

# El caso del “Diyselo”

ETNOGRAFÍA DE UN ESPACIO PARA LA  
PRÁCTICA DEL SKATEBOARDING  
AUTOCONSTRUIDO Y AUTOGESTIONADO

IAN PAULO CAZORLA RODRÍGUEZ

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Tutores: Raquel de la Cruz Modino y David Domínguez González

Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

Grado en Antropología Social y Cultural

Curso 2022/2023



## **Agradecimientos**

Agradecer enormemente al skateboarding y su comunidad por darle un significado a muchos años de mi vida, así como a los propios skaters involucrados en el *Diyse/o* por todo lo aprendido en el proceso, y el enorme cariño que le tengo a una vieja cancha abandonada.

A mi tutora Raquel por su infinita paciencia en todas las idas y venidas de este trabajo de fin de grado.

A mi amigo Eliot por la indispensable ayuda prestada para este trabajo, y para toda la carrera.

## Resumen

El *skateboarding* puede ser considerado un movimiento cultural global que va más allá del deporte. En su desarrollo puede llegar a tener un impacto directo en las ciudades que va más allá del uso alternativo del mobiliario urbano y de los espacios tradicionalmente considerados de ocio o recreación al aire libre. En este Trabajo Fin de Grado, se analizará el caso de un espacio ubicado en la periferia de un área metropolitana, y reconstruido por un grupo de *skaters*. A través de la etnografía se describe el proceso, detallando cómo el *Diysele* pasó de ser una cancha de fútbol abandonada a un espacio para la práctica del *skateboarding*. El proceso se alimentó y alentó la acción colectiva entre los practicantes, y supone un ejemplo sobre cómo los ciudadanos pueden llegar a transformar y resignificar el espacio urbano.

**Palabras clave:** skateboarding, acción colectiva, DIY, antropología urbana

## Abstract

*Skateboarding* can be considered a global cultural movement that goes beyond sport. In its development, it can impact cities by trespassing on the alternative use of urban furniture and spaces traditionally considered for leisure or outdoor recreation. This Final Degree Project will analyse the case of an area located on the outskirts of a metropolitan area and reconstructed by a group of *skateboarders*. Through ethnography, the process will be described, detailing how *Diysele* went from being an abandoned football pitch to a space for *skateboarding*. The process nurtured and encouraged collective action among the practitioners, and provides an example of how citizens can transform and re-signify urban space.

**Keywords:** skateboarding, collective action, DIY, urban anthropology

# Índice

1. Introducción.....	5
1.1. Justificación e idoneidad de la propuesta del estudio.....	7
1.2. Antecedentes y estado actual del tema.....	8
2. Marco teórico.....	11
3. Enfoque metodológico.....	14
3.1. Objetivos y supuestos de partida.....	15
3.2. Contexto de estudio.....	16
4. Análisis.....	25
4.1. Las redes sociales en la transformación y uso del Diyselo.....	27
4.2. El Diyselo como espacio no normativo y su relación con otros espacios normativos para el mismo fin, como el Skatepark de La Granja.....	29
4.3. Continuidad futura del proyecto en la escena local del skateboarding.....	32
5. Reflexiones finales y conclusiones.....	34
6. Bibliografía.....	36
7. Anexos.....	38

## 1. Introducción

El *skateboarding* es un deporte cuyo origen se podría situar en California (Estados Unidos), a mediados del siglo XX. El skateboard entró como un entretenimiento en el estilo de vida de muchos jóvenes surfers californianos, a mediados de la década de 1950; y a finales de la misma década, en el norte de Europa. Entonces, muchos surfistas utilizaban el skate, cuando el mar estaba impracticable, como medio para emular los movimientos del surfing, descendiendo por las calles de los sectores residenciales más cercanos a las playas de la costa de California (Camino Vallhonrat 2012).

Actualmente se practica en todo el mundo y es deporte olímpico desde Tokio 2020. Básicamente, para su uso se emplea un monopatín (*skate*), consistente en una tabla de madera con dos ejes metálicos atornillados a ella, y cuatro ruedas de poliuretano con rodamientos en los extremos de estos ejes. No existe un reglamento o normas que dirigen este deporte, cualquier persona que use un *skate* del modo que sea, es practicante del mismo. Es únicamente en el ámbito competitivo, cuando se establecen limitaciones básicas, como tiempo límite o modalidad en la cual se realiza la competición, como los tipos de módulos. (Reglamentos Deportes, s.f.).

El único requisito necesario es, además de tener un *skate*, contar con una superficie lisa por la que las ruedas, generalmente de entre 40 y 60 milímetros de diámetro y de poliuretano, puedan rodar libremente. Este tipo de suelos puede hallarse en sitios específicamente contruidos para la práctica del deporte (denominados *skateparks*), que cuentan con módulos como rampas planas o curvas, raíles o barandas, bordillos con esquinas metálicas, o cualquier tipo de estructura susceptible de ser 'patinada'. Es decir, que resulte apta para realizar trucos, maniobras o simplemente deslizarse sobre ella con el *skate*.

Por ello, y aunque el equipamiento o las necesidades parezcan simples, en función del tipo de suelo, del contexto del rodaje, se establecen dos categorías principales: *Rampa* y *Street* (Camino Vallhonrat, 2012). Mientras que la rampa implica construcciones con tendencia a la verticalidad, diseñadas *ex profeso* para el *skate*, los módulos de *Street* o calle, replican mobiliario urbano. En relación a la primera modalidad, también vale la pena mencionar que algunas esculturas o estructuras de la vía pública puedan ser utilizadas igualmente como 'rampas naturales', a pesar de ser artificios arquitectónicos, por cuanto no han sido dispuestas expresamente para la práctica del *skateboarding*. Respecto de la segunda, vale la pena aclarar que precisamente es, desde la práctica en las calles, donde nace esta modalidad.

El medio urbano, las calles, avenidas, plazas y demás espacios públicos, son susceptibles de ser usados para practicar el *skateboarding*. El uso del mobiliario urbano para realizar *trucos* es parte de la actividad -estos espacios o módulos reciben el nombre de *spots*-; un hecho que, dados los daños producidos en el mismo, ha conducido a la prohibición del *skateboarding* en muchos espacios públicos. Es más, aunque la práctica del *skate* puede darse casi en cualquier zona de la urbe, los efectos derivados de la práctica sobre el mobiliario urbano, tienden a desplazarlo hacia zonas periurbanas, a pesar de la insistencia de los *skaters*.

El espacio que nos ocupa en este Trabajo de Fin de Grado (TFG), se sitúa en una zona alejada de la centralidad urbana, y desfavorecida social y estéticamente. Apodado por los propios *skaters* como espacios DIY, del acrónimo inglés *Do It Yourself*, pertenece a un tipo de lugares previamente abandonados o en aparente estado de deterioro y desuso. En estas zonas se construyen módulos y se realizan arreglos para adecuar el lugar apto para la práctica del *skateboarding* a través precisamente de esta filosofía DIY, que se entiende como un fenómeno muy amplio y global, no solo en el *skateboarding*, consistente en una premisa: si tienes los conocimientos y las herramientas lo puedes, traduciendo literalmente, hacer tú mismo (Galewicz, O, 2017). El esfuerzo que conlleva la transformación física de un lugar es algo que sólo se entiende desde un grupo más o menos organizado en base a un objetivo común, de ahí su vinculación con la acción colectiva. Este esfuerzo además se entiende como una acción altruista, en tanto que, si bien el trabajo lo realizan unos individuos, con libre aportación, el resultado lo disfrutarán (patinarán) muchísimas más personas, del ámbito local o visitantes. Es muy común que tanto los *skateparks* como los espacios de la vía pública en los que suelen congregarse *skaters* sean compartidos con otros actores y tribus de dicho espectro social.

Finalmente, al margen de los espacios y de la acción colectiva, la documentación gráfica en vídeo y foto del *skateboarding* es esencial desde su propia concepción como deporte y movimiento. No podría entenderse el progreso del *skateboarding* sin la existencia de vídeos y fotos, ya sea en formato físico o digital, que documenten la práctica del mismo. Gracias a este flujo internacional y constante de material gráfico, *skaters* de todas partes del mundo tienen acceso visual a nuevos *spots*, trucos, estilos, etc. Al mismo tiempo que estos vídeos son el reclamo publicitario de las tiendas y marcas de material especializado, que a su vez apoyan a la práctica del deporte. Otra forma en la que se comparte información y se generan espacios de encuentro entre *skaters* de distintos lugares son las competiciones, aunque esto es limitado dado que

las competiciones se realizan en *skateparks*, obviando la parte del *skate* que se desarrolla en el medio urbano.

### **1.1. Justificación e idoneidad de la propuesta del estudio**

La relevancia de este trabajo académico radica principalmente en el valor del proceso colectivo para general el espacio investigado y su trayectoria; así como la relación de los usuarios y actores involucrados en su puesta en marcha. Como se verá, a pesar de que el DIY no es un fenómeno aislado, como veremos en el siguiente apartado, resulta singular a nivel local. No existe actualmente en la ciudad de Santa Cruz de Tenerife, ni a nivel insular, organización u asociación que gestione la actividad de los *skaters*. Sumado al hecho de que el *skateboarding* es una actividad individual, se trata de un colectivo muy disperso y desorganizado, aparentemente incapaz de llevar a cabo un esfuerzo grupal tal como el necesario para la transformación física y el mantenimiento del espacio estudiado.

Por otro lado, la repercusión que ha tenido este espacio dentro de la comunidad *skater* a nivel local, insular e incluso nacional, se refleja por ejemplo en las redes sociales. Por ejemplo, los usuarios del espacio gestionan una cuenta de Instagram (@diyselo) que cuenta con 1900 seguidores, y el hashtag #diyselo cuenta con 188 publicaciones a fecha 10/7/23. Es destacable también la presencia de material audiovisual recogido por los usuarios en redes como YouTube o Facebook. Los eventos que han tenido lugar en el espacio han contado con una importante afluencia, a pesar de ser eventos informales organizados de manera espontánea por los propios usuarios del espacio, y con la colaboración puntual de algunas tiendas especializadas de *skate* locales.

