

## **Patinando en la plaza**

Etnografía de seguimiento de los skaters en la ciudad de A Coruña.

## **Skating in the plaza**

Trace ethnography of skaters in the city of A Coruña

## **Patinando na praza**

Etnografía de seguimiento dos skaters na cidade da Coruña.

**HÉCTOR GUTIÉRREZ SANTOS**  
**DIRIXIDO POR: CARLOS DIZ**

### **RESUMEN**

Algunos espacios públicos en las ciudades son utilizados para la práctica del *skateboarding*, generando territorios donde se manifiestan una serie de culturas y subculturas relacionadas con este tipo de prácticas. La ciudad de A Coruña no es ajena a este proceso. Zonas como la plaza Pontevedra, situada en el centro urbano, han sufrido una apropiación por parte de los skaters. El urbanismo ha buscado soluciones a este uso de los espacios públicos con el fin de situar a los skaters lejos de la ciudad y sus viandantes, siendo el ejemplo más práctico la creación de zonas dedicadas para practicar *skateboarding* (*skateparks*), medidas ineficaces que no comprenden la cultura *skater*, que considera los espacios públicos urbanos únicos e irremplazables. A partir de un análisis descriptivo-inductivo de corte etnográfico, siguiendo a los skaters por los diferentes espacios en los que practican en la ciudad de A Coruña, así como en las plataformas digitales que emplean para aprender, comunicar y compartir, abordaremos la cultura, los medios y las prácticas del *skater* en la ciudad.

**Palabras clave:** *Skateboarding*, espacios públicos, plaza Pontevedra, estudios urbanos, A Coruña

## RESUMO

Algúns espazos públicos nas cidades son empregados para a práctica do skateboarding, xerando deste xeito territorios onde se amosan unha serie de culturas e subculturas relacionadas con este tipo de prácticas. A cidade da Coruña non é allea a isto, proceso. Zonas como a praza Pontevedra, situada no centro urbano, sufriron unha apropiación pola parte dos skaters. O urbanismo buscou solucións a este uso dos espazos públicos co fin de situar aos skaters lonxe da cidade e os viandantes, sendo o exemplo máis práctico a creación de zonas adicadas para a práctica do skateboarding (*skateparks*), medidas ineficientes que non comprenden a cultura *skater*, que considera os espazos públicos urbanos únicos e insubstituíbles. A partir dun estudo descritivo-indutivo de corte etnográfico, seguindo aos skaters polos diferentes espazos que frecuentan na cidade da Coruña, así como as plataformas dixitais que empregan para aprender, comunicar e compartir, compréndese a cultura, os medios e as prácticas do skater da cidade.

**Palabras chave:** Skateboarding, espazos públicos, praza Pontevedra, estudos urbanos, A Coruña.

## ABSTRAC

Some public spaces in cities are used for skateboarding, generating territories where a series of cultures and subcultures related to this type of practice are manifested. The city of A Coruña is no stranger to this process. Areas such as Plaza Pontevedra, located in the city center, have been appropriated by skateboarders. Urban planning has sought solutions to this use of public spaces in order to place skaters away from the city and its pedestrians, the most practical example being the creation of dedicated areas to practice skateboarding (*skateparks*); ineffective measures that do not understand the culture of skateboarders, who consider urban public spaces to be unique and irreplaceable. Based on a descriptive-inductive ethnographic analysis, following skateboarders through the different spaces they practice in the city of A Coruña, as well as the digital platforms they use to learn, communicate and share, we address the culture, media and practices of skateboarders in the city.

**Keywords:** Skateboarding, public spaces, Pontevedra Plaza, urban studies, A Coruña.

# INDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
1.1 Objetivos	3
1.2 Justificación de la investigación	3
<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	<b>4</b>
2.1 La subcultura <i>skateboarding</i>	5
2.1.1 Historia y evolución del skate	6
2.1.2 Una subcultura juvenil que madura en un deporte	8
2.1.3 La comunidad	9
2.1.4 La nueva escuela	10
2.2 El Espacio	11
2.2.1 El skateboarding y la ciudad	11
2.2.2 La apropiación de espacios públicos	12
2.2.3 ¿Control y represión?	13
2.2.4 Los skateparks	14
<b>3. METODOLOGÍA</b>	<b>15</b>
3.1 Etnografía de seguimiento multisituada	18
3.1.1 La plaza Pontevedra	19
3.1.2 Los desplazamientos	21
3.1.3 Las redes sociales	22
3.1.4 Los <i>spots</i> en la ciudad	23
3.2 Entrevistas	24
3.2.1 Entrevistas a skaters	26
3.2.2 Entrevistas a expertos	27
<b>4. RESULTADOS</b>	<b>28</b>
4.1 La creación del skater	29
4.1.1 Esfuerzos, lesiones y satisfacciones	29
4.1.2 Una práctica colectiva puramente individual	31
4.1.3 Ser skater	32
4.2 ¿La vieja y nueva escuela? El patinaje sobre planos superpuestos	33
4.2.1 Plano aprendizaje	34
4.2.2 Plano madurez	34
4.2.3 Plano sexo	35
4.2.4 La superposición de los planos, entradas y salidas	36
4.2.5 El skateboarding: Deporte y estilo de vida, cuestión de planos y alturas	37
4.3 Redes del skateboarding en la ciudad de A Coruña	38
4.3.1 Recorridos por la ciudad	39

4.3.2 Diferentes spots y sus significados	39
4.4 La plaza Pontevedra	41
4.4.1 Historia de la plaza y la llegada del skate	41
4.4.2 El espacio en la plaza	44
4.4.3 La apropiación del espacio: "Estar cómodo"	45
4.4.4 El devenir de la plaza	47
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>47</b>
5.1 Consideraciones finales	49
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>50</b>
6.1 Videoteca	53
<b>7. ANEXO</b>	<b>53</b>
7.1 Anotaciones del diario de campo	53
7.2 Entrevistas	54
7.3 Transcripciones	60

## LISTADO DE TABLAS

<b>Tabla I:</b> Planificación de la Etnografía de seguimiento multisituada	18
<b>Tabla II:</b> Casillero tipológico de los perfiles de las personas entrevistadas	25
<b>Tabla III:</b> Casillero tipológico de los perfiles de las personas entrevistadas (Expertos)	25
<b>Tabla IV:</b> Entrevistas a skaters y sus modificaciones	27
<b>Tabla V:</b> Entrevistas a expertos y sus modificaciones	28
<b>Tabla VI:</b> Planos y alturas en la plaza Pontevedra	34
<b>Tabla VII:</b> Conclusiones objetivo 1 y 4	47
<b>Tabla VIII:</b> Conclusiones objetivo 2 y 3	48

## LISTADO DE IMÁGENES

<b>Imagen 1:</b> Skatepark de Los Rosales desde altura	2
<b>Imagen 2:</b> Revista Skate Nº7 1990	7
<b>Imagen 3:</b> Anuncio escuela Northside Coruña	10
<b>Imagen 4:</b> Instalaciones skatepark de Eirís	15
<b>Imagen 5:</b> Recorridos de los skaters por la ciudad	16
<b>Imagen 6:</b> Lluvia en la plaza Pontevedra 01/02/2021	20
<b>Imagen 7:</b> Aceras y carreteras de la calle San Andrés en Coruña	21
<b>Imagen 8:</b> Zona que reúnen las características de patinables (Rojo)	22
<b>Imagen 9:</b> Mapa de spots de Coruña, usados (Azul) y no usados (Naranja)	24
<b>Imagen 10:</b> Mi primer ollie 31/10/2020	30
<b>Imagen 11:</b> Posiciones en el skateboarding	31
<b>Imagen 12:</b> Mis segundas zapatillas	31
<b>Imagen 13:</b> Bordillos del Náutico	40
<b>Imagen 14:</b> Plaza Pontevedra en los años 1989-1991	42
<b>Imagen 15:</b> Mercado en la Plaza Pontevedra 2005	43
<b>Imagen 16:</b> Plaza Pontevedra 2010	44
<b>Imagen 17:</b> Frontside Bluntslide	46

## 1. INTRODUCCIÓN

La intención de este trabajo es describir la cultura del *skateboarding* anclada a la utilización y apropiación de espacios públicos en la ciudad de A Coruña. Es necesario adentrarse en la heterogeneidad de significados de dichas prácticas (Camino, 2008), los cuales repercuten en los usos, resistencias, comunidades, movimientos juveniles y hasta en la propia percepción del *skate* por parte del individuo.

Se busca trazar una línea de investigación que comprenda las causas del uso de los espacios públicos no pensados para el *skateboarding* y con ello la apropiación de dichos lugares. Una comprensión completa de este fenómeno tan singular necesita analizar factores externos a la práctica del *skateboarding*, tales como el sentimiento de comunidad, los efectos del urbanismo como creador primigenio de los espacios públicos, el uso de las plataformas digitales como instrumento viralizador de los lugares y las consecuencias de la mercantilización de la cultura skate como una moda estética.

Todos estos factores deben ser comprendidos desde la red de significados de los *skaters*, requiriendo conocer los saberes específicos, formas de relación y modalidades que albergan y producen los individuos que patinan en la ciudad de A Coruña.

Una buena vía para alcanzar estos conocimientos es una investigación inductiva de tipo etnográfico y descriptivo (Geertz, 1996), debido a que facilita la comprensión de estos sucesos a partir de los propios individuos implicados y a la vez atiende al propio análisis del universo simbólico de los creadores y participantes de los espacios públicos donde se practica *skateboarding*.

No solo los *skaters* se apropian de los espacios, también los espacios se apropian de los *skaters*, generando unas prácticas y significados específicos según las zonas a las que estos tienen acceso. La ciudad de A Coruña no dispone de módulos públicos donde ejercer la modalidad de skate en rampa<sup>1</sup>, obligando a tener una escena casi central del llamado “*skate horizontal*” o “*streetstyle*”, propio de los suelos planos que se encuentran en las plazas.

La falta de información sobre los *skaters* en la ciudad de A Coruña puede generar la idea de una investigación exploratoria, en vista de que los propios espacios afectan a los individuos, pero la riqueza de artículos sobre ciudades con características similares genera una buena validez teórica y limita los comportamientos de los coruñeses a pequeños matices diferenciadores, como son algunas palabras o actitudes que ocurren en cualquier otra ciudad a raíz de la socialización en el mundillo del *skate*.

La práctica del *skateboarding* se ejerce a partir de una tabla (*skate*) anclada a unos ejes (*trucks*) con ruedas que emplea el individuo (*skater*) para deslizarse por diferentes superficies (Díez y Márquez, 2015). Con el tiempo aparecen trucos aéreos que condimentan el movimiento y posibilitan el uso de nuevas superficies propias del mobiliario urbano (escaleras,

---

<sup>1</sup> Los módulos son los objetos físicos donde se pueden realizar “trucos” (Nombre que reciben las acrobacias en la cultura skate). Puede ser de práctica horizontal, *streetstyle* como un banco, una escalera, una barandilla...o de práctica vertical, *skate* en rampa como una piscina, planos inclinados, rampas...

bancos, barandillas, bordillos) generando cada vez una mayor relación con los espacios urbanos, al ser la base sobre la que se realiza el “*streetstyle*”.

El skateboarding o skate siempre ha estado vinculado a la ciudad. Los lugares donde se practica reúnen diferentes características físicas como un suelo plano y liso, con módulos para realizar trucos y también características más ideales como “el uso de espacios arquitectónicos que caracterizan la tendencia del desarrollo actual de las ciudades como centros financieros y espacios de consumo y ocio” (Camino, 2008: 91). A raíz de patinar en estos lugares se generan comunidades que derivan en una apropiación de los espacios. Una apropiación entendida como vinculación de las zonas con el skateboarding que generan una “dominación simbólica” (Bourdieu, 2001) del espacio que restringe su uso al resto de ciudadanos que son también participantes y hacedores de lo público.

La asociación de la cultura skate por parte de las autoridades y personas de a pie con un “estilo de vida marginal, inmaduro e improductivo que incluso dañaba las ciudades” (Díez y Márquez, 2015: 139) explica la mayoría de los conflictos sobre la apropiación del espacio por parte de los patinadores. La creación de ordenanzas municipales, como la aplicada en enero del 2006 en Barcelona, que sanciona con multas de hasta 1500€ la práctica del skateboarding al considerarla como mal uso del mobiliario urbano (Camino, 2008), es una medida en contra de la apropiación. En el campo del urbanismo se desarrollan, por lo general, dos prácticas para eliminar a los skaters de los espacios públicos. Una es propia de la “arquitectura hostil” (Barbieri, 2018), basada en la instalación de elementos físicos que impiden la práctica del skateboarding, conocidos como *skatestoppers*<sup>2</sup>. La segunda se centra en el control por reubicación, creando espacios específicos para la práctica, normalmente alejados de los centros urbanos llamados *skateparks*, como el creado en 2012 en el barrio de Los Rosales en la ciudad de A Coruña<sup>3</sup> (Imagen 1).

**Imagen 1:** Skatepark de Los Rosales desde altura



Fuente: Elskate.net

<sup>2</sup> “Los skatestoppers son pequeñas piezas de metal o cemento que se fijan en el mobiliario urbano para dificultar que las tablas se deslicen por él.” (Camino, 2008: 58)

<sup>3</sup> Para más información observar el video “Skateplaza A Coruña 2014 Aerial View” (26 sept 2014).

Pese a las diferentes formas de represión y control, la práctica del skateboarding no ha cesado en los espacios públicos. Las respuestas y soluciones a este fenómeno se albergan en el universo simbólico de los *skaters* y para ello se elaboran los siguientes objetivos para encontrarlas.

## 1.1 Objetivos

### Objetivo general

Describir las prácticas de los skaters en la ciudad de A Coruña.

### Objetivos específicos

**O1:** Analizar la relación de la plaza Pontevedra en A Coruña y el skateboarding

**O2:** Explorar la cultura skater e indagar en sus formas de creación y reproducción dentro y fuera del espacio digital.

**O3:** Examinar los efectos de la práctica del *skateboarding* en su recorrido por la ciudad.

**O4:** Analizar la apropiación de los espacios públicos y su significado para los skaters.

## 1.2 Justificación de la investigación

La cultura del skateboarding ha influenciado en gran medida a las modas juveniles que de forma consciente o inconsciente han adoptado las formas de vestir y expresarse de los patinadores. Una de las principales razones de este proceso es la mercantilización del *skateboarding*: “Marcas como Vans, Santa Cruz (...) han contribuido a la mercantilización de la imagen del skater a nivel global dirigiéndose (...) a jóvenes pertenecientes a otros estratos culturales (...) aunque no se consideren a sí mismos skaters (...)” (Díez y Márquez, 2015: 145). Estudiar la cultura del skateboarding puede ser una buena forma de comprender cómo las culturas urbanas influyen en los jóvenes y el papel del mercado en la aceptación o rechazo de las mismas.

