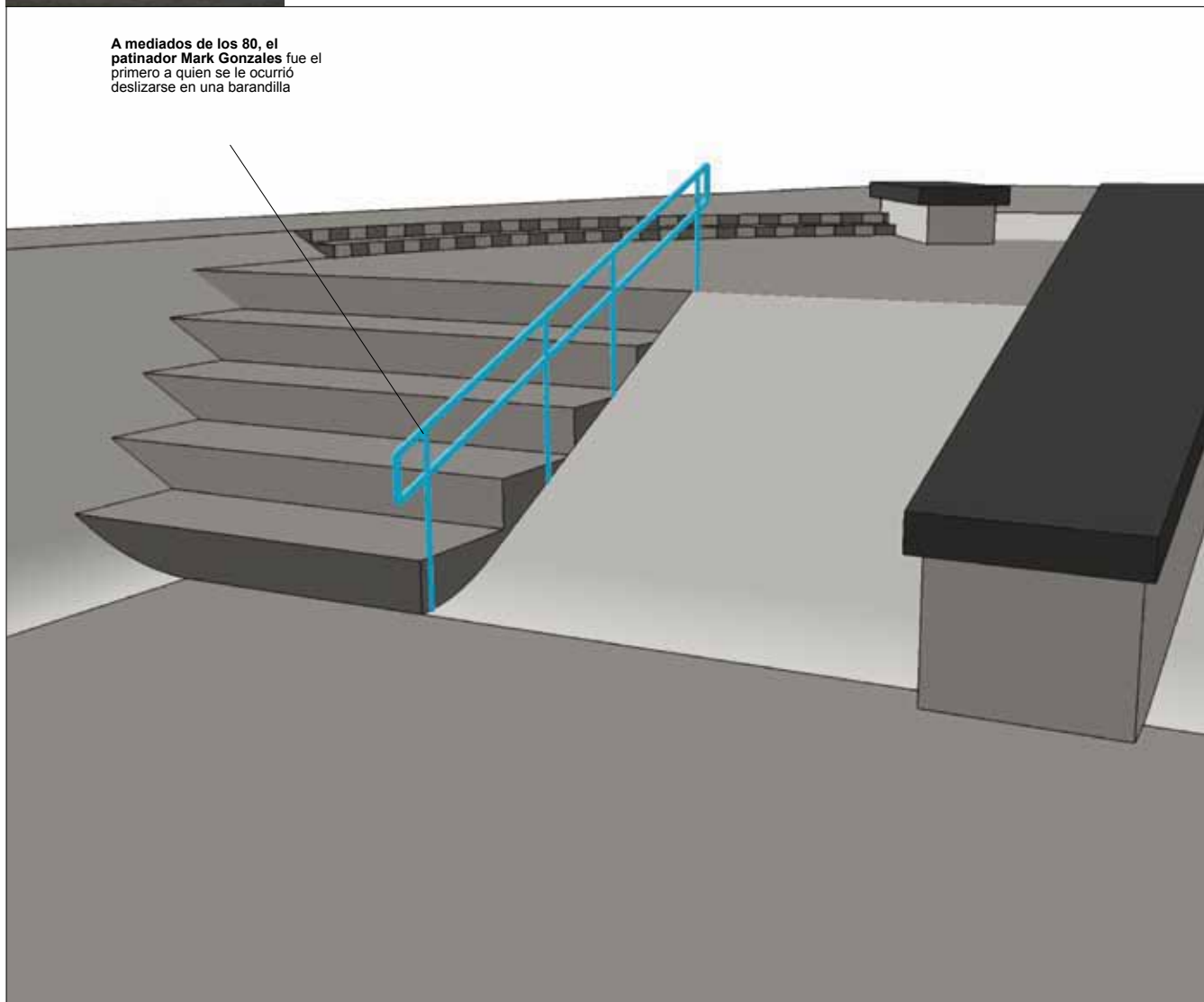


FIG.5: GAP



Un Gap, literalmente "espacio" en inglés, se usa en el skate para describir cualquier vacío o hueco que se salte, obviamente debe de ser de suficiente tamaño, no una simple acera. Como variación posteriormente nacida en los skateparks, un "euro gap" es un vacío ubicado en la parte superior de un plano inclinado, que el patinador debe saltar tanto hacia arriba para aterrizar en un plano de recepción más alto como para abajo aterrizando en el plano inclinado a modo de gap.

Bastien Duverdier, Dropping Gap.

La particularidad de un "Euro Gap" como este es que tiene un plano inclinado en su base.