Personalmente, el espacio estudiado tiene una gran importancia, ya que pude intervenir desde el principio en la transformación del mismo y la gestión del proyecto, al mismo tiempo que cursaba mis estudios en Antropología Social y Cultural. Cada visita que realizaba al *Diyselo* alimentó, consciente e inconscientemente, el desarrollo de una etnografía que culmina con la realización de este TFG. Por otro lado, la realización de esta investigación sirve de base y precedente a nivel local, pues son pocos los artículos académicos relacionados con el *skateboarding* y los espacios en los que se practica, en el marco de las Islas Canarias.

## 1.2. Antecedentes y estado actual del tema

La práctica del *skateboarding* como actividad deportiva individual surge en los años 40 y 50 en California, de la mano de los surferos. Cuando las condiciones oceanográficas les impedían deslizarse sobre las olas, buscaron nuevas superficies que imitan la forma de una ola, como piscinas vacías. “Ya en los años 70, se crean los primeros *skateparks* en ese mismo estado norteamericano; instalaciones de hormigón, de madera o de fibra de vidrio, de distintas formas y tamaños, para la práctica del *skateboarding*. Iniciativas privadas, de compañías de *skate* y, a veces, gobiernos locales o comunidades vecinales promocionaron la construcción de *skateparks*, imitando y perfeccionando los espacios preferidos, como piscinas en forma de riñón, largos canales de drenaje, tubos colectores, rampas en forma de U, planos inclinados, etc.” (Camino Vallhonrat 2012: pág. 117). Al mismo tiempo, se desarrollaba la modalidad *Street* empleando bancos, aceras o barandas para deslizarse sobre ellos y realizar maniobras llamadas entre los *skaters* “trucos” (García & Márquez, 2015).

La llegada del *skateboarding* a la isla de Tenerife se produce a mediados de la década de los 80, gracias al desarrollo del turismo, aparecen los primeros monopatines de la mano de extranjeros miembros de la comunidad del *surfing* que llegaban a Canarias atraídos por las olas. No existe documentación acerca de esto pero es lo que me han trasladado los *skaters* que en esas décadas tenían conocimiento del deporte.

Paralelamente al desarrollo de la práctica y los espacios para el *skateboarding*, en la década de los años 80, influidos por la cultura DIY, los practicantes comenzaron a fabricarse sus propias rampas y módulos para la práctica del *skateboarding* (Sánchez García, 2017). Primero de madera, por su facilidad de montaje y transporte, y luego de cemento en sitios fijos, por lo general en lugares abandonados. Se cree que el primer espacio DIY para la práctica del *skateboarding* es “Burnside” en 1990 (Ellerbe, 2018). Se trata de un espacio bajo el puente de una autopista en Portland, Oregón, que pasó de ser un lugar habitado por personas sin hogar y socialmente excluidas, a un espacio mundialmente conocido para los practicantes del *skateboarding*. Otros lugares de referencia en los Estados Unidos son Philly FDR en Filadelfia o Lower Bobs en Oakland (Thrasher Magazine, s.f.).

En el ámbito académico, el *skateboarding* ha recibido poca atención. Se han publicado trabajos versados sobre la relación del *skateboarding* callejero con la ciudad y el entorno urbano, y de la respuesta de las autoridades hacia esta actividad en forma de políticas arquitectónicas y urbanas (Borden, 2001; Howell, 2001). Es interesante la postura que adopta sobre todo Howell (2001), cuando describe el barrio del Downtown en San Francisco (California), un espacio aparentemente público, pero del cual se quiere borrar la presencia del *skateboarding*. En su texto, este autor plantea que la propia práctica del *skateboarding* en estos lugares es la que los mantiene públicos, frente a una progresiva corporativización del lugar, en el que sólo se permite circular. Galewicz (2017) explica cómo en su ciudad natal de Oslo (Noruega), los propios vecinos destruyen las pequeñas infraestructuras DIY para la práctica del *skateboarding*, construidas por los *skaters* locales, aludiendo principalmente a la molestia por ruidos; ya que el lugar en el que se asientan dichas estructuras estaba previamente abandonado y sin uso aparente. Ambos ejemplos reflejan cierta dialéctica entre los procesos de abandono, cuando no enajenación de los lugares urbanos, y la reapropiación física, ética y estética de los espacios, por parte de los *skaters*. Curiosamente, las autoridades tratan de resolver esta situación con la creación de *skateparks* y el ejercicio del poder, para que los *skaters* dejen de usar otros espacios. A pesar de los intentos, los colectivos de *skaters*, en distintos puntos del globo, buscan alternativas a patinar en la calle, 'construyendo su propia calle'.

En relación al *skateboarding* como subcultura urbana, encontramos extensos trabajos etnográficos como el de Camino Vallhonrat (2012) quien estudia ampliamente el paisaje de la comunidad *skater* en la ciudad de Barcelona. Si bien este autor no habla propiamente de los espacios DIY que existen en dicha ciudad, sí que menciona una pequeña modificación realizada en la Plaza de Sants; un lugar muy relevante para los *skaters* y conocido mundialmente, pero también un espacio en desuso y parcialmente abandonado por las autoridades:

"A menudo, aparecían en la plaza vallas u otros elementos urbanos que habían sido extraídos de otros lugares y ahora servían para la práctica del *skateboarding* en la Plaça dels Països Catalans. Estos elementos eran móviles y desaparecían cuando alguna brigada del Ayuntamiento los retiraba. A principios de la década del 2000, uno de los grupos más habituales, realizaron una modificación mayor. Juntaron dinero y aprovechando que uno de ellos trabajaba modelando estructuras de metal, construyeron una barandilla metálica que anclaron en medio de la plaza. Se mantuvo intacta durante años. Pasó totalmente desapercibida, ya que encajaba perfectamente

con el estilo del mobiliario que caracterizaba la plaza” (Camino Vallhonrat, 2012: pág. 254).

Sobre los espacios DIY en España, Sánchez García (2018) hace una “etnografía del Escombros”, hablando de un espacio autoconstruido en las afueras del centro de la ciudad de Madrid, que ubica dentro del ‘global ethnoscape’ (Appadurai, 1991) del *skateboarding*. El Escombros sería un ‘etno paisaje’ que, gracias a la difusión en las redes sociales, ha extendido la cultura DIY y el *skateboarding*. Más allá de la práctica del *skateboarding*, existen diversas investigaciones acerca de espacios autoconstruidos y autogestionados, como huertos urbanos; cada vez más comunes, y que suponen un lugar de unión y fortalecimiento de las comunidades locales de barrios y pueblos, al mismo tiempo que plantean modelos alternativos de desarrollo (Del Viso et al. 2017). En Finlandia, Kyrönviita y Wallin (2022) realizan una interesante investigación acerca de un espacio DIY ubicado en una antigua fábrica de cerillas abandonada. Alrededor de este proyecto, se consolidó un movimiento y una organización que, más allá de la práctica del deporte, acabó propiciando que los actores del espacio se acabaran involucrando en el desarrollo de políticas de urbanismo local.

Como *skater*, he podido conocer de primera mano y patinar varios spots DIY fuera de las Islas Canarias, en lugares que considero referentes para el conjunto de *skaters* del país, y cuya relevancia afectó al proyecto *Diyseló*. Dichos *spots* son el anteriormente citado Escombros y el ‘Spotter’ en Badía del Vallés en Barcelona. Ambos lugares poseen unas dimensiones y características técnicas muy superiores al *Diyseló*, con colectivos *skater* muy activos en las comunidades donde están ubicados. Al haber más cantidad de gente involucrada en los proyectos, esto se traduce en más fuerza de trabajo y más capacidad de financiación, lo cual da lugar a proyectos mucho más relevantes dada su excelente calidad técnica, que atraen más *skaters* generando un *feedback* positivo dentro de la comunidad. Los valores que entran en juego en la construcción y mantenimiento de *spots* DIY como los anteriormente citados, y el del propio de estudio, se relacionan con transformación directa y física del espacio, pero también con la generación de una cultura del *skater*, identificada a nivel espacial y a través de un proyecto compartido (Camino Vallhonrat, 2012; Diéz 2015). Este trabajo pretende ser un punto de partida o referencia para los estudios acerca de los procesos de creación de estos espacios, desde su motivación original hasta su uso más prolongado en el tiempo; ahondando en el sentimiento de colectivo y la capacidad de acción transformadora.

## 2. Marco teórico

El marco teórico sobre el que se sustenta este TFG, no existiendo una línea de investigación consolidada sobre el fenómeno del *skateboarding*, se nutre de conceptos que hablan acerca de la relación de las personas con el medio que habitan y significan, y que a través de la acción colectiva llegan a transformar. Pues, resulta una condición indispensable para la propia existencia del espacio estudiado, que exista un movimiento más o menos organizado de personas dispuestas a poner su fuerza de trabajo e incluso recursos económicos para llevar a cabo el proyecto del *Diyselo*. Mancur Olson (1992) nos habla de la/s problemática/s asociada/s a la acción colectiva. Para este autor, es condición indispensable, además de la existencia de unos intereses compartidos, la presencia de incentivos selectivos para los miembros del colectivo que participa en la acción. Dichos incentivos pueden ser apreciados de distinta manera por distintos individuos en distintos contextos, pero son en última instancia el elemento diferenciador que hará poner en movimiento a los individuos. En el momento que el suficiente número de individuos se haya puesto en marcha para llevar a cabo una determinada acción, se alcanza la masa crítica necesaria. Una especie de punto a partida, desde el cual, por efecto bola de nieve, se suman el resto de los individuos necesarios para promover la acción. Hasta el momento en que se llega a este punto, es muy fácil observar que, sin los incentivos citados, no habría motivos para adscribirse a la acción, pudiendo ser más atractiva la postura del *free rider* o polizón. En este sentido, los espacios DIY son un excelente catalizador de la acción colectiva, pues permiten a los ciudadanos que dispongan de las herramientas y conocimientos necesarios, saltarse a las instituciones y solucionar ellos mismos los problemas que les atañen directamente y de manera colaborativa.

