



**Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social**

www.extremourbanovenezuela.blogspot.com

**Diseño de un blog fotográfico en internet dedicado a los espacios para los deportes
extremos urbanos en la ciudad de Caracas.**

**Trabajo especial de grado para optar
al título de Licenciada en Comunicación Social
presentado por la bachiller
Infante Sánchez, Lourdes Tibusay**

Tutor: Terenzani, Alejandro

Abril 2010

CARTA DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Tutor del Trabajo Especial de Grado, titulado EXTREMOURBANOVENEZUELA.BLOGSPOT.COM, presentado por la participante Lourdes Infante, titular de la cédula de identidad N° 17.789.636 para optar por el título de *Licenciada en Comunicación Social*, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y meritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación, por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Caracas a los 16 días del mes de abril del 2010.

Alejandro Terenzani

CI. 10.633.964

DEDICATORIA

A Dios en primer lugar por bendecirme cada día.

A mi padre Ramón Benito Infante que ha sido mi gran apoyo en el transcurso de mi carrera universitaria.

A mi madre Veda Sánchez por guiarme en este camino de sabiduría.

A mi madrina Juanita Muñoz por estar siempre conmigo y apoyarme en todo momento.

A Vielka Martínez por ser una hermana incondicional conmigo.

Y a mí persona en especial...

AGRADECIMIENTOS

A mi padre, Ramón Infante nuevamente, ya que sin su ayuda no hubiese logrado nunca a ser una profesional hoy día.

A mi madre, Veda Sánchez que muy constantemente a lo largo de toda mi vida me llevó a seguir este sendero, gracias mami.

A la mejor madrina del mundo, Juanita Muñoz, ya que en su casa realice la mayor parte de la tesis, brindándome lo mejor de ella como siempre.

A Vielka Martínez, mi hermana, que siempre me ha apoyado a lo largo de la vida y también a realizar este trabajo especial de grado.

A mi tutor Alejandro Terenzani, por creer en mí y ayudarme a darle el enfoque deseado cuando no estaba muy clara en cuanto al tema.

A mi hermana Mónica Infante, que a pesar de estar al otro lado del mundo en Londres, me aconsejo últimamente con sus hermosas palabras.

A mi incondicional amiga Natascha Veit, que siempre está ahí para ayudarme en las buenas y en las malas, gracias lolis.

A su madre Ruth Arias por recordarme todos los días que le diera duro a la tesis, y a su esposo Dieter Veit, porque me hacen sentir como en casa cuando me quedo en Caracas.

A Carmen que me arreglo la computadora una semana antes de la entrega.

A Oswaldo Suels Alias Tarzan, Judith Arias, Luis Gerónimo Rollinson alias Momo, Oscar Chaparro, Valentina Zambrano, Jorge Dib, y a mis amigos del bmx Jonathan Suárez y Daniel Dhers y demás colaboradores.

A los deportes que practicó, y que por ellos elegí el tema del trabajo, en especial al bodyboard por ser mi inspiración día a día, y que por pasión y amor a esta disciplina he llegado a ser como soy, y a hacer lo que amo en la vida.

A la Universidad Central de Venezuela, en especial a la Escuela de Comunicación Social, por formarme como profesional y como ser humano, ya que ha sido una de las mejores etapas de mi vida, que jamás olvidare.

RESUMEN

Los deportes extremos en Venezuela han crecido rápidamente durante los últimos años, y cada vez son más los jóvenes que se adscriben a disciplinas como el bmx (acrónimo de Biciclo Moto Cross) y el skate (patineta). Con noción del tema e investigaciones, se da la tarea por conocer los lugares que existen para la práctica extrema en Caracas.

Durante la visita a los espacios existentes dedicados a los deportes extremos, pude notar que son sumamente escasos para la ciudad, siendo la capital de Venezuela y teniendo talento a nivel profesional, surge la idea de mostrar estos espacios para dar entender que se necesitan construir más.

Entonces nace un pensamiento por demostrar esta problemática, y que mejor que realizar un blog fotográfico en internet dedicado a los espacios extremos en la ciudad de Caracas. Con internet como medio masivo de alcance mundial que brinda una gran cantidad de herramientas para la publicación de cualquier tema, el blog es una de las más recientes y con mayor popularidad entre los cibernautas.

Además el uso de fotografías es un recurso visual que atrae espectadores y denota a su vez un toque artístico en la creación de este espacio. Más aun la fotografía deportiva que denota acción y novedad que refuerza el tema de la propuesta.

PALABRAS CLAVES:

Deporte. Deporte moderno. Deportes extremos. Bmx. Patineta. Parques extremos. Espacios Urbanos. Internet. Sitio web. Blog. Blog fotográfico. Interfaz gráfica. Fotografía digital. Blog fotográfico en internet.

ABSTRACT

Extreme sports in Venezuela have grown rapidly in recent years, and more and more young people are assigned to events such as BMX (an acronym for Bicycle Moto Cross) and skate (skateboard). With the theme knowledge and research, is given the task to know that there are places to practice extreme in Caracas.

During the visit of the space devoted to extreme sports, I could note that there are very scarcities for the city, being the capital of Venezuela and having talent at professional level, there is the idea of showing these spaces to understand that they need to build more .

Then it comes a thought to demonstrate this problem, and what better than to do a photo blog on the Internet dedicated to extreme places in the city of Caracas. With the Internet as a global mass medium that provides a wealth of tools for the publication of any matter, the blog is one of the most recent and more popular among netizens.

Moreover, the use of photographs is a visual resource that attracts viewers and turn out an artistic flair in creating this space. Also, denoting the action sports photography that shows novelty that reinforces the theme of this proposal.

KEYWORDS:

Sport. Modern sport. Extreme sports. Bmx. Skateboard. Parks extremes. Urban Spaces. Internet. Website. Blog. Photo Blog. Graphical interface. Digital photography. Photo Blog on the Internet.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	pág 1
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1. Formulación del problema	5
2. Justificación	6
3. Objetivos	7
4. Limitaciones	7
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	8

1. Industria Cultural	9
2. Deporte	13
2.1 Deporte antiguo y deporte contemporáneo	14
2.2 Características deporte moderno	17
2.3 Deportes extremos	21
3. Breve historia de la patineta o skateboarding	25
3.1 Definición de skateboarding	27
3.2 Definición de patineta	27
3.3 Breve historia del BMX	33
3.4 Definición de bmx	34
3.5 Definición de bicicleta de bmx	36
3.6 Características de bicicleta de bmx	37
3.7 Deporte extremos como práctica social e identidad urbana	37
4. Breve historia de Internet	40
4.1 Internet: definición	44
4.2 Servicios y aplicaciones	45
4.3 Internet ¿un nuevo medio de comunicación o de información?	55
5. Breve historia del blog	58
5.1 Definición	60
5.2 Estructura del blog	62
5.3 Cómo crear un blog	63
5.4 Blog fotográfico	69
5.5 Interfaz gráfica: definición	71
5.6 Pasos para crear una interfaz gráfica	72
5.7 Elementos de la interfaz gráfica	73
6. Breve historia de la fotografía	78
6.1 Antecedentes de la fotografía en Venezuela	80
6.2 Origen y definición de la fotografía	82
6.3 Fotografía digital	84
CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO	
1. Diseño de la investigación	88

2. Nivel de la investigación	88
3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	89
4. Población y muestra	89
CAPITULO IV PROPUESTA	
Pre- producción	90
Tema	91
Metas	92
Selección del tema	92
Público	93
Producción	93
Tipografía	94
Medidas	95
Fotografía deportiva	96
CONTENIDO	96
1.1 Home	96
1.2 Links	97
1.3 Galería extrema	97
1.4 Noticias	100
1.5 Entrevistas	100
1.6 Eventos	100
1.7 Comentanos	101
1.8 Contactos	101
2. Concepto e imagen	101
CAPÍTULO IV CONCLUSIONES	111
GLOSARIO	115
BIBLIOGRAFÍA	119
ANEXOS	125

INTRODUCCIÓN

El deporte se puede definir como la realización de ejercicios corporales con fines recreativos, de diversión, esparcimiento y salud entre otros. De acuerdo con García (1999, p.28) “la forma verbal deporte aparece por primera vez en el siglo X en el Poema del Cid o Cantar del Mio Cid (1140) en su significado de divertirse. Por su parte la etimología del antiguo francés deport, y del castellano antiguo depuerto, se encuentra en

el latín *deportare*, esto es, divertirse o regocijarse. Este significado ha perdurado hasta nuestros días y continúa siendo la base de todas las definiciones modernas del deporte”

Larousse (1994, p. 182) define deporte como: “la práctica metódica de ejercicios físicos. Por deporte, por afición”

La práctica de deportes a lo largo de la historia ha trascendido las barreras de lo inimaginable hasta la creación de nuevas disciplinas destacadas en el mundo actual. Tal y como afirman Krawczyk, Jawovski y Ulatowski (1979, p. 577) “Aunque elemento de la cultura de las sociedades industrializadas y urbanas, el deporte debe su ideal también a tradiciones antiguas y de este modo hace de puente entre el pasado y el presente”

Es así como los deportes extremos que denotan valentía, riesgo, osadía y habilidad tienen su historia y evolución en el tiempo, que los ha hecho prevalecer hasta nuestros días. Los deportes extremos son todos aquellos deportes o actividades de ocio con algún componente deportivo que comportan una real o aparente peligrosidad por las condiciones difíciles o extremas en las que se practican.

De acuerdo a www.wikipedia.com (2009, p.1) prácticamente cualquier actividad física que reúna estas características será considerada deporte extremo:

1. Considerar su práctica como un riesgo físico.

1

2. Mucha adrenalina involucrada.
3. Normalmente, de ejecución individual.

Entre estos deportes podemos encontrar:

- Surf.- Considerada la semilla creadora de los deportes extremos de tabla como el Skate, el Snow, el Kitesurf, el Windsurf y todas las variaciones de deportes de tabla.

- Paracaidismo (técnica del salto con paracaídas que se realiza desde un avión, helicóptero o globo aerostático)
- Bmx flatland (ejecución de movimientos de equilibrio en el suelo)
- Skateboarding (se utiliza una patineta en cualquier parte de la calle donde se pueda rodar o parque para realizar figuras)
- Longboard (Deslizamiento sobre olas con tabla larga)

En el caso de la patineta surge del espíritu rebelde de jóvenes que veían en el concreto y en la arquitectura de las ciudades un parque de diversiones, donde el fin último era desafiar obstáculos con su tabla, sólo querían patinar. Creció encontrando dificultades en lugares donde la gente común solo veía escalones, barandas, o separaciones. Con el transcurrir de los años este deporte fue creciendo a nivel mundial, hoy día en casi todos los países centenares de jóvenes se movilizan en las calles con su tabla de patinar.

Actualmente en Venezuela los deportes extremos como la patineta y el Bmx crecen notoriamente entre la población juvenil, sin embargo los espacios públicos para realizarlos son pocos. Muchos de los practicantes son vistos como delincuentes o criminales, siendo sacados por cuerpos policiales y de seguridad de los lugares que funcionan como medio de recreación deportiva donde suelen ejecutar sus figuras o maniobras. Así como a través de los años han sido eliminados los parques, plazas y rampas donde solían practicar, cada vez son pocos o nulos los construidos en la ciudad de Caracas.

2

Es importante destacar que muchos de estos atletas figuran en competencias y eventos a nivel profesional en el extranjero, como es el caso de los ciclistas o Bmx Daniel

Dhers y Jonathan Suárez. Es por ello que el presente trabajo pretende mostrar cada espacio deportivo extremo en la urbe a través de fotografías, con la finalidad de resaltar la necesidad de crear y construir nuevos parques para la población extrema caraqueña.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Formulación del problema

De acuerdo al sitio web www.wikipedia.com (2009, p.1) “El BMX, es una modalidad acrobática del ciclismo originada en California en los años 1970, también ha

tenido gran auge en el país en la última década, una prueba fehaciente de ello es la obtención de dos medallas de oro en los juegos X-Games de EE.UU por el venezolano Daniel Dhers”

Debido a que soy practicante de deportes extremos como el surf y el skate conozco a fondo las carencias, deterioro y pérdidas de lugares para realizarlos, así como se del gran nivel que poseen los atletas de alto rendimiento en ambas disciplinas: bmx y skate, quienes han representado a Venezuela durante años en competencias internacionales quedando entre los mejores del mundo, los más resaltantes del mundo del bmx son: Daniel Dhers; que debido a la falta de parques en el país se mudo a Estados Unidos donde si cuentan con parques en perfecto estado de mantenimiento; de esta manera pueden alcanzar las metas deseadas. Y Jonathan Suárez, corredor de la categoría bicicross, campeón mundial.

La falta de espacios y la pérdida de algunos han sido el pan de cada día de los patineteros y ciclistas, quienes constantemente están practicando, terminan visitando sitios públicos no destinados a este fin, de los que siempre son sacados. De acuerdo a <http://venezuela-roller.blogspot.com> “estos son algunos de los lugares en la ciudad de Caracas donde se solía patinar y que fueron eliminados o clausurados: la Plaza Altamira quedó atrás, con tanto tráfico alrededor los pocos muros y saltos que hay, no valen la pena, ya que los policías no permiten el acceso de patinetas al lugar, en Parque Cristal fueron colocadas rejas, la Baranda del Mc Donalds de Altamira le soldaron pedazos de metal para que no deslicen ahí, el Parquecito de Colinas fue destruido.

4

Los Próceres fue clausurado para estos deportes, aquí todos crecieron patinando y bicicleteando.

La Plaza las Mercedes fue demolida para frenar a los cientos de jóvenes que iban a patinar y recrearse”

Actualmente existen muy pocos skate parks o parques para patinetas y bicicletas en el país, donde los deportistas practican a diario. De acuerdo al sitio web <http://venezuela-roller.blogspot.com/2009/02/skatepark-san-antonio.html> algunos de ellos son “el parque

Proensamble, Plaza Andrés Eloy Blanco, la Plaza Miranda, plaza del Banco Central de Venezuela, y otros lugares donde se realiza el skate callejero como: el Panteón, en la Urbina, los Palos Grandes, entre otros”

A pesar que los deportes extremos en Venezuela han alcanzado un nivel inaudito, los espacios para su práctica cada vez son menos, es por ello que el presente trabajo tiene por objetivo general: Diseñar un blog fotográfico en internet dedicado a mostrar los espacios para los deportes extremos urbanos: Bmx (bicicleta) y skate (patineta) en la ciudad de Caracas.

2. Justificación

Este tema es de vital importancia para toda la comunidad de patineteros y ciclistas venezolanos, bien sean novatos o profesionales, así como para la Federación Venezolana de Bicicleta, ya que sus atletas se ven perjudicados al no contar con instalaciones deportivas (skate parks) y pérdida de las pocas que quedan, viéndose

afectada la evolución del deporte así como el rendimiento atlético que se pueda demostrar en competencias a nivel nacional e internacional.

Desde el punto de vista de deportista y estudiante de Comunicación Social, por medio de la creación de un blog fotográfico en internet se pretende demostrar la veracidad e importancia del objetivo planteado, debido a que cada día hay más formas de comunicarse en la red virtual, el blog es una de las más populares actualmente. Se trata de una página donde el blogger publica un artículo con cierta frecuencia, aunque en este caso las imágenes hablarán por sí mismas.

Otra condición para escoger la temática es el conocimiento que se tiene de la misma, cuanto más se sabe de algo más fácil es sorprender a los lectores con datos curiosos, nuevos u originales puntos de vista.

Según www.maestrosdelweb.com “un blog, o en español también una bitácora, es un sitio Web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente”

Este trabajo utilizará como medio de comunicación el blog, para publicar trabajos fotográficos que muestran los pocos espacios deportivos existentes para la patineta y la bicicleta. Del mismo modo a través de las imágenes y entrevistas se pretende obtener atención de parte de las instituciones públicas o privadas, que puedan favorecer el desarrollo y aportar avances, en cuanto a espacios físicos se requieren para dichos deportes en la ciudad.

6

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

- Diseñar un blog fotográfico en internet dedicado a mostrar los espacios para los deportes extremos urbanos: Bmx (bicicleta) y skate (patineta) en la ciudad de Caracas.

3.2 Objetivos específicos

- Inventariar los espacios deportivos extremos en Caracas.
- Definir objetivos y destinatarios del sitio web.
- Diseñar el mapa o estructura informativa del blog fotográfico en internet.
- Crear interfaz gráfica.
- Elaborar el contenido fotográfico y textual del blog.

4. Limitaciones

Durante el desarrollo del proyecto de investigación algunas limitantes pueden ser el escaso material bibliográfico existente de los espacios deportivos extremos en Caracas. Así como la falta de material bibliográfico sobre el tema de los blogs en internet, por ser una aplicación gráfica creada recientemente.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Industria Cultural: una breve aproximación

En este capítulo es vital resaltar la relevancia que tiene el tema de la industria cultural relacionada con los deportes extremos, ya que dicha industria nace como producto ideológico de los grandes medios de comunicación que pretenden crear una sociedad de masas regida por los mismos, éstos a su vez se encargan de difundir y masificar la cultura que deseen a través de la imposición de símbolos deportivos, y estilo de vida, entre otros, a la sociedad que posteriormente los consume como bienes y productos de un mercado cultural.

Durante los últimos años esta industria ha crecido enormemente en lo que se refiere a deportes extremos, tal es el caso de los famosos X Games, serie de competencias que reúne los mejores atletas del mundo en disciplinas como el surf, bmx (acrónimo de Bicycle Moto Cross), skate (patineta), snowboard, entre otros. A esto se le adhiere una serie de factores publicitarios de marcas conocidas en el mundo (Quicksilver, dcshoecousa, Red Bull, etcétera) que promueven el desarrollo de los atletas en dichos deportes.

Entonces con la masificación de esta cultura a nivel mundial como resultado de una industria que crece continuamente y se extiende, resulta idóneo explicar el contexto de la llamada industria cultural.

El término industria cultural es utilizado por primera vez en la Escuela de Frankfurt. Para entender dicha terminología es necesario conocer y entender primero el significado de cultura.

En este sentido, las comunicaciones interpersonales, la variedad de formas verbales entre los habitantes de un país, la forma de vestir, las creencias, entre otras, forman parte de la cultura e identidad de cada nación.

Forsdalf Louis (1981). La cultura es la forma de vida de los miembros de un grupo, las conductas y creencias que ellos aceptan, generalmente, y que se transmiten de una generación a generación oralmente o por modelaje.

Es por ello que desde que nacemos estamos sometidos a modelos, conductas y educación que nos inculcan desde el seno familiar, el cual se encuentra instituido dentro de la cultura de cada comunidad.

Los miembros de una misma cultura comparten gran cantidad de características. De acuerdo a Forsdalf (1981) los hábitos, normas, actitudes, y valores que adquirimos de la cultura a la que pertenecemos, está el lenguaje que hablamos, las expresiones no verbales, etcétera. Además están nuestras expectativas acerca de cómo los hombres, las mujeres, y los niños deben comportarse; nociones de roles, la forma como asumimos la vida y la muerte, y el valor que le podemos otorgar a lo material y espiritual.

Sin embargo en un mismo país puede existir diversidad cultural y tener varias subculturas a la vez. Bien sean sustraídas de otros países o aportadas intencionalmente, o por inmigrantes en todo el mundo por ejemplo, los árabes, musulmanes, italianos, chinos, entre otros; en fin todo forma parte de una nación y algunos suelen adoptar rasgos culturales diferentes a ellos pero muy similares al resto.

Una cultura es un tipo de sistema que tiene límites. Dentro de la cultura dominante hay subsistemas o subculturas, las cuales están comunicadas entre ellas de diferentes formas. Varias de estas formas de comunicación están íntimamente relacionadas con la llamada industria cultural (Forsdalf 1981).

Obra citada en tesis. “La industria cultural no es otra cosa que el fenómeno ecuménico, propio del sistema capitalista. Decimos que es ecuménico porque ello abarca no sólo el cine y la radio, sino la TV y toda expresión cultural que en un momento dado puede significar un negocio. La cultura, y su producto, el arte, se cosifican en la Industria Cultural, y se convierten en vulgares mercancías que lo desvirtúan” (Díaz Ana, “La industria cultural con la salsa”)

Por su parte el sitio web <http://www.eumed.net/tesis/2006/flsp/3g.htm>, e Zallo define la Industria Cultural como un conjunto de ramas, segmentos, y 9 auxiliares industriales productoras y distribuidoras de mercancías con simbólicos, concebidos por un trabajo creativo, organizadas por un cap..... que ..

valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo con una función de reproducción ideológica y social.

Para Adorno y Horkheimer (1992). El arte logra desprenderse de lo sagrado por la autonomía que le da el mercado, es decir se liga al mercado, se vuelve mercancía, como un bien cultural, adecuándose a necesidades, “caída del arte en la cultura”.

Es importante acotar que dentro de la Industria Cultural está inserta la sociedad de masas como un nuevo orden de la sociedad. Bell y Adorno (1992) explican que la sociedad de masas es aquella que da al individuo un mayor sentido de adhesión a la sociedad en cuanto tal, y una mayor afinidad con sus iguales. El resultado es que algunos seres humanos han podido asociarse entre ellos de un modo relativamente libre.

Resulta que en cada sociedad lo nuevo por descubrir, las innovaciones tecnológicas, establecer principios morales, el cumplimiento de las leyes, defender los derechos ciudadanos, apoyar deportes, las diferentes maneras por parte del hombre para expresar emociones, sentimientos, y captarlos a través de imágenes, sonidos o palabras, todo ello forma parte de los elementos reales de la cultura.

Tal y como refieren Bell y Adorno (1992) la población se alerta cuando se estimula su curiosidad, su sensibilidad y su responsabilidad moral, se encamina a una percepción más sutil, valora mejor los elementos generales en una representación concreta y adquiere mayor complejidad en su captación y expresión estéticas.

Es por esto que cuanto mayor es la demanda a la que obedece la Industria Cultural, ésta prefabrica productos simbólicos de estilos de vida que las personas juzgan como satisfactorio, por ende la cantidad de cultura que consume la sociedad de masas crece cada día y es una de las más grandes consumidoras, mayor que en otras épocas, tomando en cuenta el crecimiento de la población a nivel mundial.

10

Mientras mayor avance tecnológico y desarrollo en las técnicas audiovisuales (en la transmisión de mensajes publicitarios, sonidos, imágenes y otros, mayor comunicación existirá entre la sociedad de masas y los medios de comunicación,

quienes a través de la Industria Cultural producen y distribuyen diversos eventos relacionados con los productos y servicios culturales. También a medida que los mercados culturales sean globalizados y aumente el continuo bombardeo de ideas, hace que la Industria Cultural sea más importante dentro de las sociedades.

Esta Industria ha crecido vertiginosamente en Latinoamérica en los últimos años jugando un papel económico importante dentro de la cultura en todos los países latinos. De acuerdo al sitio web <http://knol.google.com/k/industrias-culturales-e-industrias-creativas#>, “Las industrias culturales se han convertido así en uno de los sectores más dinámicos del comercio mundial, creando riqueza y empleo en el contexto de la economía y sociedad del conocimiento. Este cambio puede explicarse básicamente a la combinación de diversos procesos como la globalización de los mercados, con la contraparte de la reivindicación de las identidades culturales nacionales, generando así procesos de integración regional que no se desligan de las Industrias Culturales sino que por el contrario las convierten en una pieza clave de su estrategia, con lo que estas industrias con base digital se combinan con los contenidos y técnicas analógicas de creación para producir nuevos contenidos culturales, mientras las formas más tradicionales de difusión se van substituyendo progresivamente por sus contrapartes digitales”.

Hoy en día esta industria está totalmente globalizada y maneja la idea de cultura a su conveniencia logrando introducirla como parte de la vida de los sujetos de una sociedad. A su vez la llegada de las nuevas formas de arte, la televisión, el cine e Internet, muestran la diversidad cultural e ideologías mundiales existentes tratando de introducirlas como estilos de vida o mercancías.

Particularmente se origina una intensificación de la industria cultural, es por ello que el sitio [web http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22362008000100005&script=sci_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22362008000100005&script=sci_arttext) explica que “también con la apertura de otros

medios como Internet, donde son especialmente los jóvenes los que tienen acceso a las nuevas formas de comunicación que proporciona y que desarrolla, fluyendo nuevas formas de relaciones sociales y un reflejo de las prácticas sociales de los jóvenes, quienes se comunican esencialmente de este medio”.

En este sentido, cada cual busca lo de su interés, el producto o información con el que se identifica. “En la globalización cada cual busca los temas que son de su interés, y se identifica con ellos, creando sus propias prácticas sociales, su propia cultura, que se construye por elementos que son adquiridos y buscados dentro de la industria. De esta misma manera, ante la diversidad de oferta de la industria cultural, los jóvenes se ven aproximados a un sinnúmero de información, de la que van adquiriendo diferentes prácticas sociales para la construcción de su cultura” (Ibid).

Es por ello que los Skater o patineteros, y los ciclistas, pueden ser identificados por su forma de vestir, actitud, y grupo social. Cada uno de ellos pertenece a una subcultura dentro de la Industria Cultural. También pueden ser denominados como pertenecientes a las tribus urbanas, definidas por Maffesoli (1988) cuando la complejidad de la cultura dentro de los jóvenes, los conduce a procesos de tribalización de la sociedad moderna. Estos adquieren su especificidad, lo cual marca un estilo que se convierte en lo distintivo de las culturas.

2. Deporte

A partir de la aparición del término deporte surgen diversas definiciones de esta expresión. Karag Acisclo (1979). Según la Carta Europea del Deporte de 1992, deporte significa que, mediante la participación casual u organizada, tienda a expresar o mejorar la condición física y el bienestar mental, estableciendo relaciones sociales y obteniendo resultados en competencias a cualquier nivel.

El deporte tal como se trata (Lawther Jhon, 1968) puede definirse como un esfuerzo corporal más o menos vigoroso realizado por el placer y recreación de la actividad misma y practicado de acuerdo a formas tradicionales o conjunto de reglamentaciones.

A nivel institucional, cabe resaltar el concepto de deporte propuesto por el Comité de Ministros (artículo 2.1. de la Carta Europea del Deporte) el 24 de septiembre de 1992, publicado en El trabajo del Consejo de Europa en materia del deporte (VV.AA.,1995), que dice: “Se entenderá por deporte toda forma de actividad física que, a través de una participación organizada o no, tenga por objeto la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de resultados en competiciones de cualquier nivel”

Muchas veces el afán del deportista por conseguir resultados destacables en competencias y por aquello de ser perfecto cada vez más en su disciplina, por la necesidad de conseguir nuevas metas, por esa necesidad de logro, gracias a esto es que los deportes evolucionan al transcurrir el tiempo.

En 1959, Thompson (citado en Lawther Jhon, 1968), explica que la competencia y la rivalidad satisfacen necesidades básicas de la persona. El hombre tiene necesidad de competir por todo lo que vale la pena en la vida; que la competencia satisface un impulso básico, da deleite y sentido a la existencia y levanta la moral y autoestima.

2.1 Deporte antiguo y deporte contemporáneo

El deporte existe desde el inicio de la humanidad, se refleja en hechos o acontecimientos históricos conocidos o poco nombrados a lo largo de la historia, ha coexistido en todas las sociedades del mundo desde la antigua Grecia hasta el siglo XXI.

Según el sitio web www.wikipedia.com “Correr, caminar, lanzar y saltar son movimientos naturales en el hombre y, de hecho, el concepto de atletismo se remonta a tiempos muy remotos de algunas pinturas rupestres del Paleolítico Inferior (6000 a. C.) al Neolítico que demuestran rivalidad entre varios corredores y lanzadores.

Las fuentes se hacen más precisas en Egipto en el siglo XV antes de nuestra era, con la referencia escrita más antigua, referida a la carrera a pie, hallada en la tumba de Amenhotep II (c. 1438-1412 a. C.) En la misma época, la civilización minoica (Creta), también practicaba las carreras, así como el lanzamiento de jabalina y de disco”

También en Grecia en honor al Dios Zeus se instituyeron los Juegos Olímpicos, que a partir del año 776 a. C., y por doce siglos, se desplegaron sin interrupción en Olimpia (Elide), cada cuatro años durante el verano, en las noches de luna llena que seguían al solsticio de otoño.

De acuerdo al sitio web <http://www.aporrea.org/actualidad/a41527.html> “al principio los juegos duraban sólo un día, y consistían en carreras a pie que se corrían en una pista llamada estadio, donde la victoria no es una celebración de carácter sólo deportivo sino sagrado y que conseguir la meta es acercarse a lo divino. Más tarde su duración se extendió a cinco días, que se dedicaban a diversas pruebas, como: el pentatlón, el cual comprendía: lucha, carrera, salto, lanzamiento del disco y de la jabalina; el pugilato y el pancracio que consistía en una combinación de lucha y boxeo”

Mientras en la antigüedad el principio de funcionamiento era salvar el alma y condenar al cuerpo, en la era moderna el principio es el rendimiento y el culto al cuerpo.

Según <http://www.debatecultural.net/Observatorio/EloyAltuve.htm> “los Juegos Olímpicos Antiguos constituyen un elemento fundamental, un soporte principal del modelo de hombre (atleta-guerrero-ciudadano) del esclavismo griego porque son el escenario social que sintetiza, en buena medida, los máximos logros alcanzados a nivel de atleta por la sociedad, contribuyen con la preparación del guerrero y refuerzan la identificación social con la condición y función del ciudadano”.

Ningún juego antiguo puede ser comparado social y culturalmente a los existentes en la actualidad, debido a las sociedades industrializadas del nuevo milenio cada deporte se desarrolla en un ámbito de actividades físicas de acuerdo a las necesidades del atleta y el desarrollo de la nación.

Karag Acisclo (1979). En las sociedades contemporáneas, donde el espíritu del cambio mercantil y de la ganancia casi se ha sacralizado, es innegable el rol protagonista del espíritu burgués en todas las esferas sociales, y en el deporte no podía ser menos.

A diferencia de la antigua Grecia de acuerdo al sitio web <http://www.aporrea.org/actualidad/a41527.html> “donde se realizaban carreras de caballos y de carros, lujosamente equipados, en las que tomaban parte los más ricos señores, los tiranos o los reyes de los estados y ciudades griegas, tanto de la metrópoli como de las colonias”, en el deporte moderno cualquier deportista no importa cuál sea su procedencia social puede competir.

