



Legado sobre ruedas

Cristian Yezid Almario Lascano

Corporación Universitaria Minuto de Dios
Rectoría Antioquia y Chocó
Sede Bello (Antioquia)
Programa Comunicación Social - Periodismo
noviembre de 2022

Legado sobre ruedas

Cristian Yezid Almario Lascano

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Comunicador Social -
Periodista

Asesor

Andrés Felipe Barrientos

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Bello (Antioquia)

Programa Comunicación Social - Periodismo

noviembre de 2022

1. Introducción

Este trabajo audiovisual es realizado para dar a conocer el origen y el desarrollo real de lo que ha sido el skateboarding, su proceso de gestión social, su aporte al desarrollo deportivo y sociocultural, desde la creación de nuevas tendencias deportivas que han dado forma en muchos espacios urbanos y a un desarrollo cultural.

Centrándose en mostrar una idea e imagen diferente frente a este tipo de deporte, mostrando desde vivencias propias, estilos de vida, características, descripción de espacios, nuevas prácticas, posicionándose como una opción de disciplina, diversión y creación de nuevas culturas.

La clave es comprender el peso y todo lo que trae consigo una palabra que con el tiempo ha tomado forma de *modus vivendi*, cultura y hasta, para algunos deportistas, la razón para levantarse día a día y mejorar un poco más, demostrarse a sí mismos que pueden ser mejores y superarse más allá de la idea preconcebida de la sociedad, comprendida por el “ser productivo” o de “negocios” entendiendo esta última como la negación total del ocio y el desarrollo humano pleno desde el esparcimiento y aprovechamiento del tiempo para el disfrute propio.

Capítulo 1 – Investigación

1. Idea

Hace 25 años, el skateboarding llegó a Colombia como deporte y dio sus primeros pasos en las calles de Bogotá con tan solo 8 personas, las cuales hoy en día se han multiplicado llegando a más de 15 mil individuos entre practicantes, profesionales y seguidores aficionados, este deporte se caracteriza por hacer piruetas, figuras en el aire, sin que los pies toquen el piso. Aunque es de origen norteamericano, el deporte lo trajeron colombianos que vivían allí y decidieron traerlo a nuestro país.

Entre los años 1990 y 1993 comienza a desarrollarse la práctica del skate en Medellín en barrios como Laureles, Malibú, Los Colores, Conquistadores, Poblado y Santa Mónica y en otros municipios como: Caldas, Rionegro, Guarne, Bello y Envigado. Es decir, se empieza a multiplicar la escena skater. Para esta década se empiezan a conformar grupos o clubes que se autodenominan: Los Cráneos de El Poblado, Black River de Rionegro y YKK de Santa Mónica (Street Shot. 2001), siendo referentes para las nuevas generaciones.

El skateboarding es un deporte que se encuentra rodeado de prejuicios, odio, tabúes, limitantes para la práctica en ciertos espacios evitando el libre esparcimiento y la apropiación de estos por parte de los jóvenes. Con el paso del tiempo los estigmas han disminuido por parte del gobierno, pero no por parte de la ciudadanía que aún se encarga de llamar a los jóvenes practicantes como “delincuentes, viciosos, desocupados, etc...” a tal punto que si consideras practicarlos en la costa atlántica o pacífica te encontrarás con el

rechazo de muchos y con policías deteniéndose para revisar y verificar si eres portador de estupefacientes o si tienes antecedentes penales en el sistema.

De tal manera que, si los entes de control gubernamental ejercen tal presión ante los jóvenes por el libre esparcimiento deportivo en espacios públicos con argumentos basados en fantasías sobre conductas maquilladas por prejuicios propios, estos jóvenes que se ven vulnerados tomarán acciones como las que el autor plasma en su texto.

Los formuladores de políticas a menudo señalan a los grupos de jóvenes en los espacios públicos como amenazas al orden público. Como resultado, se producen espacios en los que los adolescentes deben mostrar deferencia a las definiciones adultas de comportamiento apropiado. Un grupo que experimenta tales formas de control y regulación es la cultura del skate en la calle. (Urbano, 2006)

Para este tipo de deporte, que es practicado en espacios libres, no se cuenta con normas, ni reglas. Aparte existen todo tipo de saltos que sus practicantes deben hacer para ganar. Expresan expertos que el secreto debe estar en tener fuerza en sus piernas y en tener equilibrio. Adicionalmente ya existen en el país, profesionales que se ganan la vida practicando este deporte.

Actualmente el skateboarding es considerado como un estilo de vida de una gran diversidad de jóvenes con una variedad de perfiles sociales y culturales, esto ha ocasionado que para muchos se trate de una etapa en su vida una actividad de ocio, un espacio entre amigos, o el hecho de sentirse parte de algo, para otros esta actividad puede ser abrumadora, vandálica o catalogados como los viciosos, es por esto que “La cultura ya no

es una condición de bienestar sino un recurso necesario para hacer frente a los retos de la modernidad y de la memoria.” (Zallo, 2011)

Se pretende investigar el skateboarding en este trabajo para dar claridad, contexto y mostrar el potencial de este deporte en Colombia, más concretamente en el valle de Aburrá, lugar que es golpeado a diario por el microtráfico, la violencia, la desigualdad social, en vandalismo, entre otros problemas que azotan a la población del Área Metropolitana. Esto debido a que, al igual que en otros países, este y otros deportes le han arrancado los jóvenes de las manos del Narcotráfico, las bandas criminales y entre otras prácticas delictivas.