A nivel práctico, la ciudad de A Coruña tiene un amplio colectivo de skaters que se distribuyen por toda la zona urbana con tres núcleos principales: La plaza Pontevedra, El teatro Colón y el *skatepark* de Los Rosales. Los patinadores no sufren represión por ejercer la práctica en las zonas donde ya han reclamado su derecho a la ciudad (Léfèbvre, 1978), ese momento en el que todos los usuarios interiorizan que en esa zona se es libre de patinar; pero cuando exploran nuevos lugares, es común el rechazo y se busca eliminarlos de allí con advertencias policiales o evitando el uso de los espacios, instalando carteles que “prohíben” el skateboarding o elementos que hacen el lugar imposible de patinar.

“El derecho a la ciudad es mucho más que la libertad individual de acceder a los recursos urbanos: se trata del derecho a cambiarnos a nosotros mismos cambiando la ciudad” (Harvey, 2008: 23)

Es importante eliminar las connotaciones negativas del *skateboarding*, porque en él podemos encontrar una práctica saludable, con una fuerte comunidad inclusiva, alejada de ideas de rivalidad y con unos valores de apoyo, ayuda y esfuerzo que definen el movimiento de la cultura del skate. El sentimiento de unidad de los *skaters* transforma a la comunidad *skater* en una comunidad afectiva (Hebdige, 2004), que proporciona protección y seguridad dentro de la misma.

En resumen, se justifica la investigación con tres puntos importantes: La notable influencia de la cultura *skater* en la actual cultura juvenil, la situación de los conflictos entre patinadores y paseantes en la ciudad de A Coruña y las falsas connotaciones negativas que definen el skate como un estilo de vida marginal.

## 2. MARCO TEÓRICO

El *skateboarding* nace a finales de los años 50 en California y es propagado por el resto del mundo a lo largo del tiempo, lo que explica el amplio vocabulario de términos en inglés que alberga su cultura y disciplina (Camino, 2008). En España surge a finales de los 80 como un “entretenimiento para niños y adolescentes que acabaría transformándose en un estilo de vida con el que identificarse durante la etapa juvenil” (Camino, 2008: 59).

El estilo de vida del *skater* acaba generando una subcultura, es decir, en palabras de Thornton, (2005) citada por (Díez y Márquez, 2015: 140) “un grupo de personas que tienen algo en común y comparten unos mismos problemas, interés y prácticas que los distinguen de manera significativa de los miembros de otros grupos sociales”. La subcultura *skater*, aparte de la práctica del *skateboarding*, también se desarrolla en una forma de actitudes, expresiones, vestimenta o gustos... relacionadas con la cultura urbana (Díez y Márquez, 2015). Estos elementos se configuran como una “unidad junto a las relaciones, la situación y la experiencia del grupo” (Hall citado en Hebdige, 2004: 159) y generando así una visión de “nosotros los *skaters*” frente a los otros (Díez y Márquez, 2015).

Pese al sentimiento de unidad, se debe entender el colectivo de los *skaters* como heterogéneo y transversal (Díez y Márquez, 2015), impidiendo poder trazar un perfil de *skater* universal, comprendiendo que algunos elementos de los *skaters* están relacionados con prácticas ajenas al *skateboarding*. Un elemento que se puede definir común gracias a su naturaleza de espectacularidad, es el actual uso de las plataformas digitales, donde se encuentra un repertorio muy abundante del *skateboarding* a nivel local y general (Díez y Márquez, 2015).

La ciudad es el lugar donde los *skaters* realizan sus prácticas, pero también donde se visibilizan, “con la función de estrategia política<sup>4</sup> para hacer que sus prácticas sean aceptadas

---

<sup>4</sup> Esta conceptualización de la política es amplia (heredera por ejemplo del feminismo y 'lo personal es político') y no se vincula exclusivamente al mundo institucional o a la política profesional.

y valoradas” (Maravi, 2015: 18). El uso de la ciudad es una característica del *streetstyle*, “Modalidad consiste en inventar recorridos urbanos en los que cada bordillo, rampa, escalón (...) podían ser objeto de creación de complicadas maniobras con el *skate*” (Camino, 2008: 57). Con esta modalidad se descubrieron los mejores lugares y objetos patinables de la ciudad y conocerlos es para los practicantes conocer la ciudad (Borden, 2003).

Con estas prácticas los *skaters* reivindican indirectamente (o no) su derecho a la ciudad, algo que se debe obtener con la manifestación práctica de este derecho (Léfèbvre, 1978). A partir del boca a boca, los medios de comunicación, revistas y en la actualidad plataformas digitales, se generan aglomeraciones en los mejores lugares patinables (Camino, 2008). En estas aglomeraciones se forman comunidades y se inicia un proceso de apropiación del espacio público dónde se encuentra la lucha del derecho a la ciudad y la transformación de dicho espacio (Léfèbvre, 1978).

Los *skaters* se enfrentan a dificultades a la hora de patinar algunos espacios públicos, debido a la concepción de las prácticas del *skateboarding* como una forma de vida marginal y destructora del mobiliario urbano (Díez y Márquez, 2015). Aparecen así resistencias de otros usuarios del espacio público, en forma de agresiones verbales y físicas a los patinadores, herramientas políticas como las nuevas ordenanzas municipales que sancionan con multas la práctica del *skateboarding* y la instalación de elementos físicos que impiden poder patinar sobre lo que eran lugares patinables (Camino, 2008).

Una forma de expulsión de los *skaters* del centro de las ciudades y con una gran intención de control es la instalación de *skateparks*, esto es “parques temáticos para la práctica del *skate* (...) impulsados por parte de las autoridades municipales para controlar y regular la práctica del *skate* (...) otorgando un espacio reglamentado para ello” (Díez, Márquez, 2015: 146). Grupos de *skaters* han rechazado el uso de los *skateparks* al verlos como sustitutos artificiales de la calle con la función de controlarlos y recluirlos (Borden, 2001). La vinculación del *skateboarding* con el espacio urbano es inquebrantable y los efectos de visibilización que generan una aceptación de los *skaters* en el espacio urbano quedan destruidos en los *skateparks*, que se encuentran alejados de los centros urbanos, de los transeúntes y los habitantes de la ciudad.

## **2.1 La subcultura *del skateboarding***

Desde la perspectiva de Hebdige (2004), las subculturas surgen como un enfrentamiento con las sociedades dominantes en su interiorización y creación de cultura hegemónica ligada a una ideología entendida como el carácter de pensamiento que “discurre por debajo de la conciencia” (Hebdige, 2004: 25). Las subculturas rompen con el principio de unidad de la cultura hegemónica. En el caso del *skateboarding* se aprecia un choque con los usos pensados de la ciudad y un acercamiento a subculturas urbanas que se separan de las bases de la ideología dominante.

El estilo es el elemento diferenciador entre las subculturas y para Hebdige lo que las hace comprensibles para sus miembros. Se podría comparar con lo que Thornton (2005), en conexión con las ideas de Bourdieu (1998) llama “capital subcultural”, esos conocimientos

que inscriben a un individuo en una subcultura, que pueden ser el argot, la forma de vestir, símbolos propios y a lo que se puede añadir una forma de moverse.

En referencia al estilo, el *skateboarding* tiene un claro elemento diferenciador, el uso de un *skate*, pero también es acompañado de conocimientos propios y el más importante son las técnicas del cuerpo (Mauss, 1971) del *skater*. Los conocimientos del movimiento del cuerpo necesarios para usar el *skate*, es el principal elemento diferenciador entre un miembro de la subcultura *skater* y un individuo malamente subido a una tabla. Al igual que hay una construcción social del cuerpo adherida a la cultura dominante, la subcultura del *skateboarding* sufre un proceso similar, donde la entrada a la subcultura requiere de aprender nuevas formas de moverse, caerse y de mantener el equilibrio.

Finalmente, Hebdige llama “subculturas espectaculares” a aquellas subculturas cuyo estilo es reconocible a simple vista para el resto de los individuos. Categoría donde se incluye la subcultura del *skateboarding*, al ser la visibilidad no algo reconocible, si no un elemento clave en su práctica en el corazón de las ciudades.

El núcleo de la subcultura ya se aprecia en la palabra *skateboarding* que se origina del verbo en inglés *to skate* (patinar/deslizarse), unido al término *board* (tabla/tablero) y por último el practicante se conoce como *skater* (patinador). El vínculo entre el *skate*-objeto y el *skater*-persona es muy sustancial. El objeto en sí mismo define la práctica, de ahí que se termine usando el mismo término para el objeto, como para la práctica y la cultura, *skate*. Pese a tener un objeto central, el *skateboarding* dispone de una gran heterogeneidad de significados, que han aumentado debido al uso del *skate* en diferentes generaciones, territorios, mercados o instituciones. Con estos condicionantes el *skateboarding* puede ser un estilo de vida, un deporte profesional, un juego de niños, una forma de distinción social... (Camino, 2008). Y repercuten creando complejidad a la hora de definir su cultura, cada vez más obtusa, más heterogénea y personal. En vista de los múltiples significados del *skateboarding*, es imprescindible un análisis en profundidad del objeto de estudio, que permita trazar la red de significados del *skateboarding* en la zona, en este caso la ciudad de A Coruña y aludir, por lo tanto, a su polisemia y diversidad.

### 2.1.1 Historia y evolución del *skate*.

El *skateboarding* surge a finales de los años 50 en California como una alternativa terrestre al surf, cuando el mar se encontraba impracticable (Díez y Márquez, 2015). En esa época la práctica intentaba replicar los movimientos del surf, los *skates* eran rectos y se utilizaban para descender en planos inclinados, como piscinas vacías. Es en los años 80 cuando el *skateboarding* se reinventa gracias al *flatground Ollie*<sup>5</sup> (Mullen, 2004), un movimiento que permite elevar la tabla pegada a los pies, desde un suelo plano y sin la necesidad de agarrarla con las manos. Con este truco el *skater* podía saltar obstáculos y deslizarse por encima de ellos, haciendo que la práctica se despegue de los planos inclinados para aterrizar en los

---

<sup>5</sup> No se debe confundir el *flatground Ollie* inventado en los años 80 por Rodney Mullen con el *Ollie* inventado en los 70 por Alan Gelfand, que consistía, desde una rampa, en elevar la tabla pegada a los pies sin agarrarla con las manos. Para más información consultar el capítulo 12 de Mullen, R (2004) *The Mutt: How to Skateboard and Not Kill Yourself*.

planos rectos, como las plazas y calles de las ciudades llenas de obstáculos que superar como bancos, bordillos, barandillas... Creando el *streetstyle*, la modalidad más practicada del *skateboarding* en la actualidad y la más relacionada con la ciudad y los espacios públicos.

Como se citó anteriormente, el *skate*-objeto es una pieza clave de la práctica y la subcultura, por lo tanto, también sufrió una transformación tras el nacimiento del *streetstyle*. Todos los *skates* comenzaron a incorporar el *tail* (cola), una leve inclinación en la parte trasera de la tabla que permitía elevarse con mayor facilidad, y en los 90 se añade una lija en la parte superior mejorando el agarre y el *nose* (nariz), una leve inclinación en la parte delantera de la tabla, siendo este el diseño actual.

En España el *skateboarding* llega a finales de los años 80 como un juego para niños y adolescentes que posteriormente se transformó en un estilo de vida con el que identificarse en la etapa juvenil (Camino, 2008). Con su evolución se mantuvo el amasijo de términos en inglés que llevaba la práctica desde California y su antigua vinculación con el surf. Con el auge del *streetstyle* en los 90, ciudades como Barcelona se transformaron en referentes mundiales del skate a causa de sus múltiples espacios públicos urbanos, libres de vegetación y con suelos lisos: las conocidas como “plazas duras”. Muchas revistas especializadas comenzaron a publicitar la ciudad y aumentó el número de practicantes, llegando al punto de la creación de ordenanzas municipales anti-skate en 2006 (Camino, 2008).

**Imagen 2:** Revista Skate Nº7 1990



**Fuente:** Todocolección.net

La ciudad de A Coruña no se caracteriza por ser una ciudad *skater* como Barcelona, pero sí incorpora “plazas duras” utilizadas por los *skaters*, como son la Plaza Pontevedra, La Plaza San Cristóbal o zonas más pequeñas a lo largo de la ciudad. También dispone de dos lugares especializados para la práctica del *skateboarding* (*skateparks*) y una asociación coruñesa de

skaters (A.C.S) fundada en 2009, que organiza eventos, porta la voz de las necesidades de los skaters al ayuntamiento y coordina (en menor medida) la creación de nuevos skateparks en la ciudad. Marcas locales importantes como *Vazva*, relacionadas con el surf y la moda, han reservado espacio para el *skateboarding* en los estantes de sus tiendas y patrocinado a skaters coruñeses como Marco Rey o Valentina Planes, entre otros.

El *skateboarding* sufre “olas” de popularidad, donde las ciudades se llenan de individuos sobre ruedas y ocupan los espacios públicos. La ciudad de A Coruña, con la fuerte presencia de la A.C.S y la próxima creación de un tercer skatepark (La voz de Galicia, 2020), pueden potenciar la nueva “ola” de popularidad, llegando a originar situaciones de rechazo por parte del resto de viandantes que terminen en conflictos violentos entre vecinos y *skaters*.

### 2.1.2 Una subcultura juvenil que madura en un deporte.

En el sentido más básico del *skateboarding*, en España llega como un juego para niños y adolescentes. Con el paso del tiempo, los jóvenes configuraron una subcultura juvenil en torno a las experiencias del juego y las influencias llegadas de otras partes del mundo a partir de la televisión, revistas, páginas webs, videojuegos... En definitiva, las subculturas juveniles son “la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre (...)” (Feixa, 1999: 85).

Los *skaters* se configuran como una unidad no solo por compartir la práctica, también por un vestuario, apariencia, lenguaje verbal-corporal y gusto musical propios (Díez y Márquez, 2015), además de “las relaciones, la situación y la experiencia del grupo” (Hall citado en Hebdige, 2004: 159). Todo este mundo simbólico que crea la identidad del *skater* ha cambiado a lo largo del tiempo según las influencias de culturas exteriores, la ropa ajustada propia del género punk y hardcore, la ropa ancha unida al gusto por el hip hop y el rap. Pese a esto, actualmente en el *skateboarding* está aumentando la diversidad subcultural y termina por desvincular a los skaters de un tipo de ropa, gusto musical o apariencia específica. Un causante de la pérdida de identidad en la apariencia de los skaters se debe a la popularidad del estilo de los *skaters* en la moda, generando que marcas como *Vans*, *Element* o *Independent* lleven la apariencia *skater* al gran público, dejando de ser un elemento identificador de *skaters*. En la actualidad, marcas de ropa si ningún tipo de relación con el *skateboarding*, lanzan colecciones inspiradas en la moda skater, que acaban inundando la ciudad de viandantes que visten como *skaters* pero nunca se han subido a un *skate*.

