

# **EL SKATE COMO PRÁCTICA CULTURAL**

***Transformaciones en el significado del espacio público en  
Santa Cruz de Tenerife.***



*AUTOR: Miguel J. Bajo Tapia*

*TUTOR: Nicolás Luis Naranjo Santana*

**CURSO: 2022 - 2023**

# INDICE

RESUMEN.....	3
INTRODUCCIÓN.....	4
JUSTIFICACIÓN.....	5
ANTECEDENTES.....	6
MARCO TEÓRICO.....	12
<u>Identidades y prácticas culturales</u> .....	13
<u>Reinterpretaciones en las infraestructuras urbanas</u> .....	15
OBJETIVOS.....	17
HIPÓTESIS.....	18
METODOLOGÍA.....	18
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	20
<u>Introducción a la cultura skater, aspectos generales</u> .....	21
TIPOS DE PRÁCTICAS.....	22
TIPOS DE SUJETOS.....	24
<u>Observación, Skatepark v.s Street</u> .....	27
CONCLUSIONES.....	33
BIBLIOGRAFÍA.....	37
ANEXOS.....	40
<u>Breve glosario del lenguaje skater común</u> .....	40

## **RESUMEN**

En este trabajo busco profundizar en el surgimiento y evolución de la práctica cultural del skate en la actualidad, práctica urbana que no para de crecer y desarrollarse dentro y fuera de las calles, llegando incluso como deporte a formar parte de los Juegos Olímpicos por primera vez en la historia (Tokio, 2020). Estos actos han generado un debate sobre el camino que está llevando el *skateboarding*, una práctica originalmente transgresiva y contracultural difícil de clasificar como deporte.

En base a estas cuestiones busco conocer la opinión de algunos skaters a través de entrevistas y hacer un análisis antropológico de la cultura skater y su relación con las infraestructuras del espacio urbano empleando métodos etnográficos y observacionales, situándome principalmente en la zona metropolitana de Tenerife.

## **PALABRAS CLAVE**

Skate, práctica cultural, espacio urbano, significado.

## **ABSTRACT**

In this work I seek to delve into the emergence and evolution of the cultural practice of skateboarding today, an urban practice that continues to grow and develop inside and outside the streets, even as a sport to be part of the Olympic Games for the first time in history (Tokyo, 2020). These acts have generated a discussion about the path that skateboarding, an originally transgressive and countercultural practice that is difficult to classify as a sport, is taking.

Based on these questions I seek to know the opinion of some skaters through interviews and make an anthropological analysis of the skater culture and its relationship with the infrastructure of urban space using ethnographic and observational methods, placing myself mainly in the metropolitan area of Tenerife.

## **KEY WORDS**

Skate, cultural practice, urban space, meaning.

*“Skating is a continual search for the unknown.”  
(Borden, I. 2001)*

## **INTRODUCCIÓN**

En este trabajo voy a realizar una revisión general de los orígenes de la cultura skater y su evolución, también analizaré sus prácticas culturales, así como los conflictos y debates que surgen entre el espacio público y la práctica del skate. La aplicación de mi trabajo se basa en el método etnográfico y los planteamientos teóricos que surgen en la Antropología Urbana.

En la práctica, es normal ver a skaters patinar por todos lados, patinan carreteras, saltan alcantarillas, descienden desde calles empinadas... ¿Esto representa un conflicto indiscutible para los transeúntes y vehículos? ¿Son los skaters una amenaza para el “orden social” cuando patinan por la ciudad? y, sean una “amenaza” o no... ¿Cuál es el punto de vista de los skaters, hasta qué punto patinar por las calles es “incorrecto”? En este proyecto voy a centrarme en el “punto de vista skater” y a tratar de hacer un análisis interno a “los cimientos” de esta cultura explicando sus orígenes, evolución y vertientes principales en la actualidad, así como algunas opiniones que se dan acerca de la dirección que está llevando el skate a nivel internacional. Para ello, me sitúo en Tenerife, especialmente en la zona metropolitana donde se encuentra el skatepark del parque La Granja.

Esta cultura de orígenes californianos es otro ejemplo de hasta qué punto puede llegar el efecto de la globalización cultural, incluso en el propio lenguaje técnico de este deporte se mantienen generalmente sus respectivos nombres en inglés, además de costumbres como la de grabar sesiones (*líneas*) de trucos y en muchas ocasiones compartirlas a través de las redes sociales.

## JUSTIFICACIÓN

Considero este “objeto” de estudio práctico para la Antropología principalmente porque la esencia de esta disciplina sigue siendo el análisis de culturas minoritarias (en muchos casos) o poco estudiadas, por tanto, sirve como un ejemplo más de la aplicación del análisis antropológico en culturas modernas que se desarrollan en el espacio urbano. Otro motivo por el que llevar a delante este trabajo es que no existe un gran repertorio de trabajos sobre esta temática, debido principalmente a que han existido otros intereses de investigación en la Antropología como es el caso de las tradiciones y sus transformaciones, los procesos de autodeterminación entre los ciudadanos, la autogestión de recursos y la conexión sostenible con el medio ambiente, la integración cultural y las religiones... En este sentido no pretendo ahondar demasiado en las bases y los cimientos de esta disciplina, pero sí abrir más el abanico de investigación (en este caso más en relación con la antropología urbana) y resaltar esta temática. Por otra parte, cabe destacar que los skaters son un ejemplo cultural que da pie a transformaciones del espacio urbano reinventándolo y creando nuevas interpretaciones sobre este, utilizando el espacio a su antojo y rompiendo con las funciones diseñadas, invirtiendo el significado de las infraestructuras.

Considero además un buen momento de estudio para la cultura skater dado que recientemente se ha integrado su práctica en los deportes olímpicos, lo que de alguna manera trae consigo una mayor visibilización (al menos a nivel deportivo) así como el surgimiento de algunos debates. Ahora bien, ¿qué hay de la cultura que trasciende en esta práctica y su transmisión a través de juegos, trucos reconocidos, videos, revistas...? ¿Qué hay de esa comunidad skater que se forja a través de un simple monopatín? Pues, son precisamente los aspectos culturales la materia principal de estudio en la Antropología (costumbres, conocimientos, historia, evolución, invención, innovación, transmisión cultural) por tanto, ha de ser estudiado y valorado como tal, como forma de nuevos grupos sociales que empiezan a integrarse (aparentemente) cada vez más en las ciudades.

Como algunos estudios previos sostienen (Márquez, I., & García, R. D. 2015), la transmisión cultural de este arte urbano no ha hecho más que aumentar tras el

surgimiento de las redes sociales, las cuales hoy en día tienen un fuerte impacto entre los jóvenes. Por lo tanto, voy a prestar especial atención tanto a páginas web como videos, películas y demás contenido audiovisual en el que se muestren algunas de las influencias por las que ha pasado esta cultura moderna, como es el caso de la aparición de Thrasher Magazine o empresas como Powell Peralta y sus emblemáticos videos como por ejemplo (por citar algún título de potencial antropológico...) "Future Primitive" (1985).

Mi fijación está muy cerca, aquí mismo, situados en Tenerife, en los skatepark, en las calles... mi intención es tratar de observar con más atención el entorno donde puedan reunirse la gente que practica este deporte (como son los *spots*<sup>1</sup> y, especialmente, los skatepark) y destripar algunas costumbres que aparentemente sirven como una manera de comunicación que va más allá del lenguaje y que, en cierto sentido, hoy en día se "transmite" en gran parte a través de internet.

## ANTECEDENTES

Los orígenes del skate suelen situarse en California sobre los años 50, nació como un intento de simulación del surf en superficie terrestre, principalmente las calles, aunque no es algo que esté del todo claro ya que no existió un inventor del "skateboarding" como tal (existieron posteriormente nuevas revisiones del skate, la invención de trucos, skaters famosos, grabación, revistas, concursos... pero no hubo un inventor del concepto "patinar sobre una tabla"). Desde luego lo que sí se puede afirmar es que fue una idea proveniente del surf, el deporte de moda por excelencia en California, lo cual tiene bastante sentido teniendo en cuenta que el *skateboarding* es algo así como ponerle ruedas a una tabla de surf y, a falta de olas, "surfear" las calles. Por lo tanto, el estilo no tenía nada que ver con lo entendemos hoy en día por *skateboarding*. Por otro lado, tampoco el "skate" en sí era igual al de la actualidad, los materiales adecuados eran todavía desconocidos, de hecho, en el origen no existían trucos que consiguieran producir una elevación sobre el suelo como hoy acostumbramos a ver en cualquier skatepark o zona donde hayan skaters patinando.

---

<sup>1</sup> Este y todos los términos empleados sobre la cultura skater están recogidos en el apartado *Breve glosario del lenguaje skater común* en el Anexo 1.

Podríamos decir que los primeros estudios del *skateboarding* tuvieron más que ver con la práctica deportiva y la aparición de nuevas modas “sobre ruedas” que llevaban a lesiones dentro de los jóvenes, es decir desde un enfoque más sanitario o en otros casos tecnológico (como tras la aparición de las ruedas de poliuretano en las tablas de skate a principios de 1970). Pero concretamente desde un enfoque más cercano a la sociología y la cultura uno de los primeros trabajos publicados fue *The subculture of skateboarding: Beyond social resistance* (Beal.1992), disertación presentada desde el departamento de kinesioterapia y educación física que cuenta con metodologías cualitativas de observación y entrevistas. En este trabajo se explica el surgimiento de la cultura skater como fenómeno (principalmente juvenil) de oposición y resistencia a los valores sociales dominantes y no pasando desapercibido el empleo del término “subcultura”, el cual trataré más adelante.

En 1964 apareció la primera revista de skateboard, “The Quarterly Skateboarder”, no contó con mucho éxito, pero en 1965 resurgiría con un nuevo nombre, “Skateboarder”. Sin embargo, no fue hasta más adelante sobre los años 80 tras una etapa de avances tecnológicos en la industria del skate y cada vez más generaciones de skaters que aparecieron las nuevas marcas más especializadas y enfocadas en esta cultura, lo que parecían ser los “nuevos cimientos”, grandes influencias hasta la actualidad como Powell Peralta, Santa Cruz, Independent o Vision. Para entender la enorme influencia que ha surgido a raíz del surgimiento de esta cultura, cabe señalar cómo incluso hoy en día las marcas clásicas de skate se han convertido en moda y atracción para muchas personas en distintas sociedades de todo el mundo (más allá de que sean o no skaters), marcas como Vans, DC, Element, Volcom, Independent y la transgresora Thrasher.

Probablemente la revolución más importante que se dio en este deporte y que nos lleva a lo que entendemos hoy en día por skate fue la invención del truco “ollie” (Alan Gelfand) a finales de los 70 (Fillow Magazine, 2017), el cual consiste en la elevación de la tabla a través del impulso presionando el “tail”, pero esto sucedió todavía en una época en la que el estilo tenía más que ver con el surf y las rampas, es decir, el primer “ollie” de la historia nació entre rampas, pero no en “flatground” como solemos encasillarlo ahora. Fue más adelante Rodney Mullen quien perfeccionó la idea de este truco para poder realizarlo “en suelo” (“flatground”, superficie plana) sin necesidad de

rampas (MegaSkater, s.f.). A raíz de ese momento (años 80) empezó a desarrollarse el skate tal y como lo entendemos hoy, comenzando a crearse todos los trucos básicos del skate moderno. Es por ello por lo que considero que fue ese detalle el que sirvió de revolución para este deporte, ya que comienzan a desarrollarse nuevas formas de entender la práctica, funcionamiento y el estilo del skate, el cual a menudo no consiste solo en desplazarse sino en el añadido de trucos complejos utilizando las infraestructuras urbanas. En este sentido, bajo mi punto de vista fue Rodney Mullen quien añadió ese punto de genialidad a la fórmula que desembocaría en el estilo de hoy en día más enfocado al *street*, es decir, la transición hasta el skate moderno.