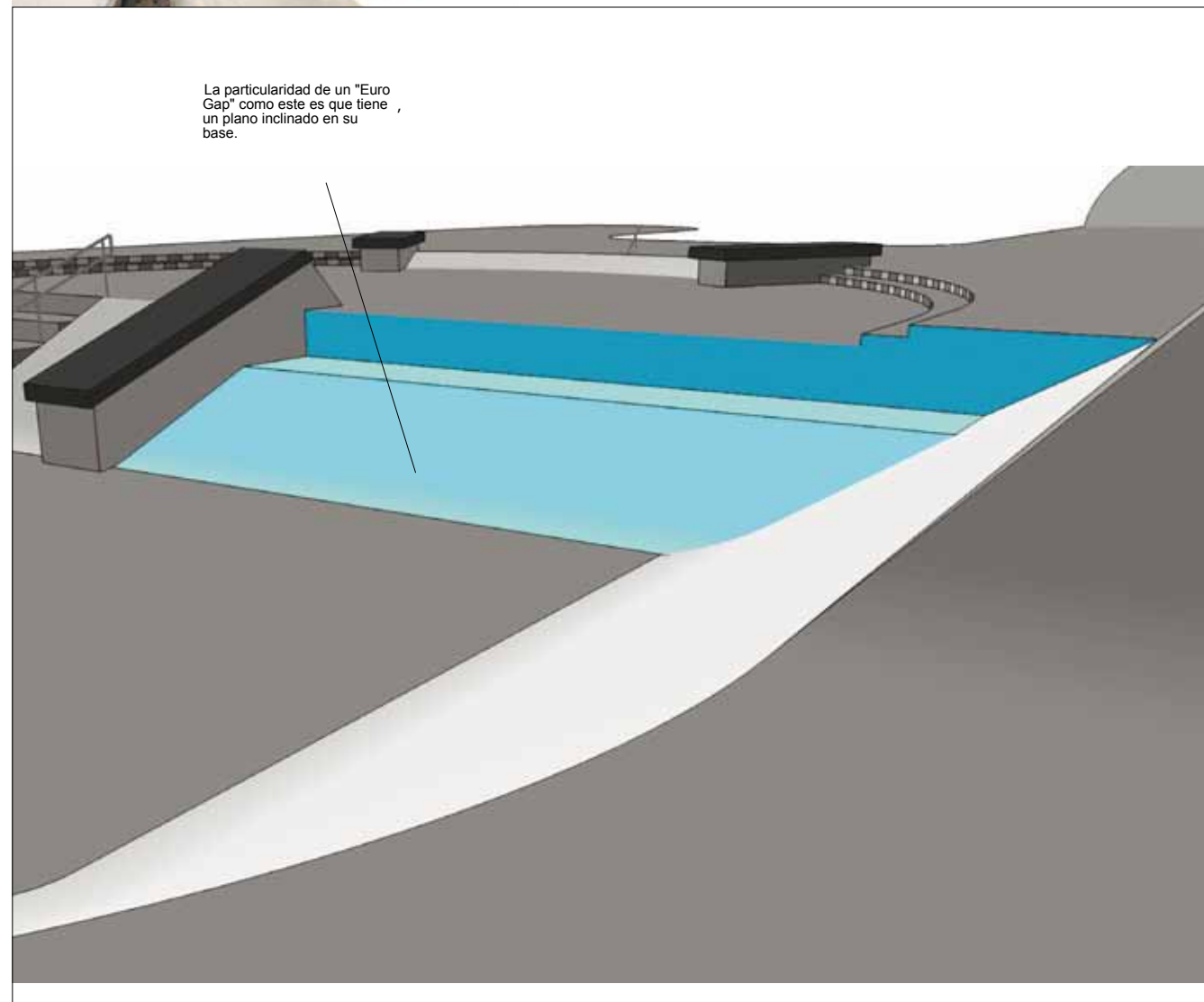


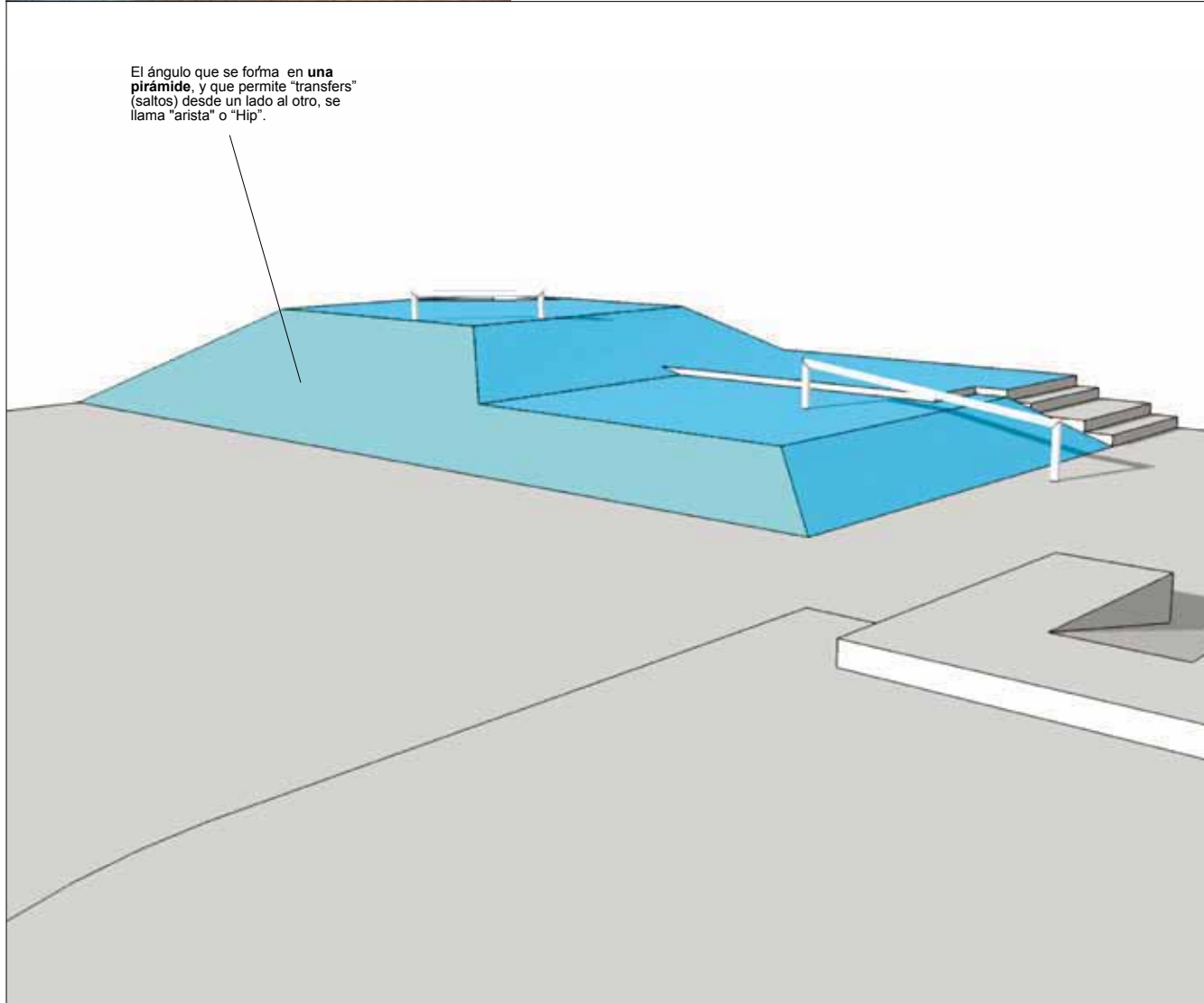
FIG.6: PIRAMIDE Y FUNBOX



Una pirámide (o "funbox") suele ser la parte central de un skatepark. Es un elemento que permite al patinador múltiples usos: sus planos inclinados permiten saltos de una cara a otra, ya sea cruzando toda la plataforma superior o en diagonal (a través de las "aristas"). A menudo es complementado con hubbas, barandillas, eurogaps o bordillos que no deben jamás ser colocados al azar. Este es otro obstáculo en el cuál debería ser consultado un practicante de skateboard de la disciplina street, tanto para garantizar la calidad del suelo, como las distancias de "carrerillas" que son conceptos solo calculables por un arquitecto con experiencia personal de skateboarding o por la colaboración arquitecto-skateboarder.

Seb Daurel, fs ollie.

El ángulo que se forma en una pirámide, y que permite "transfers" (saltos) desde un lado al otro, se llama "arista" o "Hip".