“En Pull&Bear puedes conseguir un look skater por menos de 100 euros. Bueno, a falta de la tabla, aunque todo se andará. ¿Que no te lo crees?” (Besada, 2019)

Alejándonos de las apariencias y gustos musicales, la subcultura del *skateboarding* incorpora un fuerte apoyo intracomunitario, una conexión con la ciudad -en especial con la calle- y una vinculación con el espectáculo. Lo más común en la cultura juvenil del *skateboarding*, es que vayan en grupo, se apoyen entre ellos, muestren una fuerte afinidad con la calle y se sitúen en sitios transitados en el que un público pueda verlos.

La relación del *skateboarding* con una subcultura juvenil genera la visión por parte de ciudadanos y autoridades, de los *skaters* como unos individuos inmaduros, con un estilo de vida marginal, improductivo y que incluso daña las ciudades (Díez y Márquez, 2015). A causa de esta posición negativa del *skateboarding* como un estilo de vida, es común que los *skaters* adultos mayores de 30 años, lo consideren como un deporte y reclamen su separación de los aspectos negativos de las subculturas juveniles (Camino, 2012).

La visión del *skateboarding* como deporte cuando entra la madurez, es una razón de peso para eliminar la idea del *skateboarding* como una “subcultura” (Thornton, 2005). La desvinculación de los *skaters* adultos de los problemas e intereses que tienen los *skaters* jóvenes, termina por definir el *skate* como una cultura juvenil y deporte al mismo tiempo. No todos los individuos mayores de 30 años se separan de la cultura juvenil del *skate*, pero es lo que ocurre con la mayoría (Camino, 2012).

### 2.1.3 La comunidad.

La comunidad *skater* se forma en los espacios donde se practica (*spots*) y es definida por los *skaters* como acogedora, estimulante, inclusiva y amigable (Díez y Márquez, 2015). Estos adjetivos se comprenden por los principios del *skateboarding* como una práctica colectiva, en la que los individuos no sólo comparten el espacio donde patinan, si no que conforman una red de interacciones entre sus compañeros y el *spot*.

La aceptación y el apoyo mutuo son dos características que definen la comunidad *skater*, no se necesita más que un *skate* y patinar -aunque sea intentarlo- para empezar a formar parte de la comunidad del *spot* en el que se patine. El apoyo se manifiesta de diferentes maneras, dentro del *skateboarding*: aplaudiendo los trucos, preocupándose por las caídas, dando consejos a los principiantes o dejando componentes o herramientas a otros *skaters*.

Pero no todo son características positivas. En la visión del *skateboarding* como un estilo de vida o subcultura juvenil se mantiene una relación con otras subculturas urbanas, como el hip hop o el grafiti, que derivan en el acercamiento a la delincuencia y las drogas. La imagen del *skater* como un delincuente que destroza el mobiliario público está presente en sociedad, generando un rechazo apoyado por las fuerzas del orden, que expulsan y multan la práctica del *skateboarding* en lugares no aceptados. Esta opresión genera resistencia, ocasionando un fortalecimiento de la comunidad en contra de la policía al ser los sujetos que limitan la práctica, como ocurre con consumo de drogas o el grafiti.

Otra característica de la comunidad *skater* es la fuerte presencia y dominación masculina. La práctica del *skateboarding* está asociada al modelo tradicional de masculinidad hegemónica, bruta, peligrosa, dolorosa (Connel, 1995) y la mujer, aunque no es rechazada es relegada a una posición inferior a la de los hombres. Esta situación genera una subdivisión de sexo en las comunidades *skaters* y la posición femenina no es tomada lo suficientemente en serio. Al final el *skateboarding* se desarrolla sobre el espacio público, en que la mujer es relegada de su lucha y funciona como un gran ser percibido (Bourdieu, 2000) que existe por y para la mirada de los demás. La mujer es exhibida en el espacio público entrando en una situación de riesgo (Cedeño y Delgado 2017). Con el *skate* la exhibición aumenta, utilizando ya no solo el espacio público ideado por y para los hombres, si no practicando una subcultura juvenil

igual de masculinizada. Por si fuera poco, el *skateboarding*, en especial el *streetstyle*, se puede analizar como un método explícito de lucha por el “derecho a la ciudad” (Léfèbvre, 1978), donde a base de actuar en los espacios públicos consiguen que sus prácticas se acepten en dicho espacio, una lucha donde las mujeres siempre han sido apartadas.

#### 2.1.4 La nueva escuela.

En el *skateboarding* se comprende como “vieja escuela” a las prácticas originarias de los años 50 asociadas a la verticalidad, conocidas como rampa, y se llama “nueva escuela” a las prácticas surgidas en los años 80 asociadas a la horizontalidad, conocidas como *streetstyle*. Esta forma de diferenciación, vieja o nueva escuela, se ha trasladado a un nivel más micro, para separar a los individuos de una localidad en adultos que comprenden el *skateboarding* como deporte “vieja escuela” y jóvenes que sienten más el *skateboarding* como un juego o un estilo de vida “nueva escuela”. No hay jerarquía de poder entre la vieja y nueva escuela, funciona como una especie de encuentro intergeneracional en el que ambas escuelas diferenciadas, conviven a la vez en el mismo *spot*. Algunos individuos de la vieja escuela en Coruña forman la A.C.S (Asociación Coruñesa de Skaters) y se encargan, en resumen, de mejorar las experiencias de la práctica del *skateboarding* en la ciudad.

La nueva escuela sigue la línea de su antecesora centrándose en el *streetstyle* y viene marcada por un incremento en el uso de las redes sociales, formando parte de su identidad, aprenden, enseñan, organizan y se definen a partir de redes sociales como *Instagram* o *YouTube* (Díez y Márquez, 2015). También está aumentando el número de mujeres iniciadas en el *skateboarding* que sirven como ejemplo para otras mujeres creando un efecto de bola de nieve.

Otro punto para tener en cuenta acerca de la nueva escuela es su vinculación con las escuelas de *skateboarding* (Imagen 3), algo novedoso que no existía cuando los integrantes de la vieja escuela empezaron a patinar. Las escuelas de *skateboarding* asistidas normalmente por niños y niñas, -aunque hay adultos- están creando un estilo más refinado y separado de lo urbano, con una concepción centrada del *skateboarding* como deporte.

**Imagen 3:** Anuncio escuela Northside Coruña



Fuente: northsideskatepark.es

## 2.2. El espacio.

El espacio es un lugar practicado (De Certau, 2000). Son los individuos en su uso los que crean y dan significados a un espacio, aunque este fuera pensado para unas prácticas propias de una ideología dominante. Tratado anteriormente en el apartado “La subcultura del skateboarding”, los individuos tenemos la capacidad de superar los límites de una ideología hegemónica, para crear desde la posición de dominados, ideologías, prácticas y en este caso formas de usar el espacio diferentes a las pensadas por la sociedad dominante.

Desde esta posición podemos entender el espacio como un gran hueco esperando a ser rellenado por diferentes significados dados por la población con su uso. Pero no todos los usos son aceptados, convirtiendo el espacio en una zona de conflicto (Delgado, 2011) entre los usos propios de la ideología hegemónica y los ajenos a ella.

Por lo tanto, se debe comprender la relación entre *skateboarding* y el espacio desde estas dos perspectivas: práctica creadora de significado y sentido al espacio, y como práctica reivindicativa, que busca subvertir el dominio de la ideología hegemónica sobre los usos del espacio.

Cuando el *streetstyle* alcanzó popularidad los *skater* empezaron a tomar las calles y plazas de las ciudades como espacios de recreo para realizar nuevas maniobras sobre el *skate*. Recorrían la ciudad en busca de lugares, como planos inclinados, planos lisos, escaleras, barandillas, bancos... Con el descubrimiento adquirirán el significado de *spots* para la zona y un significado más específico para los elementos que componen el *spot*: *gap* (hueco), *wallride* (pared transitable), *handrails* (barandilla)... El paso del tiempo llenará esos lugares de significados, siendo puntos de encuentro, lugares llenos de recuerdos en los que han ocurrido proezas como un gran salto y desastres como caídas impresionantes<sup>6</sup> (Camino, 2008).

Algunos espacios de la ciudad se descubren como válidos para el *skate* y ser conocedor de ellos te transforma en un sabio de la ciudad (Borden, 2003). Según evoluciona la técnica de *skateboarding*, aparecen nuevos *spots* en zonas antes consideradas imposibles de patinar en ellas. En el momento en el que un *skater* hace una proeza como saltar 25 escaleras, el lugar se transforma en un *spot*, aunque solo pueda ser practicado por maestros del skateboarding<sup>7</sup>.

### 2.2.1 El skateboarding y la ciudad.

La ciudad es el territorio donde se practica la modalidad *streetstyle* del *skateboarding* y es llenada de nuevos significados y modificaciones en torno a la práctica, que terminan desarrollando un sentimiento de propiedad de ciertos lugares en la ciudad.

---

<sup>6</sup> Una fuerte caída la sufrió Pollo bajando el doble set de escaleras de plaza San Cristóbal. Para más información ver vídeo [pollo doble set 8 flat 9 scr a coruña 2003 \(20 de junio de 2007\)](#)

<sup>7</sup> Las 25 escaleras de Lyon conocidas como (Lyon 25) es un *spot* creado por el skater profesional Aaron 'Jaws' Homoki en 2016. Las escaleras se habían intentado saltar en 2002 por Ali Boulala que terminó declarando el salto como imposible. Para más información ver vídeo [Jaws vs the Lyon 25 \(12 Feb 2016\)](#)

Dentro de los espacios públicos los skaters forman parte de la “ciudad usada”, esto es, el uso real que le dan los ciudadanos y que entra en enfrentamiento con “ciudad pensada” creada por los arquitectos, urbanistas y políticos (Delgado, 2011). El *skateboarding* aparece como una nueva forma de aplicar el “derecho a la ciudad” (Léfèbvre, 1978) entrando en conflicto con el resto de los ciudadanos dentro de “la ciudad usada” y con las autoridades que ven la práctica alejada de la “ciudad pensada”.

Aunque la práctica del *skateboarding* lleve consigo la ocupación de espacios públicos y la escritura sobre dichos espacios al desgastar y llenar de cera los bordillos y barandillas al deslizarse, dotar de elementos propios al espacio público como rampas, barreras, obstáculos externos... También cumple una visibilización del *skateboarding* en la sociedad y funciona como estrategia política con la intención de que la práctica sea aceptada y valorada por el resto de los ciudadanos (Saravi, 2015). La necesidad de visibilización y la relación del *skateboarding* con el desarrollo, consumo y ocio de la época en la que nace, explican el interés de los skater por utilizar los espacios más cercanos a los centros financieros, de ocio y consumo de la ciudad (Camino, 2008).

### 2.2.2 La apropiación de los espacios públicos.

Los espacios públicos en las ciudades se pueden comprender con la dualidad definida por Delgado (2008) como esos mecanismos de la clase dominante para enmascarar su condición contradictoria, y a la vez es aceptada por los dominados gracias a la visión de neutralidad que aporta el sistema político. Esta perspectiva entra en conflicto con la idea de espacio público como conjunto de lugares de libre acceso que tienen la capacidad de crear vínculos sociales y relaciones de poder. Con la definición de Delgado (2011) se comprende cómo el *skateboarding* no convive en armonía dentro de los espacios públicos, si no que termina apropiándose de ellos, a través de su uso.

Para comprender la apropiación de los espacios públicos por parte de los *skaters* es necesario indagar en las relaciones de movilidad que ocurren en ellos, debido a que estos definen el carácter del espacio (Magrinyà, 2003). En las ciudades existe una fuerte desvinculación entre el ciudadano y su entorno, a causa de la individualización, auge de medios de información y el transporte, que generan una pérdida en el arraigo e interacción con los espacios urbanos por el que pasea el ciudadano (Sennett, 2011). Esto genera una “movilidad fragmentada” (Magrinyà, 2003) donde los transeúntes sólo se relacionan con los miembros de un mismo grupo aislado del resto; he ahí que nos encontramos una homogeneidad en las relaciones y una separación con el entorno. Cuando en el espacio se buscan relaciones heterogéneas, donde los individuos acuden a espacios estáticos y visibles normalmente de ocio, para dar comienzo a relaciones con desconocidos, hablamos de una “movilidad de centralidad”.

Magrinyà (citado por Camino 2012: 239) define que en los espacios en los que predominan la “movilidad fragmentada” y la “movilidad de centralidad”, los individuos no tienen arraigo ni interacción con el entorno que los rodea y se pueden convertir en espacios sin identidad, al no haber apropiación del espacio. Es la práctica del *skateboarding*, entrando en espacios de “movilidad fragmentada” y llenándose de elementos simbólicos y significados, que genera un

arraigo e interacción con el espacio, en otras palabras, se apropian del espacio fragmentado (Camino, 2012). A partir de esto se origina un punto de encuentro para el *skateboarding* estático y visible, al que acuden otros *skaters* más alejados de la zona, generando así unas relaciones de movilidad centralizada.

Para que se origine la apropiación de un espacio público por parte de los *skaters* tienen que darse una serie de características físicas: Un espacio amplio, de suelo liso, plano, ubicado en un punto de ocio y consumo de la ciudad como pueden ser las “plazas duras”. También deben darse una serie de relaciones de “movilidad fragmentada” o de “centralidad” para ser lugares sin identidad y sin interacción por el resto de los transeúntes. Y por último, una aceptación de la práctica por la sociedad y el estado, evitando la búsqueda de eliminar a los *skaters* de la zona a partir de sanciones, elementos que impiden la práctica del *skateboarding* o ataques violentos.

Cuando ocurren esta serie de elementos, los *skaters* se apropian de un espacio público llenándolo de significados tanto para ellos como para el resto de los ciudadanos. Se considera que los *skaters* han dominado un espacio público cuando los individuos externos al grupo relacionan dicho espacio con los *skaters* y evitan entrometerse en él. Los patinadores hacen una dominación simbólica (Bourdieu, 2008) sobre un espacio público donde se crea una identidad a partir de la práctica del *skateboarding* en él. Esta dominación se hace más presente cuando los *skaters* patinan el espacio, debido a que el resto de los usuarios no quieren molestar en la práctica o tienen miedo de ser golpeados de forma colateral tras la caída de un *skater*.