“Aunque una de las lógicas de nuestras actuales ciudades neoliberales sea la estetificación, privatización, mercantilización y estigmatización de los espacios públicos, también se puede observar cómo la gente, desde su heterogeneidad de intereses, valores, creencias y formas de vida, resisten y lo resignifican, desarrollan estrategias para apropiárselo” (Monreal, 2016: pág. 100). Los *skaters*, o los grupos de *skaters*, que logran responder a la creación de espacios normativos para la práctica del deporte, designados por las autoridades, serían un buen ejemplo de ese proceso descrito por Monreal (2016), por tanto, capaces de resignificar incluso los espacios urbanos, dadas las tendencias mencionadas anteriormente. En esta misma línea, Lefevre (1967) hablaba del derecho a la ciudad, pudiendo ser los *skaters* un ejemplo de lucha por decidir sobre los espacios en los que llevan a cabo su práctica, llegando

al extremo de producirlos o crearlos, como bien ejemplifica el caso *Diysel*. En este contexto, el propio movimiento DIY, entendido como concepto cultural, puede entenderse como una producción contracultural de origen *underground*, que hace que cualquier persona pueda producir, distribuir o promocionar un producto saltándose las reglas básicas de la sociedad capitalista (Gallego Pérez, 2009). En el ámbito de la música, los valores DIY se traducen en no depender de sellos discográficos, sino en producir, grabar y difundir tú mismo el producto. En el caso del *skateboarding*, el producto sería precisamente el espacio reconstruido, resignificado y reapropiado colectivamente. Sin ir más lejos, yo mismo produzco en el espacio estudiado, material fotográfico, el cual me encargo de editar y difundir de manera autónoma, en línea con el concepto de DIY. En definitiva, las connotaciones anticapitalistas y de lucha contra lo normativo que emanan de este concepto, encuentran en el *skateboarding* una unión muy interesante ya que, en ocasiones, la postura de las autoridades sobre cómo y dónde debe llevarse a cabo una actividad fuerzan a los propios practicantes a hacerse ellos mismos una alternativa.

Por otro lado, la conceptualización que hace Marc Augé (1995) del espacio, resulta de vital importancia para el caso de estudio, pues nos plantea dos escenarios completamente distintos, antes y después de la llegada de los *skaters*. El paso de un solar abandonado a un espacio para la práctica del *skateboarding* puesto en marcha por el propio colectivo está directamente relacionado las categorías propuestas por Marc Augé, pues el espacio luego de la transformación física es, de hecho, un lugar con una identidad muy marcada y concreta, definida por sus usuarios y la práctica que realizan. *“Place and non-place are rather like opposed polarities: the first is never completely erased, the second never totally completed”* (Augé, 1995: pág. 79). Esta reflexión es importante en el caso que nos ocupa, pues nos recuerda que, a pesar de la transformación física realizada y visible, el espacio no llega a ser aún un lugar completo, en tanto que sigue en transformación y sus alrededores físicos colindantes no dejan de ser lugares que evocan un abandono tangible, convirtiendo al *Diysel* en un lugar entre no lugares. El paso de uno a otro se realiza de manera casi inconsciente, y de hecho el miedo al abandono del propio lugar hace tener en cuenta lo rápida que podría ser la transformación del mismo de nuevo, a un no lugar.

La vinculación de los *skaters* y el *skateboarding* con el medio en el que realizan sus actividades es fuerte y tangible, en tanto que resulta visualmente reconocible en las marcas que los monopatines dejan sobre piezas de mobiliario urbano y superficies sobre las que se deslizan. Pero va más allá, pues la experiencia emocional en los lugares implica que las acciones que se desarrollan en el lugar y las concepciones que

del lugar se generan están imbricadas (Vidal i Moranta & Pol, 2005). En el momento en que un *skater* observa dichas marcas sobre, por ejemplo, un banco en una plaza, aunque no haya estado ahí nunca con anterioridad, sabe que es un espacio en el que en algún momento otro *skater* se apropió al menos momentáneamente, para la realización de una maniobra o truco. A través de la acción sobre el entorno, las personas, los grupos y las colectividades transforman el espacio, dejando en él su 'huella', es decir, señales y marcas cargadas simbólicamente (Vidal i Moranta & Pol, 2005), más allá de la obvia transformación física del espacio, es pues reconocible en la relación de los usuarios y actores involucrados con el mismo, la resignificación simbólica que se ha efectuado en el espacio.

Finalmente, para los fines de este TFG es relevante reflexionar sobre el concepto de 'global ethnoscares' de Appadurai (1991), pues el mismo se refiere a las comunidades globales no circunscritas a lugares fijos, con fronteras marcadas, vinculadas a prácticas culturales transnacionales, influidos claramente por los nuevos flujos de información debidos a las nuevas tecnologías digitales. En esos 'global ethnoscares' se produce una articulación de lo local y lo global, y lo real frente a lo virtual, para constituir un sentido de espacio como lugar practicado (Appadurai, 1991). Entendiendo el *skateboarding* como una práctica cultural transnacional, observamos en sus practicantes de diversos puntos del globo patrones comunes, como el tipo de 'trucos' que realizan, la vestimenta, o la documentación de su actividad con cámara y teléfonos móviles, para volcar casi instantáneamente ese contenido en redes, a las que tienen acceso cada vez más personas en todo el mundo. La creación de espacios DIY para el *skateboarding* es una característica más de esta cultura, que, gracias a las redes, además de publicaciones escritas como revistas y vídeos en DVD y posteriormente, alojados en plataformas como YouTube y redes sociales como Instagram o Facebook y similares, llega a más personas, que deciden reproducir estas características en su entorno local. Gracias a ello, al iniciarse la transformación del espacio estudiado, las personas involucradas en dicha actividad ya conocían de antemano las características de los mismos, y se encuentran como parte de un movimiento global que reconocen, y en el que se reconocen.

### 3. Enfoque metodológico

La metodología de estudio aplicada ha sido la etnografía de un espacio; la descripción densa y cualitativa, alimentada a través de la observación participante y enriquecida mediante la auto etnografía. La perspectiva empleada por lo tanto es predominantemente *emic* y se asienta sobre la vivencia, más que el estudio, longitudinal; durante los cuatro años que duró el proceso de descubrimiento, acondicionamiento y puesta en marcha del espacio/caso de estudio. Si bien este trabajo se presenta en el año 2023, los hechos a los que se hace referencia suceden entre 2015 (el inicio de la transformación del espacio) y 2019, mi último año académico efectivo en la Universidad de La Laguna.

La auto etnografía se ha desvelado como una herramienta de gran utilidad para la comprensión de la influencia del proceso investigador sobre el resultado de la investigación, mostrando las tensiones y paradojas que tienen lugar durante el quehacer investigador cuando éste se dirige a captar con profundidad la experiencia humana, social y culturalmente mediada. La auto etnografía es un recurso novedoso tanto en la investigación básica como en la aplicada, que está contribuyendo a generar enriquecedores debates acerca de la construcción del conocimiento en las Ciencias Humanas y Sociales (Muñoz, 2014).

Por otro lado, a lo largo del proceso descrito y participado, he llevado a cabo distintas entrevistas. Por un lado, entrevistas semiestructuradas y grabadas para su posterior análisis; y por otro, entrevistas que adoptaron la forma de charlas informales. Las entrevistas semi estructuradas realizadas, seis en total, se han realizado presencialmente en el *skatepark* del Parque de la Granja de Santa Cruz de Tenerife. Para llevarlas a cabo, se parte de una cuestión inicial en base a cuya respuesta se opta por uno de los dos tipos de entrevistas semiestructuradas preparadas, una dedicada a los usuarios del espacio con un perfil de actores (implicados directamente en la transformación del espacio), y otro para personas que sólo lo han usado para la práctica del skateboarding, con una menor implicación directa.

Por otro lado, las charlas informales se mantuvieron con los vecinos del entorno del espacio rehabilitado, para conocer su opinión acerca del mismo. Específicamente, la mayoría de estas charlas se mantuvieron en la asociación de vecinos colindante a la cancha en la que se ubica el *Diyselb*. Para una mayor comprensión del proceso de reconstrucción del espacio he llevado a cabo un proceso de seguimiento fotográfico. Por un lado, he empleado la fotografía de manera sistemática, para documentar los cambios y el proceso de trabajo; y por otro he recogido en la red social Instagram, las

entradas y registros relacionados con aquél. La fotografía permite observar, analizar y teorizar la realidad social. Más específicamente, la imagen como dato ayuda a contextualizar lo observado y posibilita profundizar sobre aspectos menos visibles en otros modos de registro de lo observado (Bonetto, 2016).

### **3.1. Objetivos y supuestos de partida**

Los objetivos de este trabajo se han ido organizando a raíz del interés general por analizar la transformación del espacio *Diyseló*, que pasó de ser un solar abandonado a un espacio para la práctica del *skateboarding*. En este sentido, un primer objetivo específico sería definir las categorías de usuarios y actores del espacio, en base a los grados de implicación observados entre los usuarios participantes en el proceso y los entrevistados. Para ello, necesariamente debía analizar la relación de dichos usuarios y actores con el espacio. Un segundo objetivo específico sería entender la relación del *Diyseló* con otros espacios para la práctica del *skateboarding* en la ciudad de Santa Cruz de Tenerife.

Mi supuesto de partida, se basaba en la asunción de que, a pesar de existir instalaciones actualmente de mejor calidad para la práctica del *skateboarding* en Santa Cruz de Tenerife, el *Diyseló* sigue en uso y evolución debido al fuerte sentido identitario que tiene para los *skaters*.

### **3.2. Contexto de estudio**

Se hace necesario plantear, como ya se expuso en el apartado de antecedentes y estado actual del tema, que la práctica del *skateboarding* es totalmente dependiente de la existencia de un espacio donde pueda realizarse. En este trabajo, se han definido tres tipos de espacios: la calle (*Street*), los *skateparks*, y los espacios DIY, donde entraría el espacio estudiado, y que acabará por definirse como un espacio híbrido entre los dos anteriormente nombrados.