EJEMPLO DE PIRAMIDE

© Hall 04

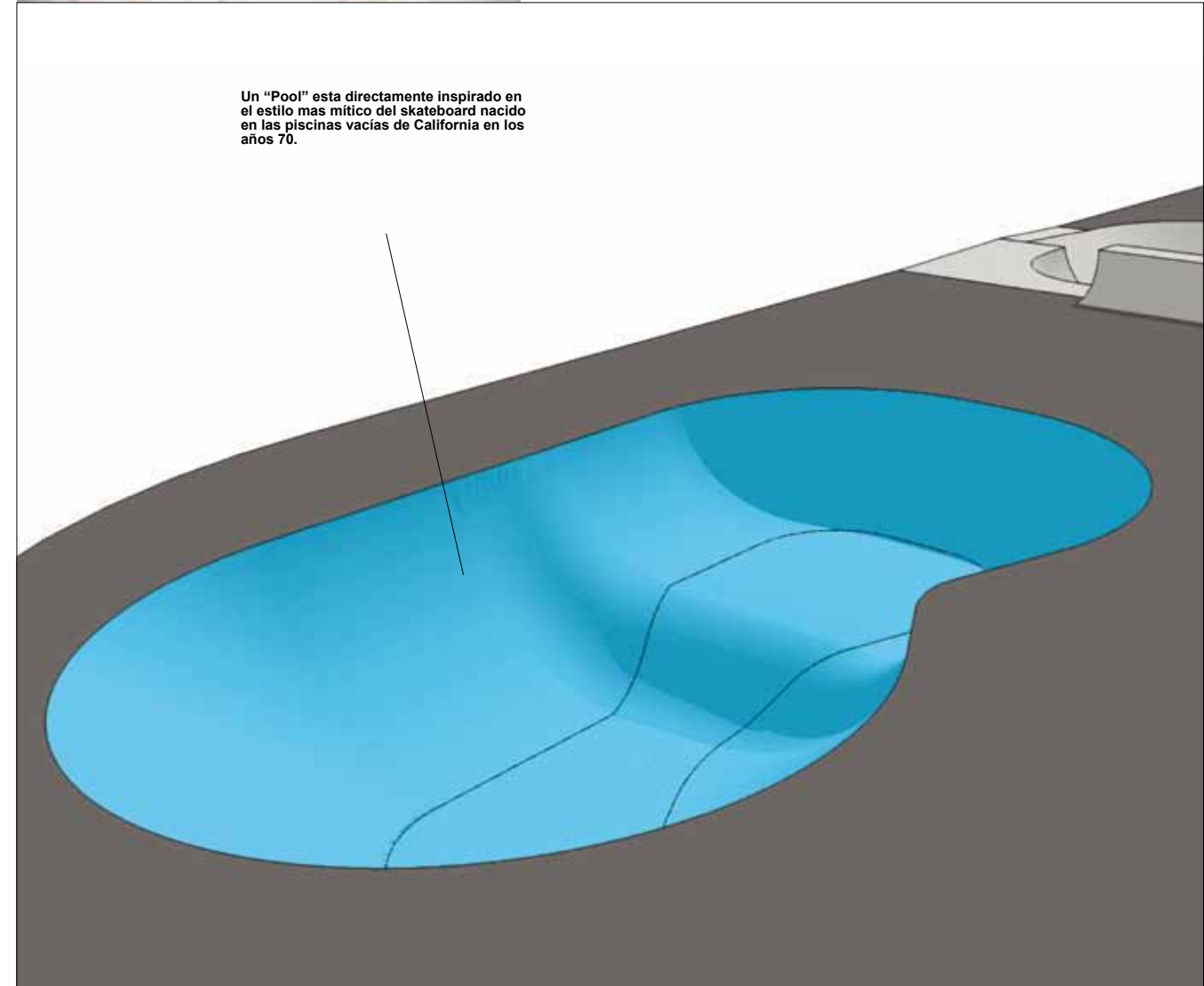
FIG.7 : BOWL Y POOL



Es el terreno original donde se comenzó a desarrollar el skateboard moderno, la piscina vacía aún es muy popular entre los patinadores de hoy en día. Abarca desde la reproducción real de una piscina californiana de los 70, llamada "Pool" hasta la combinación correcta y lógica en alturas y distancias de múltiples variaciones de transiciones combinadas entre sí con hips, dunas, contracurvas, extensiones, waterfalls, loveseats, wallrides, channels, spines, etc...creando lo que se llama "Bowl" y donde se practica la disciplina "Park". Para obtener el éxito en el proyecto de construcción de un skatepark de curvas es fundamental la colaboración en el diseño de un skateboarder experimentado en esta disciplina, para calcular espacios y crear buenas líneas.

Seb Daurel, bs air.

Un "Pool" está directamente inspirado en el estilo más mítico del skateboard nacido en las piscinas vacías de California en los años 70.



EJEMPLO DE POOL

© Hall 04

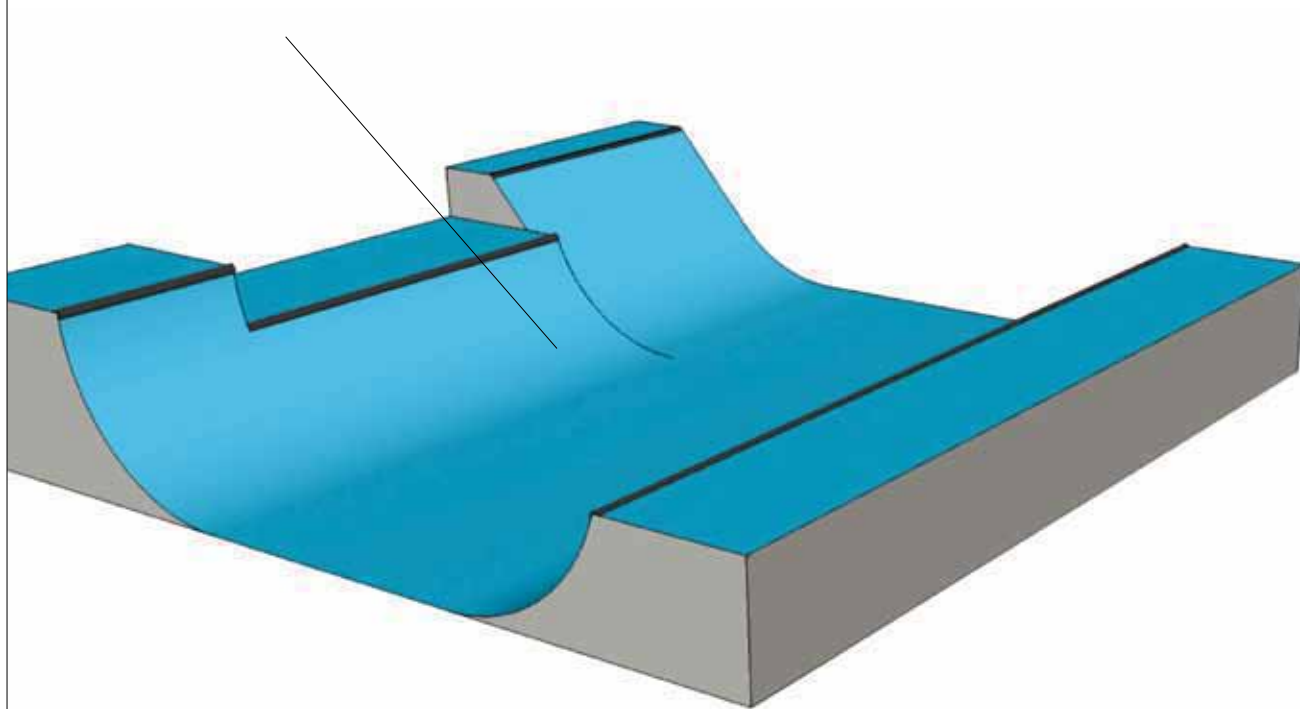
FIG.8: RAMPAS Y MINIRAMPAS



Es la estructura creada en los comienzos del skateboard con el objetivo de imitar artificialmente las curvas de las piscinas vacías. Los "halfpipes" y "minirampas" enfrentan dos paredes curvas: "rampas" o "transiciones" que permiten hacer trucos deslizados en sus bordes ("coopings") o maniobras aéreas, volando sobre sus plataformas. También permiten infinitas variaciones constructivas intercalando extensiones, hips, wallrides y channels.

Ivan Rivado, fs flip.

Generalmente las minirampas son hechas de madera, y protegidas en skateparks de interior, aunque son perfectamente aplicables en hormigón a skateparks al aire libre.