Los juegos de pelota que practicaban los precolombinos durante el 3000 a.C. estaban ligados a la necesidad de decapitar individuos con el fin de ofrecerlos a los dioses, donde los más fuertes se elegían de forma natural, y los espectadores provenían de castas superiores. En general, son prácticas intemporales, lo trascendente es la victoria sobre el adversario o el rito simbólico-mágico (Karag Acisclo 1979).

15

En el deporte contemporáneo el tiempo es un factor fundamental y característico así como la noción de récord es consustancial al deporte. La utilización del cronómetro se

convierte en uno de los elementos más característicos, dada la necesidad estructural de medir y controlar los registros (Ibid).

El récord significaría la ruptura social con el deporte antiguo y el nacimiento del deporte moderno; siendo la obsesión por las medidas como reflejo de la industrialización.

Según el sitio web <http://www.aporrea.org/actualidad/a41527.html> “Las diferencias entre las modalidades de evaluación de la competencia podrían ser consideradas como parte de la evolución del deporte en el tiempo y en el espacio”, es por esto que hoy día los contendientes deben sujetarse a las mismas reglas, donde el elemento igualdad ante el desarrollo de la competición es un componente organizado de primer orden.

De acuerdo al sitio web <http://www.debatecultural.net/Observatorio/EloyAltuve.htm> “en el capitalismo, alcanzar o implantar una marca o récord es tanto o más importante que la designación del campeón, más que ganar lo que interesa es con cuánto se gana. También es muy diferente la significación social y la institucionalidad deportiva, basta con mencionar que en el esclavismo el llamado deporte antiguo se circunscribía a los Juegos Olímpicos, mientras en el capitalismo, en el comúnmente denominado deporte moderno, los Juegos Olímpicos son sólo un componente muy importante de una cadena de competencias que comprende a Campeonatos Mundiales de fútbol, atletismo, Fórmula 1, Abiertos, Tours, Campeonatos Mundiales Inter-clubes”.

El deporte ha evolucionado en cuanto técnicas, formas de evaluación, equipos, diseños de espacios, entre otros, y que comparando el deporte antiguo y el deporte contemporáneo, se muestra el carácter social, histórico y de clase del fenómeno deportivo, en lo explicado anteriormente se realizó un análisis comparativo del deporte en relación a las dos sociedades donde ha prevalecido a lo largo de la historia como lo es el esclavismo y el capitalismo industrial.

2.2 Características del deporte moderno

El deporte moderno nace de la civilización urbano-industrial, de la necesidad del ser humano por realizar ejercicio físico por diversas razones, por ejemplo la mayoría de los empleos de cada persona no llevan cargas físicas, esto sumado a la intensidad del tráfico en las ciudades, las fiestas, y ver televisión, hace que gran parte de la población caiga en la rutina del sedentarismo.

Además, la cultura occidental ha estado expuesta durante mucho tiempo a formas culturales, gente, tecnologías y conocimientos no-occidentales. Resumidamente, estos intercambios culturales se remontan más allá del comienzo de la dominación de occidente.

Según <http://www.efdeportes.com/efd67/global.htm> “este cruce cultural se caracterizó por una combinación de factores intencionales y no intencionales. Las formas y maneras de mezcla dependieron de diversos factores, incluyendo los métodos de colonización; la posición del área dentro del proceso de interdependencia política, económica y militar; y la historia y estructura regional particular. Uno de los medios por los cuales las élites occidentalizadas mantuvieron su estatus y distinción fue a través del ejercicio de formas específicas de conducta tales como las prácticas deportivas que reforzaron su cultura, su medio social y su identidad”

El nacimiento del deporte moderno tiene sus raíces en Inglaterra. Así lo explica <http://www.efdeportes.com/efd14/bbarg.htm> “Los primeros juegos, con las características de los deportes actuales, surgieron en Inglaterra hacia fines del siglo XVIII. La caza del zorro, el boxeo, el fútbol, las carreras de caballos y el tenis fueron adoptados por las clases aristocráticas británicas y exportadas luego al resto de Europa y América.”

Sin embargo el deporte moderno en Venezuela se consagra como tal según <http://www.aporrea.org/ideologia/a43252.html> “En 1935, a más de sesenta años de iniciadas las prácticas deportivas en el país, se constituye la Asociación Olímpica Venezolana, que más tarde se denominaría Comité Olímpico Venezolano (COV), el cual es reconocido por el Comité Olímpico Internacional (COI) en el año 1938.

La razón fundamental de su constitución es que nuestro deporte se adapte a los requisitos internacionales”.

Hoy día dentro de esta nueva cultura deportiva existe una minoría que se dedica a la competición y a la búsqueda de mejores resultados en su disciplina, otros lo hacen por verse bien y pasar un rato diferente. De acuerdo a Guttman (citado en García Fernando, M, 1990), son siete las características que diferencian a los deportes modernos de las actividades deportivas de épocas anteriores: Secularismo, igualdad de oportunidades para competir y en las condiciones de la competencia, especialización de roles, racionalización, organización burocrática, cuantificación, y la búsqueda del récord

De acuerdo al sitio web http://www.tesisexarxa.net/TESIS_UdL/AVAILABLE/TDX-1212105-132312//Tarflde2.pdf Guttman explica las características de los deportes modernos:

- Secularización: desligamiento con lo religioso.
- Igualdad y democratización: mismas oportunidades y condiciones para competir.
- Especialización: o profesionalización del deporte.
- Racionalización: técnicas más eficientes para aumentar el rendimiento.
- Burocratización: mayor complejidad administrativa.
- Cuantificación: tendencia a medirlo todo.
- Búsqueda del récord: deseo de ganar.
- Esquema piramidal de funcionamiento: mucho deporte de masa y poco deporte de élite.
- Jerarquía paralela: la jerarquía piramidal del deporte funciona igual que la jerarquía social.
- Contradicciones: el deporte de competición se contradice con el deporte de ocio, mientras el primero busca el rendimiento, el segundo busca el placer.
- Desligamiento de la naturaleza: por desarrollarse la mayoría de los deportes en instalaciones deportivas de poco o nulo entorno natural. Aunque existe una tendencia a la vuelta a la naturaleza (deportes californianos).

Según <http://www.efdeportes.com/efd67/global.htm> “desde sus formas más incipientes hasta sus manifestaciones más elaboradas del presente, el deporte ha reflejado y

reforzado la medicalización, cientifización y racionalización de la expresividad humana. El atleta es visto cada vez más como una máquina eficiente, asociada a una ética del deporte relacionado con el performance máxima. La lógica actual puede estar llevando al atleta hacia la modificación genética y la coexistencia con el hombre robot (cyborg) (Berryman & Park, 1992; Hoberman, 1992)”

García Fernando (1990) señala que en la antigüedad la participación en los Juegos Olímpicos y otros festivales deportivos estaba restringida a las clases sociales más altas de ciudadanos (Atenas, alrededor del siglo V. tenía 170.000 ciudadanos de todas las clases sociales, 120.000 esclavos y 35.000 residentes).

Conocido como Deporte Antiguo, los Juegos Olímpicos Antiguos (JOA) fueron la primera competencia humana realizada con el objetivo de comparar esfuerzos físicos para elegir un campeón o ganador. Tuvieron una duración aproximada de 1.100-1.200 años (nacieron en el 800-700 A. de C. y desaparecen en el 393 D. de C.).

Lo que significa que esta igualdad de participación en los deportes no ha cambiado mucho desde la antigüedad, ya que siempre existirán diferentes clases sociales donde unas personas tienen más privilegios que otras, bien sea por su posición económica, o por su preferencia dentro de un determinado club, o por popularidad, es aquí donde la jerarquía paralela: la jerarquía piramidal del deporte funciona igual que la jerarquía social como se mencionó anteriormente.

Actualmente y gracias a la creación de los clubes y federaciones, como consecuencia directa de la organización de países industrializados. García Fernando (1990) los clubes deportivos están organizados a su vez en federaciones, que se encuentran estructuradas a nivel provincial, nacional e internacional. Tanto los clubes como las federaciones están fuertemente condicionados por los marcos socioculturales que los engloban, y se rigen por un completo repertorio de reglas y normas que contribuyen a delimitar el funcionamiento del juego deportivo.

Gracias a estas reglas y normas ya preestablecidas se hace más justa la participación y reconocimiento de los atletas de alto rendimiento, así como de los novatos, en competencias que miden record, agilidad, habilidad, entre otras.

Por consiguiente y en concordancia con el sitio web <http://www.debatecultural.net/Observatorio/EloyAltuve.htm> “Los ganadores en las competencias internacionales, los que obtienen la mayor cantidad de triunfos y medallas, son los mismos países que concentran los beneficios de la globalización, las potencias económicas mundiales, el llamado Grupo de los Siete, constituido por EE.UU., Francia, Alemania, Inglaterra, Italia, Japón y Canadá. Igualmente, los mayores beneficios producidos por el espectáculo deportivo son apropiados por empresas, estados y atletas de estos países”

Finalmente con la aparición del deporte moderno, se crea una variable de oportunidades entre todos los practicantes que no siempre resulta ser la misma, ya que de una manera u otra continuamente han existido las diferencias entre los humanos, las diferencias entre países y continentes, que terminan por definir la evolución de los diferentes deportes existentes.

Dichas oportunidades se crean principalmente por la existencia de diversos intereses, clases sociales, poder político, poder económico, con distinto poder adquisitivo y social, también por buscar rasgos diferenciadores de cada nación en las prácticas deportivas (construcción de espacios modernos, nuevos estadios de fútbol, empleo de materiales costosos, deportes exclusivos, títulos mundiales, medallas, entre otros).

2.3 Deportes extremos

El deporte desde sus inicios ha sido adaptado al ambiente natural donde se practica, y es utilizado todo lo que la naturaleza puede ofrecer para la creatividad de los deportistas, quienes se las ingenian y hasta crean nuevas tendencias de las distintas disciplinas ya existentes, esto aunado al desarrollo de las nuevas tecnologías del siglo XXI que sirven al avance deportivo como tal.

Es por ello que han surgido deportes de campo, de montaña, acuáticos, de nieve, aéreos, callejeros, entre otros, y debido a la variedad de elementos que presentan contribuye a que los deportistas alcancen niveles inimaginables por el ser humano y, por el sólo hecho de sentir sensaciones más fuertes o más adrenalina son capaces de arriesgar sus vidas.

Es así como surgen los deportes extremos, y se pueden definir como todos aquellos que se practican en un determinado ambiente natural, estos pueden representar un peligro para el deportista, y mientras más extremo mejor es para los practicantes.

El sitio web http://www.babylon.com/definicion/Deportes_extremos/Spanish lo define como “todos aquellos deportes o actividades de ocio con algún componente deportivo, que por su real o aparente peligrosidad o por las condiciones difíciles o extremas en las que se practican se consideran bajo este término. Este término no implica en sí mismo la clasificación de nuevos deportes, sino que agrupa muchos ya existentes que implican cierta dosis de exigencia física y, sobre todo, mental”

La intención es retarse personalmente a lograr desafíos, de ir hasta lo que más se pueda, de superar niveles, y hacer una hazaña impresionante. Según la página web http://www.clinicalascondes.cl/ver_articulo.cgi?cod=1244065658 “La definición de deporte extremo tiene relación con el exponerse a los dictámenes del terreno. Por lo tanto, lo extremo está determinado por el lugar y los jóvenes ponen sus equipos y habilidades para vencer esos límites naturales. Existe una relación directa entre el nivel al que llevas el deporte y dónde lo practicas”

Sin embargo no todos los deportes de aventura pueden ser considerados como extremos, ya que para esto cada disciplina debe cumplir con una serie de características que lo califican con dicho termino. Según <http://riie.com.pe/?a=50696> Prácticamente cualquier actividad física que reúna estas características será considerado extremo:

- 1.- Considerar su práctica como un riesgo físico.
- 2.- Poco desgaste físico, debido a su naturaleza relajada.
- 3.- Mucha adrenalina involucrada.
- 4.- Normalmente son de ejecución individual.

Sin embargo muchas veces pueden confundirse los términos deporte de aventura y deporte extremo debido a que diferentes disciplinas encajan perfectamente con ambas actividades por sus características, incluso podrían hasta ser parte de un ecoturismo como es el caso del Canopy, que de acuerdo a la altura de los árboles donde se lanzan las personas representa una peligrosidad, pero a la vez es seguro y lo puede practicar cualquiera, se podría decir que es un deporte de aventura, mientras que una válida de MotoCross es considerado totalmente extremo ya que requiere conocimientos sobre diversas técnicas y sobre todo mucha audacia y valentía.

De acuerdo a <http://www.efdeportes.com/> los deportes que denotan el término extremo son los siguientes:

- Surf.- Considerada la semilla creadora de los deportes extremos de tabla como el Skate, el Snow, el Kitesurf, el Windsurf y todas las variaciones de deportes de tabla.
- Barranquismo, Beach Run, Bungee o caída libre. Consiste en atarse al tobillo un arnés con una cuerda elástica y arrojarse desde una gran altura.
- Carreras de supervivencia.- Este tipo de carreras por definición es extremo si son de alta calidad, y se les conoce con el nombre de RAIDS

- Descenso de ríos o hydrospeed.- (clases IV o V) Si se practica como participante de un viaje turístico, no es extremo, pues siempre hay un guía que evalúa los peligros y resuelve las situaciones, de manera que el turista no vea comprometida su seguridad; otra cosa es hacerlo como exploradores del río, que resuelven todo ellos mismos.
- Escalada solo integral.- Este tipo de escalada implica un alto riesgo por sí misma y de esta manera se vuelve extremo.
- Paracaidismo, es una técnica del salto con paracaídas, que puede realizarse desde un avión, helicóptero o globo aerostático, con finalidades recreativas, deportivas o de transporte.
- Salto base, es la modalidad de paracaidismo más extrema que puede practicarse. Consiste en saltar desde un objeto fijo, puede ser un edificio, una antena, un puente o desde la tierra, entendiendo esta última como un precipicio o una formación natural.
- Esquí extremo. Consiste en bajar por una montaña con sólo los esquís. La montaña debe ser bastante inclinada y con un terreno abrupto, ya que se aprovecharan estos inconvenientes para hacer todos los saltos y las piruetas (tantos como sean posibles).
- Kite dumping. Salto con cometa.
- Free Running. Consiste en desplazarse por un medio urbano superando todo tipo de obstáculos, usando de una forma precisa distintos tipos de movimientos como grandes saltos, escalada, carreras, etc.
- Sandboard. Deporte que consiste en el descenso de dunas o cerros de arena, con tablas especiales parecidas a las del Snowboard.
- Snowboard extremo. Es una combinación entre Snowboard y alpinismo, es buscar lugares inexplorados, fuera de las pistas convencionales y dejar deslizar la tabla

- Parapente. es un deporte nacido, a fines del siglo XX, por la inventiva de montañeros que querían bajar volando mediante un paracaídas desde las cimas que habían ascendido.
- Parkour. Es una disciplina que consiste en desplazarse por el medio urbano o natural, superando los obstáculos que se presenten en tu recorrido (vallas, muros, vacío...) de la forma más fluida y eficiente posible, y con las únicas posibilidades del cuerpo humano.
- Freeride. Se practica en varios deportes y consiste en no seguir un camino marcado sino en elegir el camino con total libertad, los deportes donde se practica es el esquí, el ciclismo, el patinaje, corriendo, se puede decir que aparece en muchísimos deportes y no solo en esquí como se tiene entendido.
- Cross County. Consistente principalmente en recorrer distancias campo a través, es decir, en circuitos naturales no-urbanos.
- Bmx flatland o ejecución de movimientos de equilibrio en el suelo y se realizan sobre una bicicleta.
- Submarinismo a pulmón libre. Es la suspensión voluntaria de la respiración dentro del agua, es la base del deporte de apnea o buceo a pulmón, y de la pesca submarina a pulmón.
- Skateboarding. Es un deporte que se practica con una patineta en cualquier parte de una calle donde se pueda rodar, aunque también se puede patinar sobre cualquier sitio, ya que es un deporte libre
- Street luge Descenso de puertos de montaña en un skate muy largo que se pilota tumbado.
- Airsoft. Es un juego y deporte de estrategia basado en la simulación militar. Se trata de un juego de guerra similar al paintball.
- Paintball. es un deporte en el que los participantes usan marcadoras (se suele evitar la palabra pistola para no causar posibles alarmismos) accionadas por aire comprimido, CO2 u otros gases, para disparar pequeñas bolas rellenas de pintura a otros jugadores.
- Longboard. Es una modalidad del surf que consiste en correr olas con una tabla más larga.

En definitiva todo lo que conlleva las palabras: peligro, adrenalina, audacia, riesgo, extremo, y habilidad son elementos necesarios para realizar cualquier deporte explicado anteriormente, no cualquiera se atreve a practicarlos pero cada vez son más los apasionados por los deportes extremos.

3. Breve Historia de la patineta o Skateboarding

Nace de la práctica del surf en la ciudad de Hermosa en California, Estados Unidos de América. A mediados de los años 60, cuando no habían olas para hacer algo los surfistas se las ingeniaron, con las patinetas se lanzaban desde lo alto de las montañas asfaltadas y el objetivo principal era evitar caerse y mantenerse en pie, además era el transporte utilizado por muchos surfers para llegar a las playas. Sin embargo la mayoría de las patinetas eran construcciones caseras con monopatines, a los cuales les quitaban la barra de manos, mientras otros utilizaban las ruedas de los patines y las pegaban a un pedazo de madera y con esto se desplazaban por las calles.

A partir de ese momento el desarrollo del deporte fue asombroso, e innegable, posteriormente se crearon los Clubes, se desarrolló la producción de los materiales, y fue creada una nueva pieza llamada Trucks la cual hacía rotar la tabla justo donde encajaban las ruedas, que también fueron mejoradas y elaboradas del mismo modo que la patineta.

De acuerdo al sitio web <http://www.supercampeonato.com/deportes-extremos/historia-trucos-y-tablas-de-skate.php> “la compañía Makaha fue la creadora de las primeras tablas profesionales y conformó un equipo profesional encargado de promocionar el producto y expandir la actividad deportiva que se emparentaba fuertemente con el surf. Para el año 1963 se realizó el primer campeonato y dos años después el skate ya contaba con campeonatos de índole internacional, publicaciones especializadas, películas y diversos equipos profesionales que recorrían las ciudades realizando sus demostraciones”

Mas tarde durante el año 1965 el skate alcanzó un gran auge debido a la publicación en la revista Life que decía que el skate “Era el deporte más arriesgado y fascinante”.

Según el sitio web <http://sk8allimite.galeon.com/> “En 1966 una película titulada Skater Dater fue nominada por la Academy Awards, la película sólo mostraba imágenes de skaters realizando trucos alucinantes. Tras unos años de decadencia el skateboard vuelve. Gracias a dos hombres que lucharon para salvar a toda costa el deporte. El primero fue Richard Stevenson, que reinventó la forma de la tabla añadiéndole una cola (tail) para hacerla más manejable, como si fuera una tabla de surf. Todo sufrió modificaciones, pero una de las más importantes fue la de Frank Nasworthy, que construyó por primera vez las ruedas de poliuretano, que dio resultados inmejorables”

Finalmente comienza la buena época para el skate cuando en los años 70 se vendieron en todo los Estados Unidos de América más de 40 millones de tablas. Fueron construidos centenares de parques exclusivamente para que los chicos patinaran.

Es importante señalar en la historia de este deporte un momento trascendental que según la pagina web <http://sk8allimite.galeon.com/> “fue cuando un skater de florida llamado Alan "Ollie" Gelfand inventó un nuevo movimiento que permitía saltar objetos inmóviles como bancos y murillos”

De esta manera fue evolucionando la práctica patinetera y de acuerdo al sitio web <http://www.angelfire.com/extreme4/rsbplace/historia.htm> “Las rampas se usaron primero en 1975 en la bahía de Melbourne, Florida, el sitio de muchos inicios de otros deportes, incluyendo el primer skate park: Skateboard City en Puerto Orange, Florida, el cual abrió en 1976. El skateboard ganó popularidad en los 80's y 90's, y vio una mayor apreciación por el deporte, especialmente como un deporte competitivo. La atención dada al skateboarding en deportes de competición, como los X Games, además trajo nuevos seguidores en el deporte”

3.1 Definición de skateboarding

La página web <http://www.babylon.com/definicion/skate/Spanish> lo define así “es un deporte que se practica con un skate o patineta, en cualquier parte de una calle donde se pueda rodar, o en una pista especialmente diseñada para la práctica de este deporte (Skatepark). Se trata de conseguir piruetas (trucos), deslizarse por largas barandillas (grinds o grindar), bordillos u otros elementos urbanos, o trucos de estilo libre (freestyle)”.

Por su parte el sitio web <http://es.wikipedia.org/wiki/Skateboarding> explica que “El skateboarding o monopatín es un deporte que se practica con una tabla en cualquier parte de una calle donde se pueda rodar, aunque también se puede patinar sobre cualquier sitio, ya que es un deporte libre. Por ejemplo, piscinas, escaleras, calles, etc. El único impedimento de este deporte callejero es el malestar de las calles: baches, piquetes, badenes, entre otros”.

3.2 Definición de patineta

De acuerdo al sitio web

http://www.publispain.com/skateboard/skateboard_historia.html la patineta o monopatín “es una tabla con rueditas y sin manubrio, apta para distintas piruetas. El monopatín argentino es otra cosa, con lo cual en principio habría una gran confusión. Pero afortunadamente, el inglés ha venido a nuestra ayuda y ahora todos escribimos skateboard o skate, lo pronunciamos "esquéit" y nos entendemos perfectamente”

El skate es realizado por aproximadamente 13 millones de personas en el mundo, se podría decir que es el deporte extremo con mayor cantidad de practicantes. Skateboarding significa deslizarle sobre una tabla de patineta por las calles haciendo trucos con ella, bien sea brincando escaleras, montando barandas o girando la tabla de diferentes formas con distintos movimientos de los pies para así obtener trucos complicados en una avenida o plaza (Ibid).

También se practica en pistas diseñadas especialmente para este deporte, llamadas Skatepark. De hecho hay competencias en las que existen dos categorías como: street (estilo de calle) y vert (rampa); donde el competidor se desliza por las pendientes de un skatepark pero sin embargo tiene muy poco que hacer del estilo callejero, se puede decir que es una especialización de este deporte.

El skateboarding está rodeado de una cultura ligada a la calle, a lo underground, a la música hip hop, tiene una típica forma de vestir, se relaciona con el arte urbano, pero muchos patineros apenas patinan en calles o plazas, este deporte ha ganado popularidad entre la población joven del mundo y gran atracción e interés para muchos. De acuerdo al sitio web <http://es.wikipedia.org/wiki/Skateboarding> “Un reportaje del 2002 para la American Sports Data estimó que el número de skaters es de 13.5 millones en todo el mundo. De éstos el 80% tiene edades inferiores a los 18, de los cuales el 74 % son hombres”.

Es importante conocer el vocabulario utilizado dentro del mundo de la patineta para entender mejor este deporte, y cómo son capaces de realizar figuras tan impresionantemente arriesgadas, como por ejemplo brincar sobre una baranda de 20 escalones.

El sitio web http://www.zonagratis.com/curiosidades/DicArg_Esp/P.htm muestra el "Diccionario Skater"

180: Pronunciado ‘one-eighty’. Son ciento ochenta grados de rotación. Es utilizado para describir pruebas por ej: Flip 180 de back

360: Pronunciado ‘three-sixty’. Son trescientos sesenta grados. Es utilizado para describir pruebas por ej: Flip Varial 360.

5-0: es patinar con el truck trasero sobre un borde.

50-50 Se pronuncia ‘fifty-fifty y consiste en patinar con los dos trucks sobre el borde.

AIR: Este nombre se le da a una prueba de vert o miniramp en la cual el skater sale de la rampa sin picar un ollie.

BACKSIDE (BS): Originado del surfing, Vendría ser la dirección en la que estarías girando en la ola mientras que tu espalda queda contra la ola. Usado para describir la dirección de la rotación de tus pruebas, lo opuesto al ‘frontside’.

BASE: La parte del truck que va contra la tabla agarrado por tornillos. También se ajustan en el ala y el kingpin.

BOARD: Parte principal de un skateboard. Se encuentran en una gran variedad por marcas. Tienen nose y tail, algunas también poseen concave.

BONED: Saltar con la tabla apuntando hacia abajo y adelante.

BONELESS: Consiste en sacar un pie de la tabla, agarrarla con la mano, empujar fuerte con el pie trasero y saltar. Cuando se está en el aire acomodar los pies y aterrizar como si fuese un ollie.

BORDE: Lo que el coping es para las rampas, los bordes son de las calles. Son los más usados por skaters de street, generalmente son bordes de canteros, de veredas.

BUJES: Son esas “gomitas” redondas que están entre el ala de truck y la base. Sirven para amortiguar los golpes y también dan la posibilidad al ala del truck de pivotar sobre la base.

CONCAVE: es curva que le dan a las tablas. El concave caerá de izquierda a derecha y será asimétrico. Le da una mayor fuerza a la tabla y le da más grip al patinador.

COPING: Caño de metal que se encuentra en los bordes de rampas como miniramps y halves. Le dan una mayor variedad de pruebas a estas rampas.

DECK O TABLA: Plataforma principal de un skateboard.

DOWNHILL: Consiste en andar lo mas rápido que puedas colina abajo.

DROPING: En ingles significa dejar caer. Como el nombre insinúa consiste en dejarse caer por un rampa o borde. Pones el tail en el borde de la rampa, haces fuerza para adelante cayendo sobre las misma, balanceas tu cuerpo para no caer.

EJE: Es la parte metálica que cruza el truck de punta a punta y donde las ruedas van puestas.

FACKIE: Andar para atrás.

FLIP: Proviene del modo de Freestyle. Es la prueba en la que haces girar la tabla horizontalmente dando una vuelta completa.

FREESTYLE: modo de skateboard que forma parte del todo. Las pruebas consisten generalmente en flips y shoveits.

FRONTSIDE (FS): Originario del surfing, es la dirección a la cual giras mientras avanzas o en el surf cuando enfrentas a la ola.

FUNBOX: es un conjunto de rampas artificiales, con barandas planos y gaps, muy utilizadas.

GOOFY: es cuando patinas con el pie derecho adelante.

GRAB: prueba en la que se agarra la tabla con las manos.

GRIND: Se denomina grind a las pruebas en las que se patina con los trucks o tabla sobre los bordes. Ejemplo: 50-50.

IMPOSSIBLE: prueba de freestyle inventada por Rodney Mullen. Consiste en hacer girar la tabla alrededor de los pies.

INDYGRAB: agarrar la tabla al frente con la mano trasera.

KINGPIN: es el tornillo que une el puente del truck con la base. Son grandes y con una tuerca con plástico para frenarla.

LIJA: la vieja y conocida lija que se adhiere a la parte superior de las tablas.

LIP: borde de la rampa.

MANUAL: es cuando se está andando solo con las rueda traseras.

MELANCHOLLIE: picas un ollie ,en el aire tomas la tabla con la mano delantera pero por detrás.

MINIRAMP: es una rampa (dos partes enfrentadas) máximo de tres metros de altura.

NOSE: parte delantera de la tabla de mayor longitud. Opuesto a tail.

NOSEGRAB

Se denomina Nosegrab a la prueba que estando en el aire tomas la tabla con la mano en la parte delantera o nose.

NOSESLIDE: patinando con el nose de la tabla sobre un borde. La tabla queda perpendicular al borde.

OLLIE: inventado en rampas por Ollie Gelfand y llevado a las calles por Rodney Mullen. Consiste en levantar la tabla del piso sin usar las manos. Es la base para casi todas las pruebas del skate. Es lo que en teoría se aprende primero.

POWELL PERALTA: reconocida marca de skate.

PRO: profesional. Es el corredor que le pagan por representar a la marca en campeonatos y demostraciones.

RAILS: toda baranda que encuentres en la calle, en algun skatepark.

REGULAR: posición en la que se tiene el pie izquierdo adelante. Lo opuesto de goofy.

ROCKANDROLL: es una prueba de rampa. Se avanza hasta la cima de la rampa apoyando toda la tabla en la parte superior y bajando de 180.

RULEMÁN O RODAMIENTO: son los mecanismos que permiten el movimiento de las ruedas. Cada rueda contiene 2 de ellos.

SHOVEIT: consiste en girar la tabla 180 de back o de front sin girar el cuerpo y abajo de tus pies.

SKATECAMP: es como una colonia para chicos pero en vez de piletas hay rampas y los profesionales dan clases ahí.

SKATEPARK: un lugar para recrear los lugares comunes de la calle.

STREET: es el terreno donde el skate se siente más a gusto. La calle, tu vereda, todo.

SWITCHSTANCE: es la posición inversa en la cual andas siempre. Por ej: si sos goofy y tiras un flip de regular fue un Switch Flip.

TAIL: la parte trasera de la tabla, es la más corta.

TRUCK: son los dos elementos de aluminio que se sujetan a la tabla y a su vez sujetan las ruedas.

VERT: parte de una rampa en la que esta perpendicular al piso.

WALLRIDE: es andar por una pared vertical.

Es importante conocer todos los nombres y elementos que comprende el deporte de la patineta, de esta manera alguien que no posea conocimientos previos al respecto puede tener una noción de que se habla o como se denomina cada figura.

Este deporte es uno de los más populares en las calles de Caracas, y se ha masificado a gran escala en los últimos años, es por ello que en EXTREMOURBANO.BLOGGER.COM en la mayoría de las fotos de cada lugar se pueden observar patineteros.

3.3 Breve historia del BMX (acrónimo de Biciclo Moto Cross)

El BMX (acrónimo de Biciclo Moto Cross) nace en California en los Estados Unidos de América a principios de los años 70, cuando los chicos de la ciudad rodaban por las calles de sus barrios intentando imitar a los campeones de motocross con sus bicicletas.

Según la página web www.lostobianos.com/general/curiosidades/historia-de-los-deportes “Muchos jóvenes empezaron a probar aquellas bicicletas en los circuitos de motocross intentando imitar los saltos, los derrapes muchas cosas más de este deporte de motor. Nació un nuevo y adrenalítico deporte: el bicicross, también conocido como BMX (acrónimo de Biciclo Moto Cross). Poco después ya habían más de 100 empresas repartidas por todos los EEUU que patrocinaban a jóvenes de 16 años”

Anteriormente las bicicletas eran muy pesadas y tenían una suspensión bastante mala; hoy día y gracias a las nuevas tecnologías son de fibra de carbono, aluminio o titanio, lo cual permite mayor destreza en la realización de figuras por lo ligero del material y por consiguiente mayor rapidez.