La mayoría de los trucos básicos fueron creados por Rodney Mullen, aunque es de esperar que a nivel mundial haya adquirido mayor fama Tony Hawk quien incluso cuenta con su propia saga de videojuegos “Tony Hawk’s Pro Skater”. Ambos, junto a Tony Alva, Chris Cole, Chris Haslam, Danny Way, Andrew Reynolds, Steve Caballero, Paul Rodríguez y Eric Koston son algunas de las leyendas vivas de este deporte cuyas edades oscilan entre los 40 y 64 años. Desde los inicios han existido varias ramas específicas (downhill, street, vert, slalom, freestyle, pool...), destacando en la actualidad la práctica enfocada a los skatepark (dado que empiezan a fabricarse a partir de los 80) y a la calle (“street”, el cual a finales de los 80 empezaría a adquirir mayor fama). A partir de los 70 aparecen innovaciones fundamentales para el skate (se incorporan la forma *Tail* y *Nose* en las tablas, potenciando la elevación sobre el suelo).

Recordemos que, en el origen, lo “tradicional” en este deporte tenía más que ver con “surfear calles”, más como producto de las culturas surferas que como deporte distinguido y separado de este. Una buena representación de este proceso puede ser la película “Los amos de Downton” (“*Lords of Downton*”, la aparición del grupo de los Z-Boys como transición hacia la nueva cultura skater) donde podemos ver cómo empieza a transformarse el estilo en la práctica del *skateboarding* marcando el inicio de una nueva cultura independiente de las culturas surferas, consolidándose como algo “nuevo” y distinto. En este sentido, el Street a partir de los 90 es muy distinto al de los años 60, las tablas ya cuentan con *tail* y *nose*, además empiezan a hacerse más estrechas, esto proporciona una mayor ligereza facilitando su uso para saltar obstáculos, lo que representa una gran ventaja para la modalidad Street. Quizás se pueda apreciar mejor



las diferencias de forma y sobre todo la estrechez en las tablas con una simple comparativa entre dos de las portadas de la revista Trhasher, concretamente los años 1990 (aun con estética y forma muy cercana a los 80, tablas más anchas)<sup>2</sup> y 1998 (tablas más estrechas y visualmente más homogéneas, muy similares a las de hoy en día)<sup>3</sup>.

Siguiendo con la evolución de este deporte, podríamos decir que el formato de skate como el que vemos hoy en día surgió entre 1990 y 2000. Esto no quiere decir que no hayan existido más revisiones o nuevos descubrimientos y avances (como por ejemplo las tablas de skate con fibra de carbono o el desarrollo de un nuevo tipo de lija no abrasiva, la “cream grip”), existen multitud de revisiones sobre los instrumentos básicos de un monopatín (rodamientos, lija, tornillos, ejes, ruedas...) sin embargo el salto generacional que se daba en el prototipo de un skate entre los años 50 y los 90 era mucho más significativo<sup>4</sup>.

Además de la evolución que fue transformando la forma de la tabla (con el tiempo se fue desarrollando un skate más funcional... como por ejemplo la introducción de una forma cóncava en las tablas) también aparecieron las ruedas de poliuretano, las cuales permitieron un mejor contacto con el suelo a la hora de tratar deslizarse por la ciudad.

A partir de los años 2000 el *skateboarding* no ha hecho más que crecer, se llega hasta la nueva modernidad del skate donde ahora ya existe muchísima información sobre este deporte en internet además de tiendas totalmente especializadas (skateshop), videos, canales de YouTube informativos, reviews de tablas, tenis, ruedas, rodamientos, trucos, spots, rampas... sin duda podemos afirmar que el skater de hoy en día lo tiene infinitamente más fácil que el de hace unos cuantos años atrás. No solo por la consolidación de este deporte en la actualidad, sino por el surgimiento de las redes sociales, YouTube, Facebook... lo que antes eran grabaciones costosas y aparatosas que luego distribuían empresas como *Powell Peralta* (fundada en 1978) o las llamativas fotografías de la famosa *Thrasher Magazine*<sup>5</sup> (fundada en 1981) se ha convertido en la

---

<sup>2</sup> FIGURA 1 en el Anexo 2.

<sup>3</sup> FIGURA 2 en el Anexo 2.

<sup>4</sup> Véase FIGURA 3 en el Anexo 2 donde se representa de manera sencilla la evolución en el formato del skate y algunas de sus innovaciones en materiales.

<sup>5</sup> Considerada como la revista más influyente del *skateboarding*, representando en muchas ocasiones la parte más agresiva, transgresora y peligrosa del skate

adquisición de cualquier teléfono “normal y corriente” (los smartphones), darle a grabar, publicarlo (si se desea) en la red social que más te convenza y... listo. De esta manera las redes sociales cumplen una función clave en la propagación de la cultura, “el skate actual es tanto físico como digital” (Márquez, I., & García, R. D. 2015).

En definitiva nos encontramos ante una cultura que tras las primeras apariciones y campeonatos ha ido consolidándose como un nuevo deporte fuertemente arraigado en la cultura urbana desde su nacimiento (ya que nace entre las calles y mantiene una estrecha relación con los espacios urbanos, no solo como escenario en la práctica deportiva sino como forma de expresión artística) , siendo el “National Skateboarding Championships” de 1965 el primero (manteniéndose en los inicios un clara estética y estilo más cercano al surf, como producto de las culturas surferas), la introducción en los X Games (en el caso del *skateboarding* más enfocado al *Vert*, siendo Tony Hawk la mayor referencia de esta disciplina) en 1995, la aparición de la Street League en 2010 y la incorporación en los juegos olímpicos (Tokio 2020).

En cuanto al caso de España como se puede intuir su introducción fue más tarde, tras el bum de Estados Unidos y su consolidación en el nuevo mercado del monopatín. Se podría decir igualmente que en un principio los primeros contactos en la Península Ibérica tendrían que ver con gente de fuera, ya que en un principio los mercados que se estaban formando eran muy distinto al caso estadounidense. La mayor referencia al inicio del *skateboarding* en España fue el caso del modelo Sancheski (el cual se alejaba de los estándares de los prototipos estadounidense pero sí represento el inicio de un producto más semejante), fabricado y comercializado por la empresa local de Irún “Sancheski” a finales de los 60

El primer skatepark de España fue en Barcelona, el skatepark de Arenys de Munt (1979), el cual fue cerrado y posteriormente enterrado y abandonado. Pero más tarde Jose Manuel Roura (uno de los primeros skaters profesionales en España) ayudó y promovió el movimiento de desenterramiento y reparación del skatepark de Arenys de Munt a partir de 2010. Tales actos fueron capturados en un documental<sup>6</sup> dirigido, producido y editado por Enrique Mayor. Uno de los primeros antropólogos en

---

<sup>6</sup> “DIGGING”, enlace en el apartado *Páginas web*, situado en la bibliografía.

interesarse más en profundidad por la cultura skater fue Xavi Camino Vallhonrat, quien incluso llegó a realizar su tesis doctoral<sup>7</sup> sobre este tema, partiendo desde su interés antropológico por los procesos de apropiación informal en el espacio público siendo el “fenómeno skater” un claro ejemplo.

Si ya existe poca información del caso español en la aparición y (sobre todo) la evolución del *skateboarding* hasta llegar a transformarse en una cultura integrada y reconocida en la sociedad española, más complejo aun es encontrar información enfocado en el caso de Canarias. Quizás podamos intuir que las primeras tiendas (“skateshop”) y apariciones de skates fueron en Tenerife y Gran Canaria, aunque cabe señalar dos aspectos sobre el tema y son los siguientes:

Por un lado, que los primeros contactos e introducciones de skates en el escenario canario tuvieron que ser o bien a causa de movimientos extranjeros (dado que el mercado del skate primero nació en Estados Unidos y posteriormente se fue globalizando) o bien a través del mercado peninsular dónde apareció la primera tienda de skate en España (“Caribbean Shop”, Madrid 1975). Esto lo digo debido a que muy probablemente la primera tienda de skate en Tenerife fue SoulGrind (1996), nótese pues la diferencia de tiempo entre el escenario peninsular e insular.

Por otro lado, la cuestión de que aunque hoy un día es un deporte plenamente reconocido (incluso a nivel olímpico) y con jugoso hueco en el mercado global (incluso a nivel de vestimenta y moda) hay que tener en cuenta que en sus inicios representaba algo menos accesible y de menor interés social, fue posteriormente que se fue expandiendo hasta el punto masivo de que se ha vuelto un deporte mucho más normalizado (aunque obviamente no deje de ser un deporte menos representativo que los convencionales como por ejemplo el fútbol y el baloncesto en España).

En consecuencia creo que falta información documentada más allá de la que quizás puedan dar algunos testimonios sobre personas implicadas en esta cultura desde los inicios, ya que recordemos que se mezclan interrogantes como el de las posibles tiendas de surf que accedieran al mercado del skate y lo distribuyeran, como ocurrió en los

---

<sup>7</sup> “ESTUDIO CULTURAL DEL SKATEBOARDING EN BARCELONA (1975-2010)”.

inicios (dado que en un principio el skate fue cosa de surfistas, la pregunta que cabe hacerse entonces es cuál pudo ser la primera tienda dedicada plenamente al mercado del skate o al menos con la suficiente relevancia).

## MARCO TEÓRICO

En este apartado abarcaré los conceptos teóricos a los que responde el enfoque de mi trabajo, el tema de este estudio tiene que ver con cuestiones que se dan en el espacio público por tanto me basaré en las aproximaciones teóricas surgidas sobre la Antropología Urbana. Queriendo empezar por uno de los términos más polémicos que pueden abarcarse en todo lo que tenga que ver con grupos culturales alternativos resulta preciso comenzar con el termino de subcultura, ya que se ha relacionado al *skateboarding* con este término. Recordemos que uno de los primeros trabajos que podemos encontrar sobre esta práctica con un enfoque más próximo a los aspectos culturales emplea precisamente este término<sup>8</sup>, incluso se da el caso de otro trabajo más actual que explica y define el skate como subcultura<sup>9</sup>.

No existe un consenso claro en cuanto a la definición y la aplicación correcta del término “subcultura”, al igual que ocurre a menudo con el término cultura. Sin embargo, podemos decir que a raíz del interés por aplicar este concepto se han diferenciado dos ramas (Cortés Arce, T. 2008);

Por un lado, la corriente de los estudios culturales que surgen a raíz de los estudios clásicos enfocados en temas sobre la delincuencia y marginación social como es el caso de las aportaciones de Louis Wirth<sup>10</sup> en *The ghetto* (1928), en los que se han manifestado una tendencia a hablar de subcultura para referirse a grupos con objetivo de resistencia a la cultura dominante (generalmente jóvenes). Por otro lado, los estudios posculturales, que surgen a modo de crítica hacia el concepto de subcultura en los estudios culturales debido a su enfoque centrado en un contexto de resistencia juvenil marcado en el rechazo de las ideas hegemónicas de la cultura parental y dominante (años 70), es decir, quedan limitados a nuevas expresiones en las generaciones

---

<sup>8</sup> *The subculture of skateboarding: Beyond social resistance* (Beal.1992).

<sup>9</sup> *La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid* (Márquez, I., & García, R. D. 2015).

<sup>10</sup> Escuela de Chicago.

venideras que ya no compartan los mismos aspectos de la época pasada. De esta manera los estudios posculturales marcan esta separación y comienzan a utilizar el término subcultura como grupo con expresiones efímeras y estables.