EJEMPLO DE MINIRAMPA

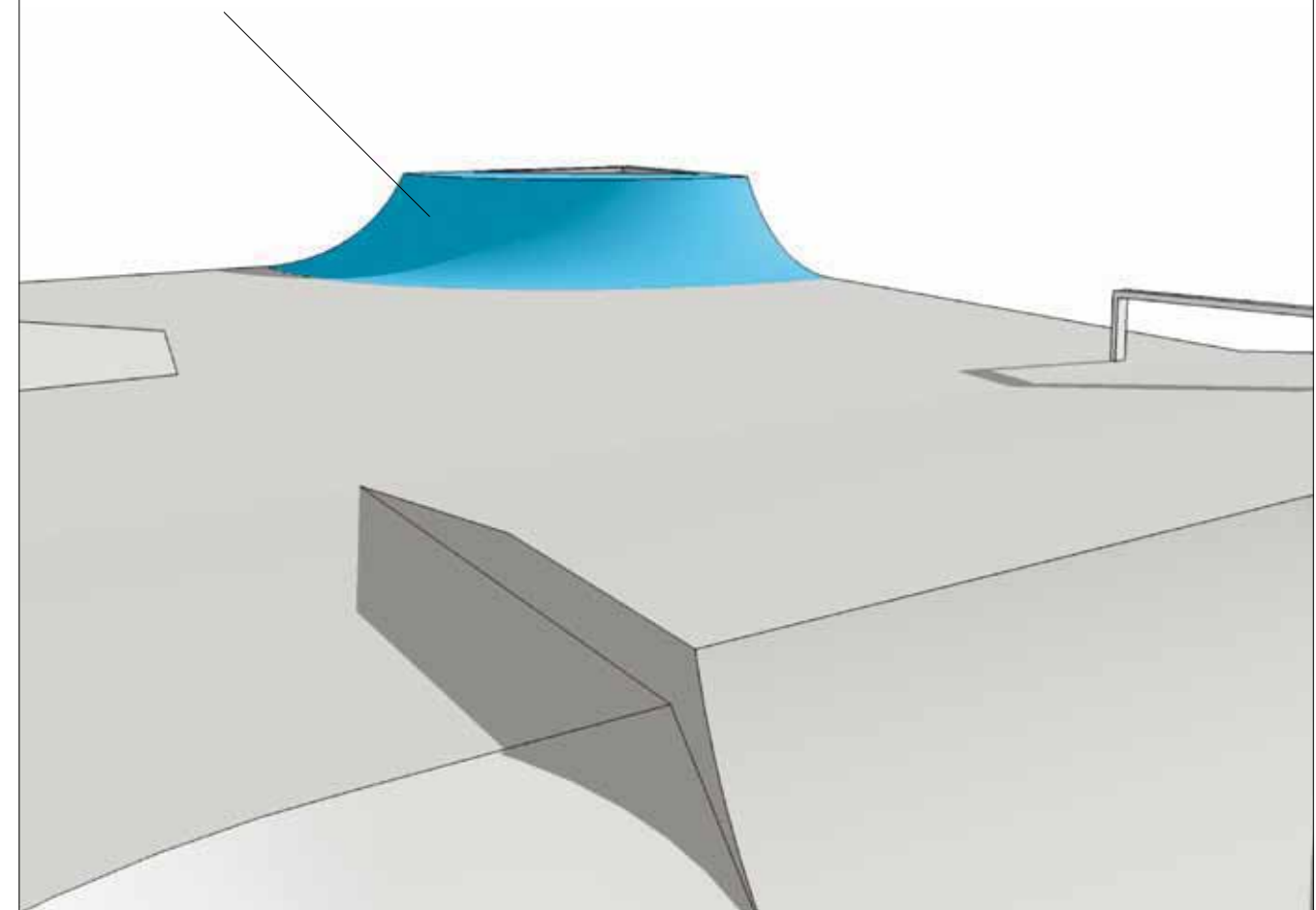
FIG.9: QUARTER



Quarter" o "quarter-pipe" es literalmente "cuarto" de tubo, la mitad de una minirampa o half-pipe. ¿Complicado? No, lo que debe recordarse es simple: en un skatepark, un "quarter" se utiliza para recuperar o para ganar impulso, y para realizar figuras deslizadas en su arista superior (con o sin coping) o figuras aéreas sobre su plataforma, por lo que debe situarse en espacios periféricos, abiertos y con un acceso cómodo.

Javi Mendizabal, bs air.

Obstáculo multifuncional para recuperar velocidad, hacer figuras aéreas o deslizadas, el "Quarter" sigue siendo un clásico en todos los skateparks



EJEMPLO DE QUARTER

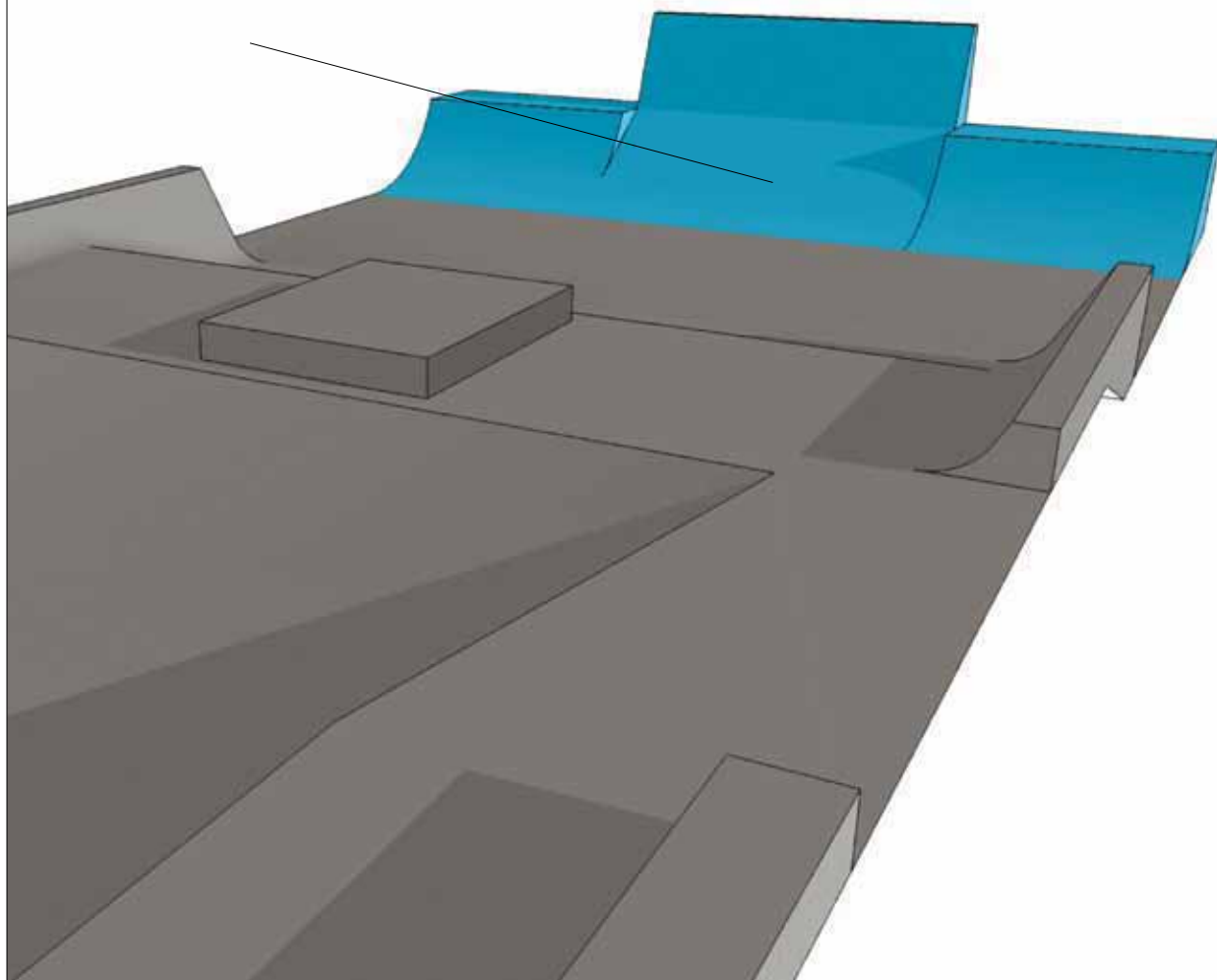
FIG.10: WALLRIDE O PARED



Rodar por las paredes es una vieja fantasía de los patinadores que se hizo realidad desde mediados de los 80. gracias a profesionales como Natas Kaupas o Tommy Guerrero quienes lo pusieron en práctica por primera vez. Para poner esa incomparable sensación de rodar verticalmente al alcance de todos los skateboarders se suele agregar a esas paredes un plano inclinado o una transición.

Guillaume Dulout, wallride.

Con o sin plano inclinado facilitando el ascenso, "el muro o la pared" materializa un viejo sueño de todo patinador: rodar por las paredes ...



EJEMPLO DE WALLRIDE

FIG.11: POLE JAM



No, no es un defecto de fabrica: un tubo torcido de este tipo puede ser un obstáculo muy interesante en el skatepark "Street" que reproduce obstáculos naturales de las calles.