Por calle nos referimos a cualquier espacio o pieza del mobiliario urbano susceptible de poder ser 'patinado', deslizado con las ruedas o cualquier parte de la tabla. Casi la totalidad de los participantes en el proceso *Diyseló* prefieren este terreno, pues cuenta con mayor reputación dentro del mundo del *skateboarding*. En las revistas populares o

vídeos de *skate* alojados en internet (Thrasher Magazine, Free *Skateboarding* Magazine son las publicaciones referentes a nivel internacional o la revista Dogway a nivel nacional) vemos que casi la totalidad del *skateboarding* documentado es en este terreno. Sus limitaciones son la prohibición de practicar en el mismo, y la dependencia del tipo de arquitectura urbana así como del factor climático, ya que el ser los monopatines de madera la lluvia, nieve y demás inclemencias los estropean, además de que las ruedas resbalan excesivamente sobre suelos mojados. No es común, a excepción de algunos elementos arquitectónicos singulares la existencia de 'rampas' (superficies inclinadas curvas sobre las que deslizarse y hacer trucos) en la calle, a pesar de ser una de las superficies más practicadas en el *skateboarding*. Los *skateparks* son lugares construidos por iniciativa pública o privada, para la práctica exclusiva del *skateboarding* y otros deportes de deslizamiento (*roller*, *bmx*, *scooter*) donde encontramos rampas. Además de constituir el espacio normativo, designado por las autoridades, los *skatepark* públicos suelen tener buena calidad en las superficies para deslizarse, y suelen tener rampas construidas específicamente para ser patinadas.

Por última categoría de espacio, los espacios DIY cómo el *Diyseló*, suelen estar ubicados en espacios abandonados o descuidados alejados de grandes núcleos urbanos, con una superficie lisa donde se puede llevar a cabo la construcción de módulos para hacer trucos. Para los participantes encuestados este tipo de espacios supondrá un punto intermedio entre los *skateparks* y la calle, debido al hecho de que no es un espacio normativo como los *skateparks*, pero tampoco está prohibido como en la calle.

Si un espacio no se entiende como un espacio con historia o identidad, es un no-lugar, según Marc Augé (1995). El solar en el que se encuentra el *Diyseló*, antes de empezar a transformarse y ser frecuentado por *skaters*, es por definición un no-lugar. Se trata de una cancha de fútbol dentro de un complejo de cuatro canchas de fútbol y baloncesto, una de pádel y una asociación de vecinos, situado en el periférico barrio de Miramar, en Santa Cruz de Tenerife, justo debajo del parque Cuchillitos de Tristán.

En la cancha en la que se sitúa el *Diyseló*, por su situación de primera en pendiente mirando de arriba hacia abajo, por el abandono de las infraestructuras, los corrimientos de tierra por acción de las lluvias habían hecho que casi la mitad de la cancha estuviera cubierta de tierra, en algunos puntos hasta un nivel de medio metro. Si bien en su momento el espacio tenía una utilidad como cancha de fútbol, hacía unos años que no era empleada; era un espacio totalmente en desuso. En la cancha colindante, se daba la misma situación de abandono, aunque, dada la presencia de

tierra, el espacio se aprovechó para la construcción de pequeñas pistas de coches de radiocontrol, como puede observarse en la fotografía aérea (Fig. 1). Este espacio entró en abandono total después de un pequeño incendio que no afectó al *Diysel* en octubre de 2017.

**Figura 1. Espacio *Diysel* previamente a la transformación**



Fuente: Captura de pantalla de *Google Maps*. La imagen aérea es de 2016, aún se puede observar la tierra que ocupa parte de la cancha, así como los primeros módulos construidos.

En septiembre de 2015, no existe en ese momento un espacio apropiado para la práctica del *Skateboarding* en Santa Cruz de Tenerife, y aunque es difícil hacer un censo de los practicantes de esta actividad en la ciudad o en la isla, la cifra probablemente ronde la centena a las labores de observación participante desarrolladas en la ciudad. En aquel momento, la ausencia de espacios adecuados venía siendo una reivindicación por parte del colectivo *skater* y las condiciones para la práctica de este deporte se percibían negativas para el colectivo. Un ejemplo de tales reivindicaciones, se recogieron en una entrevista en la cadena pública autonómica<sup>1</sup>.

La existencia de espacios DIY a nivel nacional e internacional era un hecho conocido por buena parte de los practicantes del *skateboarding*, pero no existía constancia en Santa Cruz de Tenerife de la presencia de un proyecto de este tipo. Pero, en ese año, un grupo de *skaters* de entre 10 y 15 personas, comienzan a contemplar la idea de

<sup>1</sup> Véase video de la entrevista: Informativos Tvc. (02/04/2014). Nuevo skatepark en S/C Tenerife (02/04/14) Buenos días Canarias [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=v-9EtBy9RBQ>. (último acceso 12/07/2023)

realizar un proyecto DIY espacio, empujados por la ausencia casi total de un sitio adecuado para patinar:

*“Entre varios colegas hicimos una reunión porque no teníamos ningún parque en la capital (bueno, teníamos uno mal hecho), entonces decidimos hacer un proyecto”. (Entrevistado 2, comunicación personal, 25 de junio de 2019).*

La fecha en la que se da inicio a los trabajos de transformación del espacio es el 20 de septiembre de 2015; cuando unas 15 personas se dan cita en el mismo, para comenzar a construir dos pequeños módulos de cemento, y retirar la tierra que cubría gran parte de la cancha (Fig. 2). Uno de los *skaters* aporta también un pequeño bordillo de madera con esquineras metálicas, listo para su uso. Se crea un grupo de WhatsApp con los asistentes de ese primer día e incluso se nombra el espacio, *Diysel0*. Este nombre proviene de unir el acrónimo inglés Do It Yourself con la palabra “díselo”, expresión usada en canciones populares de reggaetón, a modo cómico.

**Figura 2. Primer día de trabajo**



Foto 2A, 2B y 2C corresponden con el primer día de trabajo en el espacio. Fotografía 2D: *skater* patinando uno de los módulos ya acabados. Fotos del autor.

“Desde las primeras obras, construir el primer bordillo, echar cemento de primeras, es guay luego patinar algo que has hecho tú”. (Entrevistado 2, comunicación personal, 25 de junio de 2019).

Con el proyecto ya iniciado, poco a poco empezó a notarse la predisposición de *skaters* locales que querían sumarse al proyecto. Las redes sociales (@Diysel0 en Instagram) fueron el método de difusión para dar a conocer el proyecto y pedir ayuda, tanto económica como de mano de obra para poder continuar. Exceptuando dos bancos de cemento prefabricados comprados y cedidos por una tienda de *skate* local, de la que cabe mencionar tanto su dueño como los trabajadores de la misma son usuarios del espacio, en febrero de 2019, todos los módulos han sido construidos o cedidos por los propios *skaters*. La gran mayoría son estructuras de cemento con bloques o escombros como relleno, aunque también hay barandas soldadas y fijadas al suelo.

**Tabla 1. Cronología de adecuación del espacio *Diysel0*: Histórico de módulos construidos y presentes en el espacio a julio de 2019**

20 septiembre de 2015	Bordillo de madera con esquinera metálica	Cedido por un <i>skater</i>
En torno al 25 de septiembre de 2015	Bordillo largo de cemento con esquineras metálicas + pequeña rampa de cemento y bloques	Construidos y financiados por los <i>skaters</i>
Octubre de 2015	Pirámide de cemento, con bordillos de bloques en la parte superior	Construido y financiado por los <i>skaters</i>
Mayo de 2016	Bordillo con tarima de cemento y mármol + baranda metálica anclada al suelo + pequeño tubo metálico	Construidos, financiados y metal soldado por los <i>skaters</i>
20 de junio de 2016	Bordillo de bloques y mármol	Construido y financiado por los <i>skaters</i>

Julio de 2016	Quarter pipe (rampa de 1m de alto por 2 de ancho) + bordillo ancho de madera con esquineras metálicas	La rampa, construida y cedida por los <i>skaters</i> , el bordillo cedido por un <i>skater</i> local
Febrero de 2019	2 bancos de cemento prefabricados	Comprados y cedidos por una tienda local de <i>skate</i>
Junio de 2019	Ampliación y adición de placas de granito al bordillo de mármol de junio de 2016	Construido y financiado por los <i>skaters</i>

Hay que tener en cuenta que el diseño y construcción de los módulos se lleva a cabo por personas no profesionales, exceptuando un *skater* que cuenta con titulación técnica superiores relacionadas con la arquitectura, lo que le convierte en uno de los referentes del proyecto, junto con otros que han tenido experiencia laboral en albañilería u obra. Para muchos de los participantes entre los cuales me incluyo, fue una experiencia totalmente nueva, aprender por ejemplo a mezclar cemento. La decisión de qué tipo de módulo construir y su localización dentro del espacio se realiza de manera grupal, tanto por un grupo de WhatsApp como *in situ*, siempre en base al presupuesto disponible (nunca mayor de 100€) y el número de personas disponibles estimadas para su construcción. Al ser un espacio de libre acceso y a la intemperie, los módulos están expuestos a sufrir un deterioro por condiciones meteorológicas y mal uso, por lo que se hace necesario un mantenimiento como pintura o relleno de cemento, realizado por los propios *skaters* cuando se consideraba oportuno y posible. Al existir módulos no anclados al suelo como bordillos de madera, estos mismos van cambiando de lugar en el espacio, incluso es frecuente la adición de objetos encontrados en la basura o en la calle, para su uso como módulos improvisados (Fig. 3).

**Figura 3. Una nevera rescatada de la basura reutilizada como módulo temporal**



Foto del autor

*“Pensé que se dejaría, que dejaríamos de participar y acabaría deteriorándose porque no hay un mantenimiento real, lo mantenemos nosotros”.* (Entrevistado 1, comunicación personal, 25 de junio de 2019).

En torno a junio de 2016 culmina la construcción de los primeros módulos de cemento, y prácticamente la totalidad de la cancha se encuentra ya disponible para su uso con el monopatín. En un período de un año y medio el espacio pasó de ser un solar abandonado, a un lugar transformado y gestionado de manera autónoma por los *skaters*. Poco después, la apertura del *skatepark* del Parque de La Granja (Fig. 4), en la misma ciudad, en enero de 2017, supone un punto de inflexión importante en la historia del espacio. Como se ha dicho anteriormente, el *Diyseló* surge de la necesidad de tener un espacio de buena calidad para el *skateboarding*, requisitos que el *skatepark* de la granja cubre de manera sobrada. Con la inauguración de este último, desciende la afluencia de *skaters* en el *Diyseló*. Además de las dimensiones y las mejores características técnicas del nuevo *skatepark*, éste cuenta con alumbrado, elemento del cual el *Diyseló* carece (esto realmente ha jugado en favor de la convivencia vecinal, pues al no haber luz que posibilite la práctica nocturna del *skate*, al caer el sol cesa el ruido de los monopatines, evitando perturbar el descanso vecinal). A pesar de ello, y aun con el descenso en el número de usuarios y frecuencia, no se abandona el espacio, aunque sí se dejan de construir módulos

nuevos durante un período aproximado de dos años. Con lo que la acción colectiva, decae, no así su uso y disfrute.