Basándonos en el estudio y el conocimiento de la importancia y la realidad que se vive en el skateboarding desde un proceso social y como este, representa una construcción cultural muy reciente en nuestras sociedades.

Asimismo, esta investigación anexa otros ítems de cómo se vive la realidad sociocultural del skateboarding, como son las actividades de producción y distribución de los **“medios”** (tablas, diseños, materiales de protección, accesorios, ámbito, contexto, infraestructuras y espacios) y **“habilidades”** (movimientos, experiencia, practicas, escuelas y encuentros).

El skateboarding es un deporte coloquialmente llamado “Patineta” o “Skate”, que se basa en la propulsión con dicho skate, consiste en deslizarse sobre este y realizar diferentes trucos o maniobras, el elemento consiste en una tabla, ejes, rodamientos y ruedas.

El tema del skateboarding, al ser una práctica deportiva, social y cultural parte de los comportamientos de los escenarios, de que los practicantes se conocen o socializan entre sí, donde comparten experiencias, ideas, momentos y tienen la diversión como su principal interés, realizándose con pasión, amor y detalle.

El fenómeno por tratar es elegido debido a que es el causante del estigma sociopolítico que sufre el deporte, condición por la cual los padres relacionan la práctica del deporte con actividades delictivas, rebeldía y consumo de estupefacientes, esto sin tener previo conocimiento y/o acercamiento a esta práctica. Por esta razón se usan a los jóvenes Skaters como unidad de estudio, debido a que son los directos implicados y afectados por estos tabúes debido al contexto con el que se topan a diario en las calles y la predisposición de los agentes de la ley que los señalan como consumidores de estupefacientes. Toda la investigación se llevará a cabo en un nivel explicativo para que el producto final pueda dar claridad y exponer la realidad del skateboarding.

La finalidad de esta investigación es poder desarrollar un documental en donde podamos poner a prueba y a una mejor comprensión del deporte del skateboarding como algo potencial, de paz, unión y armonía, mostrando una mejor versión de este mundo y así permitir que este espacio sea mejor visto y hasta reconocido en ámbito sociocultural.

1.2. Objetivo comunicacional de la pieza sonora o audiovisual a desarrollar.

Describir, en un documental, las formas en que el skateboarding se practica como deporte en nuestro territorio, al tiempo que interviene en la creación de cultura, apropiación del espacio, y gestión social.

Objetivos específicos

Señalar cómo es que el skateboarding aporta a la apropiación de espacios y gestión social, como expresiones artísticas.

Realizar un documental para mostrar el skateboarding no solo como deporte, sino también como herramienta de gestión social, apropiación de espacios y cultura.

Examinar las formas en que el skateboarding genera en su práctica formas culturales, que van más allá de lo deportivo. a la creación de cultura y autogestión.

1.3 Estado del arte

1.3.1 Antecedente internacional:

(Flores, 2010) En esta investigación el autor plantea el cómo se trabaja la cultura skater, la gestión de los espacios y todo el proceso de adaptación de los territorios dispuestos en México para el Skateboarding, todo esto usando el método cualitativo de investigación, recolectando testimonios de los jóvenes practicantes que viven en la ciudad de tijuana, los cuales por medio del discurso y las demostraciones prácticas, exponiendo en su investigación el compromiso, las formas de actuar, los valores, las alianzas y la autogestión.

Por lo anterior se entiende que, “La falta de lugares para la práctica orilló a los practicantes a realizar la actividad en la vía pública y el no reconocimiento social empujó a la ruptura entre el orden público y las agrupaciones”. (Flores - 2010)

Constata las formas en que estos generan sus identidades desde cada uno de los procesos de transformación social, y da a conocer las variaciones en las que estas identidades se pueden presentar si el sujeto lo practica de manera individual o grupal y si este lleva a cabo la destreza en lugares que han sido dispuestos por el estado o si lo hace en espacios informales o totalmente urbanos. De igual manera plantea las diferentes formas de concebir la realidad dependiendo las urbes en que estos hayan desarrollado sus habilidades

y las condiciones socioeconómicas en que se encuentre, ya que estos factores afectan en la forma de producir una relación con su realidad.

En Colombia ha habido conflictos con el estado debido a los tabúes y los estigmas de algunas personas por la forma de apropiación del espacio de estos deportistas, pero ya algunos autores sostenían que “la práctica Skater implica una apropiación, transformación y reutilización de los espacios urbanos” (Almada flores, 2010). Aparentemente la forma de apropiación de los practicantes no ha sido la correcta o la que el estado colombiano desearía o las personas que, por sus costumbres y tradiciones, no aceptan.