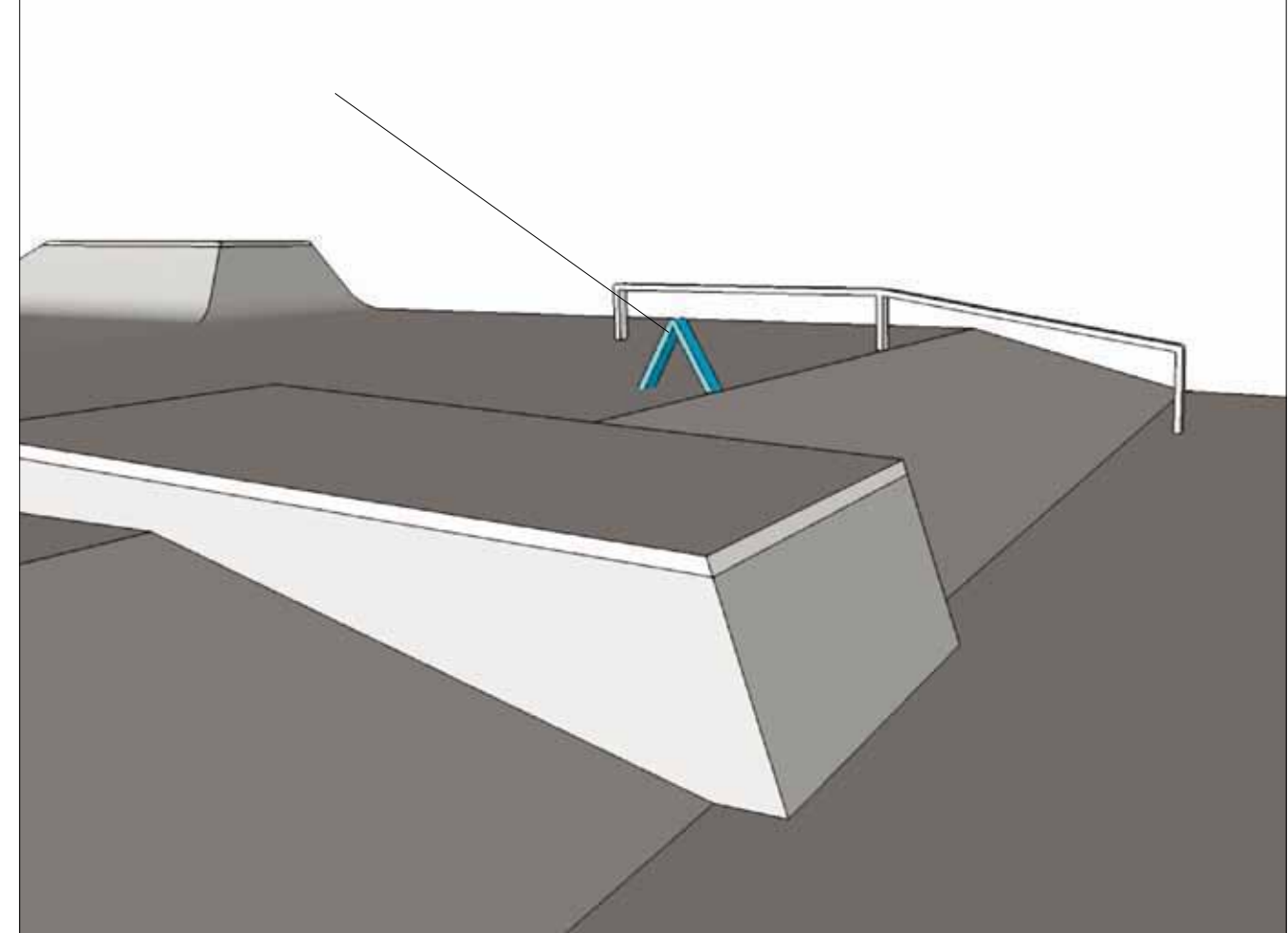
Popularizado a principios de los 90, cuando los skaters comenzaron a utilizar como trampolín, postes de estacionamiento dañados por conductores de dudosa cualificación,

el "polejam" ha hecho su aparición en los skateparks hace pocos años pero se ha quedado para siempre.

De nuevo, la longitud, La inclinación y la sección del tubo son elementos cruciales.

Sam Partaix, pole-jam fs slide.

El polejam está directamente inspirado en los postes de estacionamiento torcidos por cualquier conductor poco ágil para el aparcamiento.



EJEMPLO DE POLE JAM

¿DONDE IMPLANTAR UN SKATEPARK ?

¿CUAL ES LA MEJOR UBICACION PARA UN SKATEPARK? LA EXPERIENCIA DEMUESTRA QUE LA LOCALIZACION ES TAN IMPORTANTE COMO EL DISEÑO. ¿CUALES SON LOS PARAMETROS ESENCIALES?

Sin caer demasiado en los típicos clichés, ¿cuál es el concepto que se usa más a menudo para describir el skateboarding? Deporte urbano. Aunque es solo una forma resumida de catalogar, y aunque sobran argumentos para opinar que "no del todo", por una vez: dada la práctica y su fuerte vínculo con la ciudad, consideramos el concepto bien seleccionado. De hecho, ¿por qué hemos luchado durante años en alejar a los patinadores de su entorno natural, el centro de la ciudad? Es un Misterio, que a menudo se ha traducido en skateparks desiertos, en municipios que no lo han sabido entender y no lo han gestionado bien.

Por no mencionar la degradación por vandalismo, mucho más fácil de perpetrar en los skateparks lejanos, fuera de la vista. Para encontrar el mejor sitio y no reproducir tales errores, sin embargo, hay algunos criterios simples para valorar.

1. Visibilidad

Este es el estigma de cualquier estructura que esté destinada principalmente para adolescentes: se cree que es ella quien atrae el ruido, las tribus, las peleas, el botellón, el jaleo. De ahí la tentación de llevarlo lo más lejos posible del centro ... Error clásico. Estos son los skateparks escondidos, protegidos de la vista, que tienden a convertirse en incubadoras de actividades indeseables o delictivas.

Más allá de la comparación fácil (necesariamente, juventud = delincuencia) de una visión simple y equivocada de un deporte como el skateboarding, se trata sobre todo de una cuestión elemental de respeto: Los jóvenes no son futuros ciudadanos, son ciudadanos plenos. Es muy importante demostrar que no estamos avergonzados de otra actividad recreativa que no sea el fútbol o el judo. No hay que esconder los skateparks! Debemos destacarlos en lugares de paso, a la luz de todos, es ante todo una forma de mostrar que sus usuarios también son importantes para la comunidad. La visibilidad también ayuda a entender esta incomprendida actividad para los no practicantes. Al cruzarse con skaters a diario, el intercambio y el diálogo son mucho más fáciles. Crea una especie de aclimatación recíproca. Implantar un skatepark en un área visible del centro tiene otra ventaja: se convierte, para

algunas poblaciones en una fuente de vitalidad, frecuentado y lleno de acción durante todo el día, a diferencia del parque de la ciudad clásica.

2. Las Zonas

Para los patinadores, el skatepark debe convertirse en un lugar en el que se sientan orgullosos; donde puedan sentirse de la forma más natural posible, que no tengan la desagradable sensación de estar por ejemplo, enjaulados en un zoológico, o marginados en las afueras. El skatepark es sobre todo un Ágora, una plaza pública donde uno exhibe sus habilidades y donde se encuentra incluso los días que realmente no quiere patinar. Un lugar céntrico, agradable y con comodidades periféricas para los practicantes y para los espectadores.

3. De fácil acceso

Por "fácil acceso" se entiende sobre todo "en transporte público". Un skatepark distante atraerá solo a aquellos que pueden pagar gasoil o gasolina, con una excepción: el caso de un parque más apartado pero bien conectado por el transporte público puede ser una alternativa aceptable. En cualquier caso, la idea es no perderlo de la vista: la mayoría de los patinadores van al skatepark a pie o patinando, por lo tanto, es necesario evitar un acceso demasiado peligroso. Cruzar o acercarse a circunvalaciones o a autopistas de 4 carriles con un patinete no es exactamente una idea tranquilizadora para los padres.

4. La interacción con los espectadores

En primer lugar, un skatepark es un parque municipal y no debe ser exclusivo, debe estar abierto a todos, incluso si sus elementos "deportivos" son solo usados por patinadores. Deterremos, por lo tanto, cualquier lugar no cohabitado y sectorio. Esto puede sonar como una perogrullada, pero es el urbanismo de base: mientras que los patinadores demuestran meses o años de práctica, otros usuarios de este espacio público pueden aportar otra experiencia, la suya, totalmente diferente convirtiendo su actitud de la somnolienta indiferencia a la atenta observación. ¿Cual es el objetivo entonces? Confiar en la diversidad y la aceptación, ir más allá del mantra "solo patinadores" para atraer a los máximos grupos diferentes posibles. No se atrae a las moscas con vinagre, dicen. El mismo principio es aplicable aquí: no atraeremos a los curiosos con un skatepark antiestético, poco integrado en su entorno, alejado y frío.