**Figura 4: Skatepark del Parque de La Granja**



Foto del autor

*“Hemos seguido yendo, al igual menos, porque del parque te cansas, de toda la gente que hay, en el Diyselo el ambiente es local, pero buen rollo con la gente de fuera, skate 100%”. (Entrevistado 2, comunicación personal, 25 de junio de 2019).*

Si bien durante el proceso de puesta en marcha del *Diyselo*, los usuarios se organizaban para trabajar y realizar pequeñas aportaciones económicas; en los episodios de construcción de nuevos módulos, surgen entre los *skaters* comentarios negativos acerca de las personas que no acuden a colaborar, o no han contribuido económicamente. Esta experiencia es novedosa entre las personas que dicen haber colaborado desde el principio, ya sea económicamente o construyendo, pues originalmente no se emitieron juicios negativos sobre las personas que no habían colaborado. Esto es importante pues el *Diyselo*, ubicado en una cancha pública, es de libre acceso para cualquier *skater* local o ajeno, y durante la etapa de construcción la idea acerca de que “estamos construyendo algo para todos” era generalmente compartida entre los *skaters* participantes.

A pesar del proyecto y la apertura del *skatepark* del Parque de La Granja, se celebraron dos eventos importantes en el *Diyseló*: dos campeonatos insulares celebrados el 30 de abril 2016 y 21 de junio 2017. El precio de la inscripción era un “donativo, para seguir creciendo” (Fig. 5). Cabe mencionar que por norma general los campeonatos de skate de pequeño tamaño que se realizan tanto a nivel insular como local, no son grandes competiciones enfocadas a clasificaciones para eventos más grandes o la obtención de títulos. Suelen ser vistas como los skaters como oportunidades para reunirse con colegas de otras partes de la isla (u otras islas), como eventos sociales más que competitivos.

**Figura 5. Cartel del evento del 21 de junio de 2017 (A) y participantes (B)**



Fuente: Diseño del autor y foto publicada en las RRSS de *Diyseló*

*“He ido a un campeonato que hicieron, estuvo muy bien, había gente de toda la isla, eso me moló”.* (Entrevistado 6, comunicación personal, 20 de junio de 2019).

Estos eventos fueron organizados y difundidos por la red social Instagram por los propios *skaters*, se trata de pequeñas competiciones con premios en material deportivo cedidos por tiendas de *skate* local. La asistencia a los mismos se calcula de en torno a las 100 personas en la primera, y de al menos 40 en la segunda. El objetivo de las mismas trasciende a la competición, pues sirve para recaudar dinero para la construcción y arreglo de viejos y nuevos módulos; y por otro, ayuda a reforzar y dar a conocer el espacio en la escena del *skateboarding*

insular; ya que una parte importante de los participantes y público en general que acude es de otros municipios de la isla. Es importante recalcar lo sorprendente, incluso para los propios participantes del proyecto:

*“En un principio, con lo poco que había, no hubiera pensado que a día de hoy se mantenga y tenga los módulos que tiene, la verdad que salió un DIY bastante chulo”*. (Entrevistado 2, comunicación personal, 25 de junio de 2019).

#### **4. Análisis**

Es aparentemente complicado distinguir entre los meros usuarios del espacio *Diyseló*, de los actores directamente implicados en el proyecto. Al haber participado de manera constante en el proyecto, y acudir al espacio a usarlo y disfrutarlo (patinar) con una frecuencia más o menos constante, me considero un actor y usuario relevante del mismo; habiendo aportado de manera económica y en la construcción en la medida de lo posible, así como en la promoción del espacio y creación de ideas para poder obtener más recursos. Desde esta posición he podido observar cómo han actuado las personas que participaron inicialmente y aún siguen involucradas en el proyecto. El flujo e implicación de personas en el proyecto es muy variable, y está sujeto a circunstancias personales, ya que supone un gasto de tiempo y trabajo físico importante, sobre todo si no residen en el área metropolitana o si tienen muchas ocupaciones personales. A lo largo de estos años se suman personas y el nivel de implicación aumenta y disminuye gradualmente, sin un patrón estable a lo largo del tiempo:

*“Pensaba que iba a ser más, porque la construcción ha tenido parones bastante grandes, la gente trabaja, somos pocos”*. (Entrevistado 3, comunicación personal, 20 de junio de 2019).

Por tanto, considero que estas dos categorías “actor y usuario” pueden darse conjuntamente, sin resultar mutuamente excluyentes. El actor es el principal usuario del espacio y tiene una relación mucho más fuerte, pues, habiendo sido partícipe de su

transformación, siente más la necesidad de darle uso y aprovecharlo. El usuario, por otra parte, disfruta del espacio, pero no quiere o le es muy complicado o imposible involucrarse por no sentirse tan identificado con los valores que emanan del mismo, o por circunstancias materiales. Los actores pueden ir progresivamente perdiendo el interés, o carecer de tiempo y recursos para ayudar, pasando a ser un usuario sin más; pero incluso en estos casos he observado que el sentimiento de identidad y de orgullo por el proyecto permanece. La relación entre unos y otros es en ocasiones de recelo, por percibir unos que contribuyen más que otros a un fin que será disfrutado por todos libremente, si bien normalmente estos recelos quedan en pequeñas rencillas que no suelen empañar la experiencia en general del espacio.

Es importante señalar que la totalidad de actores involucrados en las obras y construcción de módulos, así como la mayor parte de los usuarios que frecuentan el espacio son hombres. La presencia femenina en el *skateboarding* insular, si bien ha observado un pequeño crecimiento en los últimos dos o tres años, es aún poco notoria, se entiende la cultura del *skateboarding* como predominantemente masculina. Estos valores sexistas son fácilmente observables en las jornadas de construcción de nuevos módulos, al ser actividades realizadas exclusivamente por hombres.

Finalmente, cabe señalar también la existencia de un tipo de usuarios en el espacio no vinculados con la práctica del *skateboarding*. Esta categoría no es especialmente relevante ya que se trata mayormente de jóvenes de la zona que acuden al espacio a consumir alcohol y cannabis, sin interactuar directamente con ninguno de los elementos del espacio ni con los usuarios, de manera significativa. El motivo por el que acuden al *Diyseló* parece ser sencillamente por hallarse apartado de la calle, con lo cual pueden pasar el rato lejos de la mirada de vecinos y de las autoridades. Estos jóvenes ya acudían al espacio, en mayor número y frecuencia cuando era una cancha abandonada. Por lo general, no mostraban ningún tipo de respeto o civismo por el mismo, si bien estos comportamientos en la actualidad, sobre todo cuando conviven con skaters, han ido disminuyendo. Aún así, en períodos de poca afluencia de skaters, puede percibirse como aparece más basura como colillas o latas de cerveza, señal inequívoca del uso mixto que recibe el *Diyseló*.

*“No tengo sentimiento de autoridad, pero me siento como en casa”.* (Entrevistado 1, comunicación personal, 25 de junio de 2019).

“Ha reforzado bastante la relación con otros skaters, desde aquél entonces ha ido más gente y se ha hecho más unión con gente que quizás no conocía tanto [...] Hemos seguido yendo, al igual menos, porque del parque te cansas, de toda la gente que hay, en el *Diyselo* el ambiente es local, pero buen rollo con la gente de fuera, skate 100%”. (Entrevistado 2, comunicación personal, 25 de junio de 2019).

La identificación de usuarios y actores como miembros del ‘global ethnoscape’ (Appadurai, 1991) del *skateboarding* supera la relación que tienen con el propio espacio, lo que les permite convivir y disfrutar conjuntamente en el mismo sin que surjan conflictos o discusiones acerca de cuál de las dos categorías tiene más derecho sobre el espacio; si bien en durante la observación participante a lo largo de todo el proceso del proyecto he podido escuchar comentarios de esa índole, siempre de manera soslayada.

La relación existente entre el espacio, las personas que lo habitan y las influencias de las realidades socioculturales, hacen que los espacios presenten gradaciones en el valor que se les atribuye (Del Valle, 1999). Por lo que podemos encontrar personas que se sienten más empujadas por sus propios valores a involucrarse en el proyecto o menos; pero el elemento común es que es un espacio inscrito dentro de la cultura del *skateboarding*, que refuerza su identidad como *skaters* tan sólo con hacer uso del mismo (patinarlo). Tanto un *skater* que apenas haya comenzado a rodar, como un veterano que lleve más de una década sobre la tabla, entiende el *Diyselo* como un lugar capital y cargado de simbolismo para la cultura del *skateboarding*. Si pasa de usarlo a involucrarse en el mismo, el propio *skater* ve acrecentado su sentimiento de pertenencia a esta cultura.

#### **4.1. Las redes sociales en la transformación y uso del *Diyselo***

La importancia del uso de las redes sociales, predominantemente Instagram, pero también plataformas de vídeo como Youtube para el contexto del *Diyselo* es capital. Como se ha comentado en el apartado de organización del trabajo, la difusión de información referente a construcciones o eventos como competiciones se realiza primariamente por esta red (Instagram), al ser la más usada por los *skaters* a nivel internacional. Al plantearse como convocar a más gente para que ayudara en el

proyecto, quedó patente que casi no había alternativa al uso de las redes sociales para ello.

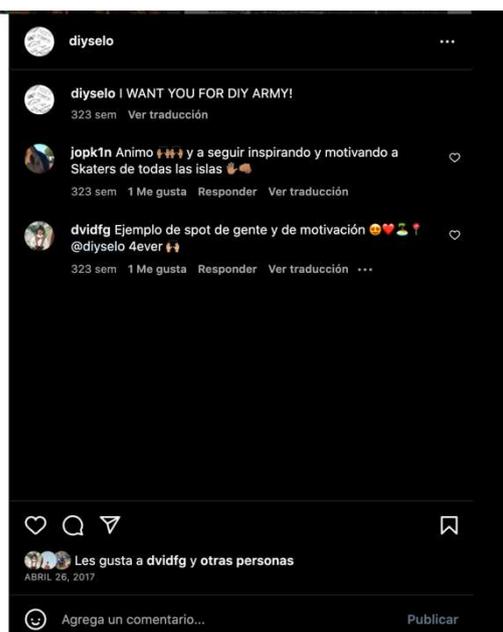
**Figura 5. Captura de pantalla de una publicación de Instagram de la cuenta @diyselo en la que se anima a participar Diyselo [@diyselo] 16 abril 2017**

Pronto se cumplirán dos años del inicio de nuestras andanzas en el diyselo y parece que fue ayer. Ya llega el buen tiempo y con el incremento del engorile. La cancha a aguantado bien y sigue siendo el patio de recreo habitual de muchos de nosotros pero después de todo este tiempo necesita un poco de mantenimiento y probablemente algún módulo nuevo con el que deleitarnos.