La dominación no es tan presente cuando no están patinando pero se mantiene gracias a las modificaciones físicas creadas en los espacios apropiados: El desgaste de la zona, la cera en los bordillos para mejorar el deslizamiento, grafitis, pegatinas e incorporación de elementos traídos por los propios *skaters* como rampas, señales de tráfico, barreras... Que funcionan como nuevos módulos para hacer *skate* y como aviso tanto a *skaters* como a transeúntes de que en esa zona se patina.

### 2.2.3 ¿Control y represión?

No siempre el *skateboarding* es aceptado en los espacios públicos. En algunos casos, los *skaters* son rechazados y expulsados de estos lugares a causa de la imagen de vida marginal y desgaste del mobiliario urbano con la que se relaciona el *skateboarding*. Se puede entender una prevención a que el lugar se marginalice (Wilson y Kelling, 2001), al echar a los usuarios cercanos a culturas marginales que estropean e incluso llegan a destruir el mobiliario urbano.

Las formas de expulsar a los *skaters* más comunes son las sanciones económicas por parte de la policía, como ocurre en Barcelona tras las ordenanzas municipales del 2006, que considera el *skateboarding* como un mal uso del mobiliario urbano, con multas de hasta 750€ (Camino, 2008). Una segunda forma es la instalación de dispositivos de desactivación de la práctica de forma pasiva, conocidos como *skatestoppers* (paradores de skate). Estos dispositivos son pequeños obstáculos de metal añadidos al mobiliario urbano (Camino, 2008) que impiden poder deslizarse por los bordillos, pendientes o bancos. Una forma de

arquitectura hostil (Barbieri, 2018) que empieza a popularizarse en las ciudades, para frenar la práctica del *skate* en los lugares no aceptados.

Aun así, los patinadores han aprendido estrategias y técnicas para superar estos obstáculos, llegando a formar parte de la práctica del *skateboarding*. La última forma de represión sería la local, por parte de grupos externos, vecinos cercanos a la zona, que están en contra del *skateboarding* y generan diversos impedimentos para la práctica además de llamar a la policía, como pueden ser sentarse en las zonas que se están patinando o intentar llevarse los *skates*. (Camino, 2012). Esta resistencia vecinal es causada normalmente por un sentimiento de identidad sobre el espacio que los *skaters* están utilizando.

En la ciudad de A Coruña no hay ninguna ley que prohíba el *skateboarding* y todos los sucesos de expulsión o instalación de *skatestoppers*, siempre han sido tras la queja de algunos vecinos. Se podría hablar de que los vecinos tienen mayor derecho a decidir que se hace o no en la ciudad en comparación con los *skaters*, que parece que solo pueden patinar en lugares donde no molesten a nadie.

#### **2.2.4 Los skateparks.**

Los skateparks son lugares especializados para la práctica del *skate*, diseñados con la finalidad de recrear el mobiliario urbano que utiliza el *skateboarding* en un entorno dedicado a ello. Buscan agrupar la disciplina más problemática con el espacio urbano *streetstyle*, aunque en algunos *skateparks* también se incorporan rampas, y piscinas vacías propias de la modalidad de rampa (Díez y Márquez, 2015). Dos grupos apoyan fuertemente la creación de *skateparks*, la primera son las asociaciones de *skateboarding* adultas con la visión de necesitar espacios habilitados para la práctica del “deporte”, y las autoridades municipales, que ven los *skateparks* como una forma, en cierto modo, de domesticar, de gobernar la práctica, alejándose del centro de las ciudades y concediendo un espacio reglamentado para ello.

Aunque no exista ninguna oposición hacia los *skateparks* por parte de los *skaters* y dichos espacios sufran el mismo proceso de identificación que los espacios urbanos solo que de forma acelerada, es fácil relacionar los *skateparks* con la rama más “deportiva” de la práctica y la ciudad con la rama más “cultural juvenil”, generando una dualidad entre jóvenes y adultos.

Una segunda relación de los *skateparks* es el ser considerados espacios más seguros que la calle para patinar, al estar alejados de la carreta, tener un suelo más uniforme y no tener que compartir el espacio con otros individuos ajenos a la práctica. También más seguros para las mujeres, al ser espacios con menos transeúntes, que se traduce en menos miradas y comentarios violentos hacia ellas y por lo tanto más comodidad.

Aun así esta perspectiva no se puede tener en cuenta por parte del ayuntamiento de Coruña, porque no realiza ningún mantenimiento en los *skateparks* (Imagen 4) llegando al punto de ser trampas mortales para los niños que patinan ese lugar.

**Imagen 4:** Instalaciones skatepark de Eirís



**Fuente:** Elquincemil

Por cientos de *skateparks* que se construyan en la ciudad, los individuos que ven el *skateboarding* como un “estilo de vida”, seguirán tomando las calles. Una solución a este problema es la creación de *skateplazas* como simulaciones de “plazas duras”, situadas en puntos céntricos de las ciudades donde se permite y regula la práctica del *skateboarding*. Esta solución suele ser utilizada por las ciudades que ven el *skateboarding* como un impulsor del turismo y consumo, por lo tanto, no consideran un sacrificio ceder una zona del núcleo urbano al *skateboarding* como ocurre en la ciudad de Malmö en Suecia (Book y Edén, 2020)

### 3. METODOLOGÍA.

Inspirado en las ideas de Manuel Delgado (2007), podemos entender espacio público como una pared de una vivienda antigua, que desde una posición alejada llegamos a comprender sus límites y funciones para la que fue creada. Pero una vez nos vamos acercando, descubrimos una infinidad de funciones nunca pensadas, un lienzo donde expresarse, una regla para medir la altura, una zona para hacer ejercicio, un ecosistema para pececillos de plata... Elaborar una metodología que comprenda la relación de un pequeño trozo de pared que a lo largo del tiempo ha sido pintando, vinilado, añadido gotelé, dañado y reparado con masilla es una tarea complicada y nunca elaborada a la perfección, al igual que el propio objeto de estudio.

Desde aquí comprendemos que para analizar un espacio en la ciudad, se analizan las interacciones que tienen los individuos con dicha “región escénica” (Goffman, 2019) en un momento determinado y para unos individuos determinados. En esta investigación se analiza el espacio en frente del instituto Eusebio da Guarda en la plaza Pontevedra, a partir de su elemento más inmóvil, los *skaters* que ocupan y en otras palabras crean dicho espacio.

Analizar la práctica del *skateboarding* en un espacio en concreto de la ciudad, no reduce el estudio a dicho lugar. La plaza Pontevedra es uno de los principales lugares de encuentro para los *skaters*, llegando a considerarse uno de los núcleos más importantes del *skate* en la



Por último, el cuarto punto se aleja de la ciudad para adentrarse al mundo de las redes sociales, en particular *Instagram*. “*El skate actual es tanto físico como digital, pues tan importante como lo que ocurre en las calles y en los skateparks es lo que se distribuye y comenta en las redes digitales*” (Díez y Márquez 2015:157). La vinculación del *skateboarding* con internet y en especial las redes sociales es muy importante, sobre todo en la nueva escuela que sienten el skate una parte fundamental de su vida y por normal general, gustan de compartirla. A raíz de los perfiles de *Instagram* de los *skaters* de plaza Pontevedra se abre un nuevo espacio de información muy importante donde explorar la cultura skater en A Coruña.

Por lo tanto, el estudio del grupo de *skaters* de la plaza Pontevedra se subdivide en el estudio de cuatro espacios y sus interacciones entre y dentro de ellos. Los espacios serían: en primer lugar la plaza Pontevedra, en segundo lugar los diferentes spots que rodean la plaza, en tercer lugar los desplazamientos a dichos spots y por último lugar las redes sociales.

Actualmente es prácticamente imposible patinar en un lugar concurrido y no observar un móvil grabando alguna ronda, por no decir unos cuantos. ¿Qué tiene de malo eso? La respuesta es sencilla, nos convertimos en esclavos de Instagram y parece que si uno no grabó nada, la sesión no valió la pena al terminar el día. (Elpatin.com 21/2020/10)

Para cubrir las subdivisiones se opta por emplear una etnografía de seguimiento multisituada, con la intención de recoger las experiencias y conocimientos de los *skaters*: “Acercarse a las experiencias requiere moverse con las personas, tanto físicamente como en la interacción”, (Jirón, 2012: 2). Al igual que Jirón (2012), se busca ser esa sombra de los *skaters* que parta como punto de origen en la plaza Pontevedra y continúe siguiendo los desplazamientos del grupo hasta los *spots*. Se emplea una observación participante con una fuerte implicación, ya que es necesario subirse a un *skate* y patinar para llegar a comprender el universo y la interpretación que tiene un *skater* sobre el espacio. Cuando se menciona patinar, no solo es desplazarse también es sentirse uno con la tabla y sus limitaciones, que descubres probando el sabor del asfalto, el tacto de la lija, el sonido de las ruedas... “el sabor y el dolor de la acción” (Wacquant, 2004). Comprender a los *skaters* sin sentir su universo, sería lo mismo que seguirles a pie mientras ellos van sobre los *skates*.

“[...] el primer informante del investigador es siempre uno mismo, que aprehende el espacio social que investiga en su propio cuerpo, en sus rutinas, en su vestuario, en sus gestos, en su aprendizaje lingüístico...” (Ferrándiz, 2011: 95)

Una segunda característica será el seguimiento en *Instagram* de los diferentes *skaters* de la plaza a partir del “*Trace ethnography*” (Geiger y Ribes, 2011) aplicado a las redes sociales. Haciendo un seguimiento no solo de los usuarios, sino también de los perfiles que comentan, las recomendaciones que *Instagram* sugiere al ver creciente interés en el *skateboarding*, los anuncios personalizados... en resumen, el universo que la red social crea a partir de iniciar el seguimiento, que además de mejorar las relaciones del investigador con el grupo, cubre el cuarto espacio explorar de los *skaters* de la plaza Pontevedra.

En cuestiones más específicas, para reforzar los conocimientos adquiridos en la etnografía de seguimiento multisituada, se realizan seis entrevistas a *skaters* de la plaza, con diferentes perfiles diferenciados en edad y género. Con un total de dos entrevistas a mayores de treinta

y cinco años, tres entrevistas a menores de treinta años y una entrevista a una mujer menor de treinta años.

También se realizan dos entrevistas a expertos en la materia del urbanismo y la arquitectura urbana de la ciudad de A Coruña con la finalidad de ampliar los conocimientos ligados a la ciudad y los espacios públicos y comprender su visión general sobre el *skateboarding*, la apropiación de espacios públicos y el caso de la plaza Pontevedra.

### 3.1 Etnografía de seguimiento multisituada.

El trabajo de campo tuvo una duración de siete meses en los que se desarrolló una etnografía de seguimiento multisituada, comenzando en la plaza Pontevedra y siguiendo por los diferentes campos descubiertos a lo largo de la investigación. En un inicio se planificó una etnografía inmóvil dentro de la plaza, como método de investigación hacia el colectivo de los skaters y su cultura. Fue en el desarrollo del trabajo de campo, cuando surge la necesidad de elaborar un seguimiento y mapeo del grupo por la ciudad y en redes sociales a causa de la fuerte influencia que mantenía la plaza Pontevedra en los recorridos urbanos y en los perfiles de usuario de Instagram. Ambos seguimientos desembocan en el descubrimiento de nuevos lugares “spots” interconectados con el lugar inicial de investigación y el colectivo a estudiar. En el mismo orden de aparición de las nuevas necesidades para la investigación sobre la relación del skateboarding y la plaza Pontevedra, se explica el transcurso del trabajo de campo por los diferentes espacios encontrados en la investigación con la finalidad de comprender el funcionamiento y las relaciones que se establecen.

**Tabla I.** Planificación de la Etnografía de seguimiento multisituada.

LUGAR	FRECUENCIA	CONSEGUIDO	DATOS QUE RECOGER
<b>Plaza Pontevedra</b>	Mínimo dos veces a la semana desde el 29/10/2020 hasta el 30/05/2021	NO (Problemas meteorológicos y cambio de ciudad)	Observación de los <i>skaters</i> en el espacio. Formas de ordenación del grupo Trato frente a un nuevo participante Sensación de patinar en la plaza Relaciones con otros miembros no <i>skaters</i> . Uso de las redes sociales en la plaza
<b>Colón</b>	06/11/2020; 21/11/2020; 2/11/2020	SI	Encontrar las diferencias en el uso del espacio en la plaza Pontevedra. Formas de ordenación del grupo Trato frente a un nuevo participante Sensación de patinar en la plaza menos frecuentada Relaciones con otros miembros no <i>skaters</i> . Uso de las redes sociales en la plaza

LUGAR	FRECUENCIA	CONSEGUIDO	DATOS QUE RECOGER
Campo da leña (Plaza España)	17/01/2020	SI	Experimentar las sensaciones de patinar en un espacio donde no está permitido Ver las interacciones con otros usuarios de la plaza Comprender como el ambiente en espacio ya te expulsa de patinar

*Fuente: Elaboración propia*

### 3.1.1 La plaza Pontevedra.

El inicio de la etnografía parte de unos primeros días de trabajo de campo preliminar, que funcionasen como una recolección de información, centrada en dos puntos. El primero era conocer la mejor forma de entrada al campo, sin que ésta supusiera una invasión, observando las formas de vestir y de relacionarse del grupo, la asignación de los espacios, cómo era dónde se sentaban, dónde dejaban las mochilas, qué bancos patinaban... El segundo punto consistió en ver las interacciones que ocurrían entre los *skaters* y el resto de los individuos de la plaza que permitiese una visión más completa antes de sumergirse en la observación participante.

Tras realizar el trabajo de campo preliminar, (27/10/2020 – 01/11/2020) se toma la decisión de que la mejor forma de elaborar la llegada era unirse al grupo como un skater principiante de la ciudad, al igual que cualquier otro individuo que utilizaba la plaza Pontevedra como espacio de aprendizaje. Durante el trabajo de campo preliminar, se consiguió un contacto, antiguo patinador en la plaza, que funcionará como portero en las primeras llegadas y finalmente “compañero de conocimiento” (Holmes y Marcus, 2008) que además de ayudar en mi entrada, me informó, acompañó y compartió sus conocimientos.

La primera entrada al campo, no se realizó con un *skate*, sino que se aprovechó la necesidad de un amigo de fotografiar a los patinadores de la plaza. Gracias al buen recibimiento de los *skaters* y su entusiasmo de ser fotografiados, se inician los primeros vínculos, que hicieron que la siguiente aproximación fuera sobre ruedas.

Las posteriores aproximaciones al campo fueron siempre con el *skate*, encarnando el perfil de un aprendiz, con muchas curiosidades e interés en conocer el panorama *skater* de la ciudad de A Coruña. Uno de los mayores condicionantes para el éxito de investigación, era mejorar la técnica y conocimientos sobre el *skate*, debido a la pronunciada curva de dificultad que requiere la práctica, era imposible patinar junto a los experimentados.