*“En síntesis, la corriente de los estudios culturales propone ver a los grupos como una subcultura que tiene por objetivo ser una resistencia de la cultura dominante. Por su lado, los estudios posculturales ven a esta subcultura como un grupo con expresiones efímeras y estables.”* (Cortés Arce. 2008:263).

Cerrando con este tema terminológico, quedan algunas reflexiones sobre la parte subversiva del skate tal y como se plantea, y es que a veces se relaciona el miedo a la masificación del *skateboarding* (el incremento de cada vez más practicantes) con la pérdida de “esencia” o alternatividad, es decir, como fenómeno que acaba desarrollándose como una moda más. Este es el típico debate que podemos trasladar incluso hacia las críticas sobre la inclusión en los juegos olímpicos.

*“Al igual que otras subculturas como el punk y el hip hop, y otras como la subcultura mod, rave o grunge, el skate ha acabado siendo mercantilizado e integrado a la cultura hegemónica, desactivando en el proceso algunos de sus significados subversivos.”* (Márquez, I., & García, R. D. 2015).

### **Identidades y prácticas culturales**

Una distinción clave que podemos señalar al comparar la época de los inicios con la de hoy en día es el proceso de globalización (tanto a través de revistas como desde la aparición de internet) que ha llevado hasta tal punto que, lo que antes era un deporte mucho más reducido en número de practicantes (más alternativo por así decirlo) hoy consiste en un deporte cada vez más masivo, lo que de alguna manera lo hace más expuesto y promovido por las modas. En cuanto a si esto es una pérdida o una ganancia para la comunidad skater solo veo preciso decir que este impacto en la moda y las tendencias juveniles trae consigo, por un lado una pérdida de “alternatividad” de lo que pudo ser en un comienzo y por otro una ganancia de intereses a nivel urbanístico para los skaters (dado que mientras más crezca el número de practicantes más visible se vuelve tanto en los medios como para las instituciones, lo que lleva por ejemplo a la

construcción de más skatepark). Sea como fuere a pesar del impacto de las modas no deja de ser (a mi entender) todavía un deporte considerablemente alternativo si lo comparamos con deportes mucho más “dominantes” (culturalmente hablando) como lo son el fútbol o el baloncesto. Así como sostiene Stuart Hall, la cuestión de la identidad cultural forma parte no solo de un juego entre procesos de invención (transformación) constantes sobre la tradición (Hall, S. 2003), representa también una forma de resistencia hacia las culturas dominantes, es decir parte de la diferenciación con el otro.

Es aquí donde encuentro relación con los teóricos sobre el espacio urbano, siguiendo con el pensamiento de Michael De Certeau (2000) podríamos decir que a veces se forma un choque entre Poder y Resistencia al poder, conflicto permanente que se da en el espacio social (De Certeau, M. 2008) y en cierto sentido los skaters suelen verse comprometidos en este asunto al tratarse de una cultura transgresora y que en ocasiones se “apropia” de ciertos escenarios en el espacio público como es el caso de la plaza situada en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA) estudiado y mencionado por Xavi Camino<sup>11</sup>. Ahora bien, en cuanto a los procesos de apropiación entiéndase que nunca deja de estar claro que el suelo público es de todos, tanto entre los skaters como entre los transeúntes, sucede que el reconocimiento de un *spot* lleva a que los skaters se interesen más por ocupar ese lugar, esto se da en cualquier lugar donde se practique. La masividad de skaters que puede llegar a darse en el MACBA<sup>12</sup> responde a que no es un *spot* cualquiera, se trata de un *spot* reconocido a nivel internacional y que es frecuentado por skaters profesionales de todo el mundo, esto lleva a que se produzcan competiciones<sup>13</sup> que al final provocan aglomeraciones.

Una de las prácticas culturales de los skaters es la búsqueda de lugares “patinables” (spots), encontrar spots nuevos o ya reconocidos y mencionados entre los skaters locales como lugares de culto (la búsqueda infinita de los mejores lugares para patinar en una ciudad). Esta práctica encaja con el pensamiento de Michael De Certeau, explicando el espacio social o habitado como fruto del conflicto permanente entre poder

---

<sup>11</sup> “La irrupción de la cultura skater en el espacio público de Barcelona” (2013).

<sup>12</sup> Ver FIGURA 4 en el Anexo, imagen donde se muestra una aglomeración de skaters presenciando un truco sobre una papelera.

<sup>13</sup> Un buen ejemplo es “King of MACBA”, una especie de competición amistosa que comenzó a realizarse en 2017 y que presenta un estilo muy similar al de un *game of SKATE*.

y resistencia, de cómo “hacer lugar al vacío” (De Certeau, M. 2008) puede ser una muestra de “autoridad local”. En este sentido los skaters reconocen y buscan identificar el espacio público, llegando a transformarlo (incorporando conos u otros obstáculos para saltar, *grindar...*) para efectuar sus trucos. Entonces lo que solo era una parte desocupada de una plaza, unas simples escaleras desgastadas, un suelo apartado o una cancha libre de canastas se transforma, dando “lugar al vacío”. La construcción teórica y física de un spot (tanto la innovación y el reconocimiento de la zona como la posible incorporación de nuevos objetos en el escenario) es precisamente un ejemplo, es “hacer lugar al vacío”. Se trata por tanto de unos lugares donde se depositan innovaciones en los usos, la relación entre el espacio y los skaters afecta directamente al significado pues este ha sido “alterado”. Según explica De Certeau, existe la posibilidad de que el poder sea subvertido y alterado en su significado por las prácticas cotidianas de aquellos que lo habitan (De Certeau, M. 2008).

Por otro lado me gustaría destacar las aportaciones del antropólogo Xavier Camino sobre la práctica del *skateboarding* en Barcelona, tanto por la perspicacia a la hora de establecer su estudio en dicha ciudad como por la calidad de su trabajo etnográfico rico en detalles hasta el punto de añadir y comparar distintos años en un mapa de la ciudad con indicadores como skatepark, spots, skateshops... (mostrando el arranque y la propagación de este deporte en una ciudad tan relevante como lo es Barcelona para este deporte). Una de las claves de su trabajo es explicar cuáles fueron las consecuencias que llevaron a convertir esta ciudad en una de las cunas del skate (Camino, X. 2008), básicamente a raíz de los modelos urbanísticos que se desarrollaron entre 1993 y 2007 que dotaron a los espacios públicos de un rejuvenecimiento con una infraestructura moderna y de numerosas plazas muy “patinables” al contar con muchos bancos, suelos adecuados, incluso similares de rampas en plaza (las “skateplazas”) que sin ser skatepark en sí contaban con unos escenarios tremendamente jugosos para la comunidad skater.

### **Reinterpretaciones en las infraestructuras urbanas**

Los skaters rompen con lo establecido mientras se apropian de los espacios urbanos, invierten el significado de los objetos, lo que “funciona” para sentarse (los bancos) se utiliza para hacer *manuals* y trucos, lo que “funciona” para apoyarse bajando unas

escaleras y reducir el riesgo (las barandillas) se utiliza como objeto de deslizamiento. Esto es convertir la seguridad en riesgo, transformar el significado del espacio y sus infraestructuras urbanas, transformando el suelo para caminar en un escenario imaginable donde incorporan “líneas” de trucos y nuevos recorridos. Este proceso lleva a los skaters a redefinir el espacio y en cierto sentido implica amenazar las definiciones aceptadas del espacio, apoderándose de este no solo físicamente sino también conceptualmente (Borden. 2001).

En cuanto a esta transformación que se da y que puede llegar a invertir el significado de las infraestructuras, podemos apreciar mejor esta idea en la siguiente cita donde se comenta la acción de un skater al precipitarse por unas escaleras peligrosamente grindando (ejemplo de grindar en la Figura 4, Funa Nakayama ganadora de la medalla de bronce en los Juegos Olímpicos) una barandilla:

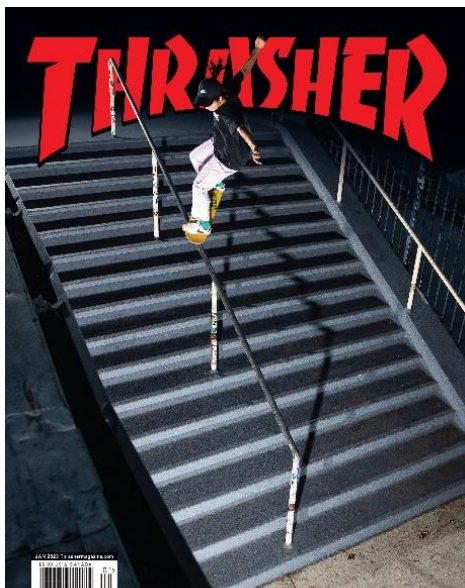


FIGURA 4: PORTADA DE THRASHER MAGAZINE, ENERO 2023

*“For example, a handrail is a highly functional object, for which both the time and nature of use is fully programmed. If there is a meaning at all in a handrail, then it is directly related to function: that of safety. The surprise of the skateboarder’s re-use of the handrail (...) is that it targets something to do with safety, to do with everyday security, and turns it into an object of risk, where previously it was precisely risk that was being erased. The whole logic of the handrail is turned on its head.” (Borden. 2001:10)*

Vemos como los skaters invierten el significado de un objeto en el espacio, transformando el funcionamiento de un objeto que servía para la “seguridad” en un objeto de “riesgo”, en un reto de dificultad y peligro. Esto me parece simplemente fascinante. Una “sencilla” manera de romper con lo establecido, considero esto un ejemplo que sirve como explicación clara y precisa de la esencia contracultural del skate.

Las implicaciones de dar significados distintos a los espacios públicos no solo llevan a nuevas formas de utilizarlo o transformarlo, implica una manera distinta de entenderlo,



es un cambio radical en el esquema urbano que busca trazar rutas y recorridos entre un punto A y B, es coger la ciudad y utilizarla para lo que nunca estuvo pensada. En definitiva, implica una manera distinta de ver e interpretar el mundo allá donde vayas, y esta actitud permanece en los skaters más allá de que lleven consigo el patín. En un sentido más estético vemos cómo la mayoría de las fotografías en las revistas suelen estar siempre enfocadas a escenarios urbanísticos y en general a espacios alejados de los skatepark, ya sean zonas más o menos transitadas. Esto fomenta una estética hacia los espacios que no están preparados para el skate, las calles “irregulares” (con imperfecciones, suelos rugosos o gastados, obstáculos imprevistos...) se plantean como los verdaderos retos, como exponente de riqueza visual. La estética juega un papel fundamental en el *skateboarding*, y es que hablamos de una cultura que busca constantemente espacios en los que realizar una interpretación propia, grabando líneas, sacando fotografías, transmitiendo constantemente nuevos retos entorno al espacio y la práctica, como una mezcla o fusión entre el skate y el escenario urbano.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general:**

- Analizar etnográficamente los espacios y prácticas culturales del skate situado en el espacio urbano de Santa Cruz de Tenerife.

### **Objetivos específicos:**

- Hacer una breve contextualización de la cultura skater acerca de sus orígenes resaltando los aspectos más relevantes dentro de la evolución del *skateboarding*.
- Conocer la opinión de los skaters acerca de los debates que existen en la actualidad a través de entrevistas.
- Observar las situaciones de acción e interacción de los skater para comprender sus prácticas culturales.
- Realizar un breve glosario introductorio de la cultura skater que sirva para facilitar la comprensión de los términos empleados en la cultura skater.