Propongo que vuelva la motivación de aquella época y que la gente arrime el hombro para trabajar y recolectar el dinero y los materiales que nos permitan seguir evolucionando.

Contacta por privado si quieres participar.

Diyselo S.A.



Debemos considerar aquí que la actividad del *skateboarding* tiene un importantísimo componente visual. Existe una vastísima cantidad de contenido, tanto fotográfico como audiovisual presente en medios como revistas, DVD's, y contenido en línea en plataformas como Youtube. La producción del mismo ha presenciado un “boom” impresionante desde la extensión del uso del teléfono móvil con cámara y la proliferación de redes sociales dedicadas casi exclusivamente a la imagen y vídeo, como Instagram. El fenómeno no es nuevo, pero sí lo es el modo en que se manifiesta actualmente, antes de la accesibilidad que tiene hoy la gran mayoría de la población a un dispositivo de grabación de calidad como son la mayoría de teléfonos móviles actuales, la producción de material audiovisual estaba restringida a aquellos con los medios materiales suficientes como para costearse una cámara fotográfica o de vídeo (García & Márquez, 2015).

En la observación del espacio en una tarde cualquiera en el *Diyselo*, es muy común ver cómo los usuarios documentan los trucos que realizan con sus teléfonos móviles, para luego compartirlos principalmente en la red social Instagram. Este hecho, así

como el conocimiento de otros espacios similares al *Diysel* con presencia en las redes (@bobila\_project en Badalona o @escombrosdiyen Madrid son otros ejemplos de cuentas que representan espacios DIY) llevó a los usuarios a crear una cuenta para el *Diysel*, con fecha de primera publicación en abril de 2016, 6 meses después del comienzo del proyecto. En dicha cuenta, además de informar de la construcción de nuevos módulos o eventos a realizar, se “repostea” (se sube a la propia cuenta contenido previamente subido por otros *skaters*, grabado siempre en el *Diysel*), con lo que se genera un feedback sobre el contenido acerca del espacio que producen *skaters* tanto de la comunidad local, como incluso *skaters* provenientes de otras comunidades del país, o extranjeros. Existe también en la misma red un *hashtag* #*Diysel*, que cuenta con más de 100 publicaciones, este *hashtag* es comúnmente añadido a las publicaciones con contenido referente al espacio, y sirve para todo aquel que quiera conocer información acerca del espacio, el uso que otros *skaters* hacen del mismo, los trucos que han hecho, o quién lo frecuenta, así como contacto de personas que ya lo han visitado para saber su ubicación, si la desconocían en primer lugar.

Al existir, como se ha comentado, otros perfiles en redes sociales de espacios de la misma índole que el *Diysel*, podemos observar una suerte de materialización virtual del concepto ‘global ethnoscares’ (Appadurai, 1991). Con sencillamente introducir los caracteres “diy skateboarding” en el buscador de la red social Instagram, tenemos acceso a un gran número de perfiles que gestionan contenido referente a estos espacios, así como propios perfiles de espacios, a través de los cuales podemos observar y aprender como se ha desarrollado cada uno de ellos. Este entramado virtual de perfiles y espacios, de usuarios y actores involucrados ayuda mucho a reforzar el sentimiento de adscripción a una cultura por parte de los *skaters*, que pueden efectivamente comprobar a través de las redes sociales como otras personas adscritas a la misma cultura, realizan también proyectos como el que aquí nos ocupa.

#### **4.2. El Diysel como espacio no normativo y su relación con otros espacios normativos para el mismo fin, como el Skatepark de La Granja**

*“Preferir, prefiero la calle, pero si tengo que elegir entre skatepark y Diysel, iría al Diysel”.* (Entrevistado 1, comunicación personal, 25 de junio de 2019).

*“La calle es lo que más me llama, te puede pasar de todo, no es como estar en el parque. El Diyselo lo veo como la zona más tranqui en la que puedes estar, es como la más casa”.* (Entrevistado 2, comunicación personal, 25 de junio de 2019).

*“Skatepark todo el día no puedes estar, tienes que patinar la calle. Pero el Diyselo es el lugar ideal porque no es ni una cosa ni otra, es casi un sitio parecido a la calle, pero con pinta de skatepark, puedes practicar calle ahí directamente”.* (Entrevistado 3, comunicación personal, 20 de junio de 2019).

*“Prefiero patinar la calle, pero el Diyselo es como una combinación entre skatepark y digamos un entorno urbano y eso es lo que me llama la atención, en la granja en todo caso es un sitio donde nos tienen más controlados”.* (Entrevistado 4, comunicación personal, 20 de junio de 2019).

*“Prefiero el Diyselo, es un espacio que si, al final está preparado para patinar y no molestamos, pero al mismo tiempo es callejero, no lo construye ninguna empresa”.* (Entrevistado 5, comunicación personal, 25 de junio de 2019)

*“Prefiero patinar en la calle, después el Diyselo, que es más o menos como la calle, mola, no es como un skatepark. El skatepark es más técnico”.* (Entrevistado 6, comunicación personal, 20 de junio de 2019).

Estas fueron las respuestas de los entrevistados a la pregunta: ¿Prefieres patinar en la calle, en un skatepark, o en el Diyselo o un diy spot? ¿Cuáles son para ti las diferencias?

En el primer apartado de este análisis hemos querido establecer 3 categorías de espacios para la práctica del *skateboarding*, categorías con las cuáles los entrevistados se han identificado, y que la mayoría han ordenado por preferencia de manera similar. Categorías en base a las que se les ha preguntado a los entrevistados, y la mayoría ha señalado su preferencia por la calle, luego los espacios DIY, y finalmente los *skateparks*. Resulta muy interesante, y ayuda a confirmar la hipótesis planteada para esta investigación, la reflexión que hacen los entrevistados. En base a mi propia experiencia de 12 años haciendo *skate* en la totalidad de los tipos de espacios para la práctica nombrados, he de decir que estoy de acuerdo personalmente en la graduación que hacen los entrevistados, es un sentimiento común.

En referencia a dicha escala de preferencias, el principal problema es que en el espacio mayormente preferido, la calle, el *skateboarding* está por lo general prohibido, ya sea por ruido, o por el daño que hacen los monopatines al mobiliario urbano. De hecho, en países como Estados Unidos se va más allá de la colocación de carteles que señalan la prohibición del *skateboarding* en plazas o parques públicos, y podemos observar cómo se modifican elementos del mobiliario urbano susceptibles de ser patinados como bancos o barandas para imposibilitar su práctica. *“Skateboarding is a thorn in the side of landscape architects, planners, and building owners; so much so that there are now design workshops that teach a series of defensive architectural tactics for deterring the activity”* (Howell, 2001: pág. 1).

Entendemos la práctica del *skateboarding* en la calle como lo hace De Certeau (1985), una práctica del espacio, en tanto que reformula el uso para el que originalmente está pensado el medio y mobiliario urbano, práctica con la que las autoridades no suelen estar de acuerdo, por lo que observamos la creciente adopción de medidas anti-*skateboarding* como las nombradas anteriormente. La vía de las autoridades para evitar este deterioro del mobiliario urbano, y redirigir la práctica del *skateboarding* hacia un espacio que entendemos como normativo y seguro desde el punto de vista técnico y de infraestructuras, es la construcción de *skateparks*. Estos lugares tienen para los *skaters* un significado un tanto complejo de entender. Por un lado, son espacios de una en teoría buena calidad técnica para la práctica de la actividad, con lo que los *skaters* los frecuentan por ello, pero por otro lado, rompe con el espíritu contestatario original que es la esencia del *skateboarding*, que de por sí nació en las calles. *“Algunos skaters han sentido cierta hostilidad hacia los skateparks pues los ven como sustitutos ‘artificiales’ de la calle, como sitios cerrados donde ‘encerrarlos’ y ‘recluirlos’ para que así no deterioren el mobiliario urbano de la ciudad, ya que la práctica del skate en calle presupone todo un desafío a los usos, mecanismo y formas tradicionales de la vida urbana”* (Borden, 2001, citado por García & Márquez, 2015: pág. 146).

En el caso de Santa Cruz de Tenerife, y en relación con el *Diysele* tenemos dos *skateparks* o espacios normativos cuya existencia afecta directamente a la creación del proyecto aquí estudiado. Por un lado, tenemos el *Skatepark* de la vía litoral, un espacio técnicamente pobre (módulos prefabricados, suelo de asfalto rugoso) y de características provisionales inaugurado a comienzo de 2014 y que paulatinamente ha quedado en desuso y deterioro debido a la dejadez de las instituciones encargadas de mantenerlo. Como los propios entrevistados comentan, este espacio no era del agrado, factor que propició el arranque del proyecto del *Diysele*. Posteriormente, en

enero de 2017, se inaugura el *skatepark* de La Granja, primer espacio de estas características en el archipiélago cuyo diseño fue encargado a un arquitecto especializado en *skateparks*, además de ser el mismo practicante del *skateboarding*<sup>2</sup>. Este espacio gozó de una buenísima acogida tanto a nivel general como del colectivo de *skaters* local<sup>3</sup>.

La existencia de este parque influyó directamente en el *Diyseló*, reduciendo el número de usuarios frecuentes y consecuentemente, parando el desarrollo del mismo, aunque en el momento de la inauguración del *skatepark* de la granja, el *Diyseló* es ya un espacio técnicamente maduro y con gran número de elementos y módulos para patinar.