Comprendiendo el *skateboarding* como un aprendizaje constante, se puede hablar de dos campos de estudio diferentes, que configuran un paso entre el novato y el *skater*: el campo del aprendizaje básico, mucho más estático, separado de las interacciones principales del grupo, y el campo del aprendizaje avanzado, el más conocido y tratado en los estudios sobre esta actividad.

Hasta el 8/02/2021 se mantuvo un ritmo de entrada al campo de dos días por semana siempre que la climatología acompañase porque la lluvia dejaba los *spots* vacíos (véase en la imagen 6). Fue en la primera quincena de febrero cuando se abandonó la ciudad de Coruña por realizar unas prácticas en Vigo que durarían más que el plazo estipulado de investigación. Durante la estancia en Vigo se apreciaron otros tipos de *spots* centrales de gran tamaño como la plaza de La estrella y una ciudad mucho más adaptada al *skateboarding*. Desde febrero hasta finales de mayo de 2021, se realizaron cinco viajes de fin de semana para adentrarse de nuevo en el campo, que fueron muy sustanciales ya que estuvieron cargados de entrevistas y aceptación por el grupo, que terminaron incluyéndome en su grupo de *WhatsApp* formado por más de cuarenta *skaters* de la ciudad.

**Imagen 6:** Lluvia en la plaza Pontevedra 01/02/2021



**Fuente:** Elaboración propia

En los más de siete meses de trabajo de campo, (29/10/2020 hasta el 30/05/2021), no se superó el paso del aprendizaje básico al avanzado, provocando que no se llegase a patinar realmente con el grupo de la plaza Pontevedra, los principales momentos de interacción se originaron en los descansos y no en la propia práctica del *skateboarding*. Es en el análisis de estos descansos cuando descubrimos que el *skateboarding* es mucho más que el hecho de interactuar con un *skate*. Es en los bancos, en los bordillos y el suelo donde se realizaron preguntas inocentes (Barley, 2004) acerca de su cultura, los juegos, vocabulario y otros temas relacionados con el *skateboarding*. Finalmente se debe recalcar que cuanto más éxito se tuvo en el acercamiento con el grupo fue a través de fracasos, caídas, tropiezos y al momento de desenmascarar la razón de estar del investigador. Uno de los aspectos que más se identifica con la cultura *skater* es el rechazo a las falsas apariencias, algo lógico pero a la vez contradictorio al tratarse de una subcultura basada en el espectáculo.

“Hoy vino un nuevo skater a la plaza. Acababa de empezar pero se le daba muy bien, bajaba a la plaza a ver con quién se encontraba, nos seguimos en insta para bajar juntos otros días” (Diario de campo 22 de noviembre del 2020 Anexo 1)

### 3.1.2 Los desplazamientos.

Antes de hablar de desplazamientos, trazos y líneas se debe aclarar que el *skate* común, aquel que vemos en las plazas y los *skateparks*, no es un buen vehículo para desplazarse. A diferencia de la idea que podemos tener sobre cualquier objeto con ruedas y la imagen de movilidad y dinamismo que transmiten los *skaters* sobre sus tablas, la realidad es que este tipo de *skate* hace del desplazarse un auténtico reto, a causa de sus ruedas pequeñas y duras diseñadas para una gran resistencia a la abrasión y una mayor facilidad de despejarse del suelo.

Es tan clara la idea del *skate* común como un instrumento centrado en hacer saltos y trucos en movimiento, que existen otros objetos inspirados en la arquitectura de un *skate* pero centrados en el desplazamiento, con ruedas más grandes y blandas, unos ejes más elevados y tablas más grandes, cómo pueden ser los *longboards* y los *cruisers*.

Pero no solo el diseño del *skate* es un problema para los desplazamientos. La ciudad y su diseño urbano es el principal impedimento en la movilidad de los *skaters*. Ejemplos como carreteras con asfaltos irregulares, aceras con patrones de relieve y abotonadas<sup>8</sup> (Imagen 7) para facilitar el uso a cualquier tipo de funcionalidad diversa, imposibilitan la movilidad del *skate* al quedarse las ruedas clavadas.

En conclusión, la movilidad de los *skaters* se da en un suelo firme, liso, plano o inclinado en dirección descendente y con espacio para la circulación<sup>9</sup>. Teniendo en cuenta estas características y gracias al seguimiento etnográfico se analizan las interacciones y relaciones que realizan los *skaters* con el espacio y el resto de los transeúntes. A partir de la participación en los desplazamientos con el *skate*, tanto en grupo como en solitario, se van descubriendo los mejores recorridos a seguir, los problemas encontrados en el trazado y algunas soluciones a dichos problemas.

**Imagen 7:** Aceras y carreteras de la calle San Andrés en Coruña.



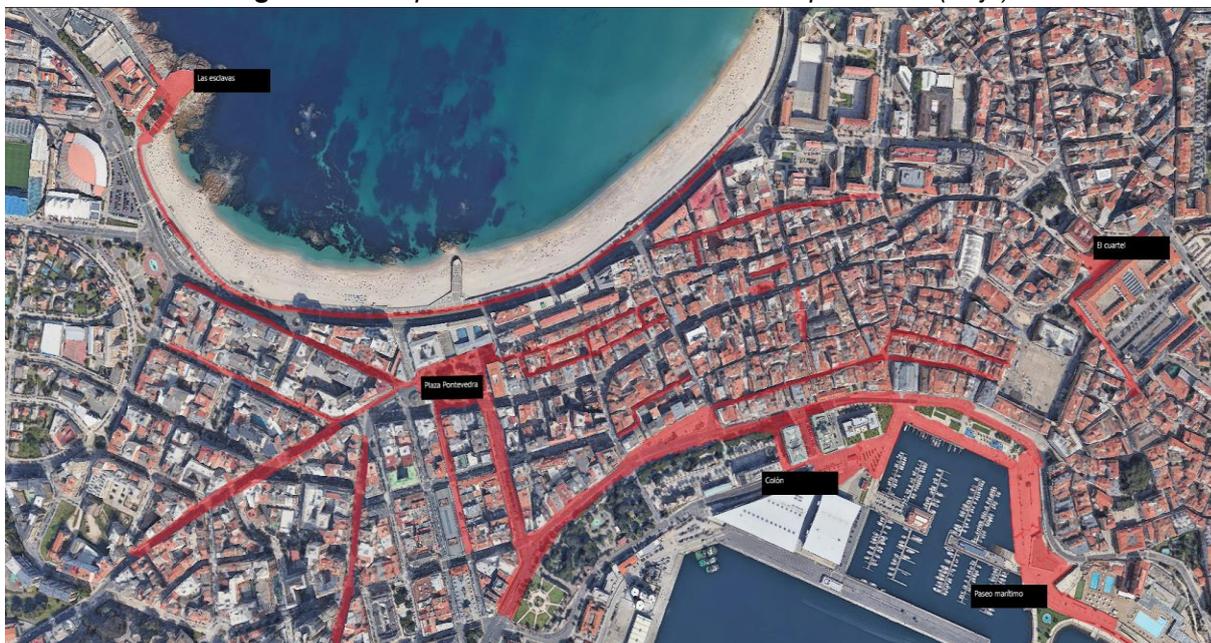
**Fuente:** Elaboración propia a partir de la herramienta Google maps.

<sup>8</sup> Las aceras abotonadas las encontramos en los cruces de vías o cambios de pendiente dentro de las aceras (semáforos, inicio de escaleras, pasos de peatones). Son un relieve en el suelo que permite que las personas con funcionalidad diversa puedan desplazarse por las calles con un bastón blanco.

<sup>9</sup> El peatón en pocas circunstancias facilita el desplazamiento del *skater*, siendo este un obstáculo más y un factor a tener en cuenta a la hora de trazar un recorrido.

El centro de A Coruña agrupa bastantes zonas que cumplen gran parte de las características, siendo la menos frecuente o inexistente, encontrar un suelo totalmente liso, a causa de los abotonamientos que señalan pasos de peatones y semáforos. Con esto se traza un mapa con las calles patinables (Imagen 8) como primera aproximación al campo de estudio de los desplazamientos en la ciudad.

**Imagen 8:** zona que reúnen las características de patinables (Rojo)



**Fuente:** Elaboración propia a partir de la herramienta Google earth..

### 3.1.3 Redes sociales.

El punto de partida, para adentrarse en el espacio de las redes sociales de los *skaters*, es conocer qué aplicaciones utilizan y cuáles son sus usuarios dentro de ellas. Se elige *Instagram* al tratarse de una red social de gran popularidad en los jóvenes urbanitas (thesocialmediafamily, 2021) con la capacidad de compartir videos e imágenes, característica principal a la hora de mostrar el *skateboarding*.

Descubrir los usuarios e iniciar el seguimiento se obtienen a partir de dos métodos, el primero y el más utilizado, fue durante el trabajo de campo, preguntar directamente a los *skaters* por sus usuarios en *Instagram* y el de sus compañeros. El segundo fue a partir de las facilidades de la propia red social que sugiere perfiles relacionados con las últimas personas seguidas.

Con la plataforma y los usuarios seleccionados, el análisis se aplica con la observación a partir del seguimiento de las cuentas. Sus publicaciones acerca del *skate* a partir de videos, imágenes o historias<sup>10</sup>, también los comentarios acerca de dichas publicaciones y todo el universo del *skateboarding* que mostró la aplicación al iniciar el seguimiento de los perfiles.

<sup>10</sup> *Instagram* dispone de un formato de publicación llamado "Historias" donde los usuarios muestran una imagen o video disponible durante 24h para sus seguidores.

“Siempre que bajo a la plaza estáis con el móvil, parece que si no plancháis el truco no patináis, todo el rato “graba, graba, graba”. No os lo toméis a mal (risas) pero estáis todo el rato igual, la verdad (...)” (Skater asiduo de la plaza 22 de mayo de 2021 Anexo 1)

Durante el trabajo de campo se consigue acceso a un grupo formado por más de cuarenta *skaters* en *WhatsApp*, una aplicación de mensajería instantánea. Con una perspectiva más íntima, se procedió a la observación de las conversaciones entre los *skaters*, también fue clave para conocer los días con más asistencia a la plaza y como solicitud de ayuda en cuestiones relacionadas con la investigación.

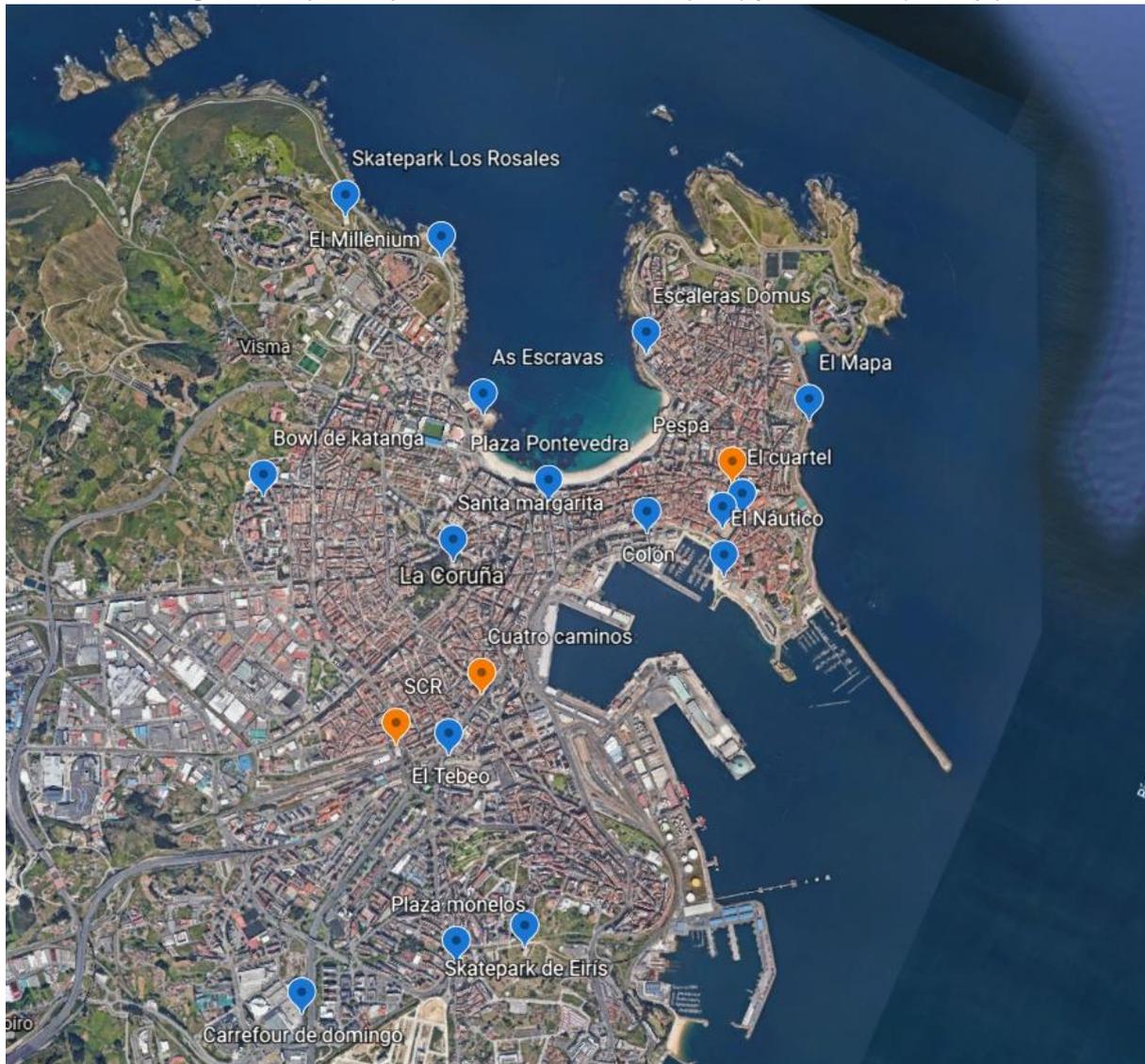
Gracias a estas plataformas podemos investigar, por un lado, la imagen más pública y longeva mostrada en *Instagram*. Al disponer normalmente de perfiles abiertos al público y publicaciones subidas a lo largo de la creación de la cuenta, se permite conocer parte del pasado del *skateboarding* en la ciudad. Por otro lado, en el grupo de *WhatsApp* vemos la parte más personal del grupo y también la más actualizada al tratarse de mensajería instantánea; ahí, solo podemos observar las discusiones creadas una vez se está dentro del grupo.