“SKATEPARK” INCLUYE “PARQUE”

EL CONCEPTO DE SKATEPARK “JAULA DE HAMSTERS” HA MUERTO. EL MONTON DE OBSTACULOS SOBRE UNA SOLERA A LAS AFUERAS DE LA CIUDAD, DONDE SE ESPERA QUE LOS PATINADORES DEN VUELTAS EN CIRCULOS, HA DEMOSTRADO EN LAS ULTIMAS DECADAS QUE NO CONDUCE A NINGUNA PARTE, O MAS BIEN SI: A LA DESAPARICION DE LOS PRACTICANTES Y LO QUE ES PEOR, DEL PUBLICO.

Además de la primera de las preguntas sobre la buena ubicación de un parque (ver página 17), en la que detallábamos que el concepto periférico y de confort debían tener la misma importancia que el del contenido del skatepark. Hay otros temas que pueden formar parte del contrato de diseño/construcción o incluirse en lotes separados. ¿de que temas hablamos? Cosas simples pero detalles vitales, que también contribuirán al éxito del lugar. Aquí va una revisión rápida de elementos muy recomendados o incluso necesarios ...

Al menos un letrero que indique la tipología del equipamiento, audiencias esperadas o disciplinas permitidas y reglas de seguridad.

Una fuente o un punto de agua, por dos razones: el patinador es un atleta como cualquier otro y necesita hidratarse evitando tener que traer sus botellas de agua y ayudando a disminuir también así la contaminación.

Uno o más cubos de basura, con clasificación de reciclaje si es posible, desarrollando reflejos ecológicos con la ciudadanía.

Uno o más bancos. Deben ser instalados por supuesto fuera del área de práctica, el golpe de un patinete en el tobillo del espectador no es la experiencia más agradable. Si pudieran ser colocados de modo que las personas acompañantes o simples transeúntes puedan tener una visión general del skatepark, sería perfecto.

Un camino. Tendrá que ser diseñado y realizado preocupándose por controlar el mantenimiento del sitio. Evitar si es posible grava fina, que puede terminar en una ráfaga de viento o por derrapes de bicicletas en la superficie del skatepark, haciéndolo peligroso.

Estacionamiento, al menos para 2 ruedas ... sin olvidar que el skateboarding, en estos tiempos, ya no se deja de practicar tan pronto como se aprueba el carnet de conducir.

Vegetación. Una de las cosas que a menudo no se piensa, pero que marca la diferencia en la valoración del skatepark por los patinadores y el público es el hacerlo agradable a la vista. La vegetación tiene dos funciones: aportar zonas de sombra, y delimitar con setos por ejemplo, (altura recomendada: 120 cm) el área de práctica, para



© Constructo



© Constructo

evitar a toda costa: Del uso de barreras! Imaginas un estadio de futbol con barandillas de metal un metro después de la línea de banda? ¿puedes como municipio, pensar por un momento sobre las posibles consecuencias de una caída con el brazo o cabeza hacia delante a toda velocidad sobre barreras de metal? Parece que no es buena idea. Mientras que un simple seto colocado al menos 2,50 m o 3 m desde la periferia del área de práctica, resuelve el problema de una manera segura, menos costosa y mucho más estética y ecológica...



© Constructo



DR



© Constructo

EJEMPLOS A SEGUIR: PEQUEÑO PRESUPUESTO

Saubion (40)
Población: 1336 habitantes
Presupuesto: 83,000 €
Superficie: 380m²
Parque inaugurado en: Junio de 2009

Opinión de Pierre Sabaloué, Alcalde de Saubion.

"La burocracia para subvenciones es tediosa en cuanto a los parques de skate pero existen, en particular a través de las ayudas para nuevas culturas. Nosotros conseguimos un presupuesto para hacer algo de skateboard bueno para los cincuenta jóvenes Saubioneses que estaban hasta ahora frecuentando demasiado las discotecas y con una tendencia de futuro algo degradante, era peligroso, así que decidimos ofrecerles algo. Lo implantamos dentro de la comunidad y no apartado, en un sitio donde ya hay una bolera, tenis y convivencia entre otros deportes. Va genial, siempre está ocupado, es muy bueno para Saubion y queríamos dejar expresarse a todo el mundo: por ejemplo, hay algunos graffittis, pero mientras no sean obscenos, no molestan. El enorme éxito de este equipamiento ha sido una sorpresa: tiene mucha asistencia, solo podemos estar satisfechos, porque el skatepark atrae a jóvenes y mayores y nos solo eso; incluso hay adultos que vienen a relajarse con su skate entre el mediodía y las dos! Aquí es donde tenemos la sensación de que antes había un verdadero vacío en la zona. Hay skateparks alrededor, por supuesto, pero cuando fuimos a verlos con otros funcionarios electos, encontramos estructuras que estaban envejeciendo muy mal. Nos pareció que el hormigón proponía cosas más imaginativas - descubrí la importancia de este factor contactando con patinadores. Y algo también importante para un pueblo pequeño: El hormigón, no se mueve ... "



EJEMPLOS A SEGUIR: PRESUPUESTO MEDIO

Epinal (88)
Población: 38,000 habitantes
Presupuesto: 220 000 €
Superficie: 1400 m²
Parque inaugurado en: Septiembre de 2010



La opinión de Xavier Pocard, Concejal de Juventud y deportes de la ciudad de Épinal

"Al principio, fue una sorpresa: nadie, ni siquiera los patinadores, esperaban poseer algo tan bien hecho comparándolo con el tamaño de la ciudad. Porque Epinal ya tenía un skatepark de la década de 1990, módulos de madera que terminaron presentando grandes grietas y no queríamos reproducir el mismo error; estábamos convencidos que la necesidad era hacer otra cosa.

Lo primero que hicimos con el Consejo de Juventud fue visitar skateparks cercanos a ambos lados de nuestra población y nos fuimos documentando, pero de lo que se trataba realmente era de escuchar a los practicantes e ir a ver diferentes sitios que nos convencieron para optar por el hormigón. Esa es realmente la clave: darse cuenta por uno mismo. El hecho de que no tener un catálogo de productos estereotipados amplía las posibilidades, y creo que eso es lo que ha generado el éxito de nuestro skatepark. El otro factor importante fue su ubicación. Los jóvenes tenían una especificación muy precisa: querían sol y proximidad a la ciudad sin acercarse demasiado a los vecinos a los que seguramente molestaría el

ruido.

Encontramos la ubicación ideal, en un barbecho cerca del ferrocarril, es muy visible y atrae la atención. Es un lugar urbano y agradable, perfectamente integrado.

Honestamente, no esperábamos atraer a tantos jóvenes y en toda la región la opinión es muy positiva, en parte porque también hemos integrado una pared de expresión gráfica en el skatepark. Este proyecto tuvo algunos escépticos, pero ha sido bien defendido por los jóvenes, confiamos en ellos y es un éxito: este respeto mostrado por las culturas urbanas, es valorado por los usuarios y no tienen la tentación de hacer nada perjudicial. Son realmente reflexivos, saben cómo apreciar los esfuerzos y lo consideran una experiencia que solo son capaces de tener como usuarios."