Uno de los inconvenientes de los *skateparks* para los *skaters*, como se desprende de las entrevistas, es su masificación. Al ser espacios abiertos sin regulación, son usados tanto por *skaters*, como bicicletas BMX, patinetas, patines, e incluso como parque de juego para niños pequeños, situaciones que en muchas ocasiones casi que imposibilitan o dificultan mucho el disfrute del espacio para el *skateboarding*. Aparentemente, esto no debería ser problema para dicho colectivo pues se entiende que en su medio favorito (la calle), se dan este tipo de impedimentos y muchos más, relacionados con el medio urbano. Si se muestra disconformidad con esta situación es precisamente porque los *skaters* son conscientes de que el *skatepark* es el lugar designado para ellos por las autoridades, entonces, *¿sí en el espacio normativo no puedo desarrollar mi actividad con normalidad, para qué vengo?* De ahí que los entrevistados confiesen que en el *Diyseló* “se sienten como en casa”. Al estar ubicado en un espacio más periférico y ser por características técnicas (altura y perfil de los módulos) un espacio que casi exclusivamente puede ser usado para la práctica del *skateboarding*, siguen acudiendo al mismo en busca de esa sensación de calma y pertenencia, y también por ser un espacio que ignora y contesta los esfuerzos de las autoridades por confinar la actividad a un espacio concreto y cerrado.

Hay que mencionar que desde el Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife y demás autoridades locales se ha ignorado el espacio, o por lo menos no se ha tratado de demoler ninguno de sus módulos o limitar su acceso. En este aspecto, sigue siendo un espacio abandonado a ojos de la gran mayoría de la población, si bien este trabajo de

---

2 Véase diseño y reportaje completo en la web del arquitecto Yabar, D. (último acceso 12/07/2023) <https://danielyabar.com/proyectos/listado-de-portada/parque-de-la-granja-en-tenerife>

3 Véase noticia oficial: Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife (01/02/2017): [https://www.youtube.com/watch?v=UxBb\\_fWAg8A](https://www.youtube.com/watch?v=UxBb_fWAg8A) (último acceso 12/07/2023)

fin de grado pretende demostrar lo contrario. Desde el colectivo *skater* tampoco se ha hecho esfuerzo de contactar con las autoridades para intentar pedir alguna ayuda o colaboración con el proyecto, pues es mayor la desconfianza con los gobernantes que la necesidad de aportación de los mismos para el desarrollo del *Diysel*.

### **4.3. Continuidad futura del proyecto en la escena local del skateboarding**

Habiendo en los apartados anteriores hecho un análisis de los orígenes y trayectoria del proyecto a lo largo de varios años; puede perfectamente entenderse que el espacio sigue vivo y en transformación. A fecha de 15 de junio de 2019, se realizó la construcción de un nuevo módulo, un bordillo de granito de 2 metros de largo por medio metro de ancho y 30 centímetros de alto, sobre la estructura de uno más pequeño que se había deteriorado con el uso. Además de esto, se realizó una limpieza exhaustiva del espacio, recogiendo basura y demás desperdicios que se acumulan procedentes de la calle y de los propios usuarios. Limpiezas como estas suelen realizarse de manera periódica cuando es necesario, ya que obviamente el espacio no cuenta con ningún tipo de servicio de recogida de basura o escombros, es todo trabajo que queda en manos de los skaters, que no siempre colaboran a este respecto.

Acudí este día como suelo acudir casi siempre que me es posible cuando se va a construir o limpiar a fondo el espacio, sólo que esta vez fue, además, una suerte de experiencia de campo al estar en ese momento realizando este Trabajo Final de Grado, con lo que mi visión era tanto *Emic* como intenté que fuera *Etic*. La jornada transcurrió como casi siempre suelen transcurrir, establecemos una hora de reunión y por lo general, aparecen menos personas de las que en principio se supondría vendrían, algo con lo que se suele contar. Una vez descargados e inventariados los materiales como sacos de cemento, sacos de arena, garrafas de agua, placas de granito y demás herramientas de trabajo, comenzamos a dividir el trabajo entre preparación de la mezcla de cemento, al tiempo que otros limpian la zona, y conforme transcurre el día comienzan a llegar más personas, algunas de ellas al ver las publicaciones que hacíamos a través del perfil *@Diysel* en Instagram, informando de las actividades programadas para ese día y pidiendo ayuda y colaboración. El ambiente es siempre distendido, alegre e incluso divertido, ya que al ser un trabajo físicamente exigente pero realizado entre amigos y con un fin común, al final del día ver el módulo listo para secar y ser usado en uno o dos días hace que todos se sientan orgullosos de su esfuerzo, aunque siempre surgen comentarios aludiendo a la

falta de más personas (en total, en ese día acudieron 8 personas, cuando en una tarde normal de "patinada" la afluencia suele ser mayor). Transcurridos dos días, el módulo fue pintado y estaba efectivamente listo para su uso y disfrute.

Es precisamente en estas jornadas en las que más se habla entre los asistentes acerca de la continuidad del proyecto, comentado posibles opciones de construcción o transformación de elementos ya existentes, muchas veces con tono de ensoñación. Es cierto que ya existe un buen número de módulos en el espacio, pero siempre se proponen nuevas opciones, esto es característico de la práctica del *skateboarding* y su relación con el medio en el que se practica, lo que en un principio parece un lugar idóneo, tanto en el *Diysel* como en la calle, al tiempo "aburre", los *skaters* siempre buscan nuevas superficies y elementos sobre los que hacer trucos que ya conocen, o aprender otros nuevos. Son estos valores los que llevan a pensar que, junto con la trayectoria del proyecto y el apego que tienen los *skaters* al mismo, seguirá en constante uso y evolución, a ritmos variables.

Existe siempre la incógnita entre los *skaters* de si algún día las autoridades decidirán demoler los elementos construidos, ya que en ningún momento se pidió permiso a las autoridades pertinentes, como es la Consejería de Urbanismo del Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife, pero al contar con el beneplácito de la asociación de vecinos colindantes, esta idea parece importar poco a las personas que siguen aportando esfuerzo y aporte económico a este proyecto.

Respecto al estado actual y futuro de la escena del *skateboarding* en la ciudad de Santa Cruz de Tenerife, tanto la existencia del *Diysel* como del Parque de La Granja, sumados a las opciones que ofrece el medio urbano, parece que es una escena cohesionada y viva. Es complicado intentar establecer un censo del total de *skaters* pues son pocos los que realizan la actividad constante e ininterrumpidamente durante años, pero la observación en el *skatepark* de la granja o en el *Diysel* en un día común por la tarde, hora más común para la práctica del *skate* por hacer menos calor da como resultado la sensación de que cada vez son más los jóvenes de entre 12 y 18 años que comienzan a patinar, formando pequeños subgrupos de amigos que se dan encuentro en los espacios anteriormente citados. Si bien la media de edad de los entrevistados involucrados más directamente en el *Diysel* es ligeramente mayor, estos mismos intentan que los que son más jóvenes que ellos se interesen por el proyecto.

## 5. Reflexiones finales y conclusiones

A nivel personal, haber estado involucrado en este proyecto al mismo tiempo que cursaba mis estudios en Antropología Social y Cultural me ha aportado mucho, en tanto que gracias a la adquisición de la mirada antropológica, conseguía ver de otra manera y comprender en mayor profundidad fenómenos que veía como cotidianos, pero no alcanzaba a comprender en su plenitud. La realización de este trabajo final de grado es por tanto un hecho que sucede de manera orgánica, pues trato de aunar en él dos partes muy relevantes de mi experiencia personal tanto como parte de una cultura que considero muy amplia y rica, como de posible futuro como investigador social y cultural.

Como punto último de este trabajo final de grado, se extraen en base al análisis realizado anteriormente, unido a los conceptos presentes en el marco teórico y apoyado en la investigación realizada, las siguientes conclusiones:

-Tanto en la observación realizada a lo largo de la trayectoria del proceso como en las entrevistas realizadas, se confirma la hipótesis planteada. Esto es, a pesar de que las condiciones que generaron el comienzo del proyecto (la no existencia de un espacio apto para la práctica del *skateboarding* en Santa Cruz de Tenerife) cambiaron radicalmente al inaugurarse el Skatepark de La Granja, el *Diyseló* no ha perdido uso, de hecho, se ha reforzado su significado como espacio no normativo para la práctica del *skateboarding*. Tanto las respuestas de las entrevistas como el hecho de que el espacio siga en uso y transformación efectiva, muestran que los valores que emanan del mismo siguen vigentes y sus usuarios se identifican con los mismos, lo cual viene a demostrar que la acción colectiva, más allá de los intereses individuales, es posible siempre que exista un fin común que beneficie a todos sus participantes.

-La transformación de un no-lugar en lugar (Augé, 1995) es obviamente más fácil de percibir cuando el espacio sufre modificaciones físicas, pero no son tanto estas modificaciones sino el significado, historia e identidad del que se dota a dicho espacio el que ejerce la fuerza de la transformación. A pesar de esto, el haber sido un no-lugar es parte de la historia del lugar, y el tenerlo presente hace a los usuarios de ese espacio incluso valorarlo más.

-La importancia de las redes sociales, en concreto Instagram, en el ámbito del *skateboarding* refuerzan el aspecto de cultura transnacional de esta actividad. En lo referente al *Diyseló*, además de contar con un perfil propio en la red, plataforma la cual se usa además de para organizar la fuerza de trabajo como para servir de suerte de

“repositorio” del contenido audiovisual referente al *Diyselo* que los usuarios producen, la importancia de esta red y su alcance es notorio. A través de ella los *skaters* se reconocen como parte de un Global Ethnoscape del cual son parte y al cual contribuyen activamente.

-La práctica del *skateboarding* y en instancia directa los *skaters* siempre buscarán, consciente o inconscientemente, una manera de interactuar con el medio al tiempo que patinan, que choque con lo normativo y con la cual no se encuentren confinados donde las autoridades los coloquen. A pesar de usar también los espacios normativos (*skateparks*) como lugar casi de entrenamiento, consideran la calle, el entorno urbano como el terreno ideal para la práctica del *skateboarding*, y los espacios DIY como una hibridación original, con la cual a diferencia de con los *skateparks*, se sienten identificados.

## 6. Bibliografía

Appadurai, A. (1991). *Global ethnoscapas: Notes and queries for a transnational anthropology*.

Augé, M. (1995). *Places and Non-Places*. na.

Bonetto, M. J. (2016). El uso de la Fotografía en la investigación social. *Revista latinoamericana de metodología de la investigación social*, (11), 71-83.