## HIPÓTESIS

- El *skateboarding* ayuda a crear lazos comunitarios dentro de la cultura skater fomentando el apoyo mutuo.
- El *skateboarding* mantiene un lenguaje simbólico y gestual que es reconocido dentro de la cultura skater.
- El *skateboarding* fomenta la creación y cohesión de grupos en los espacios urbanos donde se practica ayudando a mejorar las relaciones sociales.

## METODOLOGÍA

La metodología de este trabajo ha consistido en el contacto y el acercamiento entre los skaters, así como de la realización de entrevistas. La mayor parte del trabajo teórico ha consistido en la búsqueda de información a través de distintas páginas web (indicadas en la bibliografía), la lectura de textos etnográficos acerca de las distintas perspectivas y enfoques etnográficos en los espacios públicos, así como trabajos exclusivamente enfocados en el análisis cultural del *skateboarding*, o incluso trabajos más enfocados en el punto de vista arquitectónico.

Me he enfocado principalmente en el skatepark situado en el parque de la Granja (construido entre 2016 y 2017 por el arquitecto y skater Daniel Yábar) en Santa Cruz de Tenerife, aunque más bien como punto de encuentro y de observación, teniendo en cuenta que también me he desplazado por otros skatepark como son los que están situados en el Puerto de la Cruz, Punta del Hidalgo y el Médano (ya que también he contactado con skaters de estas zonas). Otro skatepark más a nivel local en Santa Cruz de Tenerife es el conocido como *Diyselo*<sup>14</sup> (un skatepark construido por skaters en 2016 el cual es reconocido localmente y desde sus inicios sigue innovándose).

En este sentido me baso tanto en lo observable y conocido personalmente como en la información y puntos de vista de los entrevistados que he podido conocer con mayor profundidad.

---

<sup>14</sup> Fotografías en el Anexo 2 (FIGURA 6 y FIGURA 7)

A la hora de observar el entorno me he centrado en el skatepark de la Granja por una cuestión de cercanía y familiaridad, el cual no deja de ser también uno de los más frecuentados tanto por su ubicación central en la zona metropolitana y su accesibilidad cómo por la amplitud y calidad de sus módulos. Este skatepark situado justo en el centro del parque tiene una forma similar a la de un estadio, ya que es un gran círculo que concentra su mayoría de módulos (estructuras para patinar) en la zona central (situada en la parte de abajo) y alrededor de este se encuentra una línea de asientos a modo de grada que cubre algo más de la mitad de toda la zona centro del skatepark (es decir, la parte baja). Como se puede apreciar hay un alargado muro de rocas que separa el suelo liso del skatepark con el césped típico del parque de la granja. Abundan las palmeras y con estas casi parecen camuflarse las farolas que dan luz a la noche. Los obstáculos más característicos que podemos encontrar aquí son barandillas (usualmente pensadas para ser grindadas), escaleras, cajones, también hay una rampa en el centro y algunas zonas de mini rampa por los alrededores, además de rampas de gran inclinación (principalmente dos). Se pueden apreciar grandes rocas situadas cerca de las rampas las cuales se incorporaron con la intención de dotar de mayor identidad al skatepark diferenciándolo estéticamente de otros (véase la explicación del arquitecto en el video sobre la inauguración del skatepark)<sup>15</sup>, sirviendo también como obstáculos para ser saltadas.

He realizado cinco entrevistas <sup>16</sup> presenciales semiestructuradas que han sido grabadas en audio (siempre con el correspondiente consentimiento informado en cada inicio de grabación) y han sido realizadas durante el mes de enero. He tenido la suerte de haber podido conocer en este proyecto a distintos skaters en un rango de edad bastante heterogéneo (dentro de las limitaciones de haber realizado un número reducido de entrevistas); teniendo el primer entrevistado 24 años, el segundo 25 años, el tercero 20 años, el cuarto 43 años y el quinto 17 años. La mayoría se han criado en Tenerife y han frecuentado skatepark y spots de su zona local u otras zonas. Debo aclarar que, en el proceso de realizar un guion de preguntas y llevarlo a cabo en cada entrevista he visto cómo muchas veces los entrevistados contaban con más temas interesantes

---

<sup>15</sup> Video publicado por el Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife sobre la apertura del skatepark de La Granja: [https://youtu.be/UxBb\\_fWAg8A](https://youtu.be/UxBb_fWAg8A).

<sup>16</sup> Incluyo el guion de las entrevistas en el Anexo 3.

que enriquecían la información total obtenida por tanto me he mostrado bastante abierto a que pudiera ampliar temas que les llamaban la atención y no se reflejaban en mi guion (como es el caso de opiniones comunes sobre las consecuencias de la masificación del skate, tanto positivas como negativas). Los entrevistados eran todos hombres, aunque eso no quiere decir que no haya mujeres skater, de hecho, se puede afirmar sin ninguna duda (como menciona el entrevistado de mayor edad) que el número de mujeres que hacen skate y se relacionan con esta práctica ha aumentado notablemente en comparación con los años 80 y 90 cuando era algo mucho más extraño de ver. Hoy en día está mucho más normalizado y no es extraño ver a mujeres skaters, pero sí es cierto que sigue siendo un deporte mayoritariamente practicado por hombres.

Las entrevistas han sido todas realizadas en Santa Cruz de Tenerife, tanto en el parque de la Granja como en zonas cercanas. La duración de las entrevistas ha sido muy variable, 7 minutos la más breve, 20 en otro caso y 29 minutos la más extensa. También decir que consideré oportuno aprovechar el contexto generacional en el entrevistado de 43 años, profundizando más en su percepción de los inicios y añadiendo preguntas improvisada que surgían en la entrevista dado que, como es evidente, podía hablar de una etapa que ningún otro entrevistado había vivido, antes de la aparición masiva de información sobre skate en internet y tiendas locales especializadas (los actuales skateshops).

## **ANÁLISIS DE RESULTADOS**

La parte etnográfica de este trabajo ha consistido básicamente en la observación participante del skatepark de La Granja y en algunas rutas en busca de *spots* conocidos (en algunos casos emblemáticos) o ejemplos sencillos que, a través de fotografías (Anexo 2), ayuden a visualizar mejor el significado de un spot, ya que podría suponerse que hay aspectos en el espacio urbano que se escapan de la percepción general de personas con pocas (o ninguna) nociones sobre la cultura skater. Aspectos como por ejemplo la pendiente en una calle o la superficie del suelo, la cantidad de obstáculos, módulos o símiles que tenga (bancos, barandillas, superficies lisas para sentarse como por ejemplo cajones...). Los skaters tienden a valorar un escenario para patinar en función de la superficie lisa del suelo (mientras más lisa más sencillo patinar, por el

contrario, un suelo muy rugoso dificultará la movilidad del skate) dado que un escenario con un suelo excesivamente rugoso podría imposibilitar el rodamiento, como por ejemplo zonas de tierra cubiertas de piedras o suelos de baldosas muy desniveladas.

En esta parte etnográfica separo dos contenidos, primero una parte introductoria sobre aspectos generales dentro de la cultura skater basada en conversaciones y segundo una parte más enfocada a la observación de la práctica cultural donde se enfatizan las diferencias que aparecen entre el skatepark y la calle que surgen en relación con el uso del espacio público.

### **Introducción a la cultura skater, aspectos generales**

Es importante señalar que el skate es un deporte muy difícil de clasificar, ya que en la práctica cada skater desempeña un estilo propio (más allá de que exista una lista interminable de trucos ya establecidos), no existe ninguna normativa para crear o realizar trucos, en cierto sentido todo está permitido en el skate ya sea en movimiento o estático, utilizando más o menos el espacio y sus infraestructuras... es por eso por lo que me gusta describirlo como un deporte esencialmente creativo. Tanto el skater del pasado como el de la actualidad necesita saber que puede hacer lo que quiera cuando sube a la tabla.

*“En el mundo del skate cada uno hace el truco que quiere y lo hace a la manera que quiere”* (Entrevistado 3).

Se desarrolla un estilo propio y no necesariamente semejante al de los demás, aunque siempre existan tendencias y trucos más influyentes en la cultura, aun así, a la hora de la verdad cada uno hace lo que quiere con la tabla de la forma que más le guste y va recolectando sus trucos favoritos, spots, cajones, barandas, rampas favoritas en su zona local... Es un deporte individual más allá de que se formen grupos sociales, pandillas o competiciones amistosas. Todos los entrevistados coinciden en que el skate les ha ayudado a conocer gente, concretamente el más joven menciona que para su vida empezar a patinar sirvió incluso de impulso para socializar y lo que le permitió conocer a sus amistades más cercanas. El skate aporta una conexión entre los skaters que va más allá del idioma, aspecto que se puede apreciar en el caso del S.K.A.T.E (game of skate)

el cual de manera simple te hace conectar con los demás en un contexto en el que no solo se pueden llegar a formar lazos de amistad, sino que además puede implicar el aprendizaje mutuo.

*“Puedo poner el ejemplo de cómo te conocí a ti, llegué al skatepark yo solo y nada más estabas tú y te dije -oye bro vamos a echarnos un game<sup>17</sup>-, y nos echamos un game y mira aquí estoy, haciendo una entrevista contigo y de colegas” (Entrevistado 5).*

Por supuesto cada uno lo vive a su manera, ya sea más en colectivo o individualmente. Con esto quiero decir que obviamente la primera parte sale de la persona y de su manera de relacionarse con los demás, no dejando de lado el hecho de que se puede patinar de manera individual sin ningún contacto con los demás, aun así, se destaca esa “conexión” con el otro. Al final se divisa un punto que parece proyectarse como un aspecto en común y que simultáneamente les diferencia del resto, es decir, la pertenencia a una comunidad.

*“Yo lo que noto es eso si tu patinas pues bomba, patinas, tenemos algo en común que nos une mucho que es una pasión que si la compartes pues es muy profunda y que te ayuda a eso (...), de primeras siempre te invita a la conexión con otras personas y a relacionarte con otras personas” (Entrevistado 2).*

No hay nada impuesto a la hora de patinar, todos eligen y trazan su propio recorrido tanto en una bajada como en un skatepark, skateplaza, *spot* o carretera. Pueden inventarse miles de juegos y competiciones entre los skaters, pero esto no es más que un aspecto alternativo a lo que representa el skate, ya que en esencia no es un deporte competitivo, es un deporte libre y abierto a cualquiera. Esta es la clave para entender el porqué del debate sobre la introducción del skate en los deportes olímpicos, ya que muchos skaters consideran que rompe con la esencia de este deporte.

## TIPOS DE PRÁCTICAS

Puede identificarse la presencia de prácticas comunes que se realizan entre los skaters como es el caso del **juego del SKATE**<sup>18</sup> (*game of SKATE*, conocido simplemente

---

<sup>17</sup> Es una abreviación del S.K.A.T.E (game of skate).

<sup>18</sup> Explicado en el apartado *Breve glosario del lenguaje skater común*.

como **S.K.A.T.E**). Este juego es un buen ejemplo del funcionamiento del lenguaje skater, a través de señas se indica fácilmente que se quiere jugar sin necesidad de palabras (se pone un puño contra la mano simulando el juego de piedra, papel y tijera), además los trucos se reconocen visualmente al realizarlos por lo tanto no es necesario hablar el mismo idioma para entenderse en este juego. Esta situación facilita la interacción entre skaters que por ejemplo sean de distintos países, a menudo cuando un skater viaja a otra localidad o país sucede que se interesa por encontrar y ver los skatepark de ese lugar desconocido. También existe el turismo skater, el cual consiste en realizar viajes con el objetivo principal de visitar los spots y los skatepark más reconocidos, algo sencillo en un mundo interconectado con multitud de información y aplicaciones de móvil<sup>19</sup> diseñadas específicamente para encontrar estos espacios urbanos.