### 3.1.4 Spots en la Ciudad.

En el punto final de la etnografía de seguimiento multisituada, se busca analizar y mapear la ciudad con los espacios interconectados con la lógica de la investigación. Estos lugares llamados *spots* por los *skaters*, podrían ser infinitos a causa de los cambios de la ciudad y la exploración de los patinadores. A causa de esto, la investigación se centra en los *spots* más conocidos y patinados por los *skaters* de la ciudad, aquellos que fueron descubiertos a partir del seguimiento etnográfico.

A causa de la baja participación de *skaters* en algunos *spots* reconocidos en la ciudad, la etnografía se centra en tres espacios muy frecuentados, como son la plaza Pontevedra, las proximidades del teatro Colón y el skatepark de los Rosales. El resto de *los spots* recogidos (Imagen 9) se visitan como *skater* e investigador, con la intención de comprender y leer, dichos espacios menos utilizados por los *skaters*, pero aún presentes en su ideario de *spots* en la ciudad.

**Imagen 9:** Mapa de spots de Coruña<sup>11</sup>, usados (Azul) y no usados (Naranja)



**Fuente:** Elaboración propia a partir de la herramienta Google earth..

### 3.2 Entrevistas.

Para reforzar la etnografía de seguimiento multisituada se realizan seis entrevistas a *skaters* que frecuentan o frecuentaban la plaza en algún momento y dos entrevistas a expertos sobre urbanismo, arquitectura y diseño. Se utilizan las entrevistas como herramientas para recolectar datos complicados de conseguir en el trabajo de campo (Hernández-Sampieri, 2014). Las ocho entrevistas fueron planteadas como semiestructuradas y las preguntas se ajustan al perfil de los entrevistados excepto en tres casos de las entrevistas a *skaters*, donde por petición del grupo de *WhatsApp*, se compartieron las preguntas utilizadas para el perfil de un skater de nueva escuela, por la plataforma de *Google forums* en el grupo. A raíz de este suceso, se recogen tres entrevistas, más similares a un cuestionario bien redactado o una entrevista estructurada.

<sup>11</sup> Para más información consultar mapa digital en:  
<https://earth.google.com/earth/d/1b5uHDHSII69iLsJUpdoPs78ixexcl1YK?usp=sharing>

El resto de las entrevistas sí fueron semiestructuradas, “se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” (Hernandez-Sampieri, 2014: 403). Tres entrevistas a los skaters se realizaron vía telemática a partir de la aplicación de *WhatsApp* utilizando su servicio VoIP de videollamada. En el caso de las dos entrevistas a expertos fueron realizadas de forma presencial, al aire libre, en la propia plaza Pontevedra.

Como la función de las entrevistas a los skaters era reforzar y desarrollar los conocimientos adquiridos durante el trabajo de campo etnográfico, la selección de los perfiles fue muy precisa al igual que la formulación de las preguntas para cada perfil. Se seleccionó un usuario de la plaza que correspondiera a la vieja escuela y llevase patinando desde los años noventa, un segundo perfil que cumpla con un chico asiduo a la plaza Pontevedra que lleva pocos años patinando y el tercer perfil una chica asidua a la plaza Pontevedra que lleva pocos años patinando.

**Tabla II:** Casillero tipológico de los perfiles de las personas entrevistadas (Skaters).

Perfil	Edad	Tiempo patinando	Género
Skater 1	-35 años	-5 años	Femenino
Skater 2	-35 años	-5 años	Masculino
Skater 3	+35 años	+20 años	Masculino
Skater 4	+35 años	+5 años	Masculino
Skater 5	-35 años	+5 años	Masculino
Skater 6	-35 años	+5 años	Masculino

**Fuente:** Elaboración propia.

En el caso de las entrevistas a expertos se buscó ampliar la información acerca de conceptos más técnicos alrededor de la plaza, los espacios públicos y el reglamento a cumplir. También se pone el foco de atención en la plaza Pontevedra, para comprender su diseño de una forma más objetiva y por otro lado conocer la opinión que tenían acerca de los *skaters*, su relación con lo urbano y el caso concreto de la plaza Pontevedra. De forma inesperada uno de los perfiles tenía gran conocimiento acerca del *skateboarding* en Coruña, generando preguntas más específicas y centradas en la cultura del *skate*.

**Tabla III:** Entrevistas a expertos y sus modificaciones.

Perfil	Conocimiento sobre el skate	Profesión
Experto 1	Si	Arquitecto
Experto 2	No	Arquitecto

**Fuente:** Elaboración propia.

### 3.2.1 Entrevistas a *skaters*.

Las entrevistas son semiestructuradas y fueron modificadas según el perfil del entrevistado, con la intención de resaltar los conocimientos propios de cada perfil. La entrevista base se realizó al *skater* varón, que frecuenta la plaza y lleva patinando menos de cinco años, pero estas preguntas también fueron compartidas por *Google forums*, añadiendo tres nuevas entrevistas de *skaters* varones con más de cinco años de experiencia patinando.

La entrevista base consta de un total de veinticinco preguntas divididas en cinco bloques, redactadas desde una visión de *skater*, con vocabulario y temas importantes para ellos que ayudan a generar respuestas desde su perspectiva de *skater*.

El primer bloque es acerca de la plaza Pontevedra, con preguntas que se repetirán en todas las entrevistas como: *¿Qué es la plaza Pontevedra?* y otras más relacionadas con el mundo del *skate*: *¿Qué diferencia la Plaza Pontevedra de otras plazas para patinar?* El segundo bloque se centra en la cultura del *skateboarding* y la opinión acerca de la misma, teniendo como pregunta clave: *¿Ves el skateboarding como un deporte o como una cultura y estilo de vida? ¿Tu opinión ha ido cambiando con el tiempo? ¿Podrías desarrollarlo?* En el tercer bloque se tratan las relaciones entre los *skaters* y el resto de los habitantes de la plaza, con preguntas sobre el grupo como: *¿Consideras que los skaters de la Plaza Pontevedra forman una comunidad?* y otras sobre las relaciones con otros grupos de la plaza: *¿Alguna vez hubo problemas entre otros individuos de la plaza (BMX, padres y niños, jóvenes del instituto)? ¿Os han intentado echar de la Plaza Pontevedra por patinar?* El cuarto bloque de preguntas busca comprender la posición de los *skaters* frente al control y opresión que se realiza en ocasiones hacia su práctica por parte del ayuntamiento: *Hay algunos casos de skatestoppers en Coruña (bancos anti skate), reposabrazos entre bancos... ¿Consideras que hay un rechazo al skate por parte del ayuntamiento de la ciudad?* Finalmente el último bloque vuelve a la plaza Pontevedra, más en concreto al espacio donde patinan, para conocer su vinculación y pertenencia: *¿Los viandantes respetan el espacio?, ¿Deberían respetar el espacio?*

Para el perfil del *skater* con una larga experiencia en la plaza Pontevedra -más de veinte años patinando-, se alteran las preguntas para enfocarlas hacia el pasado, con el fin de conocer la evolución del *skateboarding* en A Coruña y su perspectiva actual. En el caso de la entrevista al perfil femenino, se añade un sexto bloque centrado en aplicar perspectiva de género al *skateboarding* en la ciudad y confirmar si los conocimientos estudiados en el marco teórico se pueden aplicar en este contexto.

**Tabla IV:** Entrevistas a skaters y sus modificaciones.

Entrevista	Enfocado	Modifica
Base	Skaters de la plaza Pontevedra	Nada
Pasado en la ciudad	Skaters que patinaron la plaza en los años 90	Centra las preguntas hacia el pasado y la evolución que ha surgido hasta el presente
Perspectiva de género	Mujeres skaters de la ciudad	Añade un nuevo bloque sobre la posición de las mujeres skaters en la ciudad.

**Fuente:** Elaboración propia.

### 3.2.2 Entrevistas a expertos.

Las entrevistas a los expertos son semiestructuradas y se realizan de forma presencial, al aire libre, concretamente en la plaza Pontevedra. Ambos perfiles de los entrevistados son arquitectos y urbanistas de A Coruña, muy centrados en la investigación urbana, con una fuerte vinculación con el concello durante algunos años y reconocidos tanto en el mundo académico como activista. Entre ambos hay una diferencia importante a la hora de la elaboración de las preguntas: un perfil es conocedor de los skaters de la ciudad y estuvo durante varios observando sus comportamientos a lo largo de la ciudad.

La entrevista al perfil conocedor de la cultura *skate* consta de veintidós preguntas sobre cuatro bloques, un bloque principal de nueve preguntas relacionadas con la plaza Pontevedra, su construcción, evolución y funciones para las que fue pensada la plaza. Este bloque tiene preguntas más centradas en la historia como: *¿Qué factores consideras clave en la construcción de la plaza Pontevedra? ¿Y en su evolución, qué cambios o transformaciones principales destacarías?* y otras sobre la concepción actual de la plaza: *En su diseño y posterior construcción, ¿Crees que se buscaba un espacio de transición, de estancia o de otro tipo? Y respecto a su concepción original, ¿Cómo entenderías los usos y las prácticas que se dan hoy en la plaza?* Se aprovecha la posición externa del entrevistado sobre el *skateboarding* para plantear un segundo bloque de preguntas de opinión acerca de la cultura con preguntas como: *¿Qué tipo de persona se te viene a la cabeza al pensar en un skater?* El tercer bloque tiene como eje principal la capacidad de intervención y usos que pueden desarrollar los individuos en los espacios públicos y el caso de los *skaters*, cuya pregunta clave fue: *¿Cuáles son los límites de intervención que pueden hacer los skaters en la plaza?* Por último, se trata el tema de la apropiación de los espacios públicos y el significado de dicha apropiación para el entrevistado: *¿Consideras que los skaters se apropian de los espacios públicos que patinan? Y si es así, ¿Qué implica para ti esa apropiación?*

En el caso del perfil sin conocimiento del *skateboarding* se adaptan las preguntas al entrevistado, con una idea más general y centrada en la actualidad de la plaza y el espacio de los skaters, pero manteniendo los bloques de preguntas. Tras las modificaciones, queda un listado de doce preguntas repartidas en los cuatro bloques.

**Tabla V:** Entrevistas a expertos y sus modificaciones.

Entrevista	Enfocado	Modifica
Evolución histórica y situación actual del skateboarding en los espacios públicos.	Experto conocedor de la historia y cultura skater de la ciudad	Nada
Función de los espacios públicos y los skaters de la plaza Pontevedra.	Experto desconocedor de la cultura skate de la ciudad	Se adaptan las preguntas a términos más generales sobre el espacio público

**Fuente:** Elaboración propia.

#### 4. RESULTADOS.

Los resultados se dividen en cuatro apartados cada vez más concretos sobre la relación de la plaza Pontevedra y el *skateboarding*. Empezando con el aspecto más abstracto de la práctica del *skate*, la creación del *skater*, profundizando en su cultura más interna, abordando de una forma progresiva las ideas, significados e interacciones que genera desde la primera vez que un individuo se sube a un patín y se encuentra con un nuevo y descomunal universo hasta que empieza a formar parte de él.

El segundo apartado, es un escalón más y explica desde una posición ya interiorizada del universo del skateboarding en Coruña y más concretamente de la plaza Pontevedra, las estructuras que surgen en la comunidad, los planos sobre los que se mueven los *skaters* y las diferentes visiones y experiencias que tienen los participantes de la misma práctica.

Es en este punto, cuando podemos hablar de la ciudad y sus redes, cómo se relacionan los espacios urbanos con los *skaters* y la idea que tienen de los mismos. El redescubrimiento de la ciudad, las necesidades de la práctica y su respuesta a dichas necesidades, a veces tan básicas, como el poder patinar sin miedo a ser expulsados del lugar.

Finalmente, explicado qué significa ser *skater* y los problemas que puede atraer este apelativo, conociendo el funcionamiento de su comunidad y las relaciones que tiene con el espacio urbano, se entra en materia de la plaza Pontevedra. En el último apartado se hace un recorrido desde el origen del *skateboarding* en la plaza y sus significados hasta la actualidad y porvenir de lo que lleva siendo el centro del skate en Coruña por más de cuarenta años.

## 4.1 La creación del skater.

Aunque la respuesta más sencilla para definir a un *skater* es cualquier individuo que use un *skate*, no se puede ignorar el proceso por el que han pasado para llegar ahí y ser bien llamados *skaters* o alcanzar el punto de rechazar dicho nombre, ya cuando han interiorizado una imagen de lo que significa ser *skater* para ellos. Normalmente el *skateboarding* te atrapa en la juventud, la mayoría de los entrevistados y con los que se compartió el trabajo de campo, empezaron patinando de muy niños. Es la espectacularidad del *skateboarding* y su frescura lo que invade las retinas de los niños y niñas de la plaza o ahora, más bien, de las pantallas de sus *smartphones*. También se puede hablar del efecto nostalgia, en los adultos, que ven el *skate* como vía de escape de su vida adulta, pero raramente prosperan en su creación como *skaters* y rápidamente se desvinculan de dicha palabra. Todo esto se debe, por una toma de contacto resumida en tres experiencias: Esfuerzos, lesiones y satisfacciones.

Todo tiene sentido y tiene un componente estético y simbólico también muy importante. Si te fijas la forma de vestir, y el tema identitario cuando se empieza a patinar, se forma parte del grupo que se patina y tal... Y se ve con cierto no respeto, pero sí admiración, cuando eres pequeño y tal. (*Skater 3*)

### 4.1.1 Esfuerzos, lesiones y satisfacciones.

El momento en el que se pisa por primera vez un *skate*, descubres cómo el propio objeto te rechaza, al igual que un animal embravecido intenta separar al jinete de sus lomos, el *skate* transmite una experiencia de riesgo, hostilidad y peligro hacia el novicio. Es el sueño de llegar a ser *skater*, alcanzar esa espectacularidad previamente observada y el hecho de avanzar junto a otros iniciados, sin olvidar que el *skateboarding* es una competición contra uno mismo, lo que te impulsa a domar esa bestia negra sobre ruedas.

Es en este punto cuando el mundo del *skateboarding* empieza a aparecer en las barras de búsqueda de los navegadores y en preguntas a *skaters* avanzados del lugar, y comienzas a ver como espectacular y un gran logro, actos, que antes de subirte a la tabla parecían sencillos, como elevar unos pocos centímetros la tabla del suelo (imagen 10). Sin darte cuenta empiezas a emplear palabras técnicas del *skateboarding*, la motivación crece a medida que progresas y el continuo apoyo de los compañeros que repiten día sí y día también, “paciencia”, “poco a poco”...