Borden, I. (2001). *Skateboarding, space and the city: Architecture and the Body*, Berg.

Camino Vallhonrat, X. (2012). *Estudio cultural del skateboarding en Barcelona (1975-2010)* (Doctoral dissertation, Universitat Rovira i Virgili).

De Certeau, M. (1985). *Practices of Space* On signs (pp. 122-145).

Del Viso, N., Casadevante, J. L. F., & Morán, N. (2017). Cultivando relaciones sociales. Lo común y lo “comunitario” a través de la experiencia de dos huertos urbanos de Madrid. *Revista de antropología social*, 26(2), 449-472.

Ellerbe, H. (2018). *Socially Infamous: Individual and Community Culture at the Notorious Burnside Skatepark*.

Galewicz, O. (2017). *Do It Yourself or Do It Together?-Emergence of Participatory Culture through Co-creating interactive DIY skateboarding spaces* (Master's thesis).

García, R. D., & Márquez, I. V. (2015). La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid. *Empiria: revista de metodología de ciencias sociales*, (30), 133-158.

García, R. S. (2017). DIY y la reutilización del espacio urbano: el caso del escombro Skatepark en Madrid. *Revista Española de Educación Física y Deportes: REEFD*, (418), 352-359.

Howell, O. (2001). The poetics of security: Skateboarding, urban design, and the new public space. *Urban Action*, 64-86.

Kyrönviita, M., & Wallin, A. (2022). Building a DIY skatepark and doing politics hands-on. *City*, 26(4), 646-663.

Lefebvre, H. (1967). El derecho a la ciudad libre. *Barcelona: Edicions*, 62.

Marcus, B. (2011). *The skateboard: The good, the rad, and the gnarly: An illustrated history*. Mvp Books.

Monreal, P. (2016). Ciudades neoliberales: ¿ el fin del espacio público? Una visión desde la Antropología urbana. *Quaderns-e de l'Institut Català d'Antropologia*, (21 (1)), 98-112.

Muñoz, J. G. (2014). El valor de la auto-etnografía como fuente para la investigación social: del método a la narrativa. *Azarbe, revista internacional de trabajo social y bienestar*, (3).

Olson, M. (1992). La lógica de la acción colectiva. *Diez textos básicos deficiencia política*, 203-220.

Pérez, J. I. G. (2009). Do It Yourself. Cultura y Tecnología. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 7(2), 278-291.

Reglamentos Deportes. (s.f.). *Reglas del skateboarding*.  
<https://reglamentosdeportes.com/reglas-del-skateboarding>

Thrasher Magazine. (s.f.). DIY. <https://www.thrasher magazine.com/search/diy/page/1/>

Valle, T. D. (1999). La importancia del espacio en relación a la identidad individual y grupal: límites, contenidos y significados desde el enfoque antropológico. *Trabalhos de Antropologia e Etnologia, Sociedade Portuguesa de Antropologia e Etnologia*, 39, 1-2.

Vidal, T., & Pol, E. (2005). La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. *Anuario de psicología/The UB Journal of psychology*, 281-298.

## **7. Anexos**

### **Guía entrevistas semiestructuradas**

**Pregunta inicial: ¿Has ido al Díselo en alguna ocasión a construir o limpiar, o sólo a patinar?**

**Tipo A: Actores y usuarios del espacio. (Skaters que acuden o han acudido en varias ocasiones y además han colaborado en las actividades de construcción y mantenimiento del espacio)**

- 1.- ¿Cuánto hace que vienes al Diyselo? ¿Por qué empezaste a venir?
- 2.- ¿Cuándo conociste el proyecto? ¿pensabas que llegaría al punto actual? ¿Por qué?
- 3.- ¿Crees que ha habido apoyo externo a los propios *skaters*?
- 4.- ¿Qué grado de importancia le darías al *Diyselo* dentro de la escena del *skate* en Tenerife en los últimos 5 años?
- 5.- ¿Has disfrutado del proceso? ¿Ha cambiado tu relación con el resto de *skaters*?
- 6.- ¿Prefieres patinar en un *skatepark*, en el *Diyselo* u en la calle? ¿Cuáles son para ti las diferencias?
- 7.- ¿Sientes el espacio como tuyo? ¿Cómo nuestro?

8.- Desde que existe el *skatepark* de la granja, ¿has seguido yendo al *Diyselo*? ¿preferirías más *skateparks* o DIY spots?

**Tipo B: Usuarios del espacio no activamente involucrados en las actividades de construcción.**

1.- ¿Cuánto hace que vienes al *Diyselo*? ¿Por qué empezaste a venir?

2.- ¿Has venido a alguno de los eventos que se han realizado?

3.- ¿Prefieres patinar en un *skatepark*, en el *Diyselo* u en la calle? ¿Por qué? ¿es para ti el *Diyselo* un *spot* más de calle?

4.- Si no vives o vivieras cerca, ¿considerarías hacer un proyecto así con tus colegas?

**Transcripción parcial entrevistas:**

Entrevistado 1, tipo A, 25 de junio del 2019 (21 años, 10 años patinando)

1.- *“Alternativa al skatepark de ese momento, un espacio pobre, creamos una alternativa”.*

2.- *“Pensé que se dejaría, que dejaríamos de participar y acabaría deteriorándose porque no hay un mantenimiento real, lo mantenemos nosotros”.*

3.- *“Ayuda externa casi invisible”.*

4.- *“10 de importancia dentro de la escena insular”. “Los DIY encarnan lo que es el skate”.*

5.- *“Tanto como cambiar la relación con otros skaters no, pero mejorarla sí”.*

6.- *“Preferir, prefiero la calle, pero si tengo que elegir entre skatepark y Diyselo, iría al Diyselo.” “Cuando estás en un skatepark es que está todo preparado para hacer el truco, cuando estás en el DIY, es mucho más parecido a la calle, sin ser la calle”.*

7.- *“No sentimiento de autoridad, pero me siento seguro en el espacio”.*

8.- *“Sí, por supuesto (venir después de la granja). Se ha masificado, en el diyselo me siento como en mi casa”.*

Entrevistado 2, tipo A, 25 de junio de 2019 (23 años, 11 años patinando)

1.- *“Entre varios colegas hicimos una reunión porque no teníamos ningún parque en la capital (bueno, teníamos uno mal hecho), entonces decidimos hacer un proyecto”.*

2.- *“En un principio, con lo poco que había, no hubiera pensado que a día de hoy se mantenga y tenga los módulos que tiene, la verdad que salió un DIY bastante chulo”.*

3.- *“La verdad es que no creo que haya habido apoyo externo”.*

5.- *“Ha reforzado bastante la relación con otros skaters, desde aquél entonces ha ido más gente y se ha hecho más unión con gente que quizás no conocía tanto”.*

6.- *“La calle es lo que más me llama, te puede pasar de todo, no es como estar en el parque. El Diyselo lo veo como la zona más tranqui en la que puedes estar, es como la más casa”.* *“Las infraestructuras de La Granja son perfectas, a lo mejor el Diyselo... tiene lo suyo también es como patinar algo que es más parecido a la calle, mola”.*

7.- *“Desde las primeras obras, construir el primer bordillo, echar cemento de primeras, es guay luego patinar algo que has hecho tú”.*

8.- *“Hemos seguido yendo, al igual menos, porque del parque te cansas, de toda la gente que hay, en el Diyselo el ambiente es local, pero buen rollo con la gente de fuera, skate 100%”.*

Entrevistado 3, tipo A, 20 de junio de 2019 (22 años, 11 años patinando)

1.- *“Me habían invitado amigos, sólo venía gente a patinar”.*

2.- *“Pensaba que iba a ser más, porque la construcción ha tenido parones bastante grandes, la gente trabaja, somos pocos”.*

3.- *“Apoyo de personas fuera del skate, no, pero tiendas de skate sí”.* *“Ninguno más que los skaters sabemos como tienen que ser los módulos”.*

5.- *“Ha mejorado la relación, conoces más gente”.*

6.- *“En el skatepark no puedes estar todo el día, tienes que patinar la calle. Pero el Diyselo es el lugar ideal porque no es ni una cosa ni otra, es casi un sitio parecido a la calle, pero con pinta de skatepark, puedes practicar calle ahí directamente”.*

7.- *“Tu segunda casa o algo parecido, al haber construido y ayudado”.*

8.- *“Si te gusta patinar de verdad, vas a ir sí o sí al Diyselo. El skatepark está bien, pero luego vas al diyselo y patinas de verdad. No es lo mismo patinar un módulo que has hecho tú que algo que ha puesto el ayuntamiento sin tú saber como eran o si te iban a gustar”.*

Entrevistado 4, tipo B, 20 de junio de 2019 (25 años, 8 años intermitentes patinando)

2.- *“He ido a patinar solamente”.*

3.- *“Prefiero patinar la calle, pero el Diyselo es como una combinación entre skatepark y digamos un entorno urbano y eso es lo que me llama la atención, en la granja en todo caso es un sitio donde nos tienen más controlados”. “He seguido yendo, es un sitio más tranquilo, no hay tanta aglomeración, es un sitio creado por skaters”.*

Entrevistado 5, tipo B, 25 de junio de 2019 (20 años, 7 años patinando)

1.- *“He colaborado de manera económica”.*

2.- *“El ambiente siempre bueno, buen rollo, al ser un sitio en que aportamos todos nuestro granito de arena”.*

3.- *“Prefiero el Diyselo, es un espacio que si, al final está preparado para patinar y no molestamos, pero al mismo tiempo es callejero, no lo construye ninguna empresa”.*

4.- *“Sí, a partir del Diyselo te vienen mucha ideas, en mi entorno en una escala menor consideraría algo similar”.*

Entrevistado 6, tipo B, 20 de junio de 2019 (23 años, 10 años patinando)

1.- *“He ayudado con la limpieza cuando he podido”. “Me gusta sobre todo el ambiente más que el espacio”.*

2.- *“He ido a un campeonato que hicieron, estuvo muy bien, había gente de toda la isla, eso me moló”.*

3.- *“Prefiero patinar en la calle, después el Diyselo, que es más o menos como la calle, mola, no es como un skatepark. El skatepark es más técnico”.*

4.- *“Hemos intentado hacer un proyecto similar, pero es costoso”.*