A mi modo de ver, hay un aspecto muy identificativo dentro del mundo skater que distingue entre dos tipos o tendencias claves, los **ramperos** y los de **suelo**. Situándonos en un skatepark, muchas veces puede surgir la pregunta cuando patinas con gente, “¿Tú qué eres, más de **rampa** o de **suelo**?”. A mi juicio, más allá de que existan muchos más modalidades o estilos en el skate (como el de descensos o el de patinar piscinas) esta es una diferencia que puede ser más fácil de percibir a través de la simple observación (claro que hay que tener en cuenta que en gran medida dependerá del escenario urbanístico o el tipo de skatepark, ya que puede estar más enfocado a rampas y bowls o a módulos de suelo como cajones y barandas).

**Ramperos:** son los skaters que tienden a usar más los escenarios de rampa, por lo que suelen tender a tener un mayor nivel y cantidad de trucos en rampa. Usualmente se sienten más cómodos con tablas y ejes más anchos debido a que una anchura mayor de tabla aporta una mayor estabilidad (a costa de un incremento del peso) a la hora de mantener el equilibrio, aspecto importante cuando se trata del uso de rampas, pirámides, bowls (similar a una piscina, pero sin agua) ... Estos escenarios pueden suponer un estilo más propenso a dedicarse a volar por las rampas saltando de una parte a otra, propensos a “permanecer despegados del suelo”.

---

<sup>19</sup> Es el caso de la aplicación “City legends”.

**Skaters de suelo:** son los skaters que tienden más a utilizar las superficies planas (es decir el suelo en sí, “*flatground*”, el suelo de una plaza, spot o skatepark) a la hora de patinar, ya sea en obstáculos, barandas, cajones... Aunque muchos skaters de suelo usan tablas anchas, existe una mayor tendencia al uso de tablas menos anchas comparado con el caso de los ramperos, aunque no ganan tanta estabilidad como las tablas más anchas sí que “ganan” en relación con el peso, dado que el uso de ejes y tablas menos anchas reduce considerablemente el peso. Esto podría dar ventaja a la hora de hacer trucos más altos, aspecto muy a agradecer a la hora de saltar obstáculos.

Cabe señalar que estos dos “categorías” identificadas en mi observación no son aspectos universales. No necesariamente un skater se define totalmente como rampero o de suelo, existe el punto híbrido en el que es complicado catalogar a un skater de un tipo o del otro... (de hecho, muchas veces conseguir ese punto híbrido entre las rampas y los trucos de suelo parece ser un ideal). Sin embargo, lo más común es que te inclines más por un lado que por otro ya que más allá de los gustos de cada uno, lo cierto es que a la hora de la verdad sueles ser más hábil en rampa o en suelo). En cuanto a esa tendencia por usar tablas más anchas si eres de rampa o tablas menos anchas si eres de suelo pasa exactamente lo mismo, no es ninguna ley universal pero sí que es una tendencia muy típica y fácil de identificar para los skaters. Al fin y al cabo, el “veredicto” final sobre qué medida de ejes y tabla usar lo tiene uno mismo y depende de su propio gusto particular y de la comodidad que le genere unas medidas u otras.

## **TIPOS DE SUJETOS**

Ahora bien, estas son cuestiones que podemos señalar de skaters que ya tienen experiencia patinando, capaces al menos de mantener el equilibrio para desplazarse, pero ¿Qué hay del paso previo a volverte un skater más enfocado al suelo, a las rampas o en algunos casos a ambos escenarios? Lo primero es empezar, aprender a montar encima de la tabla. Así que lo primero para entender el es empezar por el principio por el que cualquier skater pasa, consiste en identificar cuál va a ser tu posición de pies para empezar a montar en la tabla e impulsarte en esta, lo que en el lenguaje skater se traduciría como *conocer si eres regular o goofy*.



*“Todos empezamos en el mismo punto: aprendiendo a montar. (...) Siempre hay un esfuerzo por detrás que... nos cuesta demasiado montar a la tabla... no tienes equilibrio... no sabes cómo moverte...no sabes si eres **regular** o **goofy**... es complicado al principio.”* (Entrevistado 5).

Estos términos hacen referencia a la posición de pies en la tabla, la postura natural al patinar por así decirlo. Si se patina con el pie izquierdo en la parte del “nose” (la parte delantera) de la tabla se dice que la posición empleada es de Regular. Si por el contrario se patina con el pie derecho en el “nose” se llama posición Goofy. La postura natural hace referencia a la postura con la que un skater se encuentra más cómodo a la hora de patinar, esta se elige en los inicios. Como se puede apreciar existe un lenguaje reconocido en la cultura skater (aunque concretamente el aspecto de regular o goofy se aplica a los deportes de lateralidad, como el surf y el snowboard) así como lo mencionan varios entrevistados al preguntarle si cree que existe un lenguaje propio:

*“Desde los nombres de los trucos hasta los nombres de los sitios (...) bueno que son palabras en inglés (...) un hubba (...) manualera (...) el spot... el rollo de popear... popear y grindar son acciones que si no patinas no te enteras de nada...”* (Entrevistado 2).

*“Cuando entras en este mundo pues empiezas a ver que hay ciertos gestos y ciertas palabras que son icónicas de este tipo de deporte.”* (Entrevistado 3).

*“Las formas de hablar y de saludarse es algo que puede ser solo del skate”* (Entrevistado 4).

Una vez conocemos la diferencia entre ser regular y goofy la cuestión que atiende ahora será explicar lo que significa la posición Switch. Consiste en patinar en la posición contraria a la aprendida desde el inicio. Es decir, si mi posición natural es ser Regular, mi posición de switch sería ponerme a patinar de Goofy. Entiéndase la dificultad de patinar en posición switch, ya que es algo así como volver a aprender a patinar desde cero, dado que uno tiende a patinar siempre usando una misma posición (regular o goofy) por comodidad y por la sensación de confianza en la tabla al patinar con la “posición natural”. Por ello muchas veces sucede con cierta frecuencia que uno no llegue a practicar con demasiada dedicación la posición hasta pasado un largo periodo de

tiempo. Al final el primer reto de cualquier skater consiste en mantenerse sobre la tabla sin caerse, más adelante ir aprendiendo a desplazarse con mayor equilibrio, empezar aprendiendo trucos (siendo el ollie el truco inicial por excelencia, ya que es la base de todos los trucos y permitirá empezar a saltar obstáculos y gaps). Esto puede hacernos entender la complejidad detrás de este deporte y el casi infinito número de trucos que pueden hacerse, dado que cada vez que hagamos un truco tiene cuatro posiciones distintas posibles para hacerse:

Poniendo un ejemplo con alguno de los trucos más conocidos<sup>20</sup>; ollie, frontside, backside, pop shovit, kickflip, heelflip, 360 kickflip (*Tre flip*) ... si yo soy Regular puedo hacer un **kickflip**, si hago un kickflip pero en posición Goofy sería un **switch kickflip**, si hago un kickflip en posición Regular pero voy hacia detrás sería un **“fakie” (falso) kickflip**, y si hago un “kickflip” en posición Regular hacia delante pero popeando con la parte del “nose” (la parte delantera) sería un **nollie kickflip**. Es decir, generalmente cada truco se puede hacer en cuatro posiciones, de **normal**, de **switch**, de **fakie** y de **nollie**.

Esta breve introducción ayuda entender los aspectos *generales*<sup>21</sup> del *skateboarding*, es decir, el común de los casos y lo que la mayoría experimentamos. Sin embargo, quedaría un punto que señalar, un caso completamente atípico, pero igualmente reconocido dentro de la cultura y que puede llegar a darse, y es la particularidad **Mongo**. Mongo hace referencia a una manera fuera de lo común en la que se impulsa al ir hacia delante en skate. La mayoría de skaters utilizan el pie trasero para impulsarse, por ejemplo, un Regular usaría el pie derecho y un Goofy el pie izquierdo, esto es lo que se da por hecho siempre. Sin embargo, existe la *particularidad mongo*, donde el skater se impulsa con el pie delantero. A esto se le llama *ir de “mongo”*. Es algo muy extraño de ver (entiéndase mongo como la posición de pies al impulsarse estando **en la postura natural**, ya seas regular o goofy...), pero algunas personas aprendieron a desplazarse de esta forma desde el inicio, acostumbrándose a esta técnica poco común. Algunas personas opinan que es mejor tratar de corregirlo ya que puede perjudicar en algunas

---

<sup>20</sup> En el siguiente enlace puede encontrarse una buena explicación de todos los trucos y las posiciones en el skate: <https://www.todoskate.com/trucos-de-skate/>.

<sup>21</sup> Para más detalles sobre los términos empleados en los aspectos generales véase el Anexo 1, lista completa de los términos mencionados en el apartado *Breve glosario del lenguaje skater común*.

situaciones. Pero lo cierto es que al igual que puede perjudicar en algunos aspectos también podrían considerarse algunas posibles ventajas (se suele decir que puede mejorar la posición switch una vez consigas corregirlo en tu postura natural), y a todo esto, no dejan de ser simplemente estilos distintos de patinar, al final cada uno aprende como quiere desarrollando su propio estilo.

La posición común de impulsarse responde a una cuestión tanto de equilibrio como de tiempo, se dice que al impulsarte con el pie trasero tardas menos segundos en colocarte para realizar un truco, de ahí que normalmente se considere mejor corregirlo cuanto antes siendo común que si algún skater te vea impulsarte de mongo te lo mencione para ayudarte. Aun así, no podemos decir que esta lógica sea siempre mejor puesto que lo importante es mantener y dominar el equilibrio del cuerpo sobre la tabla más allá de cómo te impulses. En todo caso, lo “óptimo” será poder hacerlo de ambas maneras en distintas situaciones, ya seas mongo al impulsarte o no.

### **Observación, Skatepark v.s Street**

Al contrario de lo que pueda llegar a pensarse, simplemente con observar el Skatepark de La Granja (parque de la Granja, Santa Cruz de Tenerife) con cierta frecuencia y a distintas horas entre la mañana y la noche podrás ver con tus propios ojos que el *skateboarding* cuenta con usuarios de todas las edades, aunque ciertamente es un deporte mayoritariamente de gente joven. Cada vez es más frecuente ver a familias llevando a sus hijos a un skatepark a practicar, a veces los mismos padres practican con ellos ya sea por empezar en este deporte o por retomarlo contando ya con cierta experiencia lejana o cercana en el tiempo. Se pueden ver distintas generaciones de personas patinando juntos.

Generalmente si fijas tu visión en alguien que está patinando en un skatepark podrás intuir dos aspectos básicos en su práctica: El primero y más evidente es su posición natural (es decir, si es regular o goofy), el segundo aspecto es algo más complejo y aleatorio de percibir (ya que depende en gran medida de las características del espacio) y es intuir dónde desempeña más habilidades, en rampa o en suelo. Quizás ocupe más el espacio de las rampas o el de los módulos de suelo. Quizás de vueltas y ocupe el skatepark de manera general, pero, puede dar la impresión observando que quizás se

decante más por un tipo u otro (esta será una de mis preguntas principales en las entrevistas), claro que lo mejor siempre será preguntar al skater en cuestión.