EJEMPLOS A SEGUIR: GRAN PRESUPUESTO

Saint-Remy-de-Provence (13)
Población: 10,500 habitantes
Presupuesto: 336 000 €
Área de la superficie: 1600 m²
Parque inaugurado en: Junio 2009

*La opinión de Michel Bonet,
Teniente de Alcalde, Delegado para Juventud
y Educación*

"En nuestra comunidad, existían muchas propuestas y actividades para niños de hasta 12 años de edad, pero yo quería lugares de reunión e intercambio. Uno específico, enmarcado y con actividades (un espacio joven organizado en modo asociación), y otro abierto y libre de acceso que podría ofrecer varias actividades y deportes sin un marco concreto. Muchos adolescentes abandonan las prácticas deportivas a 13-14 años porque requieren entrenamientos demasiado impositivos, demasiado duros. El periodo escolar se vuelve más tedioso para ellos. Tuvimos un espacio para el skateboarding hace algunos años con algunos módulos que se volvieron peligrosos rápidamente y que han sido desmantelados. Sobre todo, no hagas las cosas a medias! Una ciudad vecina instaló al mismo tiempo que nosotros un espacio con módulos. Su equipamiento costó tres veces menos que el nuestro, pero no hay nadie, incluso teniendo en cuenta que esta comunidad cuenta con 5000 habitantes más que la nuestra. La oposición criticó en repetidas ocasiones el coste de la operación, pero en vista del éxito han quedado convencidos.

Los residentes en la comunidad vecina se indignaron por el descuido estacionamiento de los automóviles, por lo que nosotros tenemos un pequeño aparcamiento al lado del Skatepark. Las Relaciones con ellos siempre se han mantenido bien, les invitamos dos veces al ayuntamiento para hacer un balance. Tengan en cuenta esto: Eviten hacer una consulta con los residentes antes de la realización del proyecto. Un levantamiento de espaldas entre ellos podría haberlo detenido.

Un parque de este tipo debe estar, en mi opinión, lo más cerca posible del centro de la ciudad, con otras instalaciones deportivas (es bueno incluirlo en la política deportiva de la ciudad) y de fácil acceso. Un último recordatorio importante: a diferencia de muchos logros en los municipios, un skatepark no es acertado si no responde a la solicitud de los practicantes, caso en el que multiplica el éxito de su realización. Es un equipamiento que crea atracción, que te hace desear usarlo. Un skatepark es también un lugar de espectáculo permanente para toda la población. Debemos hacer todo lo posible para fomentar la asistencia ...



EL MUSEO DE LOS "ERRORES"

IGNORANCIA SOBRE SKATE, FALTA DE VISION A LARGO PLAZO, GANAS DE DESHACERSE DE UN PROYECTO EN LUGAR DE CREER EN EL... UNA ANTOLOGIA DE MALAS SOLUCIONES TECNICAS QUE NO SON EXCEPCIONES, SINO LAMENTABLEMENTE, FALLOS COMUNES EN MULTIPLES SKATEPARKS. ¡¡¡NO COMETER ESTOS ERRORES!!!!

En primer lugar, imaginan a futbolistas jugando y deslizando sus caídas sobre asfalto? o jugadores de baloncesto, balonmano, pelotaris, lo imaginan? en la mayoría de estos ejemplos el suelo es de asfalto o lo que es lo mismo: de lija, si aun quedan skaters en esas localidades deben estar regenerando su tercera o cuarta capa de piel.



La transición entre el suelo y un plano inclinado, un detalle de constructores que nunca han puesto un pie sobre un skateboard. Es sin embargo, el problema principal y repetido en estructuras donde el elemento "patinable" no está integrado. Aquí, mientras la subida sucede sin obstáculos, es en el descenso cuando las ruedas quedan bloqueadas por el escalón formado, provocando una caída.



Un rail no es solo una barra de hierro tirada en el suelo.. Además de la mala calidad del material utilizado (equipamiento exterior que se ha oxidado ...), *la forma de amarrar este rail no ha resistido y se ha doblado por el uso ...*



Además del ruido que generan, que ha contribuido a difundir la errónea idea de que un skatepark es ruidoso por norma, aquí vemos otra desventaja de los módulos: *con los impactos y la falta de mantenimiento, la superficie se ha roto* enviando irremediamente al propietario de la primera rueda que se ha atascado en el agujero al hospital, con su consiguiente denuncia al ayuntamiento por el mal estado de las instalaciones.



Otro problema de transición entre el plano inclinado y el suelo. Aquí El fabricante ha usado una "chapa" de metal como entrada. Y en su "preocupación" por que no se suelte o se levante, lo ha doblado, ¡¡Waw!! que profesional. Esto provoca un frenazo repentino, lo que hace que el plano inclinado no se pueda utilizar.

Este "flat rail" es por desgracia un clásico con el que nos cruzamos demasiado en los "Skateparks" españoles: el doble tubo puede parecer inofensivo, sin embargo, es una verdadera trampa para tibias y tobillos, el patinador puede meter su pierna entre los dos tubos durante una figura y partírsela por su propio peso o inercia. **¡¡¡DESTERRADO SIN NINGUNA DUDA!**



¿Por dónde empezar con este módulo tan inútil? La transición es demasiado inclinada, el hubba ha sido colocado al azar en un módulo demasiado corto, demasiado estrecho y con un coping que molesta a las ruedas delanteras para afrontar el salto al hubba: intentaremos olvidarlo para no tener muchas pesadillas esta noche ...



Quizás el error más común: *la chapa saliente!!* El patinador llega a velocidad para subir por el plano inclinado, pero se detiene repentinamente en la parte inferior del módulo porque su rueda tropieza con la chapa. La caída resultante es la razón de muchas heridas, fracturas de muñecas, codos, hombros ...



No, este conjunto de metal instalado sin pensarlo un segundo no es un disparate, si fuera para el yelmo de un caballero de la Edad Media! Además del problema de la entrada que sobresale, *este ensamblaje puede provocar cortes profundos para cualquiera que llegue a caer sobre el,* ¡es como fijar una navaja oculta en alguna zona transitada del skatepark!!

Cómo entender la verdadera utilidad de un coping, este tubo de metal sobre el que deslizan los skaters, cuando alguien nunca ha hecho skateboard? Al colocar un tubo al borde de un bordillo... *como este, demasiado sobresalido y curvo, provoca que los "grinds" sean muy peligrosos:* cuando el patinador aterriza sobre el con su tabla, hay muchas posibilidades de que haga palanca y le rebote en las espinillas. *Recuerden: están prohibidos los bordillos con coping redondo.*



Ejemplo típico de falta de conocimiento del deporte: *colocar un módulo en cualquier lugar de un parque.* Fíjense en este: el patinador llega a la recepción de una figura en el plano inclinado, con la velocidad correcta, pero suficiente para empotrarse con un banco colocado al azar y partirse la tibia o el peroné...!



En la misma categoría que las "chapas salientes", *la maldición de los tirafondos mal atornillados y de cabeza saliente, es otro peligro real muy extendido.* En este caso incluso un tornillo adicional no consigue sujetar una superficie suelta. En otros casos, son tornillos que no están embutidos hasta el fondo de su cabeza, causando caídas bloqueando la rueda, o cortes y heridas cuando la piel los roza en una caída.