Paradójicamente en nuestro país nace una de las estrellas del Skate, cuyo nombre es David Gonzalez y recibe el título de “mejor skate del mundo” por la revista Thrasher de estados unidos en el año 2012, al año siguiente en la revista colombiana El Espectador, el Skater David dice deberle mucho a las calles agrietadas de Medellín, porque lo entrenaron para enfrentar retos grandes. Pero recalca que es hora de que el gobierno apoye el deporte pidiendo que “Construyan skateparks de calidad y de que le den un mejor estatus al skate, labor que han hecho incansablemente skaters como ‘El Barbas’, quien tiene una escuela en Medellín y entrena diariamente a cerca de 30 niños”. (Junca, 2013)

1.3.2 Antecedente Nacional:

En el país colombiano se vive un ambiente político muy complejo desde hace más de 50 años por los constantes conflictos armados entre guerrillas, grupos al margen de la ley, narcotráfico, corrupción y entre otros factores que alteran el orden público y mantienen al país inmerso en guerra interna y miedo por un enemigo aparentemente invencible. En estos procesos los jóvenes, con el paso de los años, se han comenzado a visualizar por la forma en que se apropian de los espacios, y en que generan cultura y pensamiento crítico, lo

cual es el caso de los jóvenes skaters que se ven afectados por esta problemática y son señalados como vándalos por sus prácticas.

Tal como lo plantea el autor Rossana Reguillo Cruz en su texto Emergencia en las culturas juveniles

“Es la necesidad de la sociedad de generar dispositivos especiales para un segmento de población que va a irrumpir masivamente en la escena pública y la conciencia de que ha "aparecido" un nuevo tipo sujeto para el que hay que generar un discurso jurídico que pueda ejercer una tutela acorde con el clima político, y que al mismo tiempo opere como un aparato de contención y sanción”. (Reguillo - 2000)

Esto lo plantea buscando visibilizar los jóvenes en Colombia que han sido menospreciados y no han sido reconocidos como actores políticos y gestores sociales, su proceso de construcción identitaria y la forma en que estos perciben o entienden su constitución, ya que este proceso ha sido percibido de maneras equivocadas por los dirigentes colombianos.

La autora plantea que “la problematización en torno de los modos de estar juntos de los jóvenes ha sido elaborada de diversas maneras. La diferenciación más clara está relacionada con la direccionalidad del enfoque. Es decir, un tipo de estudios va de la constitución grupal a lo societal; otro tipo va de los ámbitos sociales al grupo.” (Reguillo-2000)

1.4 Referentes

1.4.1 Referentes narrativos

Documental Héroes



(Héroes,30 / Julio / 2020)

Película Mid 90s



(A24 & Johan Hill, 2018/09)

1.4.2 Referentes temáticos

Propeller: A Vans Skateboarding Video



(Vans, 5 de mayo de 2015/)

Stay on board The Leo Barker Story



(Reda, 2022)

1.4.3 Referentes estéticos

Memorias del Skateboarding colombiano



(Progreso Skateboarding & Rúa SB, 08/ 08/2015)

Los amos del dogtown



(Hardwicke, 2005/)

1.5 Marco teórico

Aquí queremos dar cuenta de los conocimientos ya existentes sobre el deporte del skateboarding, frente a este tema concreto estamos en un estudio donde vamos a señalar a través de un reportaje audiovisual lo practicado por sujetos en su tiempo libre y también para quienes ya es profesional este deporte.

A nivel histórico ubicamos dos momentos muy importantes para esta investigación, los cuales serían su nacimiento en California y su llegada a Colombia, en Medellín para ser más exacto en 1995. A pesar de que esta variación del surf nace en California, los primeros estudios sobre el Skate se llevaron a cabo en la década de 1990 en Canadá, realizada en una tesis doctoral de Pegard (1996), quien fue el primero, quizá, en estudiar el Skateboarding

desde las ciencias sociales. Esto dio paso a la llegada del Skateboarding a Latinoamérica y su expansión por Europa y otros continentes.

A los alrededores de São Paulo aparece el autor (Uvinha, 1997) planteando en su investigación que “La modalidad de skate puede simbolizar, como práctica vivida por el adolescente, una búsqueda de identidad personal y una forma de resaltar su cultura antes que sociedad” con su tesis de maestría sobre el ocio en la adolescencia, usando al skateboarding, deporte que tomó fuerza en Brasil debido al tiempo de ocio que dedicaban los jóvenes a prácticas de deportes extremos, estudiándolo como una disciplina creadora de lazos, de cultura, fortalecedor de lealtad y construcción social.

Este deporte ha sido objeto de gran variedad de estudios desde su surgimiento, tales como los de Calogirou y Touché (1995) en Francia, Honotato (2005) Brasil, Failache y Oliveira (2002) en Montevideo, entre otros académicos que se interesaron por la naciente cultura y disciplina. y gracias a los turistas visitantes en las ciudades estadounidenses que se fascinaban con el espectáculo artístico de sus practicantes, llegando al poco tiempo a Colombia, para ser más exactos en 1995 de la mano de un grupo de viajeros amantes del surf que traen sus primeras tablas de Skate a la capital antioqueña, iniciando así en el país una de las culturas con más fuerza.

Después de 13 años de haber llegado el skateboarding al país colombiano, de resistencia, apropiación del espacio público, gestión social y creación de proyectos dirigidos hacia el gobierno, el autor (López, 2017) determina que “Los malos diseños y la deficiente construcción de *skateparks* en el país motivaron a que los parches de *skaters* y *bikers* se organizaran y se le midieran a los procesos de diseño y construcción de estos espacios deportivos”. Según este artículo, gracias a Mauricio Megía “kabe” y personas de

Rodante Skateparks, se crea el primer espacio de práctica para este deporte en el país, construido en la ciudad de Medellín, en el centro deportivo Parque Estadio. Luego de esto, muchos más skaters, colectivos, y Bikers (practicantes de BMX) se han dedicado a realizar procesos para la construcción de sus propios “Spots” (espacios de entrenamientos adaptados a las necesidades de cada deporte y/o modalidad), en su gran mayoría autos gestionados.