Con esto no estoy diciendo que las diferencias entre el talento patinando en suelo o rampa suelen ser abismales (aunque también es algo típico que puede pasar, básicamente cuando uno se encasilla más en patinar rampa o suelo y deja de lado el tipo que más dificultades le produce), creo que muchas veces alguien con mucha experiencia es bastante bueno en cualquiera de los dos tipos, pero creo que aun así, aunque las diferencias no sean tan grandes, puede llegar a percibirse que casi siempre lo normal es que sea más hábil en un tipo o en otro. No dejo de pensar que conseguir una habilidad “híbrida” en rampa y suelo (es decir, ser exactamente igual de hábil en un tipo y en el otro, defenderse bien en cada escenario por igual, que la balanza no se decante más por un lado que por otro...) podría representar una aspiración común que ronda la cabeza a la mayoría de skaters en algún momento de su trayectoria, como una especie de “ideal”, ya que es natural que en los inicios te des cuenta de que te desenvuelves mejor en un tipo u otro.

Algo parecido creo que ocurre con la posición *Switch*. Por lógica, esta posición (la posición contraria a la “natural”, regular/goofy) es siempre más complicada de realizar, ya que supone patinar en la posición contraria a la que aprendiste desde el principio. Como si patinaras al revés, algo confuso tanto para el cuerpo como para el cerebro. De esta forma, creo que sería un ideal patinar con talento semejante tanto en posición switch como en posición normal (lo que sería algo bastante más complejo que en el caso de rampa y suelo), de manera que fuera imposible identificar cuál es tu verdadera posición (regular o goofy). Cuando observas videos de profesionales o skaters de muy alto nivel puedes llegar a percibir que son tan habilidosos que en algunos momentos sea complicado identificar su posición natural. Pero esto ocurre más bien de manera aislada, en momentos y rondas de trucos en concreto. Si te paras a observarlo por más tiempo (fuera de las cámaras) descubrirás cuál es su posición natural.

En cuanto a las diferencias entre el estilo de rampa y de suelo se puede observar que existen aspectos que influyen en el riesgo de lesiones como es el uso de protecciones en la cabeza y en el cuerpo. Al patinar rampa se presupone que se patina en un escenario

preparado para ello (los skatepark o las rampas Vert por ejemplo), mientras que patinar en calle implica patinar en un espacio que no está pensado para ello por tanto el riesgo es distinto ya que hablamos de calles o escenarios en los que pueden haber todo tipo de irregularidades en la superficie del suelo o en las barandillas o bancos o lo que sea que se patine, obligando al skater a ser más precavido y fijarse más en el entorno (sin mencionar que hay coches en movimiento, personas, imprevistos...etc). Esto no quiere decir que siempre los ramperos vayan a lesionarse menos que los callejeros, al final dependerá en mayor medida del skater y de su suerte. Pero sí que suena lógico pensar que en la calle hay mayor riesgo de lesiones, además en las rampas grandes se normaliza más el uso de casco y protecciones. En estas condiciones (y sobre todo con experiencia y buena técnica) los ramperos pueden practicar bastante reduciendo mucho el riesgo, claro que siempre en función de su suerte a la hora de deslizarse por las rampas y el copin. No parece ser igual el impacto que sufren las rodillas patinando por las calles saltando muchas escaleras o gaps muy altos (un buen ejemplo sería Aaron Homoki quien consiguió saltar a ollie la monstruosa cifra de 25 escaleras) que el impacto que se produce entre rampas.

Otro aspecto que separa al skatepark del Street es la estética que se consigue al alcanzar trucos en la calle, se remarcan los aspectos más creativos y se introduce una mayor dificultad al desenvolverse en espacios más complejos lo que denota una mayor exposición al riesgo.

*“En un skatepark es como que sacas una foto y vale, está guay el truco, pero es que es en un skatepark, (...) la foto la has sacado en el sitio de entrenamiento, pero si lo sacas en la calle es como... ños, mira el suelo donde hizo el truco ahí hay un pedazo de grieta agüita colega las piedras sabes (...) tiene también estética porque es como si sacaras una fotografía de la calle, pero tienes por medio ese pedazo de truco...”* (Entrevistado 3).

El estilo de calle suele patinarse sin protecciones, pudiendo ser más incómodas para el tipo de trucos que se emplean y menos “prácticas” en comparación a patinar rampas donde (en función del tamaño de la rampa) puedes llegar casi a “volar” y un mal impacto en la cabeza al descender podría ser fácilmente mortal. Esto no quiere decir que no fuera a ser recomendable utilizar protección siempre, por supuesto, pero lo cierto es que se

ha normalizado patinar calle o trucos de suelo sin protecciones mientras que en los bowls y las rampas se da el caso contrario. Quizás aquí no solo juegue la lógica del riesgo (ya que en realidad el riesgo existe en cualquiera de las modalidades, una mala caída y un esguince pueden aparecer desde el momento en que subes a la tabla, más allá de que patines rampa o suelo, más allá de que uses protecciones o no, son las causas naturales de cualquier práctica deportiva de riesgo), pienso que puede ser también una cuestión cultural, una costumbre aceptada dentro del grupo y que de alguna manera refuerza la decisión de usar casco o no. Es decir, un skater sentirá mayor inseguridad ante el grupo a la hora de usar protecciones cuando patine en calle o suelo. Mientras que la inseguridad será menor cuando utilice protecciones y se centre a patinar en los escenarios de rampa, el skater estará integrado en las costumbres, por decirlo de alguna manera no será extraño que patine en rampa utilizando protecciones mientras que sí que será más llamativo utilizar protecciones cuando patine en suelo o calle. Sin embargo, el riesgo siempre está ahí, desde el momento en que subes a la tabla ya sea para patinar en rampas o en suelo.

La lógica del uso de protecciones en rampa también responde a la parte de la cabeza, ya que coger cierta altura (sobre todo dando vueltas, haciendo backflips y trucos por el estilo) y luego caer puede resultar en una mayor probabilidad a los golpes en la cabeza, una mala caída o algún movimiento desafortunado. El coping es una barra generalmente de metal que cubre la rampa en la parte de arriba, donde encajas el skate para tirarte, un golpe en la cabeza contra el coping podría ser terriblemente peligroso.

A mi modo de ver identifico especialmente los valores de esfuerzo, compañerismo y deportividad. Es por ello por lo que, en mis entrevistas mi última pregunta está enfocada hacia los valores que siente el skater en cuestión, enfocando la pregunta hacia los tres mencionados y tratando (con algo de suerte) que el entrevistado fluya.

Probablemente el hecho de empezar a patinar a una corta edad ayude y facilite su evolución y el enfrentamiento al miedo natural que supone patinar o aprender nuevos trucos en muchas ocasiones debido al peligro que conlleva este deporte. Sea como sea, no deja de ser un claro ejemplo de esfuerzo, puesto que es imposible evitar los fallos y especialmente las caídas que en muchas ocasiones llevan a lesiones ya seas más o

menos talentoso, lo cierto es que todos nos caemos y nos damos golpes debido a la exposición de riesgo que conlleva no solo en tus habilidades sino en el propio escenario donde una simple piedrecita (las “chinas” como se acostumbra a llamar) puede frenar en seco tu skate y llevarte directo al suelo. El skater tiene que aprender a levantarse y seguir intentándolo para poder avanzar (en un contexto de alto riesgo a lesiones y golpes frecuentes) y eso precisa de esfuerzo y constancia. El skate es un deporte muy abrasivo donde tiene mucho en juego la confianza a la hora de realizar los trucos y resulta vital (a través de la experiencia) “aprender a caerte” dado que es una parte del proceso de patinar. La sensación de aprender un truco nuevo y aprender a desenvolverte en distintos espacios es algo difícilmente descriptible, al igual que ver trucos tremendamente complejos de skaters en persona, ver lo inimaginable hecho realidad, lo que responde no solo al talento individual, también al esfuerzo indispensable para alcanzar ese truco y poder finalizarlo.

En cuanto al compañerismo es preciso decir que es más sencillo de ver en lugares fuertemente frecuentados por skaters. Es común que siempre que un skater (sea quien sea) realiza un buen truco o algo que resulte sorprendente se le aplaude y se silva, también existe la costumbre de golpear con la tabla el suelo (lo cual significa una muestra de reconocimiento y apoyo) para hacer ruido y similar un aplauso, pero con el propio skate.

*“Una cosa por ejemplo muy icónica del skate es como las palmadas skater, en plan cuando alguien hace un truco coges tu tabla y como que le das golpes al suelo digamos y es como una manera de decir... de aplaudir (...), es una manera de aplaudir en el mundo del skate.”* (Entrevistado 3).

Esta es bajo mi punto de vista una muestra de compañerismo, donde prevalece que los skaters consigan el truco que se propongan y se recompensa su habilidad a través del apoyo mutuo. Cuando alguien realiza un truco increíble el surgimiento de “aplausos” (ruidos y silbidos) va más allá de los conocidos, pues cualquier skater sin necesidad de conocer a la persona que realizó el truco no dudará en la mayoría de las ocasiones en aplaudir y felicitar al skater en cuestión. Otra muestra de compañerismo está a la hora de motivarse mutuamente y aconsejarse en unos trucos u otros, basta con preguntar

alguien sobre cuál es la posición de pies que emplea para un determinado truco y te ayudaran con gusto. Esto ocurre fácilmente en el juego del S.K.A.T.E, donde se marcan muchos trucos y a menudo uno es más habilidoso que otro en un determinado truco y viceversa.

Creo que en este juego también se aprecia la deportividad, ya que no deja de ser una “competición” que consiste en ganar al rival, aun así, se dan estas situaciones de compañerismo y apoyo, muchas veces se generan vínculos de amistad a raíz de un simple juego. Este juego clásico en la cultura skater no deja de ser una manera de aprender y sobre todo de conocer a gente nueva. En cierto sentido, el skate sirve como herramienta de socialización dado que facilita el contacto con personas más allá de sus creencias, edad, género, etnia o procedencia. En el skateboarding todos se comunican utilizando una simple tabla con ruedas sin necesidad de muchas palabras para comunicarse los trucos, basta con observar y saber o conocer la “stance” (posición de pies, regular o goofy) del skater.

El tema de las prohibiciones y leyes sobre el *skateboarding* en la vía pública no cuenta con un reglamento claramente definido y actualizado, sino que forma parte de las normas establecidas en el “Reglamento General de Circulación”, en este caso centrado en la legislación referida a la “Seguridad Vial”. Existen leyes que indican que los skaters (cualquier persona que se desplace con un vehículo propulsado sin motor) deben de contar con la consideración de “peatones”, por tanto, deben circular por la acera y a ritmo moderado. Esto puede ser frecuentemente rebasado (no dejando de ser normas apropiadas para algunas circunstancias de alto tránsito, pero desproporcionales en muchas situaciones donde se den circunstancias favorables para patinar sin molestar a los transeúntes) y muchas veces patinando en espacios públicos se cruzan estas normas, podríamos decir que algunas de las quejas más comunes suelen enfocarse al ruido y al desgaste y deterioro de infraestructuras. Por otra parte, hablamos de una cultura que durante mucho tiempo se ha acostumbrado a la represión policial (muchas veces por considerarse directamente vandálico al *skateboarding*, visto como amenaza al “destrozo” o deterioro del espacio público).



*“Me han echado de varios lugares, por el ruido sobre todo y también porque molestamos básicamente en los sitios públicos y en algunos sitios sin molestar a nadie también nos han echado porque las instalaciones se deterioran” (Entrevistado 4).*

## **CONCLUSIONES**

El hilo de este trabajo pretendía entrelazar la historia y los orígenes del *skateboarding* con la evolución que se ha producido hasta la actualidad, introduciendo una parte más teórica y crítica sobre todo con el propósito de demostrar que la comunidad skater y la cultura que conlleva es un tema relevante para cualquier antropología que busque analizar el espacio urbano. Basta decir que soy consciente de se trata de un tema “marginal” de estudio, difícil y cuestionablemente entendido como “práctico” (si es que tiene sentido pensar en este tipo de lógicas más cercanas a lo económico que a lo social) y es que a pesar de que mi estudio se encuentra en una isla plagada de esta cultura con cada vez más practicantes no representa el mismo impacto visual que desprende otras ciudades y localidades como es el caso de Barcelona. Pero ¿Debería ser esto un impedimento? ¿Debería de frenarse el estudio y la crítica urbana de esta cultura simplemente porque no representa el mismo impacto que podría darse en otras ciudades del país? Bajo mi punto de vista no es preciso encontrarse en la cuna de este deporte para tratar de analizarlo y aportar una visión que ayude a la comprensión de esta comunidad.