“En mis primeros días patinando sufría un fuerte dolor en las plantas de los pies y en músculos de las piernas que ni siquiera soy capaz de nombrar. En aquel momento le pregunté a un compañero si algo había mal en mi tabla, zapatos o forma en la que patinaba, a lo que me respondió: “tienes que acostumbrarte, piensa que estás usando músculos que nunca has usado” (Diario de campo 16 de octubre de 2020 Anexo 1)

**Imagen 10:** Mi primer ollie 31/10/2020



**Fuente:** Fotografía tomada por un informante.

Pero hablar de progreso en el *skate* es complicado. Depende de la persona pero por lo general y debido a la dificultad, el progreso es muy lento. Hay momentos en los que se llega a pensar que literalmente estás retrocediendo, por no hablar de los golpes y daños que recibes durante la práctica: son estos dos sucesos lo que los skaters llaman “caídas”.

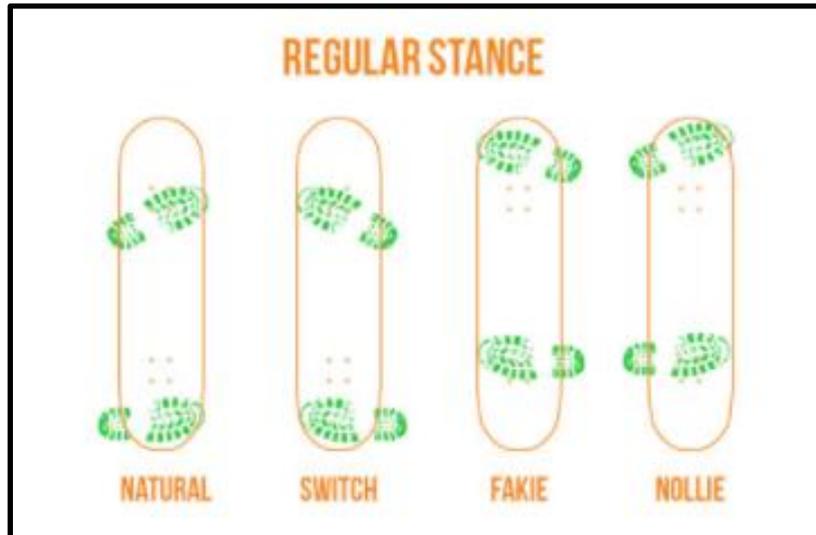
Como dice la frase popular entre los patinadores, “*skater* es aquél que se cae, se levanta y sigue patinando”; es una referencia clara a que, para llegar a ser *skater*, tienes que pasar por todo este proceso ritual de esfuerzos, lesiones y satisfacciones. Son estas caídas un ejemplo claro de que el *skateboarding* no solo es abrasivo con el patín, el mobiliario urbano, la ropa y el cuerpo del patinador, también lo es con la mente. Pero debemos evitar entender la abrasión como algo negativo, pues es una parte imprescindible en el progreso: no llegarás a ser *skater* si tu tabla, ropa, zapatos, piel y mentalidad lucen como el primer día.

Es el desgaste algo tan propio del *skateboarding* que el aplicado a los elementos físicos como la tabla o los zapatos, sirve como mapas de lo que ese *skater* es capaz de hacer. Ejemplos como ambos zapatos desgastados, muestran que el patinador es capaz de hacer trucos en las cuatro posiciones, *regular*, *switch*, *fakie* y *nollie* (Imagen 11); o las zonas rayadas en la parte de abajo de la tabla, que enseñan con qué partes es capaz de *grindar*<sup>12</sup>. Se puede hablar de una pátina del *skater* no profesional<sup>13</sup>, donde antes de hacer nada los *skaters* ya tienen idea de lo que eres capaz de hacer.

<sup>12</sup> Grindar es todo desplazamiento que se haga sobre una superficie sin utilizar las ruedas, según la forma en la que se realice el desplazamiento es un truco u otro.

<sup>13</sup> Los skaters con patrocinios o profesionales, pueden llegar a estrenar zapatos y tabla cada día que patinan.

**Imagen 11:** Posiciones en el skateboarding



**Fuente:** Todoskate.net

La pátina no sólo transmite conocimiento al resto de los *skaters* y brinda orgullo al patinador al ser un rastro de sus logros, también configura una imagen, la famosa imagen del patinador, de zapatos rotos (Imagen 12) y raspones en la piel. Esto es algo que comparten todos los *skaters*.

**Imagen 12:** Mis segundas zapatillas



**Fuente:** Elaboración propia.

#### 4.1.2 Una práctica colectiva puramente individual.

El patinador solitario es algo raro de ver. A veces los puedes encontrar en búsqueda de tranquilidad o por no verse preparados para patinar con el resto, pero normalmente los *skaters* patinan en grupo. Los factores que más explican que una práctica que se realiza de forma individual conjunta a varios individuos a la vez, algo contradictorio porque limita el espacio disponible, se debe a las ideas de comunidad y las relaciones con el espacio.

Empezando por la comunidad, hay un apoyo bastante fuerte entre todos aquellos que patinan, se animan y retan entre ellos, se graban videos, charlan mientras descansan. La práctica del *skate* tiene un fuerte desgaste físico, obligando a hacer paradas entre sesión y sesión, una razón más para estar acompañado. También se debe hablar de la espectacularidad del *skate*, ya que aunque se descansa, el *skateboarding* sigue presente, al ver el resto de trucos que hacen los demás, una forma de registrar la espectacularidad al igual que las fotos y grabaciones. Por no hablar de los diferentes juegos que hacen entre ellos, basados siempre en una didáctica de turnos como el *burro*<sup>14</sup>.

Las relaciones con el espacio se tratarán en los próximos apartados, pero puede servir como introducción, explicar que el *skateboarding*, a causa de las malas impresiones que puede generar, hace incómodo el patinar solo, al dar la impresión de que estás molestando y que te pueden echar o multar en cualquier momento. Una zona donde ya hay gente patinando siempre es más apetecible y segura, para el resto de los *skaters*, que una zona vacía.

Una vez se empieza a patinar en comunidad, entra en juego algo no tratado, el pasarlo bien haciendo *skateboarding*. Es algo evidente que esta práctica es divertida, sobre todo en compañía y es una razón más para seguir patinando, ya no pensando en el progreso, si no en pasar la tarde haciendo algo que disfrutas. Llegados a este punto ya podemos hablar de ser *skater* y de las ideas que eso conlleva.

#### 4.1.3 Ser skater

No sé cómo explicarlo, cuando eres niño realmente la sensación de subirte a una tabla y empezar a tener equilibrio y empezar a deslizarte y rodar es una sensación muy agradable. Siempre te pegas las piñas, te duele, te vas con heridas, pero bueno ir progresando es algo increíble (Skater 3)

Al final el *skater* es aquél que ha pasado por estos procesos y disfruta del *skateboarding* de una forma u otra. Es complejo precisar más la definición y por eso se puso el foco de atención en la creación más que en ser *skater* en sí, ya que en el proceso es donde vemos la cultura más pura del *skateboarding*, el esfuerzo, la comunidad, la pátina, el pasarlo bien, la satisfacción... En el siguiente apartado, se trata como -debido a la vinculación con lo urbano-, la cultura del *skateboarding* ha ido bebiendo de otras culturas urbanas del momento, pero siempre manteniendo esas características que lo definen.

---

<sup>14</sup> Un *burro* es el nombre que recibe el juego *skate* en Coruña, se trata de una competición entre dos o más participantes, donde el primero, escogido normalmente jugando a piedra papel o tijeras, marca un truco que el resto de participantes tienen que imitar seguidamente. Si el que marca el truco falla, le toca marcar el truco al siguiente, si el que sigue el truco falla, se le añade una letra hasta completar la palabra BURRO, en la última letra, se dispone de dos oportunidades para imitar el truco. En el juego suele haber un *skater* que participa como jurado que decide si los trucos están bien o mal hechos o si se deben repetir.

## 4.2 ¿La vieja y nueva escuela? El patinaje sobre planos yuxtapuestos.

En la cultura del *skateboarding*, siempre se ha hablado de vieja escuela y nueva escuela desde perspectivas históricas y de los espacios; cómo esa vieja escuela está más vinculada con el surf, las piscinas vacías y el *skate* de rampa en general, y la nueva escuela más pegada a la calle, las escaleras, los bordillos, los trucos sobre suelo plano y el *streetstyle* en general.

En la actualidad esa perspectiva toma un rumbo mucho más generacional: la vieja escuela son los mayores y la nueva escuela los jóvenes. Cada una caracterizada por las referencias culturales de la época, que al final definían el estilo de patinar de la generación y no tanto del espacio, que solía ser el mismo o parecido.

La forma de patinar de ahora es distinta, mucho más técnica, menos bruta, es otra forma de patinar. Ahora se juega a los burros estos, está mucha gente sentada, bastante estática y hacer el mismo truco (*Skater 3*)

Antes se patinaba mucho más punki, más rápido, menos técnico y menos bonito, pero se hacían más trucos seguidos. Digamos que parecía que la gente estaba más engorilada, ahora también el tipo de skate es más como de salón y se hacen trucos muy complicados a veces están toda la tarde para hacerse un truco (*Skater 3*)

Si es algo generacional, donde la nueva escuela pasa a ser vieja escuela con el tiempo y el cambio de referencias culturales, ya todo pierde completamente el sentido cuando se entiende el *skateboarding* cómo una constante evolución y el estilo con el que patinaba la nueva escuela no tiene nada que ver cuando pasa ser vieja escuela.

En el momento que se intenta hacer esa separación dual entre vieja y nueva escuela se descubre que es imposible. El señor que en sus tiempos se patinaba punki patina similar a otro que empezó a patinar más tarde cuando se escuchaba hip hop, con algunas diferencias de estilo y conocimiento pero apenas vinculables a su época juvenil.

Es por esto, por lo cual se descarta esa dualidad anticuada para crear una nueva categorización sobre planos, porque todos patinan el mismo espacio pero desde planos diferentes que se juntan entre sí pero siempre con dos alturas, una contraria a la otra. Estos planos y alturas no sólo diferencian el estilo de patinar, también la visión sobre el *skateboarding*, las interacciones y universo que los rodea.

En total, en la plaza podemos diferenciar tres planos que se entremezclan y dentro de ellos dos alturas que los separan. El primer plano sería la fase de aprendizaje en la que se encuentra el *skater* en ese momento, que puede estar aprendiendo lo básico o lo avanzado. El segundo plano es la edad en la que se encuentra o considera el *skater*, sintiéndose alguien joven o alguien adulto; y por último es el sexo del patinador.

Tanto en el plano del aprendizaje como en el de madurez, las alturas en muchas ocasiones forman parte de un proceso, por lo tanto hay momentos en los cuales el individuo no está en ninguna altura clara del plano, estando en un término medio.

**Tabla VI:** Planos y alturas en la plaza Pontevedra

Planos	Aprendizaje	Madurez	Sexo
Altura X	Básico	Joven	Hombre
Altura Y	Avanzado	Adulto	Mujer

**Fuente:** Elaboración propia.

#### 4.2.1 Plano aprendizaje.

Se entiende el *skateboarding* como un aprendizaje continuo e infinito porque no solo surgen nuevos trucos, también puedes perfeccionar hasta el milímetro los trucos ya aprendidos para que queden lo más limpios posible. Sin embargo, se puede hablar de dos fases de este aprendizaje que dividen el espacio de la plaza y diferencian entre dos formas de patinar y enfrentarse al *skate*.

El aprendizaje básico siempre dependerá de la zona donde se patine. En el caso de la plaza Pontevedra, sería aprender a desplazarse con comodidad, trucos sobre plano liso básicos como el *ollie*, girar 180° en la dirección en la que vas mirando *frontside 180*, algún truco de los básicos que fuerce a quitar los pies de la tabla, como hacer rote una vez sobre sí misma hacia el skater *kickflip*, y por último un *grind* sencillo como es deslizarse con la parte del medio de la tabla *boardslide*. El proceso de conseguir comodidad sobre la tabla y aprender los trucos básicos, tiene un estilo mucho más estático, aprendiendo trucos en parado; el movimiento es más lento, no se puede participar en los *burros* y es mucho más solitario. En este punto apenas empieza a surgir la pátina en los objetos y el sentimiento identitario del *skater* es menor, pero se debe aclarar que este proceso es muy personal a la hora del tiempo que puede llevar, en algunos casos años y no es necesario conocer todos los trucos mencionados para dar el salto a la altura Y.

El aprendizaje avanzado es la altura más común cuando se piensa en *skateboarding*, una altura mucho más dinámica, con el factor de espectacularidad, donde los *skaters* ya tienen un estilo más personal, pátina y mayor vinculación con el *skate*. Es el punto al que el iniciado le gustaría llegar, para poder patinar en la misma altura, participando en sus competiciones, conversaciones, piques y haciendo lo que la cultura general considera que es el *skateboarding*.

#### 4.2.2 Plano madurez

La madurez es una separación más complicada de apreciar porque tiene que ver mucho con la forma de sentirse del *skater* y normalmente la mayoría se encuentra en un punto intermedio entre las dos alturas y se necesitan más datos para realmente conocer en qué plano se están desplazando.

La población joven es la más afectada por las referencias culturales de la época, su visión del *skateboarding* se acerca a un estilo de vida, la mayor parte de su tiempo están patinando, tienen mayor uso de redes sociales y por lo tanto sus perfiles están siempre muy marcados por el *skate* y el *skate* marcado por ellos.

La altura juvenil es la más presente en la plaza Pontevedra y en el *skateboarding* en general, por lo tanto son la imagen viva de un *skater*, un poco alocados, con gran influencia de otras culturas juveniles y normalmente dando una fuerte prioridad al *skateboarding*, algo bastante rechazado por la población más adulta, que considera el *skateboarding* como un pasatiempo, un deporte que no debe tener ninguna prioridad especial en sus vidas adultas.

De estos movimientos despreocupados y un poco infantiles más que juveniles, se acabaron haciendo poco atractivos para mí, entonces veía la comunidad de *skaters* como una comunidad de payasos, aunque el deporte me parecía realmente divertido (*Skater 3*)

Es esta visión sobre la práctica del *skateboarding* y la desvinculación de las culturas juveniles lo que marca el estilo de la altura Y, mucho más solitario y tranquilo, menos alocado y más respetuoso. Esto se llega a ver en la plaza, cuando jóvenes juegan un *burro* mientras adultos, en una segunda fila hablan y patinan con tranquilidad, dejando una evidencia entre lo que antiguamente se llamaría vieja escuela y nueva escuela, pero ahora carece de sentido.