De acuerdo al sitio web www.wikipedia.com “en 1977, la American Bicycle Association (ABA) se organizó como una entidad nacional para el crecimiento del deporte que se introdujo en Europa en 1978. En abril de 1981, se fundó la Federación Internacional de BMX, y el primer campeonato del mundo se celebró en 1982. Desde enero de 1993 el BMX ha sido integrado dentro de la Union Cycliste Internationale, lo que ahora se conoce como UCI. Aunque se desconoce en otros países, en España a los corredores de BMX son llamados "Riders" (De la palabra inglesa ride) o también "Bikers" (también de la palabra inglesa bike)”

3.4 Definición de BMX

El sitio web <http://www.efdeportes.com/> lo define como “Disciplina olímpica desde Pekín 2008 UCI, (2009) es una modalidad ciclista consistente en recorrer una pista en el menor tiempo y clasificación posible frente a otros rivales. Los circuitos, ubicados en un terreno plano con obstáculos situados estratégicamente, oscilan entre 300 y 400m UCI, (2009) y se recorren, dependiendo de las características y distribución de los obstáculos planteados, entre 30 y 45 segundos. El BMX se presenta como un deporte mixto con fases cíclicas (pedaleo) y acíclicas (impulsos) que alternan su mayor o menor predominio en función del nivel de dificultad de la pista.”

Según el sitio web <http://es.wikipedia.org/wiki/BMX>, el BMX (acrónimo de Bicycle Moto Cross) es una modalidad acrobática del ciclismo el cual fue originada en California en los años 1970. Desde los Juegos Olímpicos de Beijing 2008, el BMX es deporte olímpico.

Este deporte entra como disciplina olímpica a partir del año 2008 en Pekín, y el primer venezolano en asistir en la modalidad race del BMX es Jonathan Suárez, oriundo de la ciudad de Puerto Ordaz.

No obstante esta disciplina se caracteriza por la variedad de estilos que son practicados como el flatland, race, park, vert y street, así como la cantidad de trucos impresionantes y mixtos que son hechos por los corredores que se explicarán posteriormente.

(ibid) Las modalidades del BMX son:

Race o carrera en pista de tierra

Se realiza en una pista parecida a las de motocross, hay dos tipos de bicicletas definidas por el diámetro de la llanta: 20" y 24". Las competiciones son con el mismo formato que en el atletismo de pista: Participan ocho corredores cada uno por la calle que le han asignado tras caer la valla. El circuito tiene una longitud aproximada de 400m. Pasan a la siguiente ronda los 4 primeros clasificados hasta formar una manga final. Actualmente el sistema con el que cae la valla es el "Random Gate", consiste en la diferencia del intervalo de tiempo entre la voz y los pitidos.

Freestyle, se diferencian 5 modalidades:

- **Dirt Jump:** consiste en realizar saltos acrobáticos utilizando rampas de tierra.
- **Flatland:** en esta modalidad las acrobacias son desempeñadas en una superficie de concreto o pavimento, realizando giros subido en los pegs, el cuadro, manillar, donde el equilibrio y concentración necesarios hacen de esta disciplina quizá una de las más difíciles de dominar. Las bicis utilizadas suelen tener formas especiales para mejorar el equilibrio y que sea más cómodo pasar los pies sin chocar.
- **Park:** consiste en realizar acrobacias utilizando un conjunto de rampas y otros obstáculos de cemento o madera. El acróbata trata de formar líneas en el parque pasando de un truco a otro, de un obstáculo a otro, con fluidez.
- **Vert:** para esta modalidad del deporte, es necesario contar con una rampa con por lo menos una sección completamente vertical en la parte superior. Esta sección permite al acróbata saltar verticalmente al realizar sus trucos y volver a caer en la misma rampa.

Por lo general, las rampas son construidas en una configuración llamada half-pipe (medio tubo). Los trucos, similares a los del "Park", a excepción de que no se cambia de rampa, y los "aéreos" (saltar desde una rampa inclinada, sobrepasarla y caer en la misma) suelen ser mucho más altos.

- **Street:** se buscan obstáculos "naturales" en la calle (street), es decir, parte del terreno urbano. Ejemplos de estos obstáculos pueden ser un banco en el parque, una pared, etc.

3.5 Definición de bicicleta de BMX (acrónimo de Bicycle Moto Cross)

Bicicleta de BMX: Karag Asisclo (1979). “Existen dos tipos, las de ruedas de 20 pulgadas y las de 24 pulgadas. Estas bicicletas se destacan por su aspecto de bicicleta pequeña, que viene dado por las dimensiones del cuadro, disponen de un manillar ancho, y tan sólo llevan freno posterior. Los pedales tienen elementos muy puntiagudos para que las zapatillas no resbalen. Otro elemento a destacar es que lleva un solo desarrollo que suele ser un plato de 43 dientes y un piñón de 16 dientes. Para competir, la bicicleta deberá estar en posesión de tres protecciones, en el manillar, en la tija y otra en la barra

3.6 Características de las bicicletas de BMX (acrónimo de Bicycle Moto Cross) según la página web www.wikipedia.com

“Las bicicletas son de tamaño pequeño (las ruedas tienen un diámetro de 20" pulgadas), para ganar manejabilidad sobre ellas. Los cuadros suelen estar fabricados dependiendo el contexto, en aluminio 6061 o 7005, fibra de carbono, cromoly y 4130 (aleación de cromo y molibdeno) algunos con adición de OX Platino, los cuadros en aluminio suelen ser para las pistas de "race", también como los de carbono, aunque estos realmente se usan para la modalidad de ciclismo, y los cuadros de OX (oxiplatino) y cromolio se usan para la modalidad de BMX, estos suelen tener distintas medidas debido a la comodidad del "rider" en sus distintas categorías, los más largos para Rampa Y Dirt Jump(20.8-21-21.5 pulgadas) y los cortos (20,75, 20.5 pulgadas) para la modalidad "Street"(calle). El tamaño del plato cambia dependiendo la modalidad.

En el sitio web <http://www.bmx.com.mx/> explican que “los cuadros suelen estar fabricados en cromoly 4130 (aleación de cromo y molibdeno) o trímoly: tubos principales hechos en cromoly y secundarios en acero, y suelen ser pequeños para Rampa y un poco más largos para Street. El plato cambia dependiendo la modalidad; en Rampa y Race ser más grandes, para poder desarrollar mucha velocidad y en street más pequeños para ganar aceleración y mayor movilidad.

El rotor es frecuentemente usado para flatland y rampa, para poder dar vueltas al manillar sin problemas con los frenos, y en calle es sustituido por un cable, que debido a su longitud es posible dar lo menos una vuelta, o eliminado, manera de ir denominada Brakeless (sin frenos). Los pegs suelen estar presentes en casi todas las modalidades, exceptuando en race y en algunos casos de rampa”

Cabe resaltar que otra pieza importante muy usada en la modalidad street o calle son los Pegs, tubos hechos en metal (Cromoly, Magnesio, Aluminio CNC, Titanio) utilizados para una variedad de trucos conocidos como grind. Son colocados tanto en la parte delantera como trasera de la bicicleta. Casi todas las modalidades los emplean ya que son muy consistentes a la hora de realizar trucos en rampas, en la calle, y otros.

3.7 Deporte extremo como práctica social e identidad urbana

En pleno siglo XXI la población juvenil se encuentra asociada a todo aquello que indica cambio, novedad, diferencia, pauta, movimiento, estética, estilo y emoción. Es por ello que la juventud se adscribe a modelos culturales que continuamente observan a través de los medios de comunicación social y que son impuestos muchas veces como un patrón a seguir en un determinado marco socio-cultural; en este caso nos referimos a los deportes extremos.

El continuo bombardeo publicitario de practicantes y/o profesionales de actividades extremas generan procesos de configuración de identidad alrededor de una sociedad, no solo del deporte, también del estilo de vida que implica practicar cualquiera de estos, así como del consumo de bienes culturales a ellas asociadas. Tal es el caso del surf, el BMX (acrónimo de Bicycle Moto Cross) o la patineta (skate), donde el estilo de ropa es diferente, las marcas usadas son específicas, la forma del cabello, los lugares frecuentados como las playas y parques para patinar, hasta el vocabulario empleado forman parte de una subcultura del deporte.

Sin embargo esa identidad social va a depender fuertemente y se desarrollará de acuerdo al conjunto de elementos sociales, económicos, políticos y culturales de cada país. Debido a que los jóvenes usualmente presentan dificultades para establecer una identidad social dentro del seno familiar, escolar, entre otros, estos nuevos patrones mencionados anteriormente determinan el concepto del nuevo joven del siglo XXI, es decir, el joven surfista, el joven patinero y el joven ciclista, todos estos adscritos en una determinada identidad urbana definida por la práctica extrema.

Tal y como refiere McLaren (1997) "situados como estamos en el crepúsculo de la modernidad, es cada vez más obvio que las viejas formas de producción y de consumo son abandonadas por un nuevo universo de comunicación que potencia el aspecto físico, lo superficial, lo externo, y la uniformización y comodificación de uno mismo"

El lugar web <http://www.efdeportes.com/> señala un análisis lógico dentro del deporte extremo como práctica social e identidad urbana y es que "se hace necesario pensar al joven como sujeto activo de la cultura que, en convivencia con el mundo adulto, influenciado por los dispositivos de consumo, les permite ser agente cambiante y a la vez creador de su entorno; es decir, contemplar la posibilidad en los estudios culturales, de visualizar al joven como constructor de su identidad a partir de su representación activa del mundo (el yo), principio de elegibilidad propuesto por Morín (2000); el reconocimiento otorgado en la alteridad (nosotros); y la diferenciación de lo propio y lo no propio (los otros)"

Dentro de la práctica social de lo extremo resalta la necesidad de: individualismo en destrezas arriesgadas y placenteras, el regreso a la naturaleza y la conexión con ella por medio de deportes, la adrenalina que genera el riesgo, novedosos materiales empleados, y la estética radical, todo esto sumado a la comercialización de deportes populares para los jóvenes que son utilizados en un contexto publicitario que muestra espíritus aventureros.

Posteriormente el consumo de bienes culturales asociados a actividades extremas se hace eminente cuando los practicantes se adscriben a esta subcultura y adquieren esta forma de ser y de vivir, que también se determina por los productos u objetos con los cuales se realizan los deportes como es la bicicleta de bmx(acrónimo de Bicycle Moto Cross), la patineta o tabla de surf, entre otros, además se encuentran medios de comunicación especializados en el área como revistas, programas de radio, televisión, video juegos, etcétera.

Cada persona juega un papel determinante en una cultura y en esta subcultura cada individuo es capaz de transformar, remediar, inventar, rediseñar, o crear cualquier disciplina, todo depende del conocimiento y diferenciación que posea de cada una de ellas. Bien es cierto que un sujeto existe de acuerdo a estructuras sociales y es moldeado por éstas, pero también es él quien tiene la posibilidad de elegir el estilo de vida que quiere y puede tener.

En relación a lo explicado anteriormente el deporte extremo como escenario de adscripción e identidad social de los jóvenes urbanos, se considera un espacio de comprensión y riqueza cultural, en los que se construyen procesos con la finalidad de obtener una identidad en una sociedad libre de jerarquías.

Aunque cada persona decide que objeto, que acción del mundo real le causa mayor placer, llegando a probar todos los deportes y apasionarse por uno, un ser humano puede ser capaz de perder la vida en la práctica, como ha sucedido en el surf y otros. En fin, se trata de entender los deportes extremos como parte de la cultura en cualquier parte del planeta, de integrarlos como parte de la sociedad, y colaborar en el proceso de su expansión y evolución, son deportes fascinantes que a lo largo de la historia causan conmoción y que día a día son más los sujetos que terminan practicando por el resto de sus vidas.

4. Breve historia de Internet

Constantemente la humanidad se encuentra bajo un intenso bombardeo de información a través de los grandes medios de comunicación social como lo es la televisión, la radio, la prensa y la Internet. Este último ha sido el medio más utilizado por el mundo entero en los últimos años, en el cual se publican artículos de prensa, entrevistas, noticias, reportajes, fotografías, videos, entre otros.

La llamada autopista de la información se convirtió en el nuevo paradigma de los medios de comunicación del siglo XXI y la muestra de la evolución de la telecomunicación.

En los años sesenta (60) es creada Internet por un grupo de científicos estadounidenses. (Joyanes, Luis 1997) El origen de Internet se remonta a 1969, cuando la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPA, Advanced Research Projects Agency) del Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América, puso en marcha el proyecto ARPANET: una red de datos para unir supercomputadoras de aquella época, dedicadas a proyectos nacionales de investigación.

ARPANET creó estándares para la creación de direcciones y para los protocolos de comunicación, donde se podía enviar mensajes empaquetados mediante una dirección IP (Internet Protocol).

(Comer, Douglas 1995) Aunque el hecho de tener una Red de Área Amplia (WAN) en el lugar de trabajo les ayudaba a los investigadores a comunicarse, ARPANET se convirtió en una parte clave del proyecto Internet porque permitía a los investigadores conectarse a más de una computadora en cada lugar de trabajo.

Y en 1971 es creado un lenguaje de ordenadores para que puedan comunicarse entre sí, de esta forma nace el protocolo TCP/IP (Transmisión Control Protocol/Internet

Protocol). De acuerdo a la página web <http://es.kioskea.net/contents/histoire/internet.php3> “El protocolo NCP, utilizado en aquel entonces, no permitía la verificación de errores y por sistema, sólo se podía utilizar con ARPANET, cuya infraestructura estaba controlada correctamente. Por este motivo, Bob Kahn, quien llegó a ARPA en 1972, comenzó a trabajar en la creación de un nuevo protocolo, denominado TCP, cuyo objetivo era enrutar los datos de la red al fragmentarlos en paquetes más pequeños. En la primavera de 1973, se le pidió a Vinton Cerf que colaborara en la creación de este protocolo”

Comer Douglas (1995) dice que fue en 1982, un prototipo de Internet quedó en su lugar y la tecnología TCP/IP se había aprobado. En algunos centros de investigación académicos e industriales, se había estado utilizando el TCP/IP en forma constante. Luego, el ejército de Estado Unidos comenzó a utilizar el TCP/IP en sus redes.

A principios de 1983, ARPA expandió Internet para incluir todas las unidades militares que se conectaban con ARPANET. Tal fecho marcó una transición para Internet pues comenzó a cambiar de una red experimental a una red útil (Ibid).

Según el sitio web <http://jamillan.com/histoint.htm> “Es en 1983 cuando se considera que nació realmente la Internet, al separarse la parte militar y la civil de la red. Para este momento ya la compartían 500 servidores (ordenadores interconectados). En el mismo año se creó el sistema de nombres de dominios (.com, .edu, etc., más las siglas de los países), que prácticamente se ha mantenido hasta ahora”.

Briggs y Burke (2002) muestran que:

Internet comenzó cuando el Gobierno de Estados Unidos, que respaldaba plenamente la comercialización, convirtió internet en símbolo político. Ya que había un amplio espectro de intranets exclusivos de una empresa, con una cantidad limitada y un espectro restringido de participantes, mientras las intranets se cerraban, una de las primeras compañías en construir su éxito en internet, Netscape, se aseguraba más de la mitad de sus ingresos.

Posteriormente en los años 80 surgen en Estados Unidos otras redes científicas tales como CSNET (Computer Science Net) y BITNET, que utilizaban el protocolo TCP/IP. Seis años más tarde la National Science Foundation (NSF) ante las dificultades encontradas para conectar por ARPANET, puso en marcha otra iniciativa para unirlos mediante líneas de alta velocidad, creando de este modo una red troncal de extensión nacional (Joyanes, Luis 1997). Es por ello que la NSF crea la red NSFnet con la finalidad de que todos los centros científicos y educativos de los Estado Unidos de América pudieran estar conectados y transmitirse datos e informaciones relevantes entre ellos.

De acuerdo con el sitio web http://www.cad.com.mx/historia_del_internet.htm “La NSF (National Science Fundation) crea su propia red informática llamada NSFNET, que más tarde absorbe a ARPANET, creando así una gran red con propósitos científicos y académicos. El desarrollo de las redes fue abismal, y se crean nuevas redes de libre acceso que más tarde se unen a NSFNET, formando el embrión de lo que hoy conocemos como INTERNET. En 1985 la Internet ya era una tecnología establecida, aunque conocida por unos pocos”

A principios de los ochenta en Europa aparecen las redes de transporte telemático ligadas al mundo académico, optando por el protocolo de comunicaciones OSI (Open Systems Interconnection), creado por el Instituto de Normalización (Comer, Douglas 1995).

Según el sitio web <http://jamillan.com/histoint.htm> “Europa seguía de lejos el desarrollo de la red en Estados Unidos. En realidad, el primer prototipo de red de conmutación de paquetes lo construyó en 1968 el Laboratorio Nacional de Física del Reino Unido, pero el impulso no se mantuvo. Noruega e Inglaterra tuvieron los primeros nodos en 1973, y no hay que olvidar que la idea de la Web surgió en el CERN suizo, aunque a finales de 1994 éste decidió interrumpir su trabajo de desarrollo de la WWW”

Sin embargo a principios de los 90 en Europa se origina el servicio de red de datos europeos multiprotocolo llamado EUROPAnet.

(Briggs y Burke, 2002) “Por su parte Match Vapor crea la EFF (Electronic Frontier Foundation). Y la Universidad de Minesota desarrolla un instrumento para acceder a la información mediante menús jerarquizados, llamados Gopher”

Durante el año 1991 sucede un acontecimiento de suma importancia en la historia de Internet, Tim Berners-Lee, científico británico creó un sistema de transmisión de textos, sonidos y fotografías, mejor conocido como World Wide Web (WWW). Su desarrollo de los hipervínculos (palabras o símbolos destacados en los documentos) simplemente pinchándolos con el ratón, fue la clave de todo el progreso futuro (Ibid).

Esta nueva fórmula permitía enlazar información en forma lógica y por medio de las redes. La información era programada en un lenguaje de hipertexto con "etiquetas" que establecían una función a cada parte del contenido. Luego, un intérprete era capaz de leer dichas etiquetas para dispersar la información. El interprete es un navegador o browser.

De acuerdo al sitio web <http://jamillan.com/histoint.htm> “En 1988 el Plan Nacional de Investigación y Desarrollo, creó un programa para la Interconexión de los Recursos Informáticos (IRIS) de los centros de investigación. Al principio lo gestionó Fundesco (fundación de Telefónica). La RedIRIS fue el motor de conexión de ordenadores y formación de personas, y de ella surgieron muchas de las primeras iniciativas de redes que se produjeron en España. Desde enero de 1994 está gestionada por el Consejo Superior de Investigaciones Científicas. La asignación de los nombres dentro del dominio .es es creación suya”.

En 1993 Marc Andreessen produjo la primera versión del navegador "Mosaic", que permitió acceder con mayor naturalidad a la WWW. La interfaz gráfica iba más allá de lo previsto y la facilidad con la que podía manejarse el programa abrió la red a los legos. Poco después Andreessen encabezó la creación del programa Netscape (ibid)

Ese proyecto de redes comunicacionales para fines militares, hecha gracias a fondos estatales se expandió con fuerza a lo largo del siglo XX y evolucionó las redes interconectadas entre sí. Hoy día es uno de los medios de comunicación e información con mayor cantidad de usuarios en todo el mundo; dentro de ese ciberespacio se han creado nuevos mercados, empresas, negocios, instituciones, tecnologías y otros que utilizan Internet al máximo logrando sacar el mayor potencial de éste.

4.1 Internet: definición

Rincón y Plágaro (1998), definen Internet como la Red global capaz de conectar entre sí dos o más ordenadores situados en cualquier lugar del mundo a través de los canales y líneas telefónicas. Es una red de redes, de alcance mundial y regida por un protocolo común de comunicaciones.

Joyanes Luis (1997) explica que Internet es la autopista de la información más importante del mundo. Es una red mundial de computadoras que permite a éstos comunicarse de forma directa y transparente, compartiendo información y servicios a lo largo de la mayor parte del mundo.

También Downing y otros investigadores en relación al tema definen Internet “como Sistema cooperativo de envío de mensajes que enlaza redes de ordenadores a lo largo de todo el mundo. Los usuarios de internet pueden intercambiar correo electrónico, participar en foros de discusión, enviar archivos desde cualquier ordenador a otro a través del FTP, recuperar información a través del Gopher o del HTTP e incluso utilizar directamente los ordenadores entre sí a través de Telnet”.

En este sentido Potter James, (1996) nos dice que La red Internet es el resultado de comunicar varias redes de computadoras. Usando una PC (Computadora Personal) o una terminal en el hogar, en la escuela o el trabajo, es posible acceder cientos de miles de computadoras alrededor del mundo.

Internet es la gran red mundial que conecta a miles de personas en cualquier parte del planeta a través de un ordenador, gracias a ella es posible enviar correos electrónicos o email, transferir archivos FTP, acceder a noticias en red, entre otros servicios que ofrece la red de redes, se explicarán a lo largo de este ciber capítulo.

El sitio web <http://www.monografias.com/trabajos14/internet-hist/internet-hist.shtml> define Internet de la siguiente manera “es un conjunto de redes, redes de ordenadores y equipos físicamente unidos mediante cables que conectan puntos de todo el mundo. Estos cables se presentan en muchas formas: desde cables de red local (varias máquinas conectadas en una oficina o campus) a cables telefónicos convencionales, digitales y canales de fibra óptica que forman las "carreteras" principales”

La página web <http://www.onu.org.do/instraw/internet/index.html> explica que “Internet es el nuevo medio por el cual se está transformando y expandiendo la forma en que se divulgan y se tiene acceso a las informaciones, ya sea noticias de último minuto o recursos de consulta y referencia”

4.2 Los servicios y aplicaciones de Internet

Los servicios que proporciona la red se pueden dividir en diversas categorías como:

Correo electrónico

Es una herramienta que permite enviar y recibir mensajes escritos a otro u otros usuarios de la Red. Estos mensajes (cartas electrónicas) se escriben en la computadora del usuario y se envían a través de las redes de computadoras a sus destinatarios, siempre que éstos dispongan de una dirección de correo electrónico válida (Joyanes Luis 1997)

Los emails o correos electrónicos se utilizan mayormente para enviar mensajes con textos e imágenes, gráficos, videos, entre otros.

(Rincón y Plágaro, 1998) lo define como un conjunto de sistemas informáticos y de telecomunicación para enviar, recibir y almacenar mensajes. Este servicio es práctico en comparación al correo ordinario ya que llegan inmediatamente, y no es necesario que el destinatario se encuentre presente. También se pueden imprimir, guardar y reenviar.

Para usar este servicio es indispensable tener un buzón. (Comer Douglas, 1995) El buzón es un área de almacenamiento por lo general en disco, que guarda los mensajes entrantes hasta que el usuario puede leerlos. La computadora en la que reside un buzón debe correr también software de email. Este buzón de email es privado de la misma forma que un buzón de correo postal.

Funcionamiento del correo electrónico

Al respecto, cabe citar a Comer Douglas (1995) quien explica que el correo electrónico tiene un enfoque cliente-servidor.

Cuando un usuario envía un mensaje, el programa en la computadora del remitente se vuelve cliente. Contacta un programa de servidor de correo electrónico en la computadora del receptor y transfiere una copia del mensaje. El servidor almacena el mensaje en el buzón del receptor. El software cliente comienza en forma automática. El cliente utiliza la dirección correo electrónico del receptor para determinar a qué computadora remota debe contactar. El cliente utiliza el TCP para enviar una copia del mensaje a través de internet al servidor. Cuando el servidor recibe el mensaje, lo almacena en el buzón del receptor y le informa que ha llegado un mensaje. (p. 147)

Es importante resaltar que lo mejor de este servicio es que no prescinde de la presencia inmediata del destinatario para recibir el mensaje. Simplemente el correo es enviado a través de las redes, y si la dirección es correcta llegará en cuestión de minutos al destinatario que puede estar en la esquina o en Japón.

Otra ventaja es que no requiere de la utilización de papel como soporte del mensaje, lo cual colabora en la preservación del medio ambiente.

Joyanes (1997) nos muestra otra ventaja del uso del correo electrónico y es la posibilidad de participar en los foros de debates nacionales e internacionales, recibir publicaciones electrónicas periódicas, efectuar consultas a empresas y proveedores de las más diversos productos; en esencia, puede pertenecer y estar incluido en numerosos listados de direcciones de correo (mailings) comerciales, profesionales, o de investigación, que de modo sistemático le enviarán sus noticias o solicitar los servicios.

Transferencia y obtención de archivos (FTP)

Kehoe Brendan 1997, define el FTP (Protocolo de Transferencia de Archivos, por sus siglas en inglés) como el método principal de transferencia de archivos en Internet. En muchos sistemas, también es el nombre del programa que establece el protocolo.

Potter James (1996) nos explica File Transfer Protocol o FTP Anónimo. Es el protocolo que permite a un usuario de Internet transferir archivos desde una computadora sin tener una cuenta en ella; es decir, no se necesita estar validado en la red para acceder a cierto tipo de archivos.

Del mismo modo, Kehoe Brendan (1997) muestra que el servicio FTP anónimo permite en esencia que cualquier persona del mundo tenga acceso a cierta área de espacio en disco de una forma segura. Con ello, las personas pueden tener archivos disponibles públicamente sin mayor problema.

Joyanes (1997) dice que existen dos modalidades de trabajo en programas:

FTP: Transferencia de archivos identificada: el usuario debe disponer de una cuenta en la computadora remota y de una contraseña para poder entrar. En este caso los archivos son privados y no están disponibles para el público en general. Transferencia de archivos anónima: el usuario puede acceder a la computadora remota y copiar los archivos de acceso público que allí se encuentran. En este caso no se requiere ningún permiso

especial, y cualquier computadora de la red puede conectarse al proveedor de información y copiar lo que necesite.

Funcionamiento del FTP

Comer (1995). El usuario llama un programa FTP en la computadora, lo instruye para contactar una computadora remota y solicita la transferencia de uno o más archivos. El programa local de FTP, cliente que utiliza el TCP para conectarse con un servidor FTP en la computadora remota. Al solicitar la transferencia de un archivo, cliente y servidor cooperan para transmitir una copia de los archivos a través de Internet.

Los archivos del FTP contienen información que abarca desde juegos para computadora hasta documentos de investigaciones especializadas. Los programas ahora mantienen conexiones constantes con sus nuevos vecinos según Kehoe (1997), las noticias se envían casi al instante, y pueden manejar docenas de suministros simultáneos, tanto de entrada como de salida (Ibid).

Grupos de noticias: USENET

Joyanes (1997). El Usenet es el gran foro que controla los grupos de noticias y debate. Actúa como un sistema de correo electrónico, pero en lugar de enviar el correo a un solo destinatario, lo hace a un grupo de noticias, con lo que puede ser leído por cualquier miembro del mundo.

Kehoe (1997). Un grupo de noticias es una colección de mensajes sobre un tema particular; con temas distintos, desde mantenimiento de automóviles hasta discusiones sobre una cultura particular.

Acerca de la utilización del Usenet por los usuarios Joyanes (1997) muestra que cada usuario puede enviar al grupo que le interese sus opiniones o artículos, comentar o responder a los artículos enviados por otros, o simplemente, realizar consultas. Todos los documentos son almacenados en varios servidores alrededor del mundo y cualquier persona lo puede leer.

Los distintos grupos de noticias se encuentran organizados como jerarquías. Hay siete categorías principales según Kehoe (1997).

Comp: Temas de interés tanto para profesionales como para aficionados de las computadoras, incluyendo temas en ciencia de la computación e información acerca de los sistemas en hardware y software.

Misc: Los grupos que no pertenecen a ningún área particular en general terminan siendo parte de la jerarquía misc. Los temas incluyen acondicionamiento físico, búsqueda de empleos, leyes o inversiones.

Sci: Discusiones marcadas por un conocimiento en particular relacionado con la investigación o la aplicación de las ciencias establecidas.

Soc: Grupos que se manejan principalmente temas sociales y de socialización. Se incluyen discusiones relacionadas con muchas culturas diferentes del planeta.

Talk: Grupos orientados principalmente al debate y propensos a realizar largas discusiones sin solución y sin cantidades considerables de información general útil.

News: Grupos interesados en la red de noticias, el mantenimiento de grupos y el software.

Rec: Grupos orientados a los pasatiempos y las actividades recreativas.

Rastreo de información (Gopher)

Según el sitio web http://www.zator.com/Internet/N_19.htm “El protocolo **Gopher** es un sistema de búsqueda y recuperación de documentos del tipo cliente-servidor distribuido. Nacido en la Universidad de Minnesota, Gopher fue originariamente un sistema de búsqueda y recuperación de información en el área del Campus; su facilidad de uso e instalación hicieron que se popularizara rápidamente”.

Mientras, Comer (1995) define que un servicio de rastreo de información permite que una persona localice y evalúe información almacenada en computadoras remotas.

En particular los servicios de rastreo localizan computadoras remotas que contengan información de interés, muestran información de una computadora remota de manera interactiva, y recuperan o imprimen una copia de la información seleccionada.

Cada opción del menú gopher denota un archivo de información o una referencia a otro menú. Si la opción seleccionada corresponde a un archivo de información, el software gopher recupera el archivo y muestra su contenido (Ibid).

Funcionamiento de Gopher

De acuerdo al sitio web <http://www.nodo50.org/manuales/internet/6.htm> “El cliente GOPHER invoca a un programa que acepte o realice la función apropiada para procesar un fichero o la entrada en un directorio si él no es capaz de hacerlo. Así vamos saltando de un sitio a otro del denominado GopherSpace sin tener que teclear ni una sola dirección. En concreto un ítem o entrada en un directorio puede ser:

Un subdirectorio: generalmente la entrada va seguida del carácter `o` se representa con un icono especial. Seleccionando el ítem se entra en el directorio, para retornar al nivel anterior suele haber un comando `up`.

Un fichero de texto: el texto se muestra en pantalla utilizando un editor propio o invocando cualquier editor disponible en el ordenador, y puede ser almacenado con el nombre que se quiera en la máquina donde reside el cliente”

Sin embargo el usuario es quien llama al software cliente gopher demostró Comer (1995), en la computadora local e interactúa con él para seleccionar opciones de menú y controlar la búsqueda de información. El cliente contacta uno por uno a los servidores y más de mil computadoras conectadas con Internet corren el software servidor gopher, proporcionando información al cliente que lo solicite.