Hay un tema en concreto que me parece conveniente resaltar sobre esta cultura tal y como la he tratado de plasmar y es el tema del “lenguaje skater”. Bajo mi punto de vista esto representa un contexto que facilita la integración cultural entre los practicantes, al igual que el mismo hecho de hacer “la misma cosa” que *el otro*, el mismo interés general, o más bien a lo que me refiero es a esa manera de vivir, ese “estilo de vida” como algo compartido, ese ir por la vida sobre ruedas. Esto lleva a la creación de lazos comunitarios y en algunos casos sirve de puente para mejorar las relaciones sociales. También podemos ver el apoyo mutuo que surge entre los practicantes con acciones tan simples como las de aplaudir y vitorear los trucos de los demás.

El otro tema grueso mencionado y pendiente de concluir es la decisión de incluir el *skateboarding* como deporte en los juegos olímpicos. Las Olimpiadas se han introducido

separándose en dos modalidades: Street (más enfocado a un skatepark con módulos) y Park (más enfocado a un skatepark de rampas similar al estilo piscina). Desde la introducción en los juegos Olímpicos muchos skater se han posicionado a favor y en contra. La parte contraria suele tener que ver con aspectos como la posible pérdida de esencia del skate, la atracción de las grandes marcas (Nike, Red bull, Adidas...) que en un principio no tenían tanto que ver con el *skateboarding* y el tema de las puntuaciones de los trucos, dado que se entienden como sumamente subjetivos. La parte a favor suele referirse al impacto positivo que puede darse en las ciudades, interpretándose como una mayor visibilidad a nivel deportivo que a su vez implique un mayor interés por parte de los ayuntamientos y comunidades autónomas de mejorar y aumentar el número de skatepark.

En mis entrevistas se reflejan opiniones dispares, las más positivas lo describen como algo como beneficioso y que genera un avance hacia delante, también se dan opiniones más enfocadas a las posibles consecuencias negativas y a la preocupación por la pérdida de esencia del skate. Por otra parte, se dio el caso de una opinión más próxima al punto medio, pero que en general mostraba ambos escenarios, aunque sí puedo afirmar que (ya sea más a favor o en contra) todos estaban de acuerdo en que la introducción en los juegos olímpicos tiene su parte beneficiosa para la comunidad. No hay más que pensar por ejemplo cómo poco a poco ha ido cambiando la percepción de esta práctica ya que en el pasado estaba mucho más estigmatizado y aunque ahora también siguen existiendo ciertos prejuicios es innegable que en actualidad está mejor visto que antes.

Considero que para los skaters partiendo de los mismos derechos como ciudadanos que transitan en la ciudad, habrá que cubrirse ciertas necesidades como son los carriles bici para los ciclistas, cercanía y conexión adecuada del transporte público para los habitantes, zonas de parques infantiles como espacios seguros para niños, accesos y ayudas en el entorno urbano para personas con movilidad reducida... es decir, necesidades sociales dentro del urbanismo. En cuanto al conflicto del deterioro de las infraestructuras cabe mencionar una de las propuestas del antropólogo Xavi Camino para los para los espacios públicos de Barcelona de mayor afluencia de skaters (spots) y es el refuerzo de la ciudad a nivel urbanístico para un mejor mantenimiento y adaptación a la práctica del skate. Quizás no se trate tanto de prohibir, rechazar o expulsar a los

skaters de los espacios por el deterioro que puedan ocasionar sino asumir que existen “nuevos” usos de estos e implicarse más en el arreglo de las infraestructuras. Por otra parte, será también relevante promover mejores instalaciones para los skatepark, así como fomentar más espacios que sirvan como alternativas al *skateboarding* que se da en zonas que puedan generar más conflictos. Pero no por ello dejando de lado el hecho de que siguen existiendo fuertes raíces la cultura skater con el *Street*<sup>22</sup>.

Llegados a este punto me gustaría plantear lo siguiente ¿Acaso el *skateboarding* consiste en la simple proyección de caos y destrucción en las ciudades o más bien en un juego creativo entre el espacio, el cuerpo y el skate? El deterioro de la infraestructura que se patina en el espacio público es una consecuencia del uso continuado, no un fin. Es decir, no busca destrozar (por simple lógica, la destrucción de un escenario impediría seguir patinando en este por tanto sería contraproducente), busca crear nuevas rutas imaginarias jugando con el espacio y los obstáculos en este, cuidando, reformando y transformando el espacio patinado. Como cualquier práctica deportiva requiere un esfuerzo para ejecutarse, requiere equilibrio y concentración corporal, es decir representa una práctica motivacional y fortalecedora, algo saludable.

Subcultura o no, forman parte de una comunidad, un grupo integrado en la sociedad. Existe por tanto la necesidad de promover buenas instalaciones, así como implicarse más en el arreglo y la conservación de estas (a veces sucede que son los mismos skaters o aficionados o dueños de las tiendas locales los que invierten en arreglar los skatepark, partes de las rampas, cajones, bordillos...) Un skater no expulsa a gente de un lugar en para patinar, más bien aprovecha lo “inaprovechable”, ocupa el espacio del que dispone y juega, no forma parte de lo normal el enfrentamiento contra vecinos o ciudadanos (más bien suele ser al revés ya sea por prejuicios que relacionan a los skaters con delincuencia o por molestias personales, lo que no es más que un imaginario tóxico y reduccionista sobre los skaters).

---

<sup>22</sup> Véase por ejemplo cualquier revista de skate, las portadas de *Thrasher Magazine* reflejando la mayoría de las veces trucos de *Street* alejados de los skatepark, muestran cómo se encuentra y se persigue una estética visual con los trucos que se realizan en las calles, así como algunos entrevistado explican.

Otra cosa que quería destacar es el contexto actual de globalización, el paso del tiempo no solo facilitaría la aparición de nuevas tecnologías para grabar y transmitir los videos o la accesibilidad de revistas, se trata también de entender que hoy en día existe todo un mundo de información completa sobre todos los campos que se relacionan con el *skateboarding*. Fue por eso especialmente enriquecedor en este trabajo haber podido entrevistar a alguien que ya empezaba a familiarizarse más con el mundo del skate en los años 90.

Es por ello por lo que los procesos que podamos estudiar en la actualidad sobre esta cultura y sus maneras de relacionarse con el entorno urbano son muy distintos de las primeras generaciones, no solo en la estigmatización de la práctica, también en el imaginario de trucos. Hoy en día podríamos percibir que está todo inventado sin embargo el abanico de interpretación del espacio y del skate en sí sigo abriéndose (además del proceso de profesionalización que ha traído el paso del tiempo).

Quizás pueda ser que el *skateboarding* se vea y se entienda de maneras distintas dentro de la propia comunidad, puesto que hay que entender que ya han pasado más de 70 años desde su creación, existe ya una gran diferencia generacional entre la Era Dorada del skate (los años 80) y la actualidad. Lo que queda serán nuevas interpretaciones sobre el uso del espacio, el avance de la práctica deportiva y lo que es, sin ninguna duda, la única forma de responder a la cuestión de las consecuencias que traerá esta nueva etapa dentro de las olimpiadas en la historia del skate: el paso del tiempo.

## BIBLIOGRAFÍA

Beal, B (1995). Disqualifying the Official. *Sociology of Sport Journal* (Vol. 12, pp. 252–267).

Beal, B (1992). *The subculture of skateboarding: Beyond social resistance*. Universidad del Norte de Colorado.

Borden, I. (2001). Another Pavement, Another Beach: Skateboarding and the Performative Critique of Architecture. *The Unknown City: Contesting Architecture and Social Space*, 178–199.

Camino, X. (2008). Reinterpretando la ciudad. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 1(91), 54–65.

Camino, X. (2013). La irrupción de la cultura skater en el espacio público de Barcelona. *Arxiu d’Etnografia de Catalunya*, 13, 11.

Canclini. (2008). ¿Síntomas o conflictos? Políticas e investigaciones urbanas. *Alteridades*, 18(36), 13–22.

Cornejo, M. (2007). LOS SKATERS, EJEMPLO DE UNA TRIBU URBANA: análisis de contenido de un estudio de campo de la intercomuna Concepción Talcahuano El skate urbano juvenil una práctica social y recreativa informal: Caso de los Jóvenes Chilenos. 0–13.

Cortés Arce, T. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 6(11), 257–271.

Cucó, J. (2008). Sociabilidades urbanas. *Ankulegi*, 12(12), 65–82.

De Certeau, M. (2000). *La invención del cotidiano. Traducción de Alejandro Pescador*. Universidad Iberoamericana.

De Certau, M. (2008). Andar en la ciudad. *Bifurcaciones*, 7.

Hall, S. (2003). Stuart Introducción: ¿Quién necesita <<Identidad>>?. *Cuestiones de identidad cultural*.

Mairal. (2000). Del Espacio Urbano. 09, 177–191.

Márquez, I., & García, R. D. (2015). La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid. *Empiria*, 30.

Pérez Flores, A. M. (2015). Deportes contemporáneos: tipos de deportistas y modelos deportivos en España. *Anduli*, 14, 79–97.

Reguillo, R. (2000). Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto. Editorial Norma.

Simmel, G., & Capdequí, C. S. (2000). El conflicto de la cultura moderna. *Reis*, 89, 315.  
<https://doi.org/10.2307/40184237>

Wirth, L. (2001). Leer la ciudad. Ensayos de Antropología Urbana El urbanismo como forma de vida. *Revista de Estudios Sociales*, 10, 110–115.  
<https://doi.org/10.7440/res10.2001.13>

- **PÁGINAS WEB**

DIGGING (s.f.). Documental skatepark Arenys de Munt. <http://skatepark.pro/digging/>

Fillow Magazine (2017) Historia del skate  
<https://www.fillow.net/blog/2017/03/historia-del-skate/>

Fontrodona, M. (2017). Partes del skate. <https://www.redbull.com/es-es/partes-tabla-skate>

MegaSkater (s.f.) Rodney Mullen y su mentalidad skater para crear trucos  
<https://megaskaters.com/rodney-mullen/>

Riordan, S. (2022). *interview with Becky Beal* <https://yeahgirlmedia.com/the-og-skate-scholar-an-interview-with-becky-beal/>

Skatespain (2017). Evolución del monopatín <https://skatespain.com/evolucion-del-monopatin-land-surfboard-al-skate/#:~:text=>

Skatespain (2022). Historia del skateboarding <https://skatespain.com/historia-del-skateboarding>

TODOSKATE (2020). Guía para entender los trucos <https://www.todoskate.com/trucos-de-skate/>

Vaughan, P. (2017). Learning the universal language of skateboarding. <https://www.huckmag.com/outdoor/skate/photographer-learning-universal-language-skateboarding/>

Zordan (2015). Skateboarding, el lenguaje universal. <https://www.mundoflaneur.com/skateboarding-el-lenguaje-universal/> (skateboarding en Irán, Documental de Patrik Wallner).