En rigor, no tiene mucho sentido la búsqueda de "una" identidad; sería más correcto pensarla a partir de su interacción con otras identidades, construidas según otros puntos de vista. Desde esta perspectiva la "autenticidad" e "inautenticidad" se toma una conceptualización inadecuada. En la medida en que es socialmente plausible, una identidad es válida, lo que no significa que sea verdadera o falsa.

1.5.1 Contexto histórico

El Skateboarding es un deporte que nace y trasciende en California creando consigo un largo proceso sociocultural e histórico desde su surgimiento, pero la cultura de los primeros Skaters nace en el año 1940 con los surfistas. El skateboarding comienza a crear una cultura dentro de la sociedad, a través de la adaptación de espacios y descubrimiento de modalidades dentro de la ciudad, tales como piscinas, espacios en parqueaderos, etc.

los jóvenes se ven inmersos en diversos procesos de construcción social, pero pocos o casi ninguno es liderado por ellos, por lo tanto esa autonomía buscada no se respeta ni por el estado ni por las autoridades y menos por quienes deberían velar por los derechos de esos

jóvenes, ya que estos se adentran en situaciones las cuales tienen redes de relaciones e interacciones sociales muy complejas que deberían ser guiadas para su debida realización, como se haría en la gestión social y en la creación de cultura.

De esta manera comienza a obtener visualización el deporte a lo largo y ancho del continente americano gracias a la autogestión de sus participantes, al poco tiempo sucede algo trascendental para este deporte y es el surgimiento del Ollie de la mano de *Alan Gelfand* en 1977, momento en que trasciende de un deporte artístico que imitaba los posibles movimientos del surf a algo muy diferente. Su popularidad es inmensa desde los años 1964 y lleva a la creación de la primera revista de Skateboarding “The Quarterly Skateboarder” la cual solo tuvo 4 ediciones (Dave Hilton, Magazine, Skateboard Magazines y Skateboarding) y a partir de 1965 comienzan a publicar de manera bimensual.

“la práctica de estas formas de expresión corporal y deportiva no son esencialmente nuevas, pues ya se practicaban en la época de los inicios del siglo XX, en que los niños de esa época jugaban con el conocido monopatín, de igual forma la evolución de estas prácticas que se proyectan hacia otras formas como el surf en el mar, prácticas de riesgo que exige un alto dominio técnico y corporal. La evolución de esta práctica se proyecta hacia la calle y es en California donde aparecen simpatizantes, que, provistos de una tabla con ruedas, se comienzan a desplazar por la ciudad” (Améstica, 2006:41)

Este deporte a lo largo de la historia se ha ido transformando y adaptando a diferentes locaciones como son la nieve, el mar, el asfalto y la arena supliendo el sentimiento del surf, pero a pesar de que todas las modalidades van de la mano al surf, el skateboarding toma un camino completamente diferente y crea su propia historia,

sobrepasando por completo a la modalidad acuática. Esto se debe a que el skate se puede practicar en cualquier territorio que se encuentra urbanizado, por lo cual su llegada y acogida en Colombia fue inminente y su crecimiento aún continúa.

1.5.2 Historia del documental

La llegada del documental se da con los hermanos Lumière con su grabación de la llegada del tren en 1896, luego se han encontrado autores como Martínez y Sánchez que afirman que el documental llega en el año 1922 con la película *Nanook el esquimal*, de Robert Flaherty, pero para nadie es un misterio que, desde los inicios del cine, solo se filmaban acontecimientos de la vida cotidiana.

Con el paso de los años varios autores han continuado sus estudios sobre el tema, tales como Michael Ragiber el cual plantea en sus estudios sobre el cine documental que “el documental fue acuñado por Jhon Grierson mientras hacía una revisión del *Mohana* de Flaherty en 1926.” (Ragiber, 1989), autor el cual en su libro “Dirección de documentales” asegura:

“El espíritu del documental puede quizás encontrarse, por vez primera, en Rusia, con el *Kino-Eye* de Dziga Vertov y su grupo. Fue ese 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 de ficción, de la vida que hacía cinematografía burguesa.” (Ragiber, 1987)

Aunque se sabe que quienes inician con el cine documental son los hermanos Lumiere, los estudiosos del cine quieren de alguna forma demostrar que el inicio del documental no fue

este, sino que tiene otro origen, como lo es la obra de DzigaVertrov en 1924 “Kino-Eye”, ya que él fue quien funda del noticiario Cine-Verdad o Kino-Pravda.

1.5.3 Documental antropológico

Puede que Robert Flaherty sea considerado uno de los pioneros en la realización de documentales antropológicos gracias a su trabajo fílmico “Nanuk el esquimal”, ya que a través de este trabajo presentó la cotidianidad del hombre, más allá de lo que el hombre ha construido a su paso.