La telaraña mundial: WWW (World Wide Web)

(Downing, Covington Michael y Covington Melody, 1997) definen la Worl Wide Web, como el conjunto organizado estrechamente de sitios de ordenadores que publican información que cualquier persona puede leer a través de Internet, utilizando principalmente el HTTP (Hipertext Transfer Protocol, Protocolo de Transferencia de Hipertexto).

Collin Simon (1996) define la WWW como red de amplitud mundial. En Internet, miles de páginas de texto formateado y gráficas (almacenadas en HTML). Permite al usuario tener una interfaz gráfica, en lugar de una línea de comandos menos amigables.

Joyanes (1997) señala que el sistema WWW es un producto de la investigación realizada en la CERN (uno de los laboratorios europeos de mayor prestigio mundial) como resultado del desarrollo para encontrar un sistema que facilitara a sus investigadores el uso de documentos que manejaban en la Red y que permitiera incluir unos documentos en otros, a través de los enlaces adecuados.

La WWW se ha convertido en el puente de tráfico de noticias en Internet más grande del mundo, así como la herramienta más utilizada por los cibernautas para simplificar el acceso a la información.

Para entender mejor esta herramienta novedosa es necesario explicar el significado de HiperTexto. Collin (1996) define que es un sistema para organizar la información; ciertas palabras en un documento sirven para encadenarlo a otros, llevan al usuario a otra posición en el libro o muestran texto cuando se selecciona un enlace caliente.

Posteriormente para aprovechar la información de la Web es indispensable utilizar una herramienta denominada visualizador (browser). Un navegador o browser es un programa que se ejecuta en su computadora y que sirve para acceder a la Web. Los navegadores son aplicaciones que conocen cómo interpretar y visualizar documentos que se encuentran en la WWW (Joyanes 1997). Estos browser son Mosaic, Lynx, Netscape, Web Explorer, entre otros.

Según la página web <http://www.alegsa.com.ar/Dic/url.php> (Uniform Resource Locator - Localizador Uniforme de Recursos). “Es la forma de organizar la información en la web. Una URL es una dirección que permite acceder a un archivo o recurso como páginas html, php, asp, o archivos gif, jpg, etc. Se trata de una cadena de caracteres que identifica cada recurso disponible en la WWW. Las URL fueron usadas por primera vez por Tim Berners-Lee en 1991 con el fin de poder crear enlaces entre distintas páginas en la WWW”.

Kehoe (1997) muestra que el URL permite a los usuarios apuntar directamente al sitio Web o, lo que es más importante, a la página Web precisa de interés. El formato básico de un URL es:

<http://lugar.com/item>

Existen diversos tipos de páginas Web, fundamentalmente están hechas por un estilo simple con texto e imágenes y referencias a otros portales en la Internet.

Además existen otros servicios como (Joyanes 1997) los buscadores de información, son programas que sirven para buscar información seleccionada en la World Wide Web, en particular, y en Internet, en general. Proporcionan servicios como: búsqueda por palabras claves o frases, indexación de documentos por títulos de página, contenido del texto, calidad del documento, y búsqueda automatizada de nuevos lugares o sitios de la Web.

Entre los servicios más populares están:

<Http://www2.infoseek.com/>

<Http://lycos.cs.cmu.edu/>

<Http://www.yahoo.com/>

Actualmente son considerados directorios de búsqueda en la Red, usados para fines comerciales, políticos, culturales, deportivos, entre otros. Por ejemplo el link <http://www2.infoseek.com/> sirve para realizar búsquedas de datos a nivel comercial, proporciona noticias, directorios comerciales, enlaces relacionados, etc.

Aplicaciones en Internet

De acuerdo al sitio web http://www.birlain.com/aplicaciones_en_internet.html “Las aplicaciones en internet son un conjunto de programas diseñados para la realización de una tarea concreta, como una aplicación comercial, contable, etc. Actualmente las aplicaciones en internet son de lo más utilizado en la web debido a la gran versatilidad y facilidad de consulta por parte de los usuarios. Estas aplicaciones en internet pueden ser aplicaciones en flash, en asp, php, html, mysql server, sybase, dreamweaver, photoshop, DHTML, JAVA, JAVASCRIPT, SOAP, VB.NET, Sybase, CORBA, C#, entre otros”.

A continuación se definen algunas de las aplicaciones más utilizadas en la World Wide Web, que de acuerdo al sitio en Internet

http://correo.fideicomisoed.df.gob.mx/633_joomla/index.php?option=com_content&view=article&id=62:aplicaciones-de-internet&catid=35:internet&Itemid=60 son:

Complementos de sonido y vídeo

En Internet se usan muchos formatos multimedia distintos, y es posible que alguna vez se encuentre incapaz de reproducir algunos archivos de sonido o vídeo sin instalar antes un complemento apropiado. Quicktime, Real, WMV y muchos otros están disponibles.

Complemento multimedia Flash

- Abra Aplicaciones, Añadir y quitar.
- Seleccione Todas las aplicaciones disponibles desde el menú desplegable Mostrar.
- Marque Macromedia Flash Player.
- Aparecerá un mensaje de advertencia que debe aceptar para instalar; pulse en Habilitar o Cancelar.

- Pulsar Aplicar cambios.
- Pulsa Aplicar.
- Se le solicitará una clave, a continuación se descargará el complemento.

Complemento Java para el navegador

Algunos sitios web usan pequeños programas Java, que necesitan la instalación de un complemento Java para funcionar.

- Abra Aplicaciones, Añadir y quitar.
- Seleccione Todas las aplicaciones disponibles desde el menú desplegable Mostrar.
- Marque Sun Java 6.0 Plugin.
- Aparecerá un mensaje de advertencia que debe aceptar para instalar; pulse en Habilitar o Cancelar.
- Pulsar Aplicar cambios.
- Pulsa Aplicar.
- Se le solicitará una clave, a continuación se descargará el complemento.

Diseñar páginas web

Ubuntu incluye una amplia selección de herramientas que le ayudan a diseñar y desarrollar páginas web.

- Bluefish es un potente editor para diseñadores y programadores web.

Bluefish soporta muchos lenguajes de programación y de marcas, e incluye muchas utilidades para diseñadores y programadores.

4.3 Internet ¿un nuevo medio de información o un nuevo medio de comunicación?

Actualmente las sociedades se enfrentan al avance tecnológico de la nueva era de la Internet, es por ello que la incorporación a las tecnologías en informática y computación resulta imprescindible para las sociedades del siglo XXI. La mayor parte de los medios de comunicación hoy día están vinculados a la Web, es por ello que la información a través de las redes globales permite obtener mayor eficacia a una velocidad rápida en cualquier momento y en cualquier parte del mundo.

Consecuentemente las comunidades como las financieras, académicas, institucionales, gubernamentales, culturales, económicas, políticas, entre otras, se ven obligadas a estar al día con las informaciones que corren por la superautopista de la información. Es de suma importancia conocer los servicios y herramientas que proporciona esta Red de redes, especialmente en esta época de cambios acelerados, libertad de mercado, competitividad y globalización económica, la humanidad debe tomar en cuenta la importancia que desempeñan los medios de comunicación e información en cualquier parte del mundo.

El ser humano a lo largo de la historia ha tenido la necesidad de comunicarse con otros, necesidad que crece con el progreso sociocultural de cada país. Por consiguiente Internet sirve de canal para establecer dicha comunicación. (Wolton Dominique 2002) Hay en efecto, una imaginación y una creación cultural vinculada a la Red, que retoma la cultura de los cómics, imágenes de televisión y otros. Internet, después de la Televisión y de la radio, lanza de nuevo una imaginación, una búsqueda de estilos y de formas que expresan la modernidad. Estas tecnologías son, a la vez, los vehículos de las otras formas de cultura y de los lugares de creación de la cultura contemporánea.

Existe un debate actual sobre internet como nuevo de comunicación, y como nuevo medio de información, algunos expertos en la temática afirman con argumentos consistentes que se trata de un nuevo medio de comunicación diferente y novedoso a los ya existentes, y otro grupo asevera que se trata simplemente de un canal por el cual circula cualquier tipo de información.

Partiendo de la premisa que internet es un medio de información a través del cual son conocidas las nuevas culturas y subculturas del mundo. El sitio web <http://www.argo.es/medios/ponencia.html> explica que “Internet no es un nuevo medio de comunicación, sino un nuevo canal a través del cual puede transitar el tráfico de información de los medios de comunicación ya existentes. Internet en relación a los medios de comunicación tradicionales como: prensa escrita, radio y televisión, no encuentra la competencia de un nuevo medio, sino que les abre la posibilidad de disponer de un nuevo canal para la difusión de las informaciones que cada uno de ellos producen en el lenguaje que les es propio. La prensa electrónica es prensa y la radio en línea es radio”.

De lo anteriormente dicho se puede inferir entonces que el significado de Internet está errado sobre ser un nuevo medio de comunicación ya que por ser libre de restricciones, novedoso, y poseer diversas herramientas para difundir informaciones, no significa que sea un nuevo medio.

Sin embargo internet atiende gran cantidad de usuarios a la vez, pero independientemente; puede enviar mensajes diferentes a cada usuario que estén en su memoria. Comparado con la radio y la televisión que envían un mismo mensaje al público receptor.

En este sentido Wolton Dominique (2000) explica que:

Vemos en la Red un ámbito de comunicación libre, sin obligaciones, un espacio de libertad con relación a todas las obligaciones que vencen los medios de comunicación clásicos, mientras que lo esencial de su innovación no está allí, sino en la construcción de sistemas proveedores de información de todo tipo. En esencia, la Red no es un medio de comunicación. Es un sistema de transmisión y de acceso formidable a un número incalculable de informaciones.

Dicho de esta forma existe otra variable que diferencia a Internet de un medio de comunicación, y es que cualquier persona que no sea un profesional de la comunicación, bien sea un biólogo, publicista, ama de casa, banquero o economista, puede transmitir o difundir cualquier información en Internet, mientras que los medios

tradicionales como la radio y la televisión están controlados por expertos y especialistas del tema.

Como explica Wolton (2000) Con los ordenadores, estamos al lado de la producción y de la rentabilidad, mientras que con los medios de comunicación estamos, sorprendentemente al lado de la política o de la cultura.

Ahora bien si partimos de la premisa que internet es un nuevo medio de comunicación <http://laubeir.blogspot.com/2007/11/internet-un-nuevo-medio-de-comunicacin.html> afirma que “este nuevo medio utiliza el lenguaje textual, sonoro y visual, además de poseer virtudes que superan las limitaciones de los medios tradicionales: la inmediatez, la interactividad, la personalización, la multimedia, pero sobre todo, la posibilidad de la comunicación”.

Entonces es posible utilizar internet como medio de comunicación, ya que una persona tiene la posibilidad de enviar un mensaje a través de un canal y obtener una respuesta, en este caso el mensaje puede contener texto, imágenes y sonidos, enviado a través de un canal que puede ser cualquier herramienta que brinda la web, bien sea una página, un blog, una cadena de mails, el facebook, entre otros, y a su vez recibir respuestas por parte del público receptor.

En este orden de ideas <http://www.gmjei.com/journal/index.php/hip-text/article/viewFile/189/173> explica que “las redes de comunicación son considerada hoy un fenómeno social, producto de un proceso de maduración tecnológica y cultural, que coloca el acento en la dimensión relacional, en el potencial que ellas ofrecen para fomentar la comunicación, la cooperación y la comunidad, sin olvidar las posibilidades que las mismas tienen para las transacciones comerciales, explotadas en los últimos años”

De acuerdo a <http://laubeir.blogspot.com/2007/11/internet-un-nuevo-medio-de-comunicacin.html> “Internet significa una revolución en todos los campos del saber, y se habla de tercera revolución industrial y cultural. Para el periodismo supone la redefinición de la profesión, y los medios digitales se van independizando de los medios

tradicionales. El periodista digital tiene que ser diferente a los de los medios impresos, radiales y televisivos”.

Luis Foix, miembro del Consejo Editorial de la revista Web, afirma "El fenómeno Internet no es más que la punta del iceberg, es el paradigma de la sociedad digital. Internet es un nuevo medio de comunicación” (Ibid).

Dicho de otro modo internet ha logrado expandirse rápidamente desde su creación, el mundo actual se mueve a través de la superautopista de la información, es un medio de información y un medio de comunicación eficaz, versátil, novedoso, rápido, interactivo, masivo, entre otros. Temas sobre política, cultura, economía, deportes, noticias, farándula y más transitan las 24 horas del día, los 365 días al año, utilizando la web como el medio para su difusión. Si es un medio de comunicación o información el tiempo lo dirá, pero lo que sí es cierto es que las redes de comunicación continúan siendo el fenómeno actual a nivel mundial.

5. Breve historia del Blog

Los antecedentes más directos al blog eran las comunidades digitales como USENET y las listas de correo electrónico. Según el sitio web http://www.venezuela.net.ve/portal/index.php?option=com_content&task “En los años 90 los programas para crear foros de internet, como por ejemplo WebEx, posibilitaron conversaciones con hilos. Los hilos son mensajes que están relacionados con un tema del foro”.

Sin embargo para el año 1971 Stanford Les Earnest crea el protocolo Finger que para 1977 se convierte en el estándar oficial. De acuerdo a información proporcionada por la página web <http://agenciablog.net/2007/04/04/cuando-se-creo-el-primer-blog/> “para enero de 1994 el estudiante Swarthmore Justin Hall, comienza a compilar listas de links en su sitio, links.net, y continúa agregándolas al sitio por 11 años. Y en 1995 Carlyne Burke, una temprana escritora de diarios online, publica su primer entrada en el diario de Carolyn. Dos años más tarde en Abril de 1997

Dave Winer lanza Scripting News, el cual es denominado como el más antiguo Web log corriendo todavía en Internet”.

Según <http://blogsobreweblog.blogspot.com/2007/08/antecedentes-y-origenes-de-los-blogs.html> “El National Center for Supercomputer Applications (NSCA) tenía una página con las características del blog ya en 1993. Pero después sucumbieron a la presión selectiva de las páginas y los sitios. Y el 17 de diciembre de 1997, Jorn Barger acuñaba por primera vez el término Weblog, un término que dos años más tarde evolucionaría hacia el actual Blog de la mano de Meter Merholz.”

No tardo mucho en aparecer el término actual mejor conocido como blog, creado por Peter Merholz que por el sitio web http://www.venezuela.net.ve/portal/index.php?option=com_content&task=view&id=28&Itemid=2 “quien dividió la palabra weblog en la frase we blog en la barra lateral de su blog Peterme.com en abril o mayo de 1999. Rápidamente fue adoptado tanto como nombre y verbo (asumiendo bloguear como editar el weblog de alguien o añadir un mensaje en el weblog de alguien)”

Este término inglés blog o weblog proviene de las palabras web y log (log en inglés es diario). Según <http://es.wikipedia.org/wiki/Blog> “El término bitácora, en referencia a los antiguos cuadernos de bitácora de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su vida propia como si fuese un diario, pero publicado en la web.

Por otro lado, la real popularización de las bitácoras comienza en Marzo de 1999 con el primer servicio gratuito de weblogs hecho por Andrew Smales que según <http://estudiodelosblogsencolombia.blogspot.com/2007/03/antecedentes-historicos.html> “Smales creó Pitas.com como una alternativa más fácil para mantener una página de noticias en un sitio web, en este mismo mes, Brad Fitzpatrick comienza LiveJournal. En agosto Evan Williams y Meg Hourihan lanzan Pyra Labs (adquirido por Google en Febrero de 2003) junto a otros sistemas de publicación gratuitos, luego siguen apareciendo algunos sitios como Diaryland en Septiembre de 1999, centrándose más en la comunidad de diarios personales”.

“Google fue el primero en anticiparse al poder que representaba la revolución de los blogs. De hecho, casi un 30 % de weblogs existentes en la actualidad, están alojados en Blogger, la temprana adquisición de Google para gestionar blogs, lo convierte hoy día en el líder” (Ibid).

El blog llega a Latinoamérica en el año 2001, como consecuencia del auge de Internet y su incidencia en la población latina, que sirvieron para difundir la utilización de los blogs en diversas áreas del conocimiento, algunos países fueron los pioneros, como es el caso de Chile, México Venezuela, y Perú.

En este sentido el sitio web <http://estudiodeloblogsencolombia.blogspot.com/2007/03/antecedentes-historicos.html>, señala que en “Venezuela hasta la fecha existen más de 60 mil blogs, sin embargo no todos están registrados en directorios, el 3.9% de los venezolanos que se conectan a internet han escrito un blog alguna vez, mientras que el 2,4 % lo han hecho durante el último mes. En referencia al ámbito periodístico, el 92% de los profesionales en ejercicio de esta área leen blogs y el 70% lo consideran como una forma de periodismo”

5.1 Definición

Los blogs surgen como un formato y herramienta para escribir publicaciones por parte de los cibernautas, quienes se encargan de crear contenidos sobre diversos temas, que han ido evolucionando consecuentemente por la aparición de Internet, sumado a la gran cantidad de herramientas que esta provee, fueron creados varios software que hicieron posible la propagación mundial de las bitácoras, y que debido al continuo avance tecnológico se ha facilitado para los usuarios el manejo de esta herramienta.

Existen varias definiciones acerca de este tema, entre las que destacan, por el sitio web http://blogspot.es/ayuda/17__para_que_sirve_un_blog/ “Los blogs también conocidos como weblogs o bitácoras son básicamente un espacio personal de escritura en Internet.

Pueden ser utilizados como un diario en directo, o bien sea para informar, compartir, debatir periódicamente de las cosas que gustan e interesan, en el que toda escritura y estilo se manejan vía web. En un weblog cada artículo o noticia tiene fecha de publicación y se organiza automáticamente en orden cronológico inverso, de tal forma que la anotación más reciente es la que primero aparece”

Por su parte y con un sentido más artístico la página web <http://internetmarketingmexico.com/que-es-un-blog-weblog/> lo define como “escaparate para pensamientos, muestras de ideas, sentimientos, críticas, puntos de vista o comentarios, ya sea en forma escrita, en voz, fotografía o en video acerca de un tema en particular que interese o apasione. Y de la misma manera que responden un e-mail, se pueden tener respuestas de las personas que lean los comentarios”

Por último <http://weblog.mendoza.edu.ar/jinformatico/archives/002931.html> explica que “el blog es un sitio constituido por textos o entradas, ordenados cronológicamente, de tal manera que la anotación más nueva aparece en la parte superior de la página. Pero para que esta definición sea más comprensiva, hay que sumar otros elementos importantes: la facilidad de la actualización de contenidos y presentación visual, y el énfasis en aprovechar las capacidades colaborativas de la Red”

Sin embargo, un blog no es más que un portal en la Red que permite a cualquier persona que pueda utilizar una computadora, escribir, informar, opinar, o publicar noticias sobre lo que desee y cuando quiera, ya que la actualización depende del creador; así como el diseño y los diferentes medios visuales que pueden ser empelados. Además es posible establecer comunicación o una relación directa con distintas personas alrededor del mundo, sobre las opiniones y sugerencias que puedan aportar, debido a la ventaja de realizar comentarios.

5.2 Estructura del blog

Por ser una herramienta de uso simple, cualquier persona puede crear un blog. Porque el uso de HTML, así como las bases de diseños o plantillas predeterminadas, permiten que la originalidad y la creatividad se unan para lograr el éxito y una fabulosa bitácora que dará de que hablar.

El sitio web http://blogspot.es/ayuda/17__para_que_sirve_un_blog_/ muestra la estructura de los blogs comunes constituidos por las siguientes partes:

- Noticias: en la portada del weblog aparecen las anotaciones publicadas más recientes. Según el CMS (Herramienta de publicación) pueden elegirse cuántas aparecen en portada. Cada post suele incluir: título, fecha de publicación, nombre del autor, enlace permanente (el link de archivo para la URL individual de esa anotación), link a escribir y comentarios mediante un formulario.

- También se puede incluir `trackback`, que es un aviso automático para notificarte si otro blog ha enlazado uno de los artículos.

- Archivo: Las anotaciones se archivan automáticamente una vez publicadas. Se puede configurar el archivo, dependiendo de la herramienta de publicación (CMS) utilizada por: fecha de publicación (semanas, meses, años), temas, autores, los más frecuentes son los archivos mensuales y temáticos asignándole una categoría al post. El Archivo permite una consulta permanente y ordenada de los textos tanto para el autor como lectores.

- Perfil del autor: es una sección vital para la valoración y credibilidad del blog. Es recomendable que los lectores conozcan el nombre, ciudad, y profesión. Además una dirección de email o formulario de contacto para que los visitantes puedan transmitir sugerencias o dudas, es otro aspecto clave para elevar la nota de las bitácoras.

Por su parte <http://es.wikipedia.org/wiki/Blog> hace referencia a los enlaces como parte importante del blog “Una particularidad que diferencia a los weblogs de los sitios de noticias es que las anotaciones suelen incluir múltiples enlaces a otras páginas web (no necesariamente weblogs) como referencias o para ampliar la información agregada. Y, además, la presencia de:

- Un enlace permanente (permalinks) en cada anotación, para que cualquiera pueda citarla.
- Un archivo de las anotaciones anteriores.
- Una lista de enlaces a otros weblogs seleccionados o recomendados por los autores, denominada habitualmente blogroll.

En la página web www.maestrosdelweb.com/editorial/blogexitoso/ - 99k explica brevemente que “todo blog posee una columna principal, que es la columna de más partes. Las 3 más importantes son la ancha, donde aparecen las entradas; la barra de navegación, que es la columna más delgada, y el encabezado que es la parte superior, donde va el nombre del blog. Estas partes pueden verse de manera diferente, dependiendo del diseño o plantilla, pero todo blog las tiene”

Sin embargo y como en toda publicación, bien sea periodística, deportiva, cultural, artística o política, es de suma importancia el título, la connotación que se le otorgue, tiene que ser llamativo, original y coherente con el contenido del blog, ese enunciado es la presentación que hará del sitio uno de los más buscados en Internet.

5.3 Cómo crear un blog

El sitio web <http://www.ayuda-internet.net/tutoriales/manual-blog-blogger/manual-blog-blogger.html> explica a continuación los pasos para crear un blog en blogger:

Lo primero que se hace es acceder a www.blogger.com, luego pulsar sobre el botón Create your blog now:



Inmediatamente se abrirá esta ventana

En **choose a user name**, se coloca un nombre de usuario para identificarse en Blogger, esto no tiene nada que ver con el futuro Blog que se va a crear.

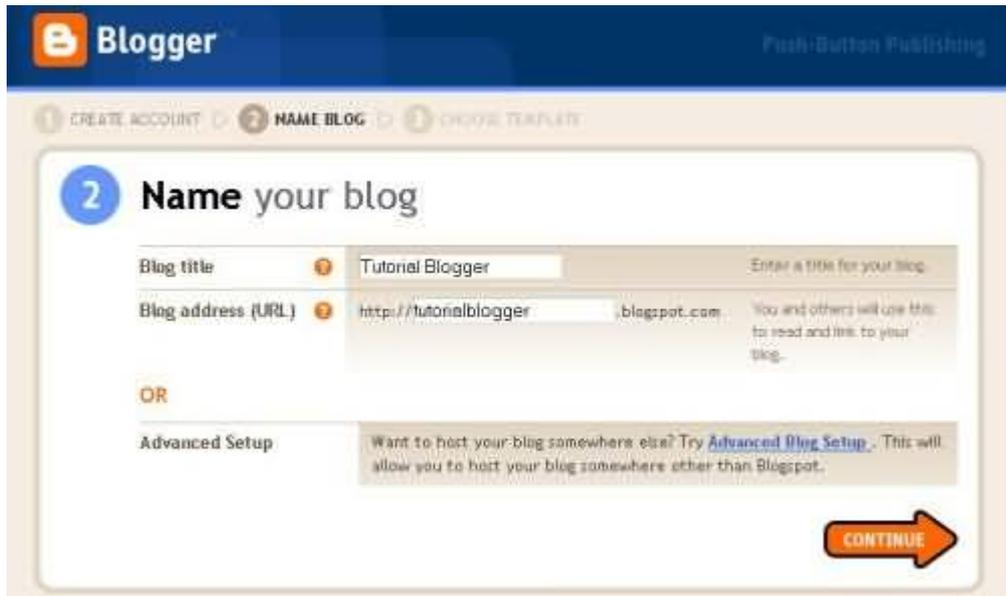
En **Display Name** añade el nick o nombre que se vea cuando se publique un post por ejemplo: una vez rellenados los datos, se presiona **Continue**:

En **Blog title** se agrega el título del blog.

En **Blog Address (URL)** se asigna su dirección en internet, que será algo así como <http://NOMBREESCOGIDO.blogspot.com>

En el ejemplo, se observa el título para el blog Tutorial Blogger, y en Blog Address, <http://tutorialblogger.blogspot.com>

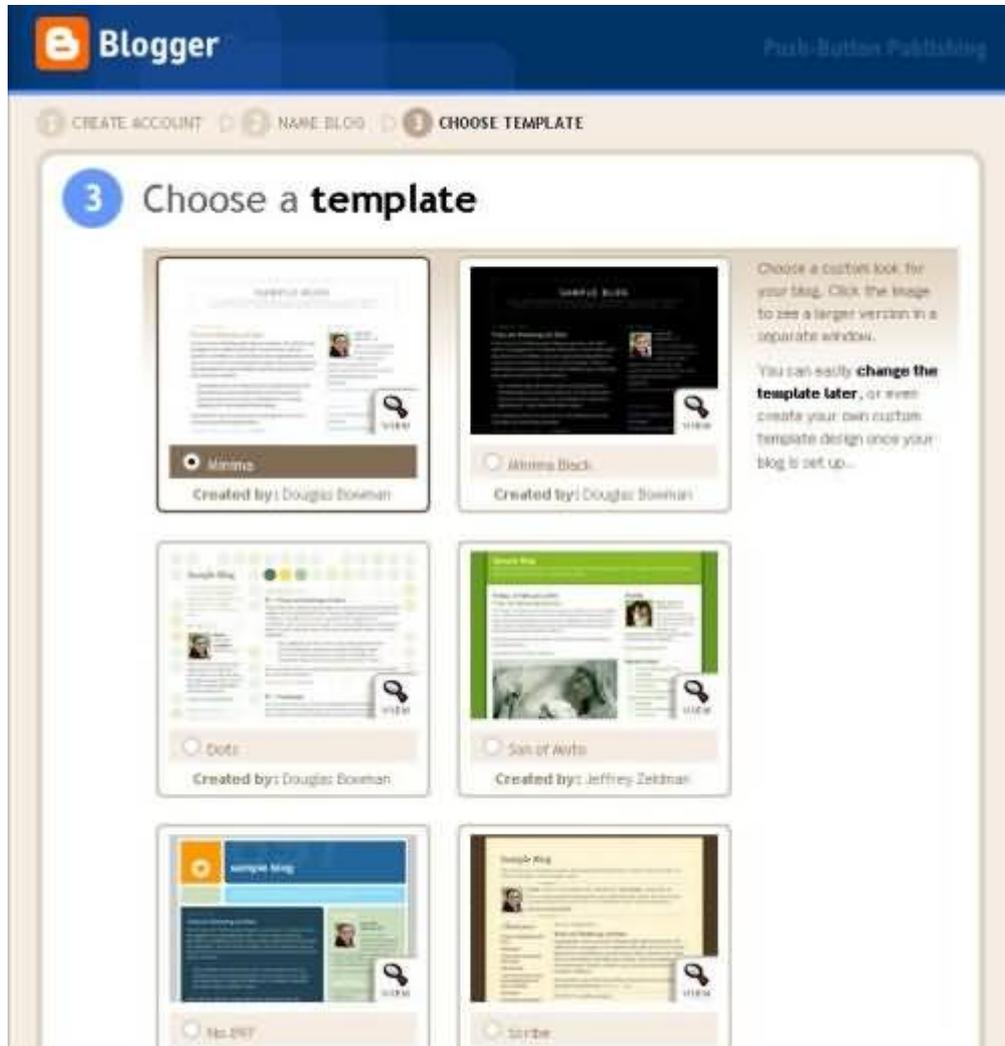
Una vez rellenado, se da un click a **Continue**:



The image shows the Blogger 'Name your blog' setup page. At the top, there is a blue header with the Blogger logo and the text 'Push-Button Publishing'. Below the header, there are three steps: 1. CREATE ACCOUNT, 2. NAME BLOG (highlighted), and 3. CHOOSE TEMPLATE. The main content area is titled '2 Name your blog'. It contains two input fields: 'Blog title' with the value 'Tutorial Blogger' and a placeholder 'Enter a title for your blog'; and 'Blog address (URL)' with the value 'http://tutorialblogger.blogspot.com' and a placeholder 'You and others will use this to read and link to your blog.'. Below these fields, there is an 'OR' separator and an 'Advanced Setup' section with a link to 'Advanced Blog Setup'. At the bottom right, there is a large orange arrow button labeled 'CONTINUE'.

Aquí se elige la apariencia del Blog, hay muchos estilos para escoger, presionando sobre el icono de la lupa, se puede observar un ejemplo para decidimos mejor

Presionando sobre el estilo a escoger, posteriormente a **Continue**:





Para el ejemplo, se ha decidido usar el estilo Son of Moto



Este es el mensaje de confirmación de que el blog ha sido creado con éxito, luego se pulsa sobre **Start posting** para comenzar a postear con Blogger



Existen gran cantidad de herramientas y software para crear blogs, sin embargo los clásicos y gratuitos son los más utilizados debido a su facilidad. El sitio web www.venezuela.net.ve/ hace mención de sitios que han facilitado la extensión del fenómeno “Así sitios como Blogger o Blogspot permiten publicar de un modo muy sencillo; en español existen sus equivalentes, como Bitacoras.com, Blogalia, Blogia o los blogs de Ya.com.”

Cuando la esencia del blog a crear sea la fotografía es importante señalar que cada día son más los fotologs en el mundo de Internet. “Uno de los más utilizados es el sitio tipo Blogger, con editor y alojamiento gratuito en el. Con ciertos límites; en la mayoría de los alojamientos de fotologs suele haber un máximo (una foto diaria, por ejemplo) en la oferta gratis, y ofertas de pago por mayores volúmenes de información trasegada. Sitios clásicos de fotolog son Flickr o Fotolog.net. En castellano contamos con Fotoblog.com” (Ibid).