# ANEXOS

## ANEXO 1

### Breve glosario del lenguaje skater común

Omito la guía de todos los trucos que existen en el skate, también omitiré todas las partes de las que se compone un skatepark o incluso el propio skate dado que esta información se puede encontrar fácilmente en internet (en el apartado de Páginas web puede encontrarse más información detallada sobre los trucos básicos existentes, así como las rotaciones *backside* y *frontside*). Considero más apropiado centrarme en el lenguaje más popular del día a día en el skate situado en Tenerife. *Nótese que el lenguaje skater tiene enorme relación con el idioma predominante de EE. UU., esto se debe sus orígenes californianos y su gran influencia.*

- **“Bowl”**: Es la imitación de una piscina cuyas paredes forman rampas (es decir, no es cuadrada) que se utiliza para patinar. El *pool* (las piscinas específicas para skate) representa una modalidad del skateboarding.
- **Caer un truco a “primo”**: es cuando al tratar de realizar un truco en vez de caer sobre la base de la tabla (con las cuatro ruedas en el suelo) caes con la tabla de lado (con las dos ruedas laterales apuntando al suelo). Esto es un accidente común en trucos de suelo, especialmente con trucos de flip.
- **Coping**: es una barra generalmente de metal que cubre la rampa en la parte de arriba.
- **“Gap”**: un gap es una zona en la que existe una superficie que puede dar a un salto en skate, una caída hacia otro punto ya sea un salto grande o normal. Los gaps más típicos y sencillos de imaginar serían las escaleras, pero teóricamente cualquier zona que pueda ser pensada para hacer un salto es un gap.



- **Goofy:** la posición goofy consiste en desplazarse con el pie derecho delante de la tabla (en el nose) y el izquierdo detrás (en el tail), de manera que al impulsarse se utilice el pie izquierdo (menos en el caso “mongo”).
- **“Grindar”:** consiste en deslizar con alguna parte de la tabla o de los ejes un obstáculo. Por ejemplo, grindar una barandilla, un cajón, un banco...etc.
- **“Half-pipe” (medio tubo):** rampa en forma de “U” (debido al ángulo y a la proximidad entre las dos pendientes de la rampa). Muchas veces se las llama simplemente “U”.
- **Hubba:** cajón, bordillo o superficie similar que está en bajada.
- **“Manualera”:** zonas usualmente planas y lisas en las que se intuye que se pueden hacer “manuals” (cuando el skate se sostiene solo con dos ruedas. Parecido a un caballito con una moto o bici). También se les suele llamar simplemente “plano” (haciendo referencia a que se trata de una superficie plana).
- **“Vert”:** parte de la rampa (half-pipe) que compone la rampa vertical (pasando de un plano horizontal a uno de 90 grados o muy cercano a serlo). También representa una modalidad del skateboarding (estilo de rampas Vert).
- **Mongo:** hace referencia al pie con el que se impulsa al patinar, consiste en impulsarte con el pie delantero en vez del pie trasero. Generalmente al impulsarse encima de la tabla se utiliza el pie trasero mientras se mantiene el delantero en la tabla, ya que se considera la forma más práctica para impulsarse por así decirlo. Es muy extraño ver a skaters mongo sin embargo es común que se utilice esta técnica cuando se patina a switch, esto ocurre debido a la dificultad de controlar la tabla al impulsarse en posición switch ya que en teoría se debería hacer con el pie contrario, por tanto, si vas a switch y te impulsas como mongo te estarás impulsando similar a tu postura natural (algo así como hacer una pequeña trampa para reducir la dificultad).
- **Nose** (nariz en inglés): es la parte delantera de la tabla.

- **Pirámides:** se utiliza para referirse a estructuras en el espacio (ya sean rampas diseñadas específicamente para patinar en un skatepark o no) que tienen forma de pirámide.
- **“Planchar” un truco:** es cuando se realiza un truco con muy buena técnica y se cae bien, es decir sin que se desborden los pies de la tabla al impactar en el suelo (los pies encima de los ejes, muy cercanos a la zona de los tornillos, ni muy por debajo ni por encima de estos), sin que exista un desbalance visualmente evidente de equilibrio. También hace referencia a simplemente conseguir caer el truco.
- **“Popear” (pop):** es el impacto que surge entre el suelo y la tabla para conseguir elevar la tabla cierta altura. Se puede popear con la parte trasera de la tabla (el *tail*) o con la delantera (el *nose*). Gracias a la forma curva del *tail* (un poco más estrecho y ligeramente más alto que el *nose*) y el *nose* (un poco más alargado que el *tail*) se consigue facilitar la famosa “elevación” sobre el suelo. Resaltar que el truco realizado por alguien ha sido popeado (“buen pop”) es sinónimo de elogio, esto se traduce en resaltar que ha habido una gran elevación sobre el suelo. Mientras mayor sea el pop mayor altura se puede conseguir por tanto se pueden saltar obstáculos mayores.
- **Regular:** la posición regular consiste en desplazarse con el pie izquierdo delante de la tabla (en el *nose*) y el derecho detrás (en el *tail*), de manera que al impulsarse se utilice el pie derecho (menos en el caso “mongo”).
- **¿“skate” = skateboarding?:** Muchas veces al skateboarding se le llama simplemente “skate” (*hacer skate*).
- **S.K.A.T.E (game of skate):** uno de los juegos más emblemáticos del skateboarding, consiste en una breve competencia entre dos o más skaters donde tendrán que marcar trucos o imitar el truco que ya haya marcado el rival, es un juego por turnos (es decir primero se decide quien es el 1º, 2º, ...etc). Tradicionalmente el orden se decide jugando al piedra, papel o tijera, el ganador será el 1º, y, en caso de que sean más de dos participantes, los perdedores

jugaran otro piedra, papel o tijera siendo el victorioso el 2º y así sucesivamente. Cada skater tendrá **cinco vidas** (cada letra representa una vida, S.K.A.T.E.). Cada vez que un participante marque un truco los demás tendrán que imitarlo. Si lo consiguen imitar se mantienen como están, si fallan al imitar el truco pierden una vida. Si la persona que marca el truco no lo consigue y falla le tocará al siguiente (según el orden establecido desde el inicio del juego) marcar truco. Ganará quien consiga evitar perder todas sus vidas. Es común que cuando un participante pierde cuatro vidas y solo le queda una a cada intento de imitar el truco establecido se le otorga una oportunidad extra, es decir tendrá dos intentos para realizar el truco establecido, siempre y cuando sea su última vida y no sea quien está marcando truco. Es decir, si le toca marcar truco y falla no tendrá segundo intento para marcar, por tanto, se pasaría al turno del siguiente participante.

- **Skatepark:** es un espacio diseñado para practicar skateboarding, aunque hay más deportes que utilizan estos espacios (bikers, scoter, roller...).
- **“Spot”:** se llama spot a cualquier zona que puede ser utilizada para patinar. Por ejemplo, una plaza, una calle ancha escondida, incluso un skatepark. Usualmente se les llama spot a las zonas que, escondidas o no, son visualmente atractivas para hacer algunos tipos trucos. Aunque un skatepark también sea teóricamente un spot no será común llamarlo de esta forma y se le llamará skatepark.
- **Street:** hace referencia a la modalidad de calle, es decir, patinar en espacios urbanos ya sean calles, carreteras, plazas, escaleras... Espacios que, a diferencia de los skatepark, no han sido construidos específicamente para patinar.
- **“Switch”:** es la posición contraria a la que se suele emplear al subirse a la tabla y desplazarse patinando. Es decir, si eres goofy tu posición switch será ir de regular y si eres regular tu posición switch será ir de goofy.
- **Tail** (cola en inglés): es la parte trasera de la tabla.
- **Wallride:** consiste en patinar una pared, generalmente haciendo que las ruedas contacten con la pared.

## ANEXO 2

### 2.1 IMÁGENES:



FIGURA 1: PORTADA DE THRASHER MAGAZINE, DICIEMBRE 1990

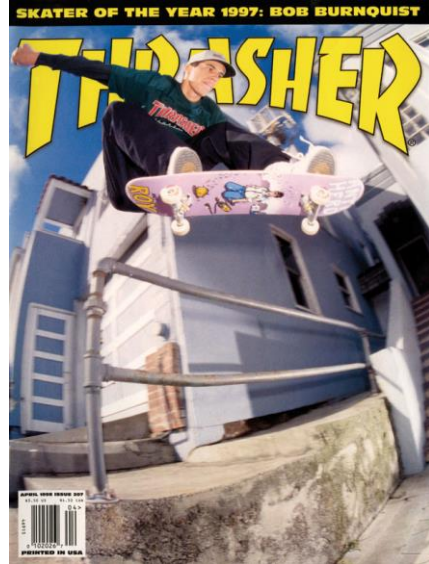


FIGURA 2: PORTADA DE THRASHER MAGAZINE, ABRIL 1998



FIGURA 3: EVOLUCIÓN DE LAS TABLAS DE SKATE Y SUS COMPONENTES HASTA 2009



FIGURA 5: IMAGEN DE JOHN SHANAHAN HACIENDO UN HEEL FLIP SOBRE UNA PAPELERA, PUBLICADA EN TRES 60 SKATE MAGAZINE (JULIO 2021) [HTTPS://TRES60MAG.COM/PRESENTACION-DE-LAS-ZAPAS-DC-X-MACBA-LIFE](https://tres60mag.com/presentacion-de-las-zapas-dc-x-macba-life)

## 2.2 FOTOGRAFÍAS:



FIGURA 6: SKATEPARK DE LA GRANJA COMO PUNTO DE ENCUENTRO Y OCIO AL ANOCHECER (FOTOGRAFÍA TOMADA EL 26 DE ABRIL DE 2023).



**FIGURA 7: "DIYSELO" EN LA ACTUALIDAD (FOTOGRAFÍA TOMADA EL 30 DE ABRIL DE 2023).**



**FIGURA 8: "DIYSELO" (FOTOGRAFÍA TOMADA EL 30 DE ABRIL DE 2023).**



**FIGURA 9: SPOT SITUADO EN PUENTE ZURITA (FOTOGRAFÍA TOMADA EL 6 DE MAYO DE 2023).**



**FIGURA 10: SPOT SITUADO EN LA PLAZA DEL CORTE INGLÉS DE SANTA CRUZ DE TENERIFE. OBSERVANDO LOS BORDILLOS PUEDEN APRECIARSE LAS TÍPICAS MARCAS (LA PARTE OSCURA) QUE SE PRODUCEN CON EL USO CONTINUADO DEL SKATE, GENERALMENTE AL GRINDAR (FOTOGRAFÍA TOMADA EL 5 DE MAYO).**

## ANEXO 3

### GUIÓN DE ENTREVISTA

1. ¿Regular o Goofy?
2. ¿Skatepark vs Street?
3. ¿Dónde te sientes más cómodo? (skatepark-street)
4. ¿Dónde te sientes más seguro? (skatepark-street)
5. ¿Eres más de rampa o de suelo?
  
6. ¿Crees que los skatepark van en contra de la esencia del skate?
7. ¿Te parece que son algo beneficioso o negativo para la cultura skater?  
(skatepark)
8. ¿Alguna vez patinar en espacios públicos te ha generado conflictos?
9. ¿Qué opinas de la introducción del skate en los deportes olímpicos?
  
10. ¿El skate te ha ayudado a conocer a gente?
11. ¿Crees que el skate puede facilitar conocer a gente?
12. ¿Qué es para ti el skate? ¿Qué significado le das?
13. ¿Crees que dentro de la cultura skater existe un lenguaje propio?
  
14. ¿Crees que existen valores en común dentro de la cultura skater como por ejemplo el esfuerzo, el compañerismo o la deportividad?