“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 de 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 calle haya lanzado una mirada concreta a las condiciones que la vida de sus hermanos de allende fronteras, a sus luchas cotidianas por la vida, con los fracasos y las victorias de los que acompañan, empezarán 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 la última instancia, digno de simpatía y consideración”. (Serrano 1999)

En su texto el autor da a entender que a pesar de tantos años el género se mantiene con sus mismos principios. Dentro del filme antropológico se puede encontrar, de forma

detallada, la realidad del ser humano en cualquiera de las circunstancias en que se estudie a este.

En este trabajo se profundizará acerca de las formas en que el skateboarding se practica como deporte en nuestro territorio, al tiempo que interviene en la creación de cultura, apropiación del espacio, y gestión social a través del uso de la entrevista, en el día a día de la práctica de los Skaters, esto con el fin de dar a conocer la realidad de este deporte a las personas.

El uso de este género en el documental permite mostrar de forma detallada aspectos de la vida cotidiana del objeto de estudio, lo cual va más allá de simplemente mostrar un filme, lo que se pretende es demostrar la realidad o “la otra cara de la moneda”, realizando un análisis que induzca a la reflexión de las masas.

En el caso del cine antropológico existe una reciprocidad entre la evolución y los cambios de producción 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 que 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 muestran las formas de vida, contradicciones y la cultura del hombre venezolano. (Serrano, 1999)

Se puede notar que existe una tendencia a realizar documentales del tipo antropológico, así como el trabajo de Nanuk el esquimal de Flaherty. Sin embargo, hay

gran variedad de tipos de documental, pero este en específico es el idóneo para analizar un hecho que es de alguna forma novedoso en nuestro país y resulta interesante no solo para quienes les interesa el Skateboarding sino también para el público en general.

1.6. Marco conceptual

Los conceptos más relevantes que utilizaremos para el reportaje audiovisual sobre el skateboarding son:

1.6.1 Reportaje Audiovisual

El reportaje audiovisual, nos permitirá contar a través de cámaras y micrófonos hechos, historias que se producen en cualquier lugar del mundo, dentro de una sociedad, además de informar, busca enviar un mensaje sobre un tema determinado.

(Erazo, 2015) En su investigación sobre reportaje audiovisual el autor resalta que “En el campo de la comunicación y más precisamente en los productos audiovisuales, las emociones se consideran argumentos efectivos para la sensibilidad humana, y, por tanto, la publicidad referencializa objetos-mercancía, hacia los colectivos de personas, utilizando las emociones para perseguirlas, aplicando lenguajes visuales y acústicos, que facilitan su identificación y simbolización de una forma real.

El lenguaje audiovisual está compuesto por los modos de organización de la imagen y el sonido que utilizamos para transmitir ideas o sensaciones ajustándolos a la capacidad del hombre para percibirlos y comprenderlos. Un emisor le propone al receptor un contenido que simule la realidad a partir de los elementos de la imagen y sonido de este modo podemos decir que este lenguaje tiene la capacidad de crear 31 mensajes artificiales que estimulan al receptor de manera muy similar a como lo haría la naturaleza, este

lenguaje está integrado por símbolos y normas de utilización que permiten comunicarnos con las personas. (Erazo, 2015 (Guillermo, 2000, pág. 1))

El lenguaje audiovisual consta de varios elementos normas, símbolos o formas de comunicar por medio de imágenes y sonidos, lo audiovisual transita entre los sentidos, las sensibilidades de quienes lo crean y quienes lo ven, este lenguaje audiovisual viene desde toda comunicación transmitida como ya dicho por medio de los sentidos como vista y oído. Hablar del lenguaje audiovisual tiene que ver con la habilidad de la publicidad y los medios de comunicación.” pág. 30 y 31.

En el reportaje audiovisual, es necesario seguir directrices y cómo usar de manera adecuada el lenguaje audiovisual para poder llevarlo al espectador de una manera sencilla, clara y eficaz, logrando transmitir la información de una manera coherente y dando énfasis en los puntos importantes que se quiere transmitir.

1.6.2 Actividad artística

Las actividades artísticas, son consideradas un espectáculo y son bien recibidas y aceptadas por fanáticos o por aquellos que comienzan a ser parte de dichos deportes o expresiones artísticas, dentro de ellas encontramos la libre expresión de cada persona cuando practica dicha actividad.

(Parlebas, 2001 y 2017 citado en Serra, 2020) en su investigación sobre actividades artísticas los autores resaltan “el potencial de la práctica de actividades de expresión para fomentarla creatividad del alumnado. ¿Nos está invitando a la búsqueda de propuestas aplicables a la Educación física a partir de la Praxiología motriz?

(Troya, 2018. Citado en Serra, 2020) Plantea que la Praxiología motriz analice las actividades físicas de expresión y sus diferentes opciones creativas; solo así las actividades de expresión podrán formar parte de los contenidos de la Educación física: “es esencial que las clasificaciones de carácter específico abarquen todo el potencial que posee la conducta motriz, sin despojar a la educación motriz de su parte expresiva, rítmica, creativa y artística” pág. 34.

(Serra, 2020) “intentar obtener formas motrices asociadas a referencias estéticas/temáticas imitar, improvisar, variar y componer son cuatro procesos creativos.” Los que utilizan los objetivos de las actividades artísticas de forma diferente para comunicarse con una sociedad.

Las actividades artísticas, es un medio donde se crean pequeños grupos sociales o culturas donde tiene una manera de expresarse a través de demostraciones y eventos socioculturales, incrementando la percepción en el entorno y exploración cultural.