A su vez resulta sumamente importante qué herramientas se usan para mantener las bitácoras; y la Red nos proporciona los instrumentos necesarios para hacerlo. <http://www.consultoria-pyme.com/107-1-%BFQu%E9+es+un+Blog%3F.html> resalta que “existen actualmente dos tipos: la primera ofrece una solución compleja de alojamiento gratuito como Freewebs, Blogger y LiveJournal que asignan al usuario una dirección web por ejemplo, en el caso de Blogger, la dirección asignada termina en

blogspot.com, y le proveen de una interfaz, a través de la cual puede añadir y editar contenido.

Según el sitio web http://www.venezuela.net.ve/portal/index.php?option=com_content&task “Como consecuencia de ambas herramientas surge la versión WordPress MU, es la mezcla de los dos tipos es la solución planteada a partir de la cual se pueden crear plataformas como Rebuscando. INFO, Wordpress.com o CiberBlog.es o Blog total”.

Sin embargo lo importante al momento de diseñar o crear un blog es tener claro la temática, posibles lectores, y la variable originalidad en todos los aspectos como el contexto, estructura, colores, imágenes, sonidos, textos, entrevistas y otros. Dependiendo del tipo de blog es relevante el uso de tecnicismos o no, por ejemplo un blog sobre deportes no resulta fascinante al lector cuando son utilizadas palabras extremadamente técnicas, en este caso resultan más interesantes las imágenes o videos, y con la información necesaria y relevante.

5.4 Blog Fotográfico

Hoy en día los blogs son utilizados para publicar gran cantidad de cosas, desde recetas gastronómicas hasta las noticias de Hollywood, todos los blogs tienen un denominador común, quieren ser leídos y compartir opiniones. Por ser uno de los servicios más populares en Internet, hasta el punto que cantantes o actores famosos tienen blogs, así como empresas Internacionales reconocidas a nivel mundial también logran establecer vínculos con el público y sus mercados.

Los blogs crecen diariamente con más fuerza por ser uno de los sitios más dinámicos en la Red. Y dentro de las diferentes tendencias de blogs, está surgiendo una edición muy novedosa e interesante: los blogs fotográficos.

Es conocido que la fotografía capta imágenes y circunstancias que pueden expresar emociones, sensaciones, expresiones, e impresiones al lector, una fotografía dice más que mil palabras, esta puede transmitir la subjetividad de una persona y ser plasmada en

una foto, de este modo se crea un arte visual. Hoy día la fotografía es practicada por millones de personas en todo el mundo que teniendo una buena cámara fotográfica hacen de este arte un mundo complejo. Con la aparición de las cámaras digitales, profesionales con gran cantidad de lentes funcionales para cada momento u objetos, la fotografía como una realidad actual se ha enriquecido a nivel artístico.

Es importante resaltar que se ahondara más el tema de la fotografía en el próximo capítulo. Por su parte el sitio web <http://www.noticias.com/los-blogs-fotograficos-o-una-imagen-vale-mas-que-mil-palabras.28814>, define los fotoblogs como “un blog donde el contenido protagonista son las fotografías de los bloggers, las cuales pueden ser tanto comentadas como votadas por los visitantes. Aunque también dispone de la publicación de artículos escritos de los blogs tradicionales”

Anteriormente fueron mencionados algunos de los sitios específicos para crear blogs fotográficos como lo son Flickr o Fotolog.net. En español tenemos a Fotoblog.com. y también esta mifotoblog.com el cual funciona como un auto gestor de Web (Ibid) “es decir, uno puede crear sus diferentes secciones, pudiendo eludir el concepto de publicación lineal (de arriba a abajo) de los artículos, y segmentar los contenidos en las diferentes secciones”

Cada uno de estos sitios funciona con su propio subdominio pero mifotoblog.com, “posee la libertad para crear un canal central, así como la dirección del fotoblog se inicia con el nombre que le da el propio usuario, lo cual significa ventajas en cuanto a su aparición en buscadores”. En este sentido cada fotoblog tiene técnicas que mejoran y evolucionan este semblante en pro del aumento de visitas diarias (Ibid).

Como en todas las bitácoras cada usuario es libre para configurar todos y cada uno de los elementos con los que cuenta el blog, referentes al diseño, estructura, colores, formas, dimensiones, cantidad de fotografías, textos, entre otros aspectos del software. Incluso existen programas especiales para crear efectos y alterar el brillo, sombras, y

dimensiones de las fotos como es el caso de foto shop, y otros, que facilitan mejoras notables en las imágenes, brindando ese toque diferente y original de modo tal que el usuario se siente atraído visualmente para conocer todo el contenido del fotolog

5.5 Interfaz gráfica

Definición

El sitio web <http://bernal.f.blogspot.com/2009/03/buenos-principios-de-diseno-de.html>

Explica que “el diseño de interfaces gráficas de usuario es un gran factor en el desarrollo de software que va dirigido a usuarios normales, ya que es el medio en el cual el usuario se comunica con el programa en sí y si este medio se desarrolla bien, entonces se logra que el programa trabaje de una manera efectiva en vez de que el usuario tenga que esforzarse para que el sistema funcione”

Por su parte [http://www.google.co.ve/search?hl=es&source=hp&q=elementos+interfaz+grafica+blog&meta=&rlz=1W1SKPB_es&aq=f&oq=define la interfaz gráfica como](http://www.google.co.ve/search?hl=es&source=hp&q=elementos+interfaz+grafica+blog&meta=&rlz=1W1SKPB_es&aq=f&oq=define+la+interfaz+grafica) “la parte de una aplicación que el usuario ve y con la cual interactúa. Está relacionada con la subyacente estructura, la arquitectura, y el código que hace el trabajo del software, pero no se confunde con ellos. La interfaz incluye las pantallas, ventanas, controles, menús, metáforas, la ayuda en línea, la documentación y el entrenamiento. Cualquier cosa que el usuario ve y con la cual interactúa es parte de la interfaz. Una interfaz inteligente se diseña específicamente para la gente que la usará”

En <http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz> la Wikipedia americana define “la interfaz gráfica de usuario como “un método de interacción con un ordenador a través del paradigma de manipulación directa de imágenes gráficas, controles y texto”

En si una interfaz grafica es todo lo que permite que las personas construyan, creen y diseñen directamente en un ordenador o PC, incluyendo aspectos físico-técnicos como el teclado, mouse, pantalla. Cada interfaz otorga al usuario diferentes maneras de elaborar lo que desee participar en las diferentes comunidades de Internet. Tal es el caso de los blogs.

5.6 Pasos para crear una interfaz gráfica

Para que los elementos de una interfaz gráfica de un blog sean exitosos y novedosos, de fácil entendimiento por los usuarios, es necesario seguir una serie de reglas para que exista una armonía entre las partes que lo conforman. De acuerdo al sitio web http://www.google.co.ve/search?hl=es&source=hp&q=elementos+interfaz+grafica+blog&meta=&rlz=1W1SKPB_es&aq=f&oq= algunas de ellas son:

- Demasiada simetría puede hacer las pantallas difíciles de leer.
- Si se ponen objetos sin alinear, hacerlo drásticamente.
- Asimetría=activo, simetría=sereno.
- Elementos de tamaño y color similares se perciben como pertenecientes a un grupo.
- Asumir errores en la entrada del usuario.
- Diseñar para el usuario, no para demostrar los propios conocimientos tecnológicos.
- Unos gráficos espectaculares no salvarán a una mala interfaz.

Además hay que saber para quien se está construyendo la interfaz, cuáles son sus exigencias, lo que se pretende es que el usuario aprenda a utilizarla rápidamente para que este a gusto con el sitio y se siente satisfecho. Para ello hay que reunir, y analizar los datos, imágenes y sonidos antes de colocarlos. Posteriormente proseguir con el diseño y construcción de la interfaz tomando en cuenta el entorno físico y cultural del consumidor.

En el sitio web www.monografias.com muestran las técnicas actuales empleadas para el diseño de una interfaz donde refieren que “no se deben colocar demasiados objetos en la pantalla, y los que existen deben estar bien distribuidos. Cada elemento visual influye en el usuario no sólo por sí mismo, sino también por su combinación con el resto de elementos presentes en la pantalla. El número de elementos visuales que perciben son: el fondo; la línea, lo que está encima y lo que está debajo, el espacio fuera del recuadro, el recuadro, la línea y el espacio encima y debajo de ésta”

5.7 Elementos de la interfaz gráfica

Son dispositivos creados por el ser humano debido a la necesidad de realizar una serie de tareas específicas en un ordenador, mediante la interfaz gráfica se puede dar orden directa a la computadora, es el medio que permite la comunicación del hombre y la máquina.

En la página web <http://albertolacalle.com/disenio-interfaz.htm> se definen los elementos de la interfaz gráfica como “los dispositivos que permiten introducir directamente, y en tiempo real, información de orientación y acción al ordenador sincronizado simultáneamente con una interfaz gráfica”

Entre los elementos que la conforman tenemos:

-Los dispositivos de interfaz humana como el ratón, pueden representar en la interfaz gráfica gestos físicos y movimientos, como apuntar, pulsar, arrastrar, trasladar, mover de forma metafórica que de otro modo sería muy complejo simular.

-Las ventanas: son recursos interactivos usados para la visualización, jerarquización y navegación de la información en un interfaz gráfico de usuario. A través de las ventanas, pueden ser visualizados un conjunto de documentos, aplicaciones e iconos, sobre los cuales es posible realizar diversas acciones.

La [página web](http://www.chr5.com/investigacion/investiga_igu/igu_aproximacion_semio-cognitiva_by_chr5.pdf) http://www.chr5.com/investigacion/investiga_igu/igu_aproximacion_semio-cognitiva_by_chr5.pdf explica brevemente los tipos de ventanas:

Ventana de Confirmación

Las ventanas de confirmación son aquellas que surgen de modo preventivo igualmente, pero esta vez dan al usuario una serie de posibilidades de acción. La ventana de confirmación más habitual es aquella que surge cuando intentamos guardar un documento que ya tenemos creado en el sistema. Suelen contener el mensaje de advertencia, un icono indicando la gravedad del asunto, y una serie de botones donde se le pide al usuario una decisión al respecto.

Los menús forman parte de la interfaz gráfica, en este sentido el sitio web http://www.google.co.ve/search?hl=es&source=hp&q=elementos+interfaz+grafica+blog&meta=&rlz=1W1SKPB_es&aq=f&oq= lo define como “una lista de opciones que se muestran en la pantalla o en una ventana de la pantalla para que los usuarios elijan la opción que deseen. Los menús permiten dos cosas: navegar dentro de un sistema, presentando rutas que llevan de un sitio a otro, y seleccionar elementos de una lista, que representan propiedades o acciones que los usuarios desean realizar sobre algún objeto”

Del mismo modo existen varios tipos de menú.

Menú de pantalla completa, aquí tenemos los menús de barra, situados en la parte superior de la pantalla, son profusamente utilizados en las aplicaciones actuales. Contienen una lista de acciones genéricas que dan paso a menús desplegados donde se concretan (Ibid)

Menú de barra y menú desplegable que pueden llevar a su vez a otros: los menús en cascada. Pueden cambiar dinámicamente, y deshabilitar opciones que no estén disponibles en un momento dado.

Por su parte

http://www.chr5.com/investigacion/investiga_igu/igu_aproximacion_semio-cognitiva_by_chr5.pdf, muestra algunos otros menús como:

Menú de inicio: es un menú jerárquico que intenta recoger un acceso global a todas las variables y elementos y aplicaciones del sistema.

Menú contextual: es aquel que muestra una lista de ítems posible de ejecutar sobre un objeto concreto en el contexto definido. Los menús contextuales normalmente están ocultos, y son activados por el usuario sobre un objeto en concreto. En el sistema Windows son activados con el botón derecho del ratón, y son representados de forma flotante al lado del objeto interrogado.

Menús de navegación (scroll), combinan en su interior la posibilidad de realizar movimientos de navegación sobre sus ítems. Cuando las opciones de un menú son demasiadas para mostrar de una sólo vez en la interfaz, se usan diversos recursos de navegación con los ítems, uno de ellos es posicionar una barra en el interior del menú de modo que se pueda navegar usando la barra adecuada. Windows lo usa en su menú de inicio cuando las aplicaciones instaladas son demasiadas para mostrar.

Otros elementos sugeridos por <http://albertolacalle.com/disenio-interfaz.htm> son:

Puntero: es un símbolo de pantalla que te permite mover o seleccionar objetos y comandos.

Periféricos de puntero como el ratón del ordenador.

Iconos: que son pequeñas imágenes que representan comandos, documentos o ventanas.

No menos importante son los controles compuestos por una serie de botones que facilitan el uso de la interfaz.

http://www.chr5.com/investigacion/investiga_igu/igu_aproximacion_semio-cognitiva_by_chr5.pdf muestra su significado y tipificación, “donde el botón es un objeto de control sobre la interfaz que posibilita introducir un dato de confirmación al sistema. Actúa como metáfora visual y funcional de los botones incluidos en los dispositivos tecnológicos.

Han sido catalogados varios tipos de botones en relación a sus formas:

Botón en Relieve es el más común y el más usado en los sistemas operativos. Suele incluir una descripción breve en el interior, y suele soportar diversos estados al igual que el comportamiento de las ventanas.

Botones en forma de radio, son botones redondos que posibilitan ser señalados a través de la acción del usuario.

Botones de confirmación (checkbox), son botones similares a los botones de radio, pero con forma cuadrada. Se representan de forma hueca, y suelen ser usados para seleccionar ítems en una lista”

Los elementos de entrada de texto muestran la ubicación exacta para el uso del teclado. Es el lugar donde el usuario puede escribir donde sea requerido por el programa.

Igualmente existen los elementos de información de salida, entre los que se encuentran:

La barra de progreso como elemento que indica al usuario el progreso de la acción que realiza el sistema. Cuando el sistema requiere tiempo para realizar una acción, es fundamental dar feedback al usuario a través de la representación del proceso y por lo tanto del progreso de la acción (Ibid).

Y la barra de estado que ofrece información variada al usuario sobre diferentes variables de la aplicación o del sistema. Normalmente es posicionada en la parte inferior de la ventana de aplicación y ofrece información técnica específica, muy útil cuando el usuario la necesita.

Por último tenemos los elementos compuestos, entre los que cabe mencionar la barra de tareas y el combo de texto que por información obtenida mediante la página web <http://www.alegsa.com.ar/Dic/barra%20de%20tareas.php>, “la barra de tarea se puede definir como la utilidad de Windows que da información de las ventanas y programas que se están ejecutando. También sirve como método rápido para cambiar de una ventana a otra, cerrarlas, minimizarlas, entre otras, muestra información sobre la hora y

fecha, contiene el botón inicio, y opcionalmente puede mostrar la barra de inicio rápido, íconos del escritorio, la barra de direcciones, etc.”

Entre tanto el combo de texto definido por www.monografias.com “es un elemento formado en un estado inicial por un campo de texto y una pestaña. El usuario puede introducir texto sobre el campo, pero si pulsa la pestaña despliega una ventana completa con elementos de navegación incluida. Es un elemento combinado que dispone de varias posibilidades de interacción y de acceso a la información introducida”

Ventana Modal

Las ventanas modales son aquellas ventanas específicas que han sido diseñadas como medio de prevención de alguna acción del usuario sobre el sistema. Surgen allí donde el sistema prevé algún error por parte del usuario. Suelen contener un mensaje de advertencia y un botón de confirmación de la acción a realizar.

Entender, comprender y manipular una interfaz gráfica no es tarea sencilla sin embargo es posible crearlas con estilo clásico de manera que se puedan manipular fácilmente, esto sumado al continuo seguimiento de las reglas y principios expuestos anteriormente permiten desarrollar una buena interfaz gráfica, que permita el desarrollo de nuevos productos e innovaciones provenientes del ingenio humano aplicado sobre los ordenadores.

6. Breve historia de la Fotografía

Los primeros trabajos que antecedieron la creación de captar imágenes y fijarlas a través del tiempo, es decir, los antecedentes de la fotografía, se deben a grandes inventores y científicos, entre los que cabe mencionar a Johan Schulze (1687-1744), profesor de anatomía en la universidad de Altdorf, cerca de Nuremberg, Keim Jean (1971) hace mención que Schulze tomó una botella en la cual vierte creta, plata, ácido nítrico, agitándola acto seguido. Se nota que en la parte expuesta a la luz se ennegrece. Lo llama scotophore, por analogía con el fósforo (que aporta la luz).

Posteriormente a principios del siglo XVIII Thomas Wedgwood científico amateur, demuestra la posibilidad de la fotografía, Gernsheim. H. A. (1996) consigue fijar imágenes de hojas, alas de insectos, y luego las pinturas sobre vidrio que estaban de moda, sobre un papel o cuero blanco sensibilizado con nitrato de plata o cloruro de plata que resultó ser más sensible a la luz. Sin embargo las imágenes se podían ver con la luz de una vela y la luz del día las ennegrecía.

Para 1813 Joseph Nicéphore Niepce (1765-1833) fue el primero que consiguió captar y fijar una imagen del mundo por métodos fotoquímicos. Pinell Antonio (1960) Obtenía imágenes heliográficas sobre una placa de metal preparada con barniz al betún de Judea, que expuesta en el interior de la cámara oscura, el barniz se endurecía en razón directa de la luz que recibía, presentando, al final de larga exposición una placa susceptible de soportar el agua fuerte, creando el fotograbado.

Niepce realizó grandes aportes a la fotografía y uno que cabe resaltar es cuando en 1816, Keim Jean (1971) en una cámara oscura, obtiene una imagen sobre un papel impregnado de cloruro de plata y de ácido nítrico; pero los tintes están invertidos. Obtiene así el conocido negativo del cual se pueden sacar todas las copias positivas deseadas.

Es en el año 1826 cuando Nicephore Niepce hace la primera fotografía sobre una placa de peltre, utilizando la primera cámara profesional construida por el óptico parisiense Charles Chevalier. Gernsheim. H. A. (1996) La foto era la vista desde la ventana del cuarto de Niepce, con un palomar a la izquierda, en el centro un techo inclinado del pajar y a la derecha otra ala de la casa.

Keim Jean (1971) Niepce regresó a Francia después de la muerte de su hermano, su situación económica es delicada y decide asociarse el 14 de diciembre de 1829 con Louis Jacques Mandé Daguerre (1799-1851). Daguerre pintor escénico y co-inventor, junto con Charles Marie Bouton del Diorama. Gemsheim. H. A. (1996) El diorama era un espectáculo popular que consistía en panoramas enormes pintados sobre lona semitransparente y en los que se producían efectos cambiantes según que fueran iluminados por la luz reflejada.

Niepce aporta su invento y Daguerre una nueva combinación de cámara negra, su talento y su industria. Pinell Antonio (1960) Daguerre mejoró los resultados utilizando el plateado de la plancha de cobre, sensibilizada por vapores de yodo, haciendo patente la imagen por emanaciones mercuriales con sal de mar y fijándola, logró reducir el tiempo de exposición de ocho horas a 20 o 30 minutos. Bautizó su invento con el nombre de Daguerrotipo.

El gobierno francés influenciado por el diputado Francois Aragó decide comprar el Daguerrotipo en julio de 1839 a cambio de una pensión vitalicia para Daguerre y otra para el hijo de Niepce. Sin embargo cinco días antes Daguerre había patentado el invento en Inglaterra. Gemsheim. H. A. (1996) el 19 de agosto de 1839 en una reunión conjunta de las Academias de Ciencias y Bellas Artes en el Instituto de Francia, Aragó reveló los detalles prácticos del Daguerrotipo y la forma de obtenerlo, además queda como la fecha oficial del nacimiento de la fotografía.

Este gran logro de la humanidad estaba adquiriendo popularidad y con ello otros investigadores trabajan en obtener mejoras del invento. Uno de ellos es William Henry Fox Talbot (1800-77) cuando en 1840 Keim Jean (1971) descubre la imagen latente: una hoja de papel fotogénico sensibilizada con una mezcla de ácido gálico y nitrato de plata, aparece la imagen en pocos minutos. Talbot lo bautiza calotype. El método de Talbot revolucionó la fotografía tras conseguir todas las copias positivas deseadas. Estableció el principio del negativo/positivo de la fotografía moderna y en febrero de 1841 patentó el invento dando a conocer su procedimiento y de encontrar clientes. En 1843 abre un taller de fotografía y luego un estudio.

El año 1851 marca el comienzo de una nueva era en la fotografía, con el invento del colodión húmedo de Frederick Scott Archer, publicado en *The Chemist* en el mismo año. Gensheim. H. A. (1996) Las exposiciones con el proceso del colodión oscilaban entre 10 segundos a 1 ½ minutos para paisajes y motivos arquitectónicos, con placas de un tamaño moderado. Era el proceso fotográfico más rápido que se había logrado, fue utilizado en los próximos treinta años por el público en general.

Alexander Parkes en 1861 convenció a un fabricante de celuloide para que hiciera hojas de celuloide muy finas. Dichas hojas recubiertas con emulsión de gelatina, se utilizaban en forma de película cortada. Por consiguiente, la Eastman Co., que fabricaba la Kodak, comenzó a producir película en rollo hecha de nitrocelulosa, y en 1902 producía el 90% de la producción mundial (Ibid).

Con la aparición de la cámara binocular estereoscópicas en 1853 construida por John Benjamin Dancer, de Manchester, y A. Quinet de París, era posible obtener fotografías instantáneas de objetos en movimiento en una fracción de segundo: escenas callejeras con tráfico, paisajes marinos con oleaje y ceremonias públicas. Con este gran avance en la era de la fotografía la popularidad de las cámaras binoculares creció estrepitosamente por muchos años, toda persona tenía una.

6.1 Antecedentes de la fotografía en Venezuela

El 30 de julio de 1839 apareció en “El Correo de Caracas” una noticia copiada de una revista escocesa “Blackwood Edimburg” que decía: “Acaba de hacerse un hermosísimo e importante descubrimiento que puede llamarse el dibujo fotogénico o hecho por la pura impresión de la luz sin auxilio de la mano del hombre”. En 1841 con la llegada del francés Antonio Damirón y Francisco Goñis, desde Nueva York, fue cuando apareció la daguerrotipia como servicio al público en el país. Goñis quien se estableció por cuatro meses en el país fotografió a una gran cantidad de personas haciendo uso comercial del daguerrotipo, que se hace muy popular entre los venezolanos.

La pronunciación inicial de la fotografía en Venezuela fue marcada por la llegada del primer daguerrotipo un año más tarde de su publicación en Francia en 1839 que revelaba una vista del Louvre en París (Dorronsoro 1999).

En Venezuela este inicio de la fotografía era privilegio de las clases elitescas tanto por el carácter difuso de los practicantes, ya que algunos de ellos dejaban a su paso los documentos de su mirada a través de la fotografía, como por la clase de temas considerados de interés y por sus formas de difusión, que en su mayoría eran álbumes familiares y decoraciones interiores de las casas (Ibid).

De acuerdo al sitio web http://www.fundacionculturaurbana.org/detalle.php?tipo=7&t02_id=73 “Los álbumes de fotografías, bienes preciados muy frecuentes, se colocaban en los lugares más visibles de los hogares y mostraban la convivencia de parientes y amigos de la familia con personajes célebres (cuyas imágenes eran publicadas con fines propagandísticos). Representaban formas de identidad y conexión; eran un gesto con el que las familias declaraban quiénes eran, cuáles eran sus valores y cuál su estatus socioeconómico”

Por su parte, Francisco Goñis era el único daguerrotipista en el país, por cada retrato cobraba entre seis, ocho y diez pesos, con su respectiva caja para fotografías. Por consiguiente aparece José Salva quien se ofrecía como pleno profesor retratista, quien enunciaba para abril de 1841 lo siguiente: “Se retratan varias personas en una misma plancha formando grupos y en las posiciones que quieran”

Debido al constante bombardeo de la fotografía y la reducción de sus costos, es que la población venezolana en general comenzó a tener acceso al reconocimiento y a la admiración propia que asignaba la imagen proyectada en hecho público. Por ende las noticias de los periódicos estaban acompañadas por fotografías que circulaban en el país. Nuevos temas salieron a la luz pública y crecieron sus protagonistas.

La sociedad pronto asimiló el hecho fotográfico y cambiaron las formas del trabajo visual, las personas ya se acostumbraron a sus propias imágenes.

Gómez Rafael (1995) muestra que el desarrollo de la fotografía en Venezuela adquiere muchos seguidores, por lo que en el estado Sucre, importante puerto oriental se fundó el Club Daguerre, entre los años 1896 y 1898. Para dicha época los rasgos comunes observados en las imágenes fotográficas de personas son la inmovilidad y rigidez típicos del momento, ésta época es también conocida como “la edad de piedra de la fotografía”.

Paulatinamente en el mes de julio de 1985 Gómez Rafael (1995) investigó que se constituyó el primer club Caracas, versión complementada de esta fecha cuando

“El 8 de agosto fue día de fiesta... Se tomaron las primeras fotos de los peloteros del stand, que el infatigable Mariano D Becerra se ocupó de llevar él mismo a la redacción del Cojo Ilustrado. Que esta revista se las publicara junto con una reseña sobre el origen de ese deporte y la manera de jugarlo, es prueba de la importancia del béisbol como deporte en el país”

De esta manera un gran número de lectores siguen los reportajes deportivos, así como nace una nueva modalidad, de una vertiente del periodismo como tal, imágenes nunca antes vista, aparecen por primera vez en revistas venezolanas, por consiguiente una serie de profesionales en los medios de comunicación se sienten atraídos a este escenario periodístico, también los fotógrafos inician una era fotográfica en cuanto al deporte.

6.2 Origen y definición de fotografía

La fotografía debe al astrónomo inglés Sir John Herschel una contribución justa de nombrar y es la importancia que se refiere a la nomenclatura. Gernsheim. H. A. (1996) muestra que éste importante investigador y seguidor de la fotografía utilizó el término fotografía en su informe a la Royal Society el 14 de marzo de 1.839, así como aparece en su libro de notas el verbo “fotografiar” y el adjetivo “fotográfico”. Además en un segundo informe introdujo las palabras “negativo” y “positivo” para 1.840. Y en 1860 añade el término “instantánea”.

Según el sitio web <http://www.mastermagazine.info/articulo/3425.php> “la palabra fotografía está compuesta por dos vocablos griegos: foto (luz) y grafía (escritura). Literalmente, fotografía quiere decir grabar, escribir o dibujar por o con la luz, a la que le debe su existencia en su casi totalidad, ya sea ésta natural o artificial. El resto es el resultado de la obtención de imágenes fijas con una cámara oscura, creada a principios del siglo XIX, y de su reproducción mediante reacciones químicas”

A pesar de ser un invento relativamente nuevo Keim Jean (1971) la define de la siguiente manera, la fotografía es una imagen del mundo obtenida sin la acción directa del hombre. La mano humana sólo se ha limitado a poner en marcha un aparato y a utilizar unos productos químicos para que la luz reproduzca una parte aperecida por el ojo. El diputado y científico francés Arago, en enero de 1839, define la fotografía como el procedimiento de conseguir mediante la cámara oscura, la reproducción de una imagen sobre una plancha de cobre plateado, en la que queda fijada gracias a un sencillo procedimiento químico (Pinell Antonio 1960).

Por su parte Barthes Roland (1992) explica que la fotografía es contingencia pura y no puede ser otra cosa (siempre hay algo representado), revela enseguida esos detalles que constituyen el propio material del saber etnológico.

El sitio web <http://www.definicionabc.com/tecnologia/fotografia.php> muestra que “el término fotografía procede del griego y quiere decir diseñar o escribir con luz. Llamamos fotografía al proceso de capturar imágenes mediante algún dispositivo tecnológico sensible a la luz, que se basa en el principio de la cámara oscura.”

Lo que la fotografía reproduce al infinito únicamente ha tenido lugar una sola vez: la fotografía repite mecánicamente lo que nunca más podrá repetirse existencialmente, es la ocasión, un encuentro, es lo real en su expresión infatigable. Barthes Roland (1992)

En este sentido, Oliveros V (1973) dice que, una foto puede captar para siempre la imagen de algo que sucedió en un instante pasajero. Desde el tiempo de nuestros abuelos, hace un siglo, se pudo tomar fotografías de ellos, con sólo apuntar un botón.

En una foto es posible fijar un momento memorable, trascendental, incomparable, sentimental, el día a día, y muchos recuerdos familiares.

6.3 Fotografía digital

Morss citado en Lister Martin (1997) dice que las imágenes fotográficas pertenecen a un tipo de entorno histórico denso de imágenes producidas masivamente, objetos simbólicos, espectáculos y signos. Dentro de este entorno, la imagen fotográfica gana su significado por un flujo continuo y una interreferencia de significados entre las imágenes.

Es decir, dentro del mundo digital se encuentran intrínsecas gran cantidad de imágenes fotográficas, particulares, que dentro de las diferentes tecnologías de representación o medios de difusión de información, bien sea un blog, una página web, etcétera, muchas personas acuden diariamente a ellas, bien sea por búsqueda de noticias, entretenimiento, ocio, u otros, terminan identificando mediante fotos a sus determinados símbolos culturales, deportivos, sociales, de moda, y más.

Para definir la fotografía digital es necesario conocer su historia, y resulta que según el sitio web <http://www.digitalfotored.com/imagendigital/fotografiadigital.htm> “la fotografía digital nace en la década de los 60 en el campo militar o entre los militares como mecanismo y tácticas de defensa, los cuales, precisaban censores de imagen para practicar el espionaje. La aviación norteamericana, después de estudiar la fotografía analógica y transmitir las fotografías a través de ondas se fueron trasladando poco a poco a la digitalización de la imagen, empezando así con los primeros inicios digitales”

Gracias a este gran avance tecnológico hoy día es posible tomar una foto y ver enseguida el resultado a través de una pantalla, que a diferencia de la cámara tradicional de rolo en la cual hay que revelar y copiarla en papel mediante procesos fotoquímicos, es que se obtiene la imagen. La cámara digital permite guardar, enviar por Internet, subirlas a la web, y hacer cantidad de variaciones y productos de diversa índole con sólo una fotografía.

Es por ello que el sitio web <http://www.alegsa.com.ar/Dic/fotografia%20digital.php> define la fotografía digital como “imágenes del mundo real digitalizadas. Esta digitalización consiste en tomar una visión del mundo y transformarla en un número de píxeles determinado (por los megapíxeles), que formarán la imagen digital final. A cada píxel le corresponde un color y un lugar en una imagen”

El mismo sitio web mencionado anteriormente hace una especial referencia en el tema de las fotografías digitales, ya que “suelen almacenarse en formatos gráficos que permiten guardarlas correctamente, esto es, con sus dimensiones y colores apropiados. Algunos formatos gráficos que permiten guardar fotografías digitales son JPG, BMP, TIFF, PNG, etc”.