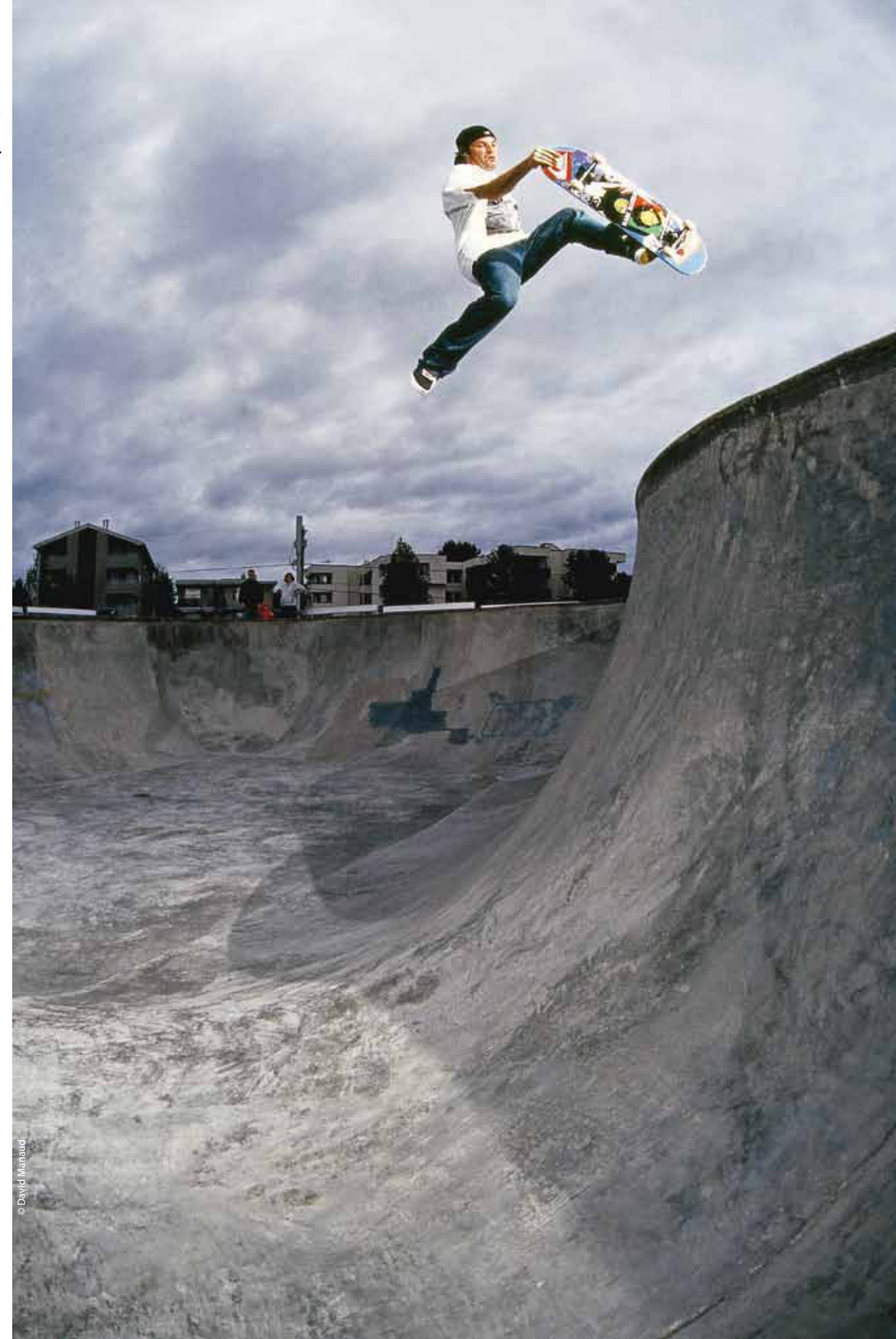
PORTFOLIO

Marc Haziza,
madonna,
Seattle (USA).

UN PARQUE DE EXITO ES LA FORMA DE ATRAER A BUENOS PATINADORES Y FOTOGRAFOS PARA CONSEGUIR APARICIONES EN REVISTAS Y MEDIOS DE COMUNICACION Y EL RECONOCIMIENTO MEDIATICO DE LA CIUDAD QUE ALBERGA ESTE PARQUE, COMO EN ESTAS 14 PAGINAS DE FOTOS DE ACCION DE DISTINTOS SKATEPARKS.



Josh Campos , nollie fs flip à Hollenbeck
Skate Plaza (Los Angeles).





© Jelle Keppens

Axel Cruysberghs, bs smith grind,
Kortrijk (Belgica).



Guillaume Mocquin,
fs stale fish, Marsella..



© David N

Seb Daurel,
fs air nosebone,
Burdeos.



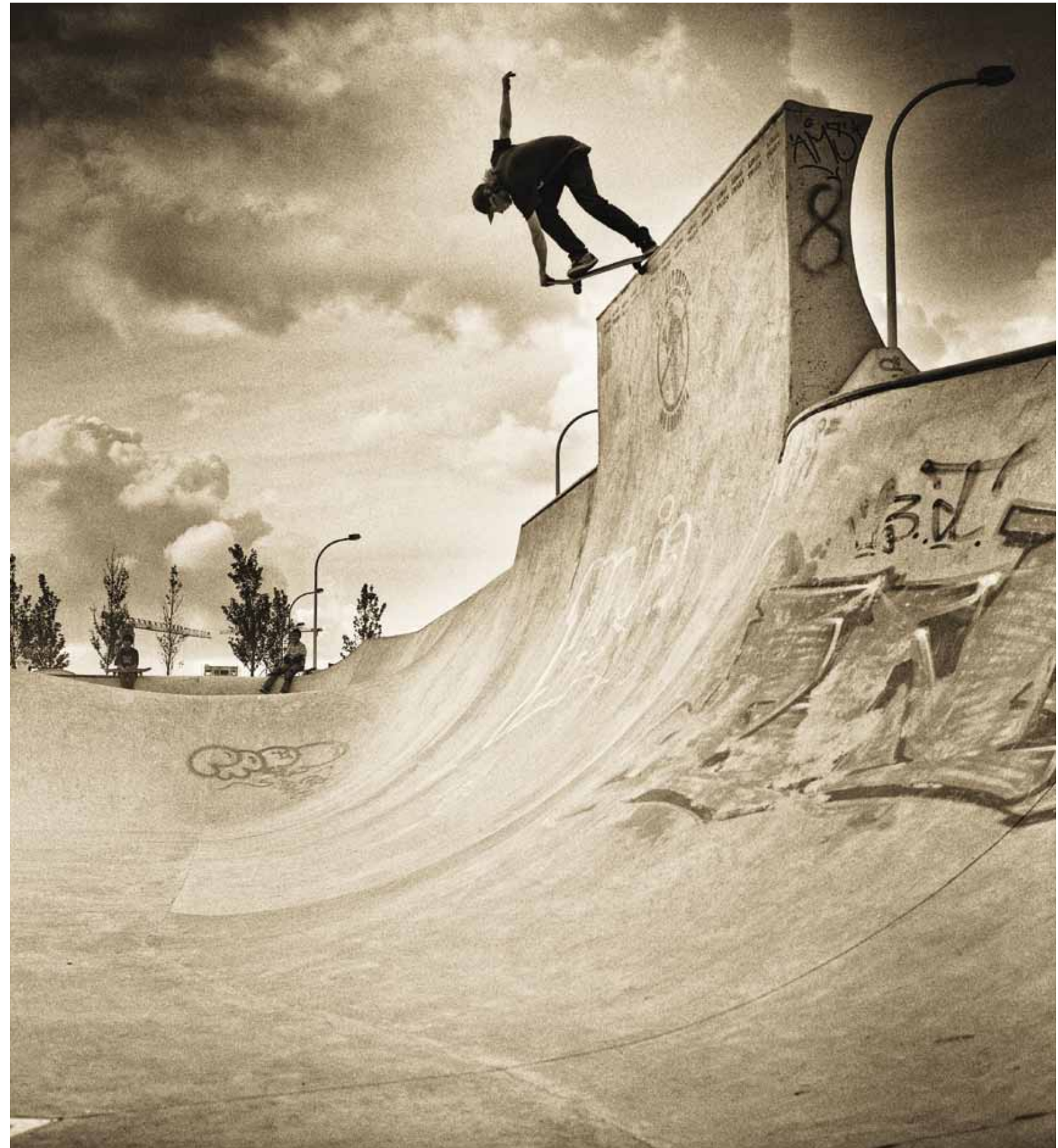
Ben Raemers,
fs rock, Islas Caimán.



Axel Cruysberghs, lien air,
Kortrijk (Belgica).



Graham Harrington , fs half cab flip
Hollenbeck Plaza (Los Angeles).



Aaron Sweeney,
bs crail, Antwerp (Belgica).



Julien Béchet,
fs stale fish, Irún.



© Kevin Métailler



© Loïc Benoit

Aaron Sweeney, fs air nose grab one footed, Oregon (USA).



© Taylor Fitz-Gibbon

Sean McNulty, bs kickflip en un "China gap", Stoner Park (Los Angeles).