1.6.3 Skateboarding

El skateboarding es un deporte que ha venido cogiendo fuerza, donde tiene diversidad de personas realizando su práctica, desde el que lo hace por ocio, pasión hasta el que lo hace profesionalmente, este deporte consiste en hacer el mayor número de trucos en un circuito de rampas fabricadas especialmente para ello hoy en día.

(Camino, 2008) En su investigación sobre el Skateboarding el autor nos muestra, “El streetstyle o “la calle es siempre mejor” La aparición, a finales de los 70, de una maniobra técnica llamada ollie, iba a permitir profundizar en el uso y el significado del mobiliario urbano en el corazón de las ciudades. El ollie consiste en realizar un salto elevando la tabla de manera que se quede pegada a los pies sin la necesidad de agarrarla con las manos. Con la evolución de esta maniobra, el practicante podía realizar saltos para

salvar obstáculos sin la necesidad de detenerse. De esta manera, a partir de los años 80, se desarrolló la práctica del streetstyle. La idea central de esta modalidad consistía en inventar recorridos urbanos en los que cada bordillo, rampa, escalón o barandilla podían ser objeto de creación de complicadas maniobras con el skate. De alguna manera, esta nueva modalidad representaba un desafío al proceso de institucionalización que había experimentado el skateboarding.

A lo largo de todo el proceso de desarrollo del skateboarding hemos podido ver cómo, sobre todo, a partir de los 70, se empezaba a asociar su estilo de vida a significados subversivos en relación con una cultura adulta dominante”. pág. 57 y 58.

Así, el skateboarding comienza a crear una cultura dentro de la sociedad, a través del descubrimiento de espacios en la ciudad, uniendo generaciones y desarrollando con el transcurrir del tiempo su propio ruido, apropiándose de espacios y diferentes zonas, transformando instalaciones de todo tipo, según lo que iban necesitando para realizar estas prácticas.

(Camino, 2008) “reconocimiento del skateboarding como práctica deportiva formal, no dejaron de aparecer contradicciones y conflictos entre las prácticas espaciales de los skaters y las planificaciones urbanísticas del gobierno de la ciudad, entre la cultura skater y la cultura adulta dominante.” pág. 61. Aunque ha generado problemas de convivencia, y discordias entre los ciudadanos por la imagen que tienen sobre este deporte, se ha logrado desestigmatizar dando pie a que se puede ejercer como práctica deportiva y hasta lograr su celebración.

1.7. Diario de campo

FORMATO DE DIARIO DE CAMPO		
DIARIO DE CAMPO. Observación de la vida en el aula.		
Nombre del observador: Cristian Yezid Almario Lascano		
Fecha: 20/06/2022		
Lugar: skateparck de Indoamérica (Tangapark)		
Tema: inmersión y reconocimiento del espacio en el nuevo skatepark		
Objetivo: Realizar un acercamiento con los jóvenes skaters y conocer desde su perspectiva cómo se vive el deporte en el sector Indoamérica y recolectar material audiovisual.		
EJES TEMÁTICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
RUBRO 1		
Características del grupo.	Jóvenes de 18 a 24 años residentes del municipio de Itagüí, los cuales son practicantes de Skateboarding.	Los jóvenes en el rango de edad de 18 a 24 son más dedicados al Skateboarding como estilo de vida, lo toman como una actividad de vital importancia y aunque algunos no aspiran a un nivel profesional no pierden la motivación de ser mejores día a día.
Estrategias de trabajo.	Recolección de datos por medio de preguntas cortas orientadas al desarrollo social y cultural por medio del deporte. Inmersión.	La participación y ganas de aportar algo nuevo o dar su opinión frente al deporte que aman es muy notorio, la motivación con la que patinan y el amor con el que interactúan da cuenta de la hermandad que nace al rededor del deporte.
Trabajo con el grupo.	Realización de fotos, videos y pequeños rels a petición de algunos	La emoción y la entrega con la que se prestan para realizar un truco hasta que

	jóvenes para enseñar trucos a quienes no conocen del deporte.	sale la toma ideal es bastante hermosa, son muy amables.
--	---	--

	FORMATO DE DIARIO DE CAMPO	
--	-----------------------------------	--

DIARIO DE CAMPO. Observación de la vida en el aula.

Nombre del observador: Cristian Yezid Almario Lascano

Fecha: 18/11/2019

Lugar: Unidad residencial Valle Sur - Itagüí

Tema: Skateboarding apropiación del espacio, creación de identidad y cultura.

Objetivo: Entrevistar a Daniel Díaz, primer participante de documental Detrás del Skate para dar un contexto general desde su experiencia personal.

EJES TEMÁTICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
----------------	-------------	-----------

RUBRO 1

Características del grupo.	Joven de 22 años residente del municipio de Itagüí, el cual practica Skateboarding desde muy joven y se ha dedicado por completo a patinar y hacer arte en torno al deporte.	El amor y la entrega hacia el deporte que se logra evidenciar por parte de Daniel Díaz da a conocer la importancia y el rol que juega esta disciplina en su vida y la forma en que este ha aportado en la construcción del actual Daniel Díaz.
Estrategias de trabajo.	Recolección de datos por medio de preguntas cortas orientadas a la creación de cultura, la apropiación del espacio y la creación de identidad por medio del deporte.	La forma y la entrega con la que habla del deporte da a conocer el amor y la importancia que este tiene para su vida personal.
Trabajo con el grupo.	Realización de fotos, videos	La emoción y la entrega con la que se presta para realizar un truco hasta que sale la toma ideal es bastante hermosa, es muy amable.