Según la página web http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062002000400014&script=sci_arttext “La mayoría de las imágenes utilizan el formato JPEG. Este formato es muy versátil ya que permite comprimir las imágenes manteniendo una apropiada definición. Ello hace que imágenes de gran tamaño puedan quedar manejables cuando son incluidas en presentaciones de Powerpoint o al ser insertadas en documentos”.

Cabe resaltar que las primeras cámaras digitales surgen hacia la década de los 90. Con la cámara digital se puede fotografiar una imagen y crear de inmediato un documento en formatos estandarizados para el ordenador. Según la página web <http://www.digitalfotored.com/imagendigital/fotografiadigital.htm> “La cámara utiliza como plano de enfoque un sensor CCD (Charge coupled device), es un chip sensible a

la luz, electrónico y con una superficie fotosensible que reacciona a la luz. Una vez realizada la toma fotográfica, ésta se almacena en la tarjeta de memoria de la cámara”.

Sin embargo es importante resaltar algunas características de la cámara digital que son relevantes para el mundo de la fotografía en la actualidad. Entre sus características, de acuerdo al sitio web

http://es.wiki2buy.com/wiki/C%C3%A1mara_Fotogr%C3%A1fica_Digital destacamos:

- El sensor de imagen, que viene siendo como la película fotográfica que utiliza la cámara analógica. Está compuesto por millones de pequeños semiconductores de silicio, los cuales captan los fotones (elementos que componen la luz, la electricidad). Estos fotones desprenden electrones dentro del sensor de imagen, los cuales se transformarán en una serie de valores (datos digitales) creando un píxel. Por lo tanto cada célula que desprenda el sensor de imagen se corresponde a un píxel, el cual, formará cada punto de la imagen.

- El monitor LCD o pantalla de cristal líquido, que se encuentra en la parte trasera de la cámara: esta clase de monitor ofrece un menú de variadas funciones. El monitor tiene un diámetro de tres a cuatro centímetros y muestra unos 120.000 píxeles aproximadamente. Todo lo que se observa en el monitor es una maqueta de la imagen que fotografiaremos.

- La tarjeta de memoria para comunicarse con el PC.

- Memoria y software.

Crary citado en Lister Martin (1997) hace referencia a que la formalización y la difusión de las imágenes generadas por ordenador proclaman la implantación ubicua de espacios visuales fabricados que son radicalmente diferentes de las capacidades miméticas del cine, la fotografía y la TV.

Es decir, que debido al rápido desarrollo tecnológico y el crecimiento inconfundible de las autopistas de la información o Internet estamos presenciando una transformación cultural que viene adjudicada gracias a la creación de las distintas herramientas que la misma Internet provee, esto sumado a la creatividad de miles de personas surgen cada día nuevas formas de manejar información como es el caso de los blogs en Internet o bitácoras, páginas web, y otros, que provistos de una serie de elementos visuales como fotografías o videos mantienen a los cibernautas atentos del acontecer mundial, bien sea sobre política, cultura, deportes, noticias y más.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

En el presente capítulo se expone la metodología utilizada para la elaboración del diseño del blog fotográfico en internet dedicado a los espacios extremos en la ciudad de Caracas.

1. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es de tipo documental. En este sentido, los elementos definidos por Arias Fidias (2006) explican que “la investigación documental es aquella que se basa en la obtención y análisis de datos provenientes de materiales impresos u otros tipos de documentos”. El autor también establece que los datos pueden provenir de documentos hemerográficos y tecnológicos.

Esta investigación se apoyo en el diseño documental, obteniendo a través de fuentes bibliográficas, hemerográficas y tecnológicas datos que muestran la relevancia que han adquirido los blogs en internet como herramienta de publicación actual sobre cualquier tema novedoso, también para analizar internet como nuevo medio de comunicación e información.

2. Nivel de la investigación

El nivel de la investigación se ubica dentro del tipo exploratoria porque “se está tratando un tema poco conocido o estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto” Fidias Arias (2006). A pesar de existir investigaciones previas sobre deportes extremos, esta investigación se enfoca en la problemática que presenta la poca existencia de espacios extremos en Caracas, así como la necesidad de crear nuevos sitios destinados para este fin, por lo que pueden ser aportados nuevos conocimientos sobre el tema.

Como fue mencionado anteriormente se trata de un tema poco conocido o estudiado en el país, específicamente en la capital. Ahondando en el tema y empleando como deportes la patineta y el bmx o bicicleta de acrobacias, existen pocas referencias bibliográficas sobre esto, así que tuve que acudir en gran parte a referencias electrónicas y algunas hemerográficas como soporte.

3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos utilizamos la entrevista para obtener datos relevantes en cuanto a la creación y construcción de determinados espacios extremos en la capital venezolana. Algunos de los instrumentos empleados para obtener dicha información fueron: guías de entrevista, grabador, notas, fotografías, entre otras.

4. Población y muestra

Tal y como lo define Morles citado en Fideas Arias (2006) “la población o universo se refiere al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan: a los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas) a las cuales se refiere la investigación”. Aquí los elementos, personas e instituciones utilizadas para realizar la investigación están ubicados en la ciudad de Caracas, son deportistas extremos profesionales y conocedores del tema, así como las instituciones y personas que se han visto involucradas en la problemática, tal es el caso de la Alcaldía de Chacao, la Federación Venezolana de Ciclismo, y el Instituto Nacional de Deportes (IND), quienes aportaron una valiosa información que colaboró enormemente con la creación del blog.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Pre – producción

Antes de crear la bitácora en Internet fueron seleccionados los lugares más populares y visitados frecuentemente por la comunidad de ciclistas y patineros en Caracas. En este sentido se realizaron varias locaciones con sesiones de fotografías en las distintas zonas de la ciudad como: la Cota Mil un domingo por la mañana, plaza los dos caminos, el parque extremo de Chacao, la Escuela de Iniciación Deportiva de las Naciones Unidas, la plaza Juan Pedro López del Banco Central de Venezuela, el Panteón Nacional, la plaza Andrés Bello ubicada frente a la Santa Capilla y el mini ramp de la tienda Stratos en Capitolio.

De igual modo se acudió a los entes gubernamentales que rigen cada uno de los sitios mencionados anteriormente con el fin de obtener información sobre el origen, y uso actual de cada espacio. A través de entrevistas y fuentes hemerográficas se obtuvo el contenido que será mostrado posteriormente en los anexos.

Tema

La selección del tema sobre diseñar un blog fotográfico en internet dedicado a los espacios extremos urbanos en la ciudad de Caracas, surge del conocimiento previo acerca de la falta de lugares para practicar el bmx (bicicleta de acrobacias) y la patineta; como deportista y practicante de uno de estos deportes (patineta), cuando la mayoría de patineros ruedan por las calles, casi siempre la policía les prohíbe que lo hagan y los saca del lugar, o sino los pocos que existen están llenos de personas o son inseguros, entonces surge la inquietud ¿a qué lugar acudirá este grupo? para poder ejercer una disciplina.

Referente al bmx se hizo muy popular en la ciudad de Caracas hace aproximadamente un año cuando en la plaza Alfredo Sadel de las Mercedes hubo una exhibición de bmx (bicicleta de acrobacias) haciendo un tributo a Daniel Dhers, dos veces Campeón Mundial de los X Games, (son un certamen regular que reúne a los profesionales de deportes extremos a nivel mundial, en la modalidad convencional); volando por los aires girando en 360° sobre una pequeña bicicleta, este joven venezolano dejó anonadada a la multitud que lo observaba, muchos no sabían que un venezolano era el campeón mundial de una disciplina tan reconocida y popular a nivel internacional, en países como los Estados Unidos, y toda Europa, donde el bmx está en continuo crecimiento y evolución, así como la patineta también es una de las disciplinas de los famosos X Games mencionados anteriormente.

En este sentido, el sitio web <http://thecomeupbmx.net/videos/the-primo-scrap-o-licious-edit/> explica que “el bmx es practicado en casi todas las ciudades del mundo, este deporte va ganando terreno cada vez más, desde haber sido inventado en 1970 donde simplemente comenzaron con equipo no apto para el deporte y llegamos ahora al 2010 donde ya es un deporte olímpico desde las olimpiadas del 2008. Disciplina en la cual la mayoría de los países invierten para que la gente desarrolle este deporte, y ahora los chinos han abierto el parque recreativo de BMX más grande del mundo con más de 13700m²”.

Entonces teniendo a dos campeones mundiales en Venezuela por el bmx, como Daniel Dhers en la categoría Freestyle y Jonathan Suárez en la categoría bicicross, como entender que la capital del país cuenta tan sólo con dos pequeños parques para la práctica de estos deportes, y ni siquiera una pista para el bicicross. Además de ser deportes que han crecido a un ritmo tan acelerado en los últimos años, jóvenes de todas las edades se pueden ver en cualquier calle de la Gran Caracas rodando sobre sus patinetas y bicicletas, ambulando de un lado a otro para poder practicar, corriendo riesgos de ser atropellados por un carro, o ser víctimas del hampa común, entre otros. Resultan ser inquietudes suficientes que condujeron a la elección de esta temática.

Metas

Con la creación de extremourbano.blogger.com se pretende incentivar a los diferentes organismos e instituciones gubernamentales y deportivas a crear nuevos espacios dedicados a los deportes extremos en la ciudad, para que tomen conciencia que no se trata de perder el tiempo o vagar por las calles, que si construyen más espacios como el Parque Extremo de Chacao estos jóvenes se incentivarán aún más y de este modo se están creando más sitios para esta sub-cultura, la idea no es eliminarlos de las avenidas, la lógica es brindar las herramientas necesarias para explotar el potencial de futuros atletas venezolanos, que pueden llegar a representar al país en competencias reconocidas internacionalmente, es importante que estas comunidades tengan cabida en nuestra sociedad y se tomen en serio como disciplinas deportivas, como lo hacen con el béisbol y el fútbol.

Selección del nombre

Luego de hacer diferentes combinaciones de palabras referentes al tema, EXTREMOURBANOVENEZUELA.BLOGSPOT.COM surge de la idea y la homogeneidad que pueden llegar a tener las calles caraqueñas y los deportes extremos. Extremo proveniente de los deportes extremos, y urbano por la urbe de concreto donde se practican. Una vez combinados, esa selva de concreto donde cientos de jóvenes apasionados por dos deportes: bmx (bicicleta de acrobacias) y patineta, ven en las calles, muros, aceras, bancos, escaleras, entre otros, un parque de diversiones, un estilo de vida, una pasión, o un escape a la rutina, para otros un momento de desahogo del estrés ciudadano, cada persona lo hace por una u otra razón.

Venezuela por ser la nación que es mostrada en Internet y porque más adelante se pretende extender las secciones de deportes extremos a lo ancho y largo del país, es entonces cuando EXTREMOURBANOVENEZUELA.BLOGSPOT.COM nace para mostrar y hacer conciencia de una realidad que nos incumbe a todos los venezolanos.

Público

El target de la bitácora está dirigido en líneas generales a todos aquellos deportistas extremos, desde los ocho años de edad hasta los 50 años, bien sean hombre, mujeres,

niños, o adultos, que desean conocer un poco más sobre los lugares que existen y quedan actualmente para ejecutar el deporte de su preferencia.

También está dirigido a las instituciones públicas y privadas que estén interesadas en la temática, o que deseen aportar un granito de arena para el progreso de estas disciplinas. Así como las diferentes alcaldías: de Chacao, Baruta, Libertador, Sucre, entre otras. Y cualquier venezolano que se sienta atraído por la adrenalina, que quiera intentar rodar en una patineta por Caracas, puede conocer los lugares dedicados para ese fin.

Producción

EXTREMOURBANOVENEZUELA.BLOGSPOT.COM está publicado a través de un blog, que puede ser visitado por cualquier persona interesada en el tema, así como pueden hacerlo desde cualquier parte del mundo. Está creado en la plataforma de blogger, que es uno de los proveedores más utilizados en la web por ser gratis en la creación de bitácoras.

Para elaborar el diseño de EXTREMOURBANOVENEZUELA.BLOGSPOT.COM fueron utilizados una serie de herramientas graficas, desde programas de retoque fotográfico, vectoriales hasta llegar a programas de programación. Algunos los programas empleados fueron: Adobe Photoshop, Adobe y Adobe Fireworks CS3 por ser un programa versátil y con ediciones aplicables a la personalización de la bitácora en blogger.com.

De acuerdo al sitio web <http://www.alegsa.com.ar/Dic/photoshop.php> “Adobe Photoshop es una aplicación para la creación, edición y retoque de imágenes. Es desarrollado por la compañía Adobe Systems. Este programa se ha hecho muy popular, incluso fuera del ámbito informático, de hecho se ha llegado a emplear la palabra "photoshop" como verbo: photoshopear (photoshopping en inglés)”

Este conjunto de programas se aplicaron por su versatilidad y opciones múltiples ofrecidas para crear, diseñar, e innovar en la superautopista de la información. Además de incorporar animaciones a las aplicaciones deseadas. Estos programas fueron los contribuyentes a la creación de extrourbanovenezuela.blogspot.com

Tipografía

En extremourbanovenezuela.blogspot.com se manejaron fuentes sencillas para no crear problemas al momento de ser visto o utilizado el blog por algún usuario en cualquier ordenador o lugar donde se encuentre como:

Stencil en las palabras EXTREMO y blogspot.com. Se denomina stencil por ser una forma de letra manipulada por los llamados graffiteros, quienes pintan las calles de cualquier ciudad o lugar del mundo con su estilo único.

Y Dirty Ego se aplico a las palabras URBANOVENEZUELA. Son fuentes rústicas, parecen destruidas, corroídas, y desgastadas, que se asocian con la urbe de la ciudad de Caracas.

Ambas tipografías fueron sustraídas del sitio web www.dafont.com.

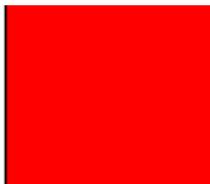
Colores.

En extremourbanovenezuela.blogspot.com se utilizaron los colores que se muestran a continuación para resaltar algunos componentes del blog como secciones y otros elementos, también por ser combinaciones acordes al estilo y target que se quiere llegar, los siguientes colores:

Negro



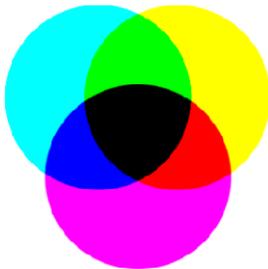
Rojo



Amarillo



Cian



Medidas.

Referente al ancho se trabajo con 660 pixels y la altura varía dependiendo del número de publicaciones hechas.

Fotografía deportiva.

Por ser un blog fotográfico dedicado a los espacios para deportes extremos, el tipo de fotografía empleada en casi todas las secciones del blog es la fotografía deportiva. A su vez se utilizaron algunos planos generales que muestran el lugar en toda su extensión con el fin de agrupar el deporte con el espacio.

En este sentido extremourbanovenezuela.blogspot.com se relaciona con lo expuesto por Marshall Hugh (1993) ya que al margen de las tomas durante la acción misma, la composición del fondo contribuye a la construcción de una imagen global del acontecimiento.

También las fotos de planos detalles de la patineta, y de acción en ambos deportes como el bmx (bicicleta de acrobacias) y el skate (patineta) donde los deportistas muestran expresiones interesantes relacionadas con lo agresivo y rudo que pueden ser estos deportes.

Contenido

EXTREMOURBANOVENEZUELA.BLOGSPOT.COM

[Conscientes del talento venezolano, patineteros y ciclistas bajo extremas condiciones con el deporte.](#)

Las secciones son:

1.1 Home.

Este Blog está dedicado a los espacios extremos urbanos en la ciudad de Caracas. Debido al auge de los deportes extremos en Venezuela durante los últimos años, y la popularidad de la patineta y el BMX (acrónimo de Bicycle Moto Cross) son muchos los jóvenes que cada día practican estos deportes. Al pasar por una plaza y caminando por las calles vemos chicos saltando escaleras y haciendo figuras arriesgadas en cualquier avenida o acera.

1.2 Links.

Son las conexiones por vía web que pueden ser visitados a través de extremourbano.blogspot.com, algunos de estos son:

- www.fvc.net.ve (Sitio web de la Federación Venezolana de Ciclismo)
- http://www.rumberos.net/rumberos/index.php?option=com_content&view=article&id=4861:daniel-dhers-y-chacao-realizaron-copa-invitational-de-bmx-nacional&catid=22:especiales&Itemid=40
- <http://www.vtv.gov.ve/noticias-deportivas/1018>
- <http://tugues.primera-clase.com/2007/08/11/daniel-dhers-orgullo-x-x-games/>

1.3 Galería extrema: sitios: plazas, skate Parks y otros.

Es una de las secciones más importantes en el blog y con mayor contenido visual, aquí se muestran los lugares donde se practican deportes extremos como el BMX (acrónimo de Bicycle Moto Cross) y el skate o patineta, entre ellos tenemos:

Plaza Andrés Eloy Blanco, está ubicada en el centro de Caracas frente a la Santa Capilla. Mejor conocida por los patineteros como el spot, suelen asistir una parte de ellos en las tardes para practicar sus trucos y compartir con los amigos.

Plaza del Banco Central de Venezuela.

En este lugar está permitido practicar el skate a partir de las 5pm de lunes a viernes, y sábado y domingo todo el día.

Panteón Nacional.

Decretado como tal el 27 de marzo de 1874 por el General Antonio Guzmán Blanco. Situado en una elevación hacia el noroeste de la ciudad de Caracas, donde actúa como faro de la nacionalidad. Fue construido sobre las ruinas de la antigua iglesia de la Santísima Trinidad.

Actualmente la nave central y las naves laterales son utilizadas por los patineteros o skaters para brincar de muro en muro o deslizarse sobre los laterales, realizando figuras

peligrosas dependiendo del grado de dificultad que intente desafiar la persona.

Mini Ramp de la tienda Stratos.

Esta tienda se encuentra en Capitolio. Es un lugar más privado y la pequeña rampa está en el sótano de la tienda, sólo pueden acceder los practicantes del skate que sean conocidos por el dueño.

Escuela de Iniciación Deportiva de las Naciones Unidas del Paraíso. Fue creada en febrero de 1998 por iniciativa de Roberto León, practicante de la patineta desde hace 20 años, y con ayuda del Instituto Nacional de Deporte (IND). Durante diez años a partir del 2000 está abierta al público en general completamente gratuita para el uso de todas las instalaciones.

El horario del parque es de lunes a viernes de 8am a 6pm, y sábado y domingo de 8am a 8pm.

Las normas y reglas de la Escuela de Iniciación Deportiva de las Naciones Unidas son:

1. Las ganas de hacer patineta o BMX (acrónimo de Bicycle Moto Cross)
2. Cuidar y mantener las instalaciones.
3. Traer el equipo necesario como: patineta, bicicleta, casco, rodilleras, coderas, y antifracturantes.
4. Los menores de edad deben asistir con un representante.
5. Está prohibido fumar e ingerir bebidas alcohólicas en las instalaciones.

Cota Mil.

Desde el distribuidor Metropolitano en Petare nace la Avenida Boyacá, es decir la Cota Mil, caracterizada por recorrer las faldas del Ávila a una altura promedio de 1.000 metros sobre el nivel del mar; esta avenida une a varias urbanizaciones de Caracas, y desemboca en el distribuidor Baralt con la avenida del mismo nombre.

El domingo la cota mil está abierta a lo ancho y largo de toda su extensión para que los caraqueños puedan patinar, manejar bicicleta, trotar, caminar o pasear a sus mascotas en horario comprendido de las 6am a 1pm. Cuenta con puestos de hidratación, chucherías

helados, primeros auxilios: ambulancia, y cuerpos de seguridad por parte de Tránsito Terrestre.

Plaza los Dos Caminos

La Plaza de los Dos Caminos fue inaugurada en octubre del 2008 con la finalidad del rescate de un espacio público a través de la comunidad, los constructores del Millenium Mall y la alcaldía del Municipio Sucre.

Diseñada y construida por el estudio de arquitectura Pimentel Capiello, específicamente por Francisco Pimentel, maestro de arquitectura venezolana. Otros colaboradores fueron Oscar Capiello y Cipriano Heredio, encargado de los detalles.

Esta plaza es un área de esparcimiento como parte del Centro Comercial Millenium, está integrada como un todo a tono con el boulevard, la avenida Sucre y la Avenida Principal de los Dos Caminos, resultando un atractivo para la comunidad de patineteros que brincan sobre los bancos, hacen trucos impresionantes volando escaleras y más.

Parque Extremo de Chacao.

Fue inaugurado por el actual Alcalde Emilio Grateron el 31 de octubre del 2009. El proyecto de hacer el parque estuvo en el gobierno Juvenil de Chacao desde hace mucho tiempo. Fue en el 2006 cuando se decidieron a buscar un terreno para desarrollar la idea del proyecto del skatepark debido a la inquietud del Ex alcalde de Chacao Leopoldo López al ver por las calles tantos chicos patinando.

El arquitecto creador se llama Allesandro Famiglietti, con su grupo de colaboradores fueron los responsables del diseño del parque, y asesorados también por un grupo de patineteros del municipio.

Para utilizar las instalaciones del parque lo principal es formalizar la inscripción con una foto carnet, original y copia de la cédula de identidad para los mayores de edad. También es indispensable llenar una planilla de liberación de responsabilidad a la Alcaldía de Chacao.

En cuanto a los menores de edad los requisitos son los mismos, pero la planilla de liberación de responsabilidad debe ser firmada por el representante legal.

Los horarios para el uso de las instalaciones son de lunes a viernes de 9am a 12m y de 1:30pm a 9pm. Sábado de 9am a 9pm. Y domingo de 9am a 7pm.

Existe una ambulancia asignada al parque en caso de golpes fuertes. Los servicios que ofrecen son: enfermería, baños, casilleros, cafetería y muro para escalar.

El parque está en la obligación de prestar el equipo de protección (casco, coderas, y rodilleras) a quien no lo posea siempre y cuando esté inscrito formalmente.

1.4 Noticias.

En esta sección se agregan continuamente noticias actuales que promueven y desarrollan los espacios extremos, así como ambas disciplinas, con la finalidad de aumentar el número de visitas diarias al blog. Por ejemplo una de ellas es:

- El pasado 6 de febrero del 2010, se realizó en el Parque Extremo de Chacao la primera Copa Invitacional de BMX Nacional, organizada por El Bicampeón mundial de los X-games, Tricampeón del Dew tour y Tri campeón mundial de BMX, el venezolano Daniel Dhers, conjuntamente con la alcaldía de Chacao, brindaron la oportunidad de demostrar el talento nacional sobre dos ruedas, con las categorías: infantil (5-10 años) Amateur y Open, quienes exhibieron sus habilidades físicas en esta disciplina deportiva.

1.5 Entrevistas

Aquí tenemos entrevistas a los venezolanos:

- Daniel Dhers
- Jonathan Suárez
- Mauricio Bracamonte

1.6 Eventos

En esta parte se colocan nuevos eventos que promocionan los deportes extremos en la ciudad y a nivel nacional como competencias.

1.7 Coméntanos.

En esta sección los usuarios pueden colocar sus comentarios en el blog, sobre nuevos eventos, promociones, competencias, y enviar fotos de nuevos lugares para estos deportes en la ciudad.

1.8 Contactos

Brytany2001@hotmail.com

2. Concepto e Imagen

Extremourbanovenezuela.blogspot.com es una bitácora o blog dedicado a mostrar los espacios extremos urbanos en la ciudad de Caracas. Siendo la capital de la República Bolivariana de Venezuela, según www.wikipedia.com “con una población total aproximada de 4.487.000 habitantes para el año 2008”. Caracterizada por su grandeza, majestuosidad, arquitectura, grandes edificios, construcciones antiguas, parques, plazas, el verdor que brinda El Ávila, y su vida nocturna, reúne una serie de elementos que hace de ella un atractivo para la práctica de deportes en el asfalto como es el caso de la patineta y el bmx (acrónimo de Biciclo Moto Cross).

Es por ello que se pretende mostrar la realidad de una problemática, a través de la fotografía como recurso audiovisual, ya que las fotos dejan grabados para siempre momentos que ocurren día a día en nuestra vida, Oliveros V (1973), la recreación y el deporte son necesidades primordiales y son parte de la vida de cada habitante de Caracas.

La poca existencia de espacios extremos urbanos en un contexto nacional puede resultar contraproducente para la misma, tal y como afirma Gorz citado en Abouhamad Jeannette (1972) “como ausencia y superación de un mundo que se revela incompleto y dirigido hacia algo que falta. El hombre no tiene que liberarse de sus necesidades; al contrario, sus necesidades son su libertad. Es a través de la búsqueda de satisfacción de necesidades y en el intento y creación de las condiciones necesarias para su realización, como el hombre se hace hombre y se hace libre”.

Es decir, si se construyen espacios extremos que cubran las necesidades de los deportistas caraqueños, éstos ya no tendrán que asistir a plazas que en principio están diseñadas para otros fines de la comunidad. A su vez la denominada subcultura extrema obtendrá mayor sensación de libertad para el goce de su práctica, sin la represión y hostigamiento de cuerpos policiales, y otros que no estén de acuerdo con estos deportes.

El objetivo del contenido radica en que la fotografía de calle puede ser un medio subjetivo para un ensayo fotográfico, o por el contrario puede mostrar lo que se pretende, ser enteramente objetivo, y describir con precisión lo que se quiere decir de acuerdo a Marshall Hugo (1993).

Del mismo se intenta buscar el costumbrismo dentro de la fotografía, por ejemplo en paseos, lugares de expansión dominguera, y los acontecimientos circunstanciales que en cada lugar suelen adquirir modalidades distintas aunque sean de índole análoga Pinell Antonio (1960).

Por ejemplo en el blog aparecen fotos de la Cota Mil un domingo cualquiera, donde cierto grupo de personas acuden a patinar, también de la plaza los dos caminos con otro grupo de patineteros, lo que se busca es mostrar diferentes lugares que enmarcan un mismo deporte, en este caso, la patineta; aunque en ambos se pueden percibir circunstancias diferentes, bien sea por el sitio, las personas, la hora del día o la luz del momento.

De igual forma se pueden apreciar en las fotografías detalles característicos y representativos, que por sí solos sugieren la idea del lugar, y darles una importancia superior a otros detalles estandarizados tal y como señala Pinell Antonio (1960). Además se mostrarán entrevistas sobre las personalidades importantes del bmx, como Jonathan Suárez y Mauricio Bracamonte.

Extremourbanovenezuela.blogspot.com es un portal que imprime la realidad de los espacios extremos más frecuentados en Caracas, y pretende demostrar con algunas entrevistas a personalidades relevantes del deporte, que en Venezuela existe un gran

potencial que tiene que ser extraído y llevado a niveles inimaginables. Con este blog se busca promover el auge de nuevos espacios y dar mayor publicidad a los deportes extremos.

Extremourbanovenezuela es un blog que se preocupa por brindar un portal a la comunidad extrema caraqueña, dedicado a las actividades deportivas como muestra de la constante búsqueda de recreación por parte de los ciudadanos.

En este sentido, Abouhamad Jeannette (1972) hace referencia a que “cada sujeto dispone de los medios que le permiten hacer una selección entre los objetos que le atraen. Las preocupaciones provienen de necesidades imposibles o difíciles de satisfacer, sean orgánicas o psicológicas, el interés y la libre elección están en relación con las necesidades que pueden ser satisfechas”.

Es por esto que en el blog, los objetos se pueden identificar con los deportes: bmx (acrónimo de Biciclo Moto Cross) y patineta. A su vez, extremourbanovenezuela se preocupa por la necesidad de toda la subcultura extrema, por satisfacer ese descontento existente en cuanto a la carencia de espacios se refiere, para desarrollar potencialmente ambos deportes.

Como una mezcla creativa, novedosa y actual, la bitácora es una herramienta útil de publicación constante, donde los usuarios pueden realizar comentarios positivos sobre la temática, y aportar nuevas ideas que creen una dinámica favorable con el blogger.

A continuación se muestran las capturas de pantalla correspondientes a las secciones del blog:

Encabezado

Para el diseño de esta parte del blog se mezclaron imágenes de escaleras, graffitis como decoración de las calles, bicicletas y patineteros, que en conjunto con el logo alcanza el estilo y el objetivo deseado.



Logo Oficial



EXTREMO
URBANOVENEZUELA
.BLOGSPOT.COM

Logo formato Web 1



EXTREMO URBANOVENEZUELA .BLOGSPOT.COM

Logo formato Web 2



EXTREMO URBANOVENEZUELA .BLOGSPOT.COM

Logo

Tanto forma y color en la elaboración del logo, surgen del patrón inicial de las señales de advertencia, en cuanto refiere señales de peligro mundial, en este caso es una señal abierta, sin imagen cruzada, en pro del riesgo y apoyo a los deportistas extremos de Venezuela. Donde la imagen es un patinero, se utilizó específicamente este deporte por ser popular y reconocido a nivel nacional.

El rojo, blanco y negro utilizado en las letras es una de las mezclas más fuertes de colores del diseño gráfico, se fusionan para expresar una protesta, y en este caso refleja una protesta cultural por parte de la comunidad de bmx y patineros, como estilo de vida.

En las secciones se encuentran las galerías con fotografías que muestran las plazas o parques en la ciudad de Caracas para practicar patineta o bmx. Este ejemplo del blog es de la Plaza Andrés Bello:

EXTREMOURBANO - Windows Internet Explorer

http://extremourbanovenueuela.blogspot.com/

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Edit in Contribute Post to Blog

Windows Live Bing What's New Profile Mail Photos Calendar Share Sign in

Favoritos Sitios sugeridos Hotmail gratuito Galería de Web Slices

EXTREMOURBANO

EXTREMO URBANO VENEZUELA .BLOGSPOT.COM

Página principal

LUNES 19 DE ABRIL DE 2010

Plaza Andrés Eloy Blanco



Son pocos los lugares donde son practicados estos deportes extremos como el BMX y el skate o patineta, entre ellos están: la plaza Andrés Eloy Blanco, ubicada en el centro de Caracas frente a la Santa Capilla. Mejor conocida por los patineteros como el spot, suelen asistir una parte de ellos en las tardes para practicar sus trucos y compartir con los amigos.

PUBLICADO POR EXTREMOURBANO EN 21:17 0 COMENTARIOS

PRESENTACIÓN



PROFILES

2010 (2)

abril (2)

Plaza Andrés Eloy Blanco

ret.kfg wtrhwürgmnhb wfgjb wrjghj w'rgjh wrjh (...)

NOTICIAS



EXTREMOURBANO

VER TODO MI PERFIL

Inicio

Bienvenido a Fa... EXTREMOURBAN... EXTREMOURBAN... EXTREMOURBAN... Explorador d... Adobe Fireworks... 11:36 p.m.



[Página principal](#)

LUNES 19 DE ABRIL DE 2010

Parque Extremo de Chacao



Fue inaugurado por el actual Alcalde Emilio Grateron el 31 de octubre del 2009. El proyecto de hacer el parque estuvo en el gobierno Juvenil de Chacao desde hace mucho tiempo. Fue en el 2006 cuando se decidieron a buscar un terreno para desarrollar la idea del proyecto del skatepark debido a la inquietud del Ex alcalde de Chacao Leopoldo López al ver por las calles tantos chicos patinando. El arquitecto creador se llama Allesandro Famiglietti, con su grupo de colaboradores fueron los responsables del diseño del parque, y

X-GAMES



GALERÍA EXTREMA

▼ 2010 (4)

▼ abril (4)

[Parque Extremo de Chacao](#)

[Entrevista Daniel Dhers](#)

[Plaza Andrés Eloy Blanco](#)

[ret kfg wñrlwürgmnhb wflgjb
wrjghj w'rgjh wrjh {...}](#)

NOTICIAS



EXTREMOURBANO

[VER TODO MI PERFIL](#)

Se puede visualizar la sección de entrevista a continuación:



[Página principal](#)

LUNES 19 DE ABRIL DE 2010

Entrevista Daniel Dhers



GALERÍA EXTREMA

- ▼ 2010 (3)
- ▼ abril (3)
- [Entrevista Daniel Dhers](#)
- [Plaza Andrés Eloy Blanco](#)
- [ret kfg wñrlwñrgmnhb wflgjb](#)
- [wrjghj w' rgjh wrjh {...}](#)

NOTICIAS



EXTREMO URBANO

[VER TODO MI PERFIL](#)

Venezolano Campeón Mundial, Daniel Dhers.

- Nombre Completo
- Daniel Dhers
- Edad

Venezolano Campeón Mundial, Daniel Dhers.

1. Nombre Completo
- Daniel Dhers

2. Edad
-25 años de edad.

3. ¿Cuánto tiempo tienes practicando BMX? y ¿Cuánto tiempo compitiendo?
- 12 años Practicando, 11 años compitiendo y 6 años como profesional.

4. ¿Cómo comenzaste a hacer Bmx? y ¿Por qué?
- Comencé simplemente rodando por la calle con mis amigos, era lo que estaba de moda y comenzamos a rodar. Después al tiempo uno de mis amigos se puso a saltar y me llamo la atención, paso un tiempo y empezamos a conocer riders más involucrados que me llevaron a seguir con el deporte.

5. ¿A qué edad te fuiste de Venezuela? y ¿Por qué?
- A los 16 para Argentina porque a mis padres les ofrecieron trabajo, después a los 19 comencé a ir a los Estados Unidos porque quería perseguir mi sueño y el invierno en la Argentina me estaba matando!

6. ¿Cuáles son tus títulos resaltantes?
- 2 Medallas de oro en los X Games, 3 Copas del Dew Tour, 3 campeonatos mundiales, 2 cinturones de oro en el LG Championships, NORA Cup.

7. ¿Cuántas horas diarias prácticas? y ¿cuántas veces a la semana?
- Depende de mi agenda pero puede ser una vez al día por 4 horas o 2 veces al día de 2 a 3 horas cada una.

NOTICIAS



EXTREMOURBANO

VER TODO MI PERFIL



El blog se estará actualizando constantemente con fotografías, noticias, entrevistas, y datos interesantes sobre el mundo de los deportes extremos en Caracas.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES

En el presente trabajo se hizo referencia a la problemática existente sobre los espacios dedicados a los deportes extremos en la ciudad de Caracas, por ser un tema nuevo y poco estudiado a profundidad en el país, fue utilizada una metodología con diseño documental de tipo exploratoria, que permitió acercarse al objetivo planteado.

Debido al conocimiento que posee la autora por ser practicante de uno de los deportes utilizados para este trabajo de grado, como es el skate (patineta), fue posible emplearlo como herramienta para la creación de extremourbano.blogspot.com. En el caso del bmx (acrónimo de Biciclo Moto Cross) fue utilizado por ser de estilo urbano que se asocia con el tema, y por tener dos campeones mundiales en nuestro país.

De lo anteriormente explicado fueron investigados los sitios en Caracas para realizar estos deportes, de los cuales tres son diseñados especialmente para ello, como es el caso del Parque Extremo de Chacao, la Escuela de Iniciación Deportiva de las Naciones Unidas y el mini ramp de la tienda Stratos. Los otros cinco espacios son frecuentados por la comunidad de ciclistas y patineros, pero en principio no fueron diseñados con este fin.

Tal es el caso de la plaza Andrés Eloy Blanco, construida hace 30 años en honor al poeta Andrés Eloy Blanco, cuya arquitectura con jardines y fuente no muestra indicios de ser un parque para patinetas. Pero que debido a la falta de ellos, esta plaza hoy día es visitada por gran parte de la comunidad patinera.

En lo que a localidad se refiere la nueva plaza Miranda del Centro Comercial Milenium Mall, construida por acuerdo entre los sectores y la alcaldía para ser usada por la comunidad del entorno que aclamaba el rescate del lugar, ahora es utilizada mayormente por los patineros para saltar escaleras y bancos, viéndose apartada la comunidad que inicialmente visitaba el lugar debido al deterioro y desorganización que allí reina.

Finalmente el Panteón Nacional donde reposan los restos del Padre de la Patria, Simón Bolívar, y el resto de los Próceres de la Independencia, cuyo diseño obedece a un juego de volúmenes caracterizados por las torres, la nave central y las naves laterales, de las cuales las últimas dos, son visitadas por la mencionada comunidad todos los días por la tarde para hacer sus trucos entre una escalera y otra. Así como la Plaza Juan Pedro López, ubicada dentro de la arquitectura del Banco Central de Venezuela, a partir de las 5pm es frecuentada por esta agrupación, donde sus grandes escalones y muros sirven de parque a muchos.

Entonces de lo anteriormente dicho se puede afirmar que la capital de Venezuela, requiere la creación de nuevos espacios de esparcimiento y recreación, diseñados especialmente para la colectividad de patineteros y ciclistas, quienes hoy día se ven obligados a acudir a infraestructuras que originalmente por diversos factores no se diseñaron con tales fines.

En pocas palabras, resulta un notable deterioro de las plazas, que si bien es cierto fueron creadas para el uso de la comunidad, pero que debido a la utilización de materiales delicados como el granito y la cerámica, entre otros, no reflejan ser adecuados para hacer estos deportes extremos ya que se dañan con facilidad. Además de ser visitadas por personas mayores de edad y niños jugando, como zona de escape ciudadano, donde mayormente se busca tranquilidad y armonía en el ambiente.

En fin, no se trata de aislar esta subcultura extrema que desde hace años ha sido parte de la sociedad venezolana, se trata de promover a nivel nacional deportes que están creciendo potencialmente en países desarrollados, hasta llegar a formar parte de los Juegos Olímpicos como la modalidad de bicicross del bmx, y teniendo el primer venezolano, llamado Jonathan Suárez, en asistir a dichos juegos, resulta inaudito que en Caracas no exista al menos una pista para esta disciplina.

Es de suma importancia que el gobierno nacional y las instituciones públicas y privadas interesadas en el tema, se dediquen a promover proyectos de expansión y desarrollo para los deportes extremos, ya que resulta ser una necesidad tan primordial como cualquier otra por parte de la sociedad.

A pesar de ser disciplinas nuevas y arriesgadas, la cantidad de jóvenes adscritos a ellas en el país crece diariamente, y más aun con la presencia del atleta venezolano dos veces Campeón Mundial de bmx, Daniel Dhers. Quien se ha encargado de promover el deporte en Caracas, con la realización de competencias y exhibiciones de su parte y demás talento venezolano, especialistas en el tema.

Poco a poco se está creando una conciencia de esta existencia cultural en la Gran Caracas, y muestra fehaciente de ello es la instauración del Parque Extremo de Chacao, por iniciativa del ex-alcalde Leopoldo López que debido a su inquietud de ver jóvenes deportistas en las inseguras calles de la ciudad, decidió hacer un sitio planificado para ese fin.

Sin embargo, dos parques extremos en Caracas no son suficientes, necesitamos más. Es injusto que las plazas sean tomadas para otros fines de desentonan con su esencia, es indebido que la subcultura mencionada sea perseguida por organismos policiales, sólo por practicar un deporte, es asombroso que Venezuela sea representada mundialmente como nación campeona en el bmx y que Caracas no tenga una pista de bicicross, y es peor aún que pocos gobiernos venezolanos se hayan preocupado por el progreso de estos deportes.

Estas son razones suficientes para que EXTREMOURBANOVENEZUELA.BLOGSPOT.COM, como medio de publicación de información en Internet, cumpla el objetivo comunicacional planteado, con la muestra de imágenes fotográficas, contenido valioso y novedoso, espero que la propuesta arroje cambios reales y cree soluciones nuevas para la población que practica deportes extremos en la ciudad de Caracas.

Además son pocos los sitios en Internet dedicados a este tema y menos los que muestran imágenes fotográficas sobre cada lugar destinados a la práctica de ambas disciplinas. A su vez se agrego una presentación en línea que muestra fotos actuales sobre los X Games, uno de los juegos más prestigiosos a nivel mundial que resalta el alto nivel de competencia en deportes extremos.

Es necesario que la capital venezolana destaque sus espacios de recreación deportiva, las normas establecidas ya que muchas son desconocidas por el público, y refleja la organización que está surgiendo para que estos deportes se valoren como debe ser, el blog es la mejor herramienta por ser una opción sencilla, dinámica, entretenida, y estar en la super autopista de la información, como medio para reflejar una cultura diferente de su población.

También muestra contenido versátil y actual sobre los nuevos lugares en la ciudad como el Parque Extremo de Chacao, el Parque de las Naciones Unidas, el mini ramp de la tienda Stratos, así como sitios públicos: la plaza de los Dos Caminos y el Panteón Nacional, entre otros, de igual forma resalta el desempeño atlético y arriesgado por parte de los practicantes que hacen de sus trucos un atractivo visual para muchos.

Finalmente el diseño del blog fotográfico en Internet más allá de mostrar una problemática pretende manifestar una realidad pública que es parte de la cultura caraqueña, posteriormente es posible agregar nuevas disciplinas a la bitácora para ampliar horizontes culturales.

GLOSARIO

ARPANET. Red experimental establecida en los setenta, fundada y desarrollada por el Departamento de Defensa de Estados Unidos y predecesora de Internet.

Bloguear. Acción de publicar mensajes en weblogs.

Bloguero. Escritor de publicaciones para formato de blog. Es común el uso del término inglés original: "blogger".

Blogosfera o blogósfera. Conjunto de blogs agrupados por algún criterio específico (localización, temática, idioma). Por ejemplo: blogosfera hispana, blogósfera chilena o la blogosfera política. El término fue acuñado en 2002 por William Quick.

BMX (acrónimo de Bicycle Moto Cross). Es una modalidad acrobática del ciclismo el cual fue originada en California en los años 1970. Desde los Juegos Olímpicos de Beijing 2008, el BMX es deporte olímpico.

Ciberespacio. Palabra inventada por el escritor William Gibson en su obra "Neuromancer". Describe el espacio virtual por el que circulan datos electrónicos en PC de todo el mundo, interconectados a través de redes.

CERN (Conseil European pour la Recherche Nucleaire). Consejo de Europa para la Investigación Nuclear; uno de los centros de investigación más prestigiosos del mundo, creador de la Web.

Correo electrónico. Abreviatura de correo electrónico (electronic mail): sistema que permite a una persona escribir un mensaje en una computadora y enviarlo a través de la red a otro usuario que lee el mensaje en la pantalla de su computadora.

Deporte. Toda actividad física o mental, que este sujeto a reglas o que se haga de forma planificada, puede considerarse como una actividad deportiva.

Deportes extremos. Son todas aquellas actividades o disciplinas en su mayoría ya existentes, pero que debido a circunstancias especiales o situaciones particulares implícitas como el peligro y la dificultad para realizarlos, se les consideran extremos.

Dirección (Adrees). Direcciones de uso común dentro de Internet que sirven para identificar a un usuario de los restantes de Internet. Existen dos tipos de direcciones: correo electrónico (e-mail) e IP (dirección Internet).

Entrada, entrega, posteo o asiento. Es la unidad de publicación de una bitácora. En inglés se le llama "post" o "entry".

Espacio. Es el lugar en el que se ubican los objetos sensibles; y la extensión que contiene toda la materia existente; la distancia entre dos cuerpos; la distancia recorrida por un móvil en un cierto tiempo y el transcurso de tiempo entre dos sucesos.

Federación. Organismo que agrupa a los deportistas, equipos o clubes que practican una misma modalidad deportiva, con la finalidad de fijar los reglamentos y de organizar competiciones.

Federación deportiva. Entidad de tipo asociativo, cuyo objetivo social es la organización de competiciones de un deporte determinado junto con su promoción y difusión en el ámbito territorial en el que se desarrollan.

Fotolog o fotoblog. Unión de foto y blog, blog fotográfico.

FTP (File transfer protocol). Protocolo de transferencia de archivos. Método básico para la copia de un archivo desde una computadora a otra a través de Internet.

Hipermedia. Documento que integra información en distintos tipos de formato: texto, gráficos, sonidos y vídeo, esencialmente. Combinación de hipertexto e multimedia.

Hipertexto (Hypertext). Es una técnica que simula el modo de pensar de los seres humanos estableciendo vínculos entre las diferentes informaciones.

HTML (Hiptertext Markup Languaje). Lenguaje para creación de páginas hipermedia web. Fue desarrollado en el CERN.

IND. Instituto Nacional de Deporte de Venezuela.

Internauta. Usuario o navegante por la red Internet.

Internet. Red informática global capaz de conectar entre sí dos o más ordenadores situados en cualquier lugar del mundo a través de los canales y líneas telefónicas.

Interfaz (Interface). Dispositivo que posibilita la comunicación entre la computadora y sus usuarios, o entre dos elementos informáticos que permiten un intercambio de información entre ambos.

Intranet. Red corporativa de una empresa que utiliza servicios de Internet y protocolos TCP/IP.

Ip (Protocolo de Internet). Protocolo Internet para conmutación de paquetes.

ISO (International Standard Organization). Organización Internacional de estándares.

LAN (Local Area Networks) Red de Área Local. Red de comunicaciones entre ordenadores confinados en un mismo edificio o en un grupo de edificios situados cerca unos de otros, que permite a los usuarios intercambiar datos, compartir una impresora en común o manejar un mismo ordenador, etc. Los grupos de LAN unidos dispersos en una zona, se denominan Redes de Área Ancha (WAN). Los WAN pueden poner en contacto a usuarios de diferentes edificios o países. Las redes que se extienden a lo largo

de áreas que comprenden toda una ciudad, se llaman Redes de Área Metropolitana (Mans).

Multimedia. Concepto que se refiere a la combinación de voz, texto, animación, gráficos y datos, así como de imágenes estáticas o en movimiento. Una base de datos multimedia, por ejemplo, contendría información textual, imágenes, video-clips, tablas de datos, todos igualmente accesibles. Un equipo multimedia se compone de una computadora, una tarjeta de sonido, dos altavoces, un lector de CD-ROM y un monitor.

Red Iris. Red pública dependiente del CSIC (Consejo Superior de Investigaciones Científicas) que proporciona servicios de Internet a la comunidad universitaria y científica de España.

Parque. Terreno acotado de gran extensión, con plantas y árboles, destinado a usos diversos, especialmente a pasear; a menudo tiene una zona con atracciones (columpios, toboganes, etc.) para que los niños puedan jugar y entretenerse.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias Bibliográficas

- Abouhamad, Jeannette (1972). *Fundamentos teóricos para el estudio de las necesidades y de las aspiraciones humanas*. Barcelona, España.
- Arias, Fidias. A (2006). Caracas. Editorial Episteme.
- Barthes, Roland (1992). *La cámara lúcida, nota sobre la fotografía (2a. ed.)*. México. Ediciones Paidós.
- Briggs, Asa y Burke, Peter (2002). *Una historia social de los medios de comunicación*. Santillana Ediciones.
- Collin, Simon (1996). *Diccionario de multimedia bilingüe*. Bogotá, Colombia. McGraw Hill.
- Comer, Douglas. E (1995). *El libro de Internet*. Naucalpan de Juárez. México. Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.
- Cruz, Edgar (2002). *25 Monumentos de Caracas*. Fundarte. Alcaldía de Caracas. Anauco Ediciones.
- Downing, Douglas. A, Covington, Michael. A, Covington, Melody, M (1997). *Diccionario de términos informáticos e internet*. Madris, España. ANAYA MULTIMEDIA.
- Forsdalf, Louis (1981). *El contexto cultural de la comunicación*. Reading: Addison-Wesley.

- García Fernando, M (1990). *Aspectos sociales del deporte: una reflexión sociológica*. Barcelona, España. Alianza Deporte.
- García, Ramón. P (1994). *Larousse diccionario usual*. México. Ediciones Larousse.
- Gernsheim, H. A. (1996). *Historia gráfica de la fotografía*. Barcelona, España. Ediciones Omega, S.A.
- Joyanes, Luis (1997). *Cibersociedad: los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid. España. McGraw Hill.
- Karag Acisclo (1979). *Diccionario de los deportes*. Barcelona, España.
- Kehoe, Brendan. P (1997). *El arte de Internet*. Naucalpan de Juárez. México. Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.
- Keim, Jean-A (1971). *Historia de la fotografía*. Barcelona, España. Oikos-tau, s.a. ediciones.
- Lister, Martin (1997). *La imagen fotográfica en la cultura digital*. México. Ediciones Paidós.
- Marshall, Hugh (1993). *Diseño fotográfico GG, como preparar y dirigir fotografías para el diseño fotográfico*. Barcelona, España. Editorial Gili. S.A.
- Oliveros. V (1973). *El mundo maravilloso de la fotografía (5a. ed.)*. Caracas, Venezuela.
- Pinell, Antonio. O (1960). *Enciclopedia de la fotografía (2ª. ed.)*. Barcelona, España. deGassoHnos. Editores.

- Potter, James. E (1996). *Aprenda rápido Internet (2a. ed.)*. D.F. México. Alfaomega Editor S.A.
- Rincón, Antonio y Plágaro Julio (1998). *Diccionario conceptual de informática y comunicaciones*. Madrid, España. Editorial Paraninfo.
- Wolton, Dominique (2000). *Internet ¿y después?*. Barcelona. España. Gedisa. Editorial.

Referencias electrónicas

Alabarces, Pablo (1998, Abril) ¿De qué hablamos cuando hablamos de deporte?. Disponible en: http://www.nuso.org/upload/articulos/2669_1.pdf

Amanda y Norela (2007, Marzo 29). Revisión al Estado del Arte de los Blogs. Disponible en: <http://estudiodelosblogsencolombia.blogspot.com/2007/03/antecedentes-historicos.html>

Bertolotti, Patricia (2009, Noviembre). La comunicación digital: Internet como nuevo medio. Disponible en: <http://manuelgross.bligoo.com/content/view/640702/La-comunicacion-digital-Internet-como-nuevo-medio.html>

Como surge la cámara digital. Disponible en: <http://www.digitalfotored.com/imagendigital/fotografiadigital.htm>

Cosoi, Eduardo (2002, Julio). Fotografía digital: Archivo de Imágenes. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062002000400014&script=sci_arttext

Cultura de masas. Disponible en: <http://html.rincondelvago.com/cultura-de-masas.html>

Definición fotografía digital. Disponible en:
<http://www.alegsa.com.ar/Dic/fotografia%20digital.php>

Deportes aventura. Disponible en: <http://www.deportesaventura.net/deportes-extremos/>

Deporte extremos. Disponible en: <http://riie.com.pe/?a=50696>

Eleazar (2009, Diciembre 9). Sabes cuál es el deporte más antiguo. Disponible en:
<http://www.educatehoy.com/sabes-cual-es-el-deporte-mas-antiguo/>

García. A, Pedro. Hegemonía, clase social y explotación en el deporte: antiguo y moderno. Disponible en <http://www.aporrea.org/actualidad/a41527.html>

García, A. P. (2007, Noviembre 26). Inicio del deporte moderno en Venezuela o copia del modelo hegemónico Europeo de dominación. Disponible en:
<http://www.aporrea.org/ideologia/a43252.html>

Historia de los Blog (Página web en línea). Disponible en:
http://www.venezuela.net.ve/portal/index.php?option=com_content&task=view&id=28&Itemid=2

Hurtado, H. R, Jaramillo, E. L, Ocampo, C. P (2004, Junio). Deporte extremo como práctica social y posibilidad de adscripción identitaria en jóvenes urbanos. Revista Digital. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd73/extremo.htm>

Industrias culturales e industrias creativas. Disponible en:
<http://knol.google.com/k/industrias-culturales-e-industrias-creativas#>

Internet Marketing. México. ¿Qué es un Blog o Weblog?. Disponible en:
<http://internetmarketingmexico.com/que-es-un-blog-weblog/>

Licencias Creative Commons (2007). Cuándo se creó el primer blog. Disponible en:
<http://agenciablog.net/2007/04/04/cuando-se-creo-el-primer-blog/>

Maguire, Joseph (2003). Globalización y creación del Deporte Moderno. Revista digital. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd67/global.htm>

Millán, José. A (2007 febrero). Blog. Disponible en: http://jamillan.com/v_blog.htm#arriba

(2004, Noviembre 26). Qué es un blog y para qué sirve. Disponible en: <http://weblog.mendoza.edu.ar/jinformatico/archives/002931.html>

<http://agenciablog.net/2007/04/04/cuando-se-creo-el-primer-blog/>

Orihuela, José (2003, Enero 20) ¿Qué son las bitácoras y por qué deberían importarnos?. Disponible en: <http://guiablogs.hispavista.com/deportes/>

Pacheco. S, Carmen (2007). Blog sobre blogs. Disponible en: <http://blogsobreweblog.blogspot.com/2007/08/antecedentes-y-origenes-de-los-blogs.html>

Pantoja, Samuel (2009, Junio). Deportes Extremos: Alto riesgo. Disponible en: http://www.clinicalascondes.cl/ver_articulo.cgi?cod=1244065658

¿Para qué sirve un blog? (Página web en línea). Disponible en: http://blogspot.es/ayuda/17__para_que_sirve_un_blog_/

Pineda, Migdali. El papel de Internet como un nuevo medio de comunicación social en la era digital. Disponible en: <http://www.gmjei.com/journal/index.php/hip-text/article/viewFile/189/173>

¿Qué es un Blog? (Página web en línea). Disponible en: <http://www.consultoriapyme.com/107-1-%BFQu%E9+es+un+Blog%3F.html>

Sánchez, R. Enrique (2000, Diciembre). Las industrias culturales latinoamericanas en tiempos de la globalización. Disponible en: <http://www2.metodista.br/unesco/PCLA/revista5/artigo%205-2.htm>

Sancho, Laura (2007, Noviembre). Internet un nuevo medio de comunicación. Disponible en: <http://laubeir.blogspot.com/2007/11/internet-un-nuevo-medio-de-comunicacin.html>

Sastre, P. Francisco (2006). Industria de la cultura y empresa informativa. Disponible en: <http://www.eumed.net/tesis/2006/flsp/3g.htm>

Varela, R. F. (2008, Agosto) El Mito de la Cultura Juvenil. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22362008000100005&script=sci_arttext

Wikipedia, la enciclopedia libre. (Página web en línea). Blog. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Blog>

Zamora, P. Vianys y Becerra Humberto. Dibujando con la luz – Fotografía Digital. Disponible en: <http://www.mastermagazine.info/articulo/3425.php>

Referencia hemerográfica.

García, Ramón. (1989, Enero 7). El daguerrotipo detuvo el vuelo de la luz. El Nacional, p. C1.

Tesis consultada.

Gómez, P. R (1995). La fotografía deportiva en Venezuela. Trabajo presentado para optar a la categoría de profesor Asistente de la ilustre UCV. Universidad Central de Venezuela, Caracas.

Díaz, Ana (1999). La industria cultural con la salsa. Trabajo especial de grado no publicado. Universidad Central de Venezuela. Caracas.

ANEXOS

Entrevistas

1. Andrés Coba, Gerente Administrativo Inversiones M7441.

¿Cuándo se hizo la plaza Miranda ubicada en los Dos Caminos?

La plaza fue inaugurada en octubre del año 2008.

¿Para qué se hizo la plaza?

Esta iniciativa surge de la necesidad de rescatar un espacio público a través de la comunidad, los constructores del C.C Milenium Mall, y la Alcaldía de Sucre, que se encargo de canalizar el acuerdo entre las partes. Para rescatar los espacios invadidos por el metro de Caracas que usaban este sitio estacionar camiones de la construcción de la estación: Los Dos Caminos, y algunos metrobuses. También las comunidades del entorno aclamaban por rescatar el lugar.

¿Quién diseñó la estructura?

El diseño de la Plaza Miranda fue obra del Estudio de Arquitectura Pimentel Capiello. Específicamente el maestro de arquitectura venezolana, Francisco Pimentel, fue quien lo diseñó junto a sus colaboradores Oscar Capiello, y el detallista Cipriano Heredia.

¿Por qué surge esta idea de construirla?

El proyecto del Centro Comercial Milenium Mall es particular es abierto, se integra con el entorno, con el boulevard, con la Avenida, con la Plaza Miranda, para el saneamiento de los Dos Caminos con integración del centro comercial y la plaza como área de esparcimiento para los caraqueños.

¿Qué instituciones públicas y privadas están involucradas con la infraestructura?

Es un espacio público que está regido por la autoridad de la Alcaldía Sucre, e Inversiones M7441 C.A.

¿Quiénes se encargan del orden y mantenimiento de la misma?

La alcaldía de Sucre e Inversiones M7441 C.C. son los responsables del cuidado y limpieza de la plaza Miranda, así como de colocar bolsas de basura, riego de matas, arreglos de poste de luz, entre otros. Es importante resaltar el vandalismo que sufre el lugar. Por ejemplo las barandas han sido recuperadas por M7441 C.A. dos veces y cuatro veces por la alcaldía. También las jardineras son producto del maltrato por los patineteros.

¿Está de acuerdo con que los patineteros practiquen su deporte en la plaza? ¿Por qué sí? ó ¿Por qué no?

En principio la plaza no fue diseñada para este uso, porque el piso de granito rosado, que resulta ser delicado, se ha roto casi todo, el resultado de usar la plaza para fines distintos. Como consecuencia hay filtraciones en los pisos inferiores cuando llueve.

La plaza fue construida para el esparcimiento de la comunidad; es entendible que sea un atractivo para esta comunidad patinetera, pero no se diseñó con ese fin.

Hay que desarrollar proyectos acorde con el uso del espacio, materiales especiales, si se hubiera planificado para deportes extremos no se hubiesen hecho jardineras, y el piso sería de otro material. Apenas fue inaugurada la plaza Miranda había un público familiar, con niños que jugaban, y personas mayores, luego fueron desplazados con la llegada de los patineteros, porque se generó una dinámica distinta con la cual, las comunidades fueron despojadas nuevamente de su área de esparcimiento.

¿Está permitido patinar a cualquier hora?

No hay reglamentos, es una especie de tierra de nadie, que necesita una reglamentación y orden donde todo el mundo tenga cabida, si alguna persona daña algo lo tiene que pagar, es un principio fundamental. Los patineteros tienen derecho a patinar, pero sin destruir el lugar. Es grave que las autoridades no hagan nada al respecto, es inaudito que permitan el deterioro de este lugar.

Es necesaria una mejor organización, nuevos proyectos para esta cultura extrema, concursos, no se plantea nada, nadie se ocupa de esto, existe una total anarquía.

2. Daniel Torrealba, presidente de la Asociación de Ciclismo del Distrito Capital.

¿Existe alguna pista para la categoría bicicross de bmx en Caracas?

No, existió una pista hace muchos años en las mayas, específicamente en Turmerito, era una pista de bicicross y debido al olvido fue tomada por un grupo de personas que hacen piques fangueros. Es por ello que el bicicross decayó enormemente en Caracas.

¿Existe algún proyecto para solucionar esto?

Actualmente la Asociación de Ciclismo del Distrito Capital y Roberto León, creador de la Escuela de Iniciación Deportiva de las Naciones Unidas, estamos trabajando por obtener un espacio en el Poliedrito de la Rinconada, para construir una nueva pista de bicicross. En este proyecto será incluido un parque para la categoría Freestyle dentro de la pista, que tendrá saltos, rampas y más, ya que esta modalidad no cuenta con muchos lugares para practicarla.

¿La modalidad Freestyle del bmx está inscrita en la Federación Venezolana de Ciclismo (FVC)?

A pesar de ser una disciplina extrema, el Freestyle no está adscrito a la FVC. Aunque la modalidad del bicicross si está dentro de la federación, es posible que si se organizan más sean incluidos pronto. Entre los planes para acelerar este proceso está promover y organizar el Freestyle a través de competencias, también serán creadas varias escuelas de esta modalidad.

¿Qué opinas del bmx (acrónimo de Biciclo Moto Cross) en Venezuela?

Existen espacios para crear pistas y parques extremos dedicados a este deporte, lo importante es buscar la manera de comenzar a realizar proyectos en pro de la construcción de nuevos lugares, por personas expertas en la materia.

Que estos sitios sean seguros, provistos de primeros auxilios, y donde existan secciones para cada nivel de experiencia. Es importante que el gobierno y demás instituciones deportivas se interesen realmente por el desarrollo de este deporte, es interesante, exigente, arriesgado, y reconocido a nivel mundial.

Roberto León, fundador de la Escuela de Iniciación Deportiva de las Naciones Unidas del Paraíso.

¿Cuándo fue creada la escuela?

La Escuela de Iniciación Deportiva de las Naciones Unidas fue creada para febrero de 1998. “Yo me encargue de construir todas las rampas que están hoy día aquí, las cuales son utilizadas por toda la comunidad de bmx”

¿Cómo surge la iniciativa de crear este lugar?

La iniciativa de crear esta escuela surge por el boom que había con la patineta hace doce años, con la presentación en el poliedro con rampas y los mejores patineteros del mundo conocidos como: Tony Alba, Stacy Peralta y Jay Adams, junto a otros venezolanos de la época.