1.8. Sinopsis

El skateboarding, es una práctica deportiva, social y cultural parte de los comportamientos individuales y colectivos dentro y fuera de los escenarios predispuestos para su práctica, donde los deportistas crean un vínculo de hermandad naciente por un elemento, la tabla. Es un deporte en el cual comparten experiencias, ideas, momentos y tienen la diversión como su principal interés, realizándose con pasión, amor, disciplina y constancia.

El deporte no es el causante de los estigmas sociopolíticos, estos nacen a raíz de la imagen que se vendía en las revistas de los 70's en estados unidos con las cuales vendían una imagen callejera, rebelde, ruda y atractiva de un deporte al cual no tenían esperanzas de crecimiento, condición por la cual los padres relacionan la práctica del deporte con actividades delictivas, rebeldía y consumo de estupefacientes, esto sin tener previo conocimiento y/o acercamiento a esta. Por cuya razón se usan a los jóvenes Skaters como unidad de estudio, debido a que son los directos implicados y afectados por estos tabúes debido al contexto con el que se topan a diario en las calles y la predisposición de los agentes de la ley que los señalan como consumidores de estupefacientes. Toda la investigación se llevará a cabo en un nivel explicativo para que el producto final pueda dar claridad y exponer la realidad del skateboarding.

Esta producción audiovisual de tipo documental brinda a una mejor comprensión del skateboarding como deporte, como algo con potencial en la construcción de sociedad, paz, unión y armonía, mostrando una mejor versión de este mundo y así permitir que este espacio sea mejor visto y hasta reconocido en el ámbito sociocultural.

1.9. Tratamiento

- Describir las acciones en términos generales mediante una escaleta.

ESC/SEC	INT/EXT	LOCACIÓN	DÍA/NOCHE	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO
1	EXT	Parque Artista	Día	Tomas de apoyo de eventos de skate en el municipio de Itagüí (Parque Artista)	Introducción.
2	EXT	Bowl Sabaneta	Noche	Descuelgue de pendiente.	Presentación de personaje primario.
3	INT	Sala – Casa de DANIEL.	Día	DANIEL se presenta mirando por el balcón de su casa.	Primer acercamiento.
4	EXT	Unidad residencial Díaz	Día	Tomas de apoyo del entorno en que vive DANIEL.	Contexto.
5	INT	Sala – Casa de DANIEL.	Día	Entrevista de él contando su proceso, crecimiento, aprendizaje, su historia personal entorno al deporte a modo de contexto.	Contar su recorrido y proceso personal en el deporte.
6	EXT	Itagüí - sector pilsen.	Noche	Tomas de apoyo recorriendo las calles de Itagüí, grafiteando y haciendo unos cuantos trucos mientras habla sobre su historia en el deporte.	Mostrar las formas en que reconoce y se apropia de su entorno cercano.
7	EXT	Sector Indoamérica.	Día	Tomas de apoyo Día del Skate.	Evidenciar la forma en que los jóvenes itagüiseños se apropian de los espacios públicos urbanos.
8	EXT	Conjunto residencial - DANIEL	Día	Entrevista contando experiencia montando con amigos y conocidos.	Mostrar cómo se forman vínculos desde el deporte.

9	EXT	Skatepark Viga - Envigado.	Día	Tomas de apoyo competencia femenina.	Exponer la autogestión de las mujeres para tener un espacio propio de competencia, departir y aprendizaje colectivo.
10	EXT	Skatepark (Tangapark) - Itagüí	Día	Tomas de apoyo, competencia de artista Skatepunk.	Mostrar la autogestión y el trabajo colectivo de algunos grupos que se crean entorno al Skateboarding.
11	EXT	Conjunto residencial - DANIEL	Día	Entrevista a DANIEL	Mostrar la narración del entrevistado sobre su percepción de los espacios que habitúa para entrenar.
12	EXT	Parque Artista - Itagüí	Día	Tomas de apoyo, competencia de artista Skatepunk.	Mostrar la autogestión y el trabajo colectivo de algunos grupos que se crean entorno al Skateboarding.
13	EXT	Conjunto residencial - DANIEL	Noche	Toma de apoyo de DANIEL observando interacción.	Dar una transición natural.
14	EXT	La Loma - Aranjuez	Día	Competencia de Skate de colectivo de skaters.	Mostrar la autogestión y el trabajo colectivo de algunos grupos

					que se crean entorno al Skateboarding.
15	EXT	Conjunto residencial - DANIEL	Noche	DANIEL cuenta sobre el lugar donde aprendió a montar antes de salir a las calles a andar en Skate.	Dar contexto de su crecimiento como deportista.
16	EXT	Bowl - Sabaneta	Día	DANIEL montando en el skatepark que más frecuenta.	Mostrar los lugares que frecuenta en su entrenamiento deportivo diario.
17	EXT	Conjunto residencial - DANIEL	Noche	DANIEL cuenta sobre el lugar donde aprendió a montar antes de salir a las calles a andar en Skate.	Dar contexto de su crecimiento como deportista.
18	EXT	CC Arrayanes - Itagüí	Día	Tomas de apoyo Día del Skate.	Evidenciar la forma en que los jóvenes itagüiseños se apropian de los espacios públicos urbanos.
19	EXT	Skatepark “Tangapark” - Itagüí	Noche	Tomas de apoyo de DANIEL Montando.	Mostrar los lugares que frecuenta en su entrenamiento deportivo diario.
20	INT	Sala – Casa de DANIEL.	Día	DANIEL contando sobre la esencia del deporte.	Exponer sobre la identidad del deportista.
21	EXT	La Loma - Aranjuez	Día	Competencia de Skate de colectivo de skaters.	Mostrar la autogestión y el trabajo colectivo de algunos grupos