¿Cuál era la finalidad de crear el lugar?

Después del boom de la patineta en Venezuela llega el bmx (acrónimo de Biciclo Moto Cross) como un novedoso deporte. Para el año 1998 los únicos lugares donde se podía patinar y hacer bmx eran los caobos y los próceres, sin tener otros espacios donde acudir, toda esta sub cultura era denominada destructora. Es por esto que se creó la escuela, para que exista al menos un lugar dedicado a la práctica de deportes extremos

¿Cuánto tiempo tiene este lugar abierto al público?

La Escuela de Iniciación Deportiva de las Naciones Unidas tiene diez años abierta al público, completamente gratuita para el uso de todas las instalaciones. El reconocido venezolano Daniel Dhers, fue uno de los primeros integrantes de la escuela y otros atletas reconocidos a nivel nacional como Mauricio Bracamonte, Eddie, entre otros.

¿Cuáles son las normas y horarios establecidos para el uso del lugar?

Las normas y reglas de la Escuela de las Naciones Unidas son:

1. Las ganas de hacer bmx (acrónimo de Biciclo Moto Cross) o skate (patineta).
2. Cuidar y mantener las instalaciones.
3. Traer el equipo necesario: patineta, bicicleta, casco, rodilleras, coderas y antifracturantes.
4. Los menores de edad deben asistir con un representante.
5. Está prohibido fumar e ingerir bebidas alcohólicas.

El horario para el uso de las instalaciones es de lunes a domingo, de 8am a 6pm. Y el lunes es el día de mantenimiento, sin embargo son habilitadas otras partes del parque.

También se ofrecen clases de bmx a niños, impartidas por expertos y profesionales en esta disciplina, quienes practican en el lugar a diario.

¿Quién se encarga del orden y mantenimiento?

El orden y mantenimiento de la escuela lo hacemos entre todos los integrantes de la escuela. Referente a primeros auxilios también son costeados entre los mismos, como lo son: gasas, yodex, cremas para golpes, curitas, entre otros. Sin embargo son necesarios mayores insumos en las instalaciones.

¿Qué opinas del bmx (acrónimo de Biciclo Moto Cross) y el skate (patineta) en Venezuela?

Es importante continuar trabajando por el reconocimiento de la categoría Freestyle en el país, así como la organización del mismo, con la finalidad de ser reconocidos a nivel nacional, se trata de un deporte sumamente riesgoso que va más allá de ser etiquetado por la forma de vestir o caminar de quienes lo practican.

Hay que crear más proyectos para la construcción de nuevos y modernos parques extremos en Caracas y el resto del país, es una necesidad ya que en las calles se corren muchos riesgos y no son seguras para practicar ningún deporte. Cabe resaltar que las autoridades tienen que respetar a los patineteros y ciclistas como deportistas que son,

que se ven en la obligación de utilizar las avenidas de la ciudad por falta de espacios dedicados a estos deportes.

3. Parque Extremo de Chacao. Arquitecto Allesandro Famiglietti

¿Cuándo inició la construcción del parque?

La fecha de inicio de la obra fue el 25 de septiembre de 2008 y la finalización fue el 30 de Octubre de 2009, siendo inaugurado por el Alcalde Emilio Grateron el 31 de noviembre del 2009.

¿Por qué se construye?

El proyecto de hacer el parque estuvo en el gobierno Juvenil de Chacao hace mucho tiempo. Fue en el 2006 cuando se decidieron a buscar un terreno para desarrollar la idea del proyecto del parque. Una vez ubicado el terreno y contratado el proyecto, la alcaldía llamo a un concurso de licitación donde la Empresa Constructora Estrutec Ingenieria C.A. Donde yo laboro y ganó dicha licitación.

¿Para qué se hizo?

Con la construcción del parque se pretende organiza esta comunidad de deportistas extremos, y se les brinda la posibilidad de asistir a un espacio para practicar cualquier disciplina de su preferencia, con seguridad, vigilancia y comodidades.

¿Quién se ocupo del diseño?

Mi persona Allesandro Famiglietti con un grupo de colaboradores, fuimos los responsables del diseño del parque, también con asesoría por un grupo de patineteros del municipio.

¿Cuáles son los requisitos para la inscripción?

Lo principal es formalizar la inscripción con una foto carnet, copia y original de la cédula de identidad y llenar la planilla de liberación de responsabilidad a la Alcaldía de

Chacao. Para los menores de edad, la planilla debe ser formalizada por el representante legal.

¿Qué servicios ofrecen?

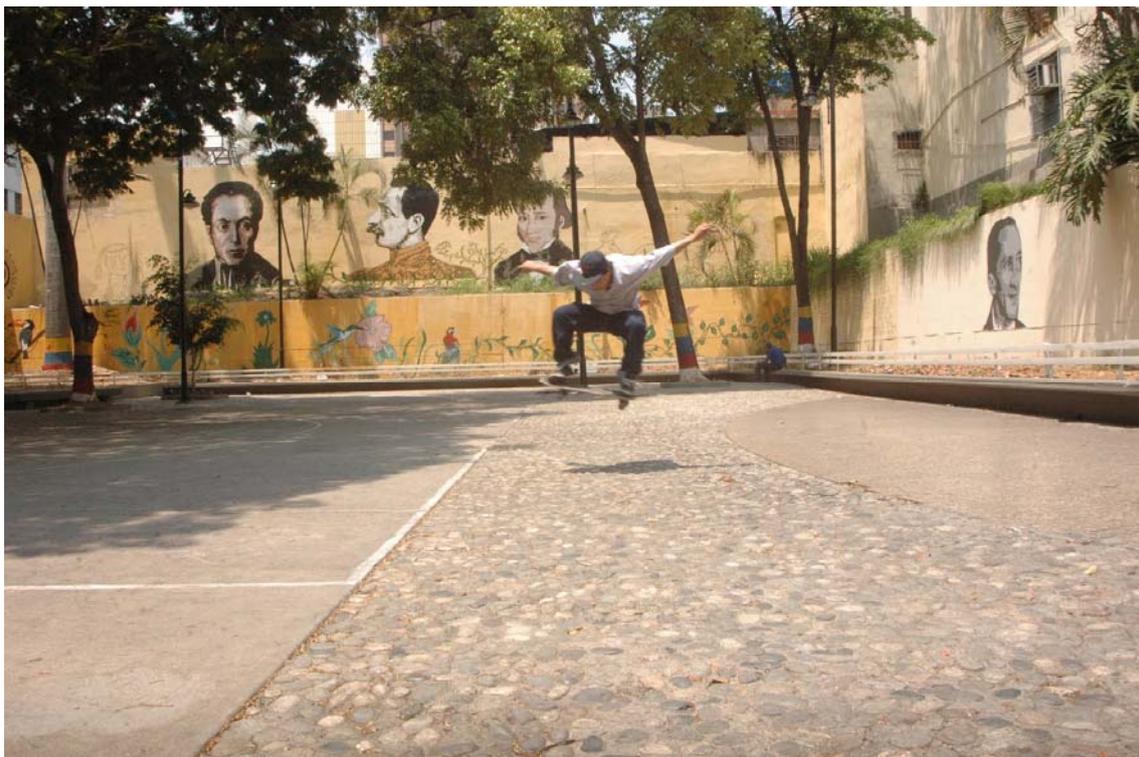
Existe una ambulancia asignada por la alcaldía en caso de caídas fuertes, enfermería, baños, casilleros, cafetería, y muro para escalar. También brindamos el equipo de protección: casco, rodilleras, coderas, y antifracturantes para el uso de los practicantes dentro de las instalaciones.

Soporte audiovisual del blog.

Para mejor información ingresa a:
WWW.EXTREMOURBANOVENEZUELA.BLOGSPOT.COM



<http://extremourbanovenueuela.blogspot.com/2010/04/plaza-andres-eloy-blanco.html>





Son pocos los lugares donde son practicados estos deportes extremos como el BMX y el skate o patineta, entre ellos están:

la plaza Andrés Eloy Blanco, ubicada en el centro de Caracas frente a la Santa Capilla. Mejor conocida por los patineteros como el spot, suelen asistir una parte de ellos en las tardes para practicar sus trucos y compartir con los amigos.

Publicado por EXTREMOURBANO en [21:17](#) 🖋️



<http://extremourbanovenezuela.blogspot.com/2010/04/entrevista-daniel-dhers.html>



Venezolano Campeón Mundial, Daniel Dhers.

1. Nombre Completo

- Daniel Dhers

2. Edad

-25 años de edad.

3. ¿Cuánto tiempo tienes practicando BMX? y ¿Cuánto tiempo compitiendo?

- 12 años Practicando, 11 años compitiendo y 6 años como profesional.

4. ¿Cómo comenzaste a hacer Bmx? y ¿Por qué?

- Comencé simplemente rodando por la calle con mis amigos, era lo que estaba de moda y comenzamos a rodar. Después al tiempo uno de mis amigos se puso a saltar y me llamo la atención, paso un tiempo y empezamos a conocer riders más involucrados que me llevaron a seguir con el deporte.

5. ¿A qué edad te fuiste de Venezuela? y ¿Por qué?

- A los 16 para Argentina porque a mis padres les ofrecieron trabajo, después a los 19 comencé a ir a los Estados Unidos porque quería perseguir mi sueño y el invierno en la Argentina me estaba matando!

6. ¿Cuáles son tus títulos resaltantes?

- 2 Medallas de oro en los X Games, 3 Copas del Dew Tour, 3 campeonatos mundiales, 2 cinturones de oro en el LG Championships, NORA Cup.

7. ¿Cuántas horas diarias prácticas? y ¿cuántas veces a la semana?

- Depende de mi agenda pero puede ser una vez al día por 4 horas o 2 veces al día de 2 a 3 horas cada una.

8. ¿Dónde resides actualmente?

- En Greenville, NC

9. ¿Qué tours o competencias has hecho y piensas hacer este año 2010?

- Este año solo he hecho una competencia hasta ahora ya que nuestra temporada fuerte empieza en julio pero tengo planes de ir a Trinidad y Tobago, Francia, República Checa, Alemania y el tour aquí en USA, Croacia, Italia, etc.

10. ¿Cuáles son tus planes a futuro respecto al BMX?

- Quisiera que el deporte crezca, tengo varios proyectos para impulsarlo en Sur América así que deséenme suerte!

11. Coméntanos sobre ser dos veces campeón de los X Games.

- Fue una locura haber ganado esa competencia, fue un sueño hecho realidad y haber sido capaz de repetirlo fue toda una experiencia. Me siento igual como persona, tal vez

un poco más sabio pero muchas otras cosas no han cambiado.

12. ¿Cuáles son tus figuras favoritas?

- Los 720, los tailwhips, flairs, front flips y ahora el Cash Roll.

13. ¿Cómo inventaste el truco conocido como el saca corcho?

- Un día quería hacer un 360 lento y después uno más rápido en el mismo salto para que fuera un 720, pero con una visual distinta, y lo que me salió fue la figura conocida como el saca corcho, creo que fue un accidente pero por lo menos funciona.

14. Patrocinantes

- Red Bull, DC Shoes, KHE Bikes, Verizon Wireless, POC Helmets, Albe's, Team Blowin' it, Woodward.

15. ¿Tienes algún ídolo del Bmx?

- Dave Mirra y Jamie Bestwick!

16. ¿Qué opinas del BMX en Venezuela?

- Está creciendo. Creo que la gente ha despertado un interés en el deporte y poco a poco se están viendo más caras nuevas y lo mejor es que el nivel ha estado evolucionando.

17. La categoría Freestyle de BMX no está adscrita a la Federación Venezolana de Ciclismo, siendo tú dos veces campeón mundial, ¿cómo es posible esto?

- El Freestyle entre todo es un deporte nuevo y poco a poco se ha ido estructurando mundialmente, creo que en Venezuela no se ha inscrito porque no se le ha hecho seguimiento, la burocracia en nuestro país es una traba cuando no se tiene el tiempo.

18. Eres orgullo venezolano, pero tuviste que salir del país para ser quien eres hoy día ¿Qué tienes que decir al respecto?

- Creo que simplemente lo que yo hago es diferente y tuve que ir a un lugar donde el deporte es más grande, tal vez el BMX crezca lo suficiente en Venezuela para poder volver y competir allá pero por ahora se hace lo que se puede con lo que se tiene.

Publicado por EXTREMOURBANO en [21:32](#) 

<http://extremourbanovenezuela.blogspot.com/2010/04/parque-extremo-de-chacao.html>



PARQUE DE DEPORTES EXTREMOS

ZONA DE PATINAJE



NORMAS GENERALES DE USO Y FUNCIONAMIENTO

1 El horario de funcionamiento de las instalaciones es:
Lunes a Sábados de: 8:00 a.m. a 9:00 p.m.
Domingo y Feriados de: 9:00 a.m. a 7:00 p.m.



2 Todos los usuarios deberán utilizar implementos de protección incluyendo: casco adecuadamente ajustado, protectores de rodilla, protectores de codos.



3 No se permite la entrada de animales y mascotas.



4 No se permite la entrada de ningún vehículo a motor.



5 Solo se podrá ingerir alimentos en la zona de cafetín.



6 No está permitido el ingreso, consumo y venta de bebidas alcohólicas y/o cigarillos.



7 Sólo se permite el uso de aparatos de sonido personales (con audífonos).



8 Es obligatorio seguir las recomendaciones del COORDINADOR DE INSTALACIÓN.



9 Todos los usuarios deben firmar y entregar al COORDINADOR DE INSTALACIÓN la Planilla de "LIBERACION DE RESPONSABILIDAD". Este documento debe ser firmado por el padre o representante legal de los usuarios menores de 18 años.



DIVIÉRTETE, PATINA RESPONSABLEMENTE,
TEN CONSIDERACIÓN CON LOS DEMÁS Y CUIDA TU PARQUE



ENFERMERÍA



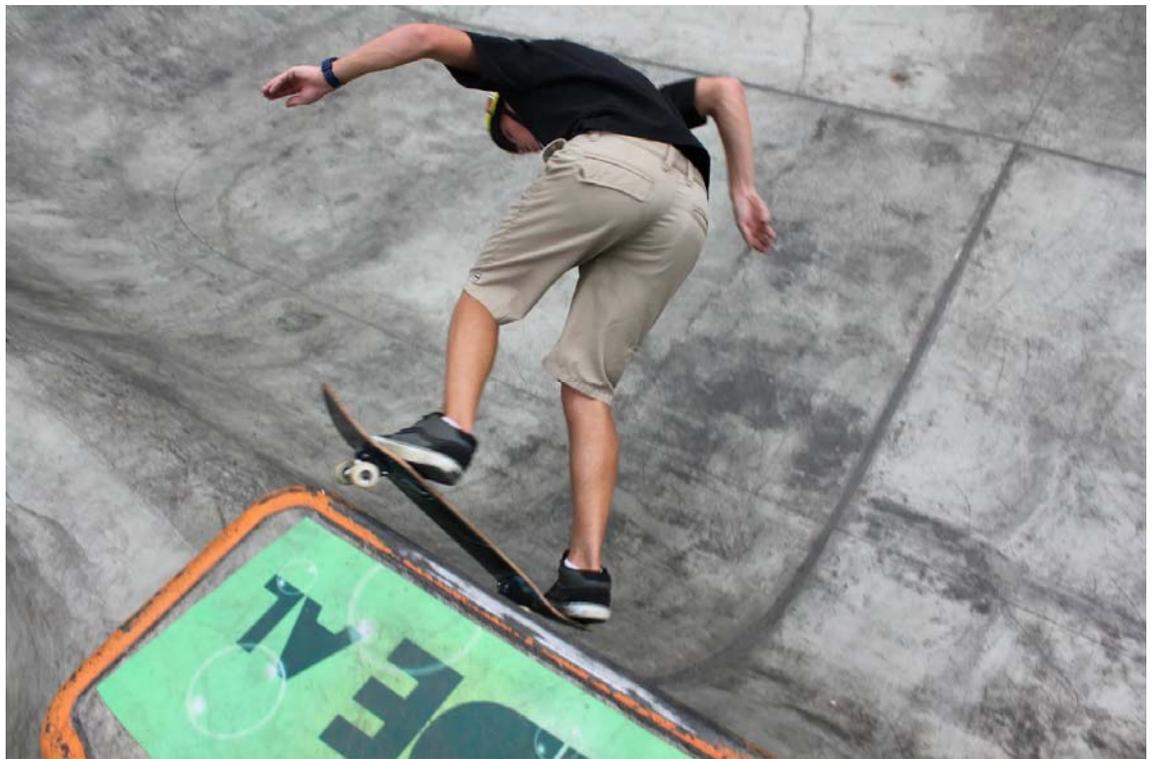
















Fue inaugurado por el actual Alcalde Emilio Grateron el 31 de octubre del 2009. El proyecto de hacer el parque estuvo en el gobierno Juvenil de Chacao desde hace mucho tiempo. Fue en el 2006 cuando se decidieron a buscar un terreno para desarrollar la idea del proyecto del skatepark debido a la inquietud del Ex alcalde de Chacao Leopoldo López al ver por las calles tantos chicos patinando.

El arquitecto creador se llama Allesandro Famiglietti, con su grupo de colaboradores fueron los responsables del diseño del parque, y asesorados también por un grupo de patineteros del municipio.

Para utilizar las instalaciones del parque lo principal es formalizar la inscripción con una foto carnet, original y copia de la cédula de identidad para los mayores de edad. También es indispensable llenar una planilla de liberación de responsabilidad a la Alcaldía de Chacao.

En cuanto a los menores de edad los requisitos son los mismos, pero la planilla de liberación de responsabilidad debe ser firmada por el representante legal.

Los horarios para el uso de las instalaciones son de lunes a viernes de 9am a 12m y de 1:30pm a 9pm. Sábado de 9am a 9pm. Y domingo de 9am a 7pm.

Existe una ambulancia asignada al parque en caso de golpes fuertes. Los servicios que ofrecen son: enfermería, baños, casilleros, cafetería y muro para escalar.

El parque está en la obligación de prestar el equipo de protección (casco, coderas, y rodilleras) a quien no lo posea siempre y cuando esté inscrito formalmente.

Publicado por EXTREMOURBANO en [21:46](#) 🖋️



Corby
BIB

BURRILLAS QUE TE QUITAN LA SED

LIP CON UN KICK DE LIMON PERO MAS

ESTOMAGO Y LA C



<http://extremourbanovenezuela.blogspot.com/2010/04/plaza-juan-pedro-lopez.html>



Ubicada en el Banco Central de Venezuela. En este lugar está permitido practicar el skate a partir de las 5pm de lunes a viernes, y sábado y domingo todo el día.

Publicado por EXTREMOURBANO en 17:57 🖋️





<http://extremourbanovenezuela.blogspot.com/2010/04/panteon-nacional.html>









Decretado como Panteón Nacional el 27 de marzo de 1874 por el General Antonio Guzmán Blanco. Está situado en una elevación hacia el noroeste de la ciudad de Caracas, donde actúa como faro de la nacionalidad. Fue construido sobre las ruinas de la antigua iglesia de la Santísima Trinidad.

Actualmente la nave central y las naves laterales son utilizadas por los patineros o skaters para brincar de muro en muro o deslizarse sobre los laterales, realizando figuras peligrosas dependiendo del grado de dificultad que intente desafiar la persona.

Publicado por EXTREMOURBANO en 18:13 🖋️

<http://extremourbanovenezuela.blogspot.com/2010/04/mini-ramp-de-la-tienda-stratos.html>





Esta tienda se encuentra en Capitolio. Es un lugar más privado y la pequeña rampa está en el sótano, sólo pueden acceder los practicantes del skate que sean conocidos por el dueño.

Publicado por EXTREMOURBANO en 18:34 🖊️

<http://extremurbanovenezuela.blogspot.com/2010/04/cota-mil.html>





















Desde el distribuidor Metropolitano en Petare nace la Avenida Boyacá, es decir la Cota Mil, caracterizada por recorrer las faldas del Ávila a una altura promedio de 1.000 metros sobre el nivel del mar; esta avenida une a varias urbanizaciones de Caracas, y desemboca en el distribuidor Baralt con la avenida del mismo nombre.

El domingo la cota mil está abierta a lo ancho y largo de toda su extensión para que los caraqueños puedan patinar, manejar bicicleta, trotar, caminar o pasear a sus mascotas en horario comprendido de las 6am a 1pm. Cuenta con puestos de hidratación, chucherías, helados, primeros auxilios: ambulancia, y cuerpos de seguridad por parte de Tránsito Terrestre.

Publicado por EXTREMOURBANO en 18:42 ✍

<http://extremourbanovenezuela.blogspot.com/2010/04/escuela-de-iniciacion-deportiva.html>





















Fue creada en febrero de 1998 por iniciativa de Roberto León, practicante de la patineta desde hace 20 años, y con ayuda del Instituto Nacional de Deporte (IND). Durante diez años a partir del 2000 está abierta al público en general completamente gratuita para el uso de todas las instalaciones.

El horario del parque es de lunes a viernes de 8am a 6pm, y sábado y domingo de 8am a 8pm.

Las normas y reglas de la Escuela de Iniciación Deportiva de las Naciones Unidas son:

1. Las ganas de hacer patineta o BMX (acrónimo de Bicycle Moto Cross)
2. Cuidar y mantener las instalaciones.
3. Traer el equipo necesario como: patineta, bicicleta, casco, rodilleras, coderas, y antifracturantes.
4. Los menores de edad deben asistir con un representante.
5. Está prohibido fumar e ingerir bebidas alcohólicas en las instalaciones.

Publicado por EXTREMOURBANO en 19:29 ✎

<http://extremourbanovenezuela.blogspot.com/2010/04/plaza-miranda-los-dos-caminos.html>











La Plaza Miranda situada en los Dos Caminos, fue inaugurada en octubre del 2008 con la finalidad del rescate de un espacio público a través de la comunidad, los constructores del Millenium Mall y la alcaldía del Municipio Sucre.

Diseñada y construida por el estudio de arquitectura Pimentel Capiello, específicamente por Francisco Pimentel, maestro de arquitectura venezolana. Otros colaboradores fueron Oscar Capiello y Cipriano Heredio, encargado de los detalles.

Esta plaza es un área de esparcimiento como parte del Centro Comercial Millenium, está integrada como un todo a tono con el boulevard, la avenida Sucre y la Avenida Principal de los Dos Caminos, resultando un atractivo para la comunidad de patineteros que brincan sobre los bancos, hacen trucos impresionantes volando escaleras y más.

Publicado por EXTREMOURBANO en 08:31 🖋️







<http://extremourbanovenezuela.blogspot.com/2010/04/entrevista-jonathan-suarez.html>



BMX. Categoría Bicicross.

1. Nombre completo:

Jonathan Fernando Suárez Freites.

2. Edad y donde naciste:

Tengo 27 años de edad y nací en San Félix Estado. Bolívar.

3. ¿Hace cuánto tiempo practicas el BMX? y ¿Hace cuánto compites?

Practico el Bmx hace 22 años y tengo compitiendo a nivel internacional desde el año 1997. Profesionalmente llevo ocho años compitiendo en diferentes partes del mundo radicado desde el 2002 hasta el 2006 en Estados Unidos en la ciudad de Miami Florida.

4. ¿Cómo comenzaste a practicarlo y por qué?

Comencé a practicar bmx en la modalidad de bicicross a los cinco años de edad, creo que la pasión de correr bmx fue por mi primera bicicleta regalada un diciembre, aunque no fue fácil aprender a correr bicicleta sin las ruedas, un día mi padre Jesús Suárez, que descansa en paz, me llevo a un club de la ciudad de Puerto Ordaz llamado Club Nautico, estaba la pista de bicicross y me llamo la atención, fue cuando comenzó toda esta gran historia. Igualmente realice otras actividades deportivas como fútbol, beisbol, voleibol pero el que más me apasionó fue el bicicross.

5. ¿Donde montaste por primera vez?

En el club Náutico Caroní ubicado en la ciudad de Puerto Ordaz, estado Bolívar.

6. Títulos resaltantes.

- 10 veces Campeón Panamericano y 10 veces Campeón Latinoamericano.
- 5° lugar en 1997 Mundial de Australia en Melbourne, categoría 16 experto.
- 4° lugar 2002 Mundial Brasil, categoría Elite Profesional.
- 1° lugar en el Campeonato Nacional de los Estados Unidos, categoría A-pro.
- 2005 5° lugar Campeonato Mundial Francia.
- 2007 Campeón Mundial Victoria Canadá.
- 2008 3° lugar Campeonato Mundial Taiyuan China.
- 2008 participante de los juegos Olímpicos Beijing.

7. Patrocinantes

Crupi bicycles, Mindeportes, Movilnet, Vans, Oakley, theproducts, y Federación Venezolana de Ciclismo (FVC)

8. ¿Qué se siente ser el primer venezolano en asistir a las Olimpiadas de Beijing en la categoría BMX?

Creo que es la etapa final de cualquier atleta que se encuentra en el deporte de alto rendimiento, para mí fue totalmente un sueño estar en los juegos olímpicos ya que me esforcé mucho, fueron prácticamente 5 años de arduo trabajo y fuertes entrenamientos, de caídas, de lesiones y muchas cosas más, pero se cumplió el objetivo de estar allí . Toda mi familia súper contenta porque yo pase a ser historia en el deporte extremo venezolano como el único venezolano en conquistar este título al igual que soy el único venezolano Campeón Mundial, creo que es el tope ¿qué más puedo pedir?... Seguiré trabajando para conquistar el cupo de Londres 2012.

9. ¿Actualmente dónde resides?

Cuando me preguntan donde vivo no se qué responder porque realmente ni yo mismo se donde vivo jaja! Es decir, un tiempo en la ciudad de Puerto Ordaz, otro en Caracas o Valencia, otro montado en un avión, y a veces en concentración en cualquier parte del mundo o en Estados Unidos.

10. ¿Dónde practicas mayormente?

Casi siempre practico en la ciudad de Valencia porque mi entrenador vive ahí. Pero cuando estoy en Estados Unidos entreno en West Palm Beach Florida.

11. ¿Cuáles son tus metas a futuro?

Mis metas a futuro ya sería una tener mi propia tienda de bicicletas. Seguir montando bmx y conseguir los títulos que están pendientes (secretos) jaja pero ya la mayoría de mis metas están cumplidas.

12. ¿Qué opinas sobre el BMX en Venezuela?

Opino que el bmx en Venezuela necesita personas que realmente posean verdaderos conocimientos sobre esta disciplina, más no personas que la mayoría de las veces su único y real interés es obtener beneficios monetarios del deporte, y no colaboran al progreso y avance del mismo, es triste porque el BMX en nuestro país cuenta con muchos talentos que no son apoyados y sobre todo, después se pierden y entran en caminos indebidos, alejándose del deporte. Se necesitan más pistas de bicicross a nivel nacional y en Caracas no existe ninguna, siendo la capital del país, mínimo debería contar con dos pistas para bicicross (BMX), de esta manera se estaría masificando nuestro deporte, también es indispensable para lograr esto un buen equipo de trabajo que esté dispuesto entregar el corazón al BMX (bicicleta de acrobacias) en todas sus modalidades.

Publicado por EXTREMOURBANO en 09:35 

<http://extremourbanovenezuela.blogspot.com/2010/04/entrevista-mauricio-bracamonte.html>



BMX. Categoría Freestyle.

1. Nombre Completo
Mauricio Bracamonte

2. Edad

Tengo 26 años de edad.

3. ¿Hace cuánto practicas este deporte?

Comencé aproximadamente hace diez años aquí en la ciudad de Caracas, unos amigos por mi casa tenían una bicicleta que me prestaban, a partir de eso me apasione por este deporte y compre mi bicicleta. Desde ese momento jamás deje de practicar, mi vida la dedicó enteramente al bmx.

4. Títulos resaltantes.

- 1° lugar categoría open en la ciudad de Barquisimeto 2008.
- 2° lugar categoría open. Caracas 2007.
- 1° lugar categoría Amateur. Caracas 2006.
- 6° lugar Válida Nacional de BMX 2009.

5. ¿Cuáles son tus figuras preferidas del Freestyle?

Una de mis figuras favoritas es el back flip (mortal hacia atrás), súper man, flair, x-up es un 180° con el manillar, dejando los brazos en posición de X, y el saca corcho, truco creado por el venezolano Daniel Dhers.

6. ¿Cuántos días a la semana practicas?

Práctico todos los días, a menos que me enferme no hago bmx. Diariamente le dedico de tres a cuatro horas para mejorar mis figuras y hacer nuevas maniobras, como el Freestyle es tan variado se pueden combinar cantidad de trucos.

7. ¿Qué opinas del bmx en Venezuela?

La disciplina de bmx (bicicleta de acrobacias) no ha evolucionado como debería, y más con el talento que existe en el país, no hay apoyo por parte de las instituciones dedicadas al deporte ni gubernamental. En caracas la escuela de Iniciación Deportiva de las Naciones Unidas es el único lugar que existe para practicar la categoría Freestyle del bmx. Es justo y necesario que nos tomen en cuenta, el bmx es uno de los deportes más extremos que existe en el mundo y más que sea un venezolano dos veces campeón mundial, Daniel Dhers.

Publicado por EXTREMOURBANO en 09:48 

EXTREMO URBANO

- **Ubicación:** Extrema : Caracas : Venezuela

Datos personales

Conscientes del talento venezolano, patineros y ciclistas bajo extremas condiciones con el deporte. Este Blog está dedicado a los espacios para los deportes extremos urbanos en la ciudad de Caracas. Debido al auge de éstos en Venezuela durante los últimos años, y la popularidad de la patineta y el BMX, son muchos los jóvenes que cada día practican estas disciplinas. Al pasar por una plaza y caminando por las calles vemos chicos saltando escaleras y haciendo figuras arriesgadas en cualquier avenida o acera.

Intereses

- BMX
- SKATE
- GRAVITY
- DEPORTES EXTREMOS.

Galería Extrema

- ▼ 2010 (11)
 - ▼ abril (11)
 - Entrevista Mauricio Bracamonte
 - Entrevista Jonathan Suárez
 - Plaza Miranda, los Dos Caminos
 - Escuela de Iniciación Deportiva
 - Cota Mil
 - Mini ramp de la tienda Stratos
 - Panteón Nacional
 - Plaza Juan Pedro López
 - Parque Extremo de Chacao
 - Entrevista Daniel Dhers
 - Plaza Andrés Eloy Blanco

X-Games