					que se crean entorno al Skateboarding.
--	--	--	--	--	--

1.10. Fuentes

Daniel Díaz Díez – Skater y artista plástico.

Cristian Holguín – Skater

Richard Giraldo – Skater y estudiante de ingeniería en software.

2. Plan de Rodaje:

PLAN DE RODAJE					
Dirección:		Cristian Almario			
Cámara y post.:		Cristian Almario			
Productor a cargo:		Cristian Almario			
Proyecto:		Detrás del Skate Vol.1			
Fecha:		21/07/2022			
21/07/2022					
Hora	Plano	IE	D/N	Locación	Descripción
3:30	1	I	D	Casa Richard	Entrevista Richard
5:00	2	I	D	Casa Richard	Entrevista Cristian
Indef.	3	E	N	Skatepark/Bowl	Tomas de trucos
Indef.	4	E	N	Skatepark/Bowl	Tomas de trucos
Indef.	5	E	N	Skatepark/Bowl	Tomas de trucos
Indef.	6	E	N	Skatepark/Bowl	Tomas de trucos
Indef.	7	E	N	Skatepark/Bowl	Tomas de trucos
Indef.	8	E	N	Skatepark/Bowl	Tomas de trucos
Indef.	9	E	N	Skatepark/Bowl	Tomas de trucos
Indef.	10	E	N	Skatepark/Bowl	Tomas de trucos

1. Presupuesto

8.000.000

2. Tabla de asignación de roles de realización

Cámara: Cristian Lascano

Dirección: Cristian Lascano

Guion: Cristian Lascano

Producción: Cristian Lascano

Postproducción: Cristian Lascano

. Cronograma:

ACTIVIDADES/SEMANTAL		2021															
		AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
		1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S
PRE PRODUCCIÓN	Reunion de equipo de trabajo	■															
	Distribución del equipo de trabajo	■															
	Selección de temas y fuentes	■															
	Creación de carpeta de producción		■														
	Creación de escaleta		■														
	Elaboración de guión de entrevistas		■														
	Planificación de entrevistas y recolección de información			■	■												
	Selección de locaciones y conceptos del video documental			■	■												
PRODUCCIÓN	Elaboración del plan de rodaje					■											
	Control logístico					■											
	Rodaje y producción del documental						■	■	■								
	Grabación de los diferentes lugares							■	■	■							
	Grabación entrevistas									■	■						
	Grabación de personajes											■	■				
POST PRODUCCIÓN	Montaje y edición													■	■	■	■
	Diseño sonoro													■	■	■	■
	Corrección de color													■	■	■	■
	Animación y efectos													■	■	■	■
	Promoción y difusión													■	■	■	■
	Presentación resultados													■	■	■	■

4. Bibliografía

- Camino, X. (Enero-Marzo de 2008). *Reinterpretando la ciudad: la cultura skater y las calles de Barcelona* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5516/551656948007.pdf>
- Erazo, G. N. (Mayo de 2015). *Reportaje audiovisual: análisis de la estructura de la comunicación publicitaria aplicada al spot de televisión*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/9439>
- Serra, J. P. (2020). *Opciones de creatividad durante la práctica de actividades físicas de expresión y deportes artísticos desde la Spórtica*. Obtenido de <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8658906/22797>
- urbano, R. d. (2006). *Conflicto, exclusión, reubicación: skate y espacio público*. Obtenido de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13574800600888343>
- Zallo. (2011). *SKATE ES CULTURA*. Obtenido de <https://deportesaurus.wordpress.com/tag/skate-2/>
- ZULUAGA LÓPEZ, L. M. (2013). *PRÁCTICAS DE RESISTENCIA DE JÓVENES SKATERS EN LA CIUDAD DE MEDELLÍN*. Obtenido de <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/1111/Pr%C3%A1cticas%20de%20resistencia%20en%20Jovenes%20skaters%20de%20la%20ciudad%20de%20Medell%C3%ADn.pdf?sequence=1>
- LEY 814 DE 2003, “*Por la cual se dictan normas para el fomento de la actividad cinematográfica en Colombia*”, reglamentada parcialmente por el Decreto Nacional 763 de 2009) Obtenido de <https://normativa.archivogeneral.gov.co/resolucion-3441-de-2017/>
- RESOLUCIÓN 3441 DE 2017, *Por el cual se reglamentan aspectos generales relativos al Patrimonio Audiovisual Colombiano conforme a las Leyes 397 de 1997, 594 de 2000, 814 de 2003 y 1185 de 2008, y al Decreto 1080 de 2015*) Obtenido de <https://normativa.archivogeneral.gov.co/resolucion-3441-de-2017/>