(...) pasaron moitos anos desde que se empezou a patinar esa plaza, e o skate en general cambiou moito os últimos anos, tal vez que agora non ten a mesma esencia que fai 20 anos, e na plaza hai xente das dúas épocas (*Skater 1*)

#### 4.2.3 Plano Sexo

Este plano existe a causa del modelo tradicional de masculinidad que incorpora la práctica del *skateboarding*, al inscribirse en unas “normas de agresividad, competitividad, despliegue de fuerza física” (Del Valle, 1997:93) propias de la masculinidad clásica. Si le sumamos que el *skateboarding* se hace principalmente en espacios públicos, lugares disputados por una dominación masculina, se hace evidente que en la actualidad cuando un hombre y una mujer patinan en un mismo plano de espacio público, lo hacen a dos alturas diferentes.

Uno de los principales problemas que sufren las mujeres al patinar es la hipervisualización que reciben al subirse a un *skate*. En un espacio público como la plaza Pontevedra, aún se multiplica más: todos los ojos de la plaza están sobre la mujer que patina, haciendo que se sienta violentada e intimidada por el resto de la plaza.

“(…) a veces as miradas non son solo a modo de juzgar, senón porque chama a atención e sorprende e a moita xente gústalle, pero debería de ser a mesma reaccion que ver a un tío patinando, non está todavía normalizado, eso si que o noto moito en Coruña, pase por donde pase sei que moitas personas me miran, e na plaza teñen parado homes a mirarme e incluso decirme comentarios groseros, e tamén comentarios positivos pero que de igual forma que mos din a min llos deberían de decir aos rapaces tamén, e non solo a min por ser muller” (*Skater 1*)

Por si fuera poco, la mujer es relegada continuamente al rol de aprendiz, transformando muchas de esas miradas en una supervisión hombre-maestro hacia mujer-alumna,

permitiéndose el lujo de decir “qué tienes que hacer”, sobre aspectos o en momentos que nunca le diría a un hombre.

“(…) pero si que é moi común ir a un skatepark e que veña un tío que non te conoce de nada a decirche o que tes que facer, a modo de eres unha muller téñoche que ensinar, si fora a mesma situación pero un tío seguramente nin se dirixiría a el. Eso si que sigue pasando bastante, non digo en Coruña, senón en general” (*Skater 1*)

Finalmente, si añadimos la tradición masculina en el dominio de espacios públicos, se llegan a dar casos de expulsión por parte de los propios *skaters* masculinos, hacia las mujeres del lugar, transformando los espacios públicos urbanos en zonas inseguras para las mujeres que practican el *skateboarding* en las ciudades.

Centrándonos en la altura sobre la que patinan las mujeres, nos encontramos una mayor preferencia por los *skateparks* y las escuelas de *skate*, donde mayormente está aumentando la presencia de mujeres, al ser lugares más seguros, menos expuestos, sin esa dominación por los espacios por parte de los hombres.

(…) pois actualmente está aumentando un pouco, pero sobre todo nas escolas, Northside e Maroña, pero a veces tamén se ve algunha chica patinando nos skateparks, pero na calle unicamente patinamos skater e eu. (*Skater 1*)

Aplicado a la plaza Pontevedra, la presencia de mujeres patinando es muy baja. Es cierto que se ve esa hipervisualización que seguramente sea una barrera de entrada para el resto de las patinadoras que sí están en las escuelas y el *skatepark*, porque a la hora de hablar de la dominación masculina del espacio público o visión de la mujer como aprendiz, no son aspectos relevantes en la plaza.

#### 4.2.4 La superposición de los planos, entradas y salidas.

Es importante, para entender esta nueva categorización de los *skaters*, la superposición de los planos a la hora de crear perfiles y comprender sobre qué altura de cada plano está patinando al mismo tiempo. El perfil más común de plaza Pontevedra y cuando imaginamos a un *skater* es: Avanzado-Joven-Hombre. Aplicando los conocimientos tratados, podemos saber que es un individuo que patina de forma muy dinámica, con bastante presencia de grupo, con la idea del *skateboarding* como parte fundamental en su vida y con una sensación de seguridad patinando el espacio urbano.

“Para mí el skate es mi vida y me ha dado muchas cosas que han sido muy buenas (...) Por patinar al cambiar de país ya tenía una familia que ha estado conmigo desde que llegué y ha sido muy guay tener personas casi al otro lado del mundo que te acepten porque les gusta lo mismo que a ti” (*Skater 2*)

El principal problema de esta categorización es que en el caso de las alturas en los planos del aprendizaje y la madurez, no están bien delimitadas habiendo espacios incomprensibles en la categorización. La solución para estos problemas es la observación, ver sobre qué planos está patinando y no tanto en cómo es el individuo. Si patina dinámico y no se ve una

gran diferencia de nivel entre los avanzados y él, estará en aprendizaje avanzado; si no participa tanto con la comunidad y sus juegos, igual descansa en una zona diferente, estará en una madurez adulta.

Por último hay que tratar las entradas y salidas de las alturas, esos momentos en que los individuos abandonan la altura sobre la que patinan para interactuar con el resto. En ocasiones puede ser una salida de todos los planos, como puede ser cuando descansan ya no están patinando, sentados en un banco surgen todo tipo de interacciones entre diferentes perfiles. Un ejemplo de entrada a otra altura en el caso del plano del aprendizaje, se da cuando el avanzado, se queda parado para explicar al básico, como realizar un truco. En este punto el avanzado pierde su dinamismo, haciendo el truco en parado y lentamente para que el básico comprenda, es este uno de los momentos en los que ambos están patinando a la misma altura.

“Hoy fui a Colón a aprender a bajar bordillos con el *skate*, me enfrenté a un bordillo bastante alto que tras muchos intentos no era capaz de bajar. Uno de los skaters que estaba sentado próximo a mí, me llevó a otro bordillo más bajo dónde él había aprendido, me dio algunos consejos e incluso me agarró de las manos para tener más confianza. No supe su nombre pero gracias a él aprendí a bajar bordillos” (Diario de campo 20 de febrero de 2021 Anexo 1)

Son estas entradas y salidas las que terminan configurando una comunidad, cada vez más compleja pero siempre respaldada por los elementos básicos de la cultura del *skateboarding* que todos comparten, por muy distinta que sean la superposición de sus planos a la hora de patinar.

“Empecé a bajar solo y empecé a conocer a la gente y me integré bastante bien yo creo y me trataron bien y todo esto también te ayuda a progresar en el skate a patinar mejor y a sentir esaaaa, sí ese efecto de comunidad que se producía” (*Skater 3*)

#### **4.2.5 El *skateboarding*: Deporte y estilo de vida, cuestión de planos y alturas**

A la hora de ver el *skateboarding* como un deporte o como un estilo de vida, siempre ha estado muy presente el plano de la madurez, donde el adulto ve el estilo de vida *skater* como algo infantil y despreocupado, vinculado a unas culturas juveniles que ya no comparte y no quiere ser identificado con ellas.

“Cuando eres chavalito, es una cultura muy despreocupada, muy de hacer el tonto en los hoteles, “solo nos importa patinar” y parecemos atontados... (*Skater 3*)

A diferencia de cuando se es joven, donde el skate es un pilar central de tu día a día que junto a la romantización de las culturas urbanas por el mundo de la moda y el sentimiento de comunidad, hacen que el *skateboarding*, sea algo mucho más que un deporte.

“Todo tiene sentido y tiene un componente estético y simbólico también muy importante. Si te fijas la forma de vestir, y el tema identitario cuando se empieza a patinar, se forma parte del grupo que se patina y tal... Y se ve con cierto no respeto, pero si admiración, cuando eres pequeño y tal”. (*Skater 3*)

Cuando añadimos el plano del aprendizaje, entran nuevas perspectivas como la incapacidad de definir *skateboarding*, más allá de un juego, como ocurre cuando se habla con alguien que está en el aprendizaje básico. Porque las definiciones sobre el *skateboarding* como un estilo de vida y un deporte, están muy bien aprendidas por parte de los skaters que ya están en la altura del aprendizaje avanzado.

Curiosamente, la idea del *skateboarding* como un deporte le da un prestigio que los skaters saben que es importante. Los *skateparks*, las competiciones, los arreglos a las calles... parecen llegar con la idea del deporte y no tanto con la de una cultura urbana. Es por esto que en el discurso común, es un deporte, más ahora, que está considerado deporte olímpico pero siempre matizando su fuerte contenido como cultura urbana y que es un estilo de vida para muchos.

“Entonces no sé exactamente, la clasificación del deporte que es, pero sí sería un deporte con un gran peso eh.. de la estética digamos... Sí y de todos los movimientos culturales que van en paralelo” (Skater 3)

“Eu considero que é un deporte porque é unha actividade física que require de certa habilidade etc, pero para min principalmente é un estilo de vida, ao final influencia o meu día a día” (Skater 1)

### 4.3 Redes del skate en la ciudad de A Coruña

El *skateboarding* redescubre la ciudad de A Coruña dejando tras de sí decenas de pequeños lugares llenos de significados, algunos desaparecidos en la memoria de algún *skater*, otros desaparecidos de la ciudad por alguna reforma, u olvidados tras las quejas de unos vecinos.

“Nada, muchos sitios y recovecos pero como spots localizados yo creo que no, era como patinar furtivo. Íbamos a diferentes sitios pero estábamos poco tiempo”.(Skater 3)

Con el paso del tiempo, algunos *spots* han crecido en popularidad, llegando a ser puntos de encuentro para los *skaters*, como es el caso de plaza Pontevedra y Colón. Otros quedan en segundo plano y son patinados algún día que se *engorilan*<sup>15</sup> en el grupo, como la plaza del Tebeo (TBO) o las Escravas. Por último, algunos son raros que se patinen pero todos lo tienen en su imaginario, como las escaleras del Milenium<sup>16</sup>.

“Porque el skateboard es una adaptación a la arquitectura, si te fijas los handrails, las escaleras, los planos inclinados, todos son elementos del mobiliario urbano que se usan con una segunda función” (Skater 3)

Los *spots* son importantes pero antes de analizarlos hay que llegar a ellos, por eso primero se trata el tema de los recorridos, esos olvidados en las redes que forman junto a los *spots*.

<sup>15</sup> Engorlie/Engorilar: Palabra típica para mencionar que algo te motiva.

<sup>16</sup> Para más información ver video [lou hardflip domus a coruña \(9 de abril de 2009\)](#)

### 4.3.1 Recorridos por la ciudad

En el momento en el que se inicia un recorrido por la ciudad y se abandona el *spot* de turno, el skater deja de ser aquel compañero de la plaza, para transformarse en un extranjero de las calles, molesto y ruidoso. Es por ello, que los desplazamientos suelen ser rápidos en Coruña, los *skaters* no pierden el tiempo, saben que de alguna forma extraña están molestando a los peatones y normalmente estos recorridos -que ya se realizan por calles específicas que reúnan las características de ser patinables (Apartado 3.1.2)- no dejan marcas ni tienen significado.

Son estas calles olvidadas por los *skaters*, que consideran perdida cualquier lucha contra el peatón y deciden centrarse en llegar al siguiente *spot* central, donde volverán a estar cómodos y libres de patinar, sin recibir malas miradas.

### 4.3.2 Diferentes lugares y sus significados

Porque no todos los spots son iguales, se pueden hacer tres categorías de spots en la ciudad de A Coruña. En primer lugar están los *spots centrales*, conocidos por todos los *skaters* y hasta por la población que no patina, actualmente hay tres en la ciudad: Skatepark de Los Rosales, Plaza Pontevedra y Colón. En segundo lugar están los *spots secundarios*, conocidos por los *skaters*, menos frecuentados y con menos presencia en la ciudad, como pueden ser el Náutico, el Cuartel<sup>17</sup> o las Escravas. Y en último lugar están los *spots furtivos*, conocidos por algunos *skaters*, apenas usados y escondidos por la ciudad; normalmente la práctica en ellos no está completamente aceptada por el resto de los viandantes.

Los *spots centrales* son lugares seguros para el skate, sobre todo en el caso de los *skateparks*, que, al estar ya creados con la intención de patinar, es dónde se encuentra la mayor seguridad y comodidad. A causa de esto, los *skateparks* son grandes impulsores de la práctica del *skateboarding* sobre todo para quiénes el espacio urbano les es hostil: niños, niñas y mujeres. Participan en otro plano diferente a la ciudad y nunca causan una reubicación de los centros urbanos, sino todo lo contrario, cuanto más *skateparks* en las afueras de las ciudades, más lugares que permiten patinar a individuos que nunca lo habrían hecho en el centro. Finalmente, en el momento en el que los niños y niñas crezcan y las mujeres recuperen su presencia en el espacio público, el centro de las ciudades se llenará de aún más *skaters*, siendo ineficaz cualquier tipo de separación de los *skaters* y las ciudades.

Los *skaters* nunca van a ser expulsados de esos *spots*, pues funcionan como núcleos del skateboarding en la ciudad, siendo los principales puntos de encuentro. También son los lugares que más modificaciones y cuidado reciben por parte de los *skaters*, ejemplos como la instalación de un módulo en la Plaza San Cristóbal<sup>18</sup>, el recubrimiento de los bordillos de Colón con placas de metal o el enderezo de los bancos de la Plaza Pontevedra.

<sup>17</sup> Spot ubicado en la calle del Gral. Alesón

<sup>18</sup> Para más información, ver vídeo [EL CAJON DE LA PLAZA \(16 de marzo de 2009\)](#)

Los *spots secundarios* siguen siendo lugares seguros para el *skate*, pero más incómodos al ser menos frecuentados y algo inesperados para algunos viandantes. No son puntos de encuentro, depende del día puedes encontrar a gente patinando, normalmente grupos que han acordado pasar la tarde en ese spot en *concreto*. Esos lugares vacíos donde los bordillos tienen las marcas de la cera y la erosión de ser grindados (Imagen 13)

**Imagen 13: Bordillos del Náutico**



**Fuente:** Elaboración propia.

Los *spots furtivos* no son lugares seguros para el *skate* a causa de no estar interiorizados en el imaginario de los ciudadanos y se pueden generar conflictos. Apenas tienen marcas de uso por el *skate* y realmente puede ser cualquier lugar donde la imaginación del *skater* viera la posibilidad de hacer un truco con un fuerte significado para el resto.

Los spots pueden moverse entre las categorías con el tiempo. En un principio todos los spots eran furtivos excepto los diseñados para el *skate*, como son los skateparks. Es a partir del uso y la aceptación ciudadana, cuando esos *spots* dan el salto a ser centrales o secundarios. También se puede dar el caso contrario, *spots centrales* pasan a ser *spots secundarios* al no usarse, como ocurrió con la plaza San Cristóbal en frente de la estación de ferrocarril a partir del 2009; o pueden pasar a ser *spots furtivos*, al ser rechazado su uso por los vecinos y la policía, como es el caso del Campo da leña (Plaza de España).

“Sí, había una vecina muy pesada que le molestaba cualquier cosa y siempre estaba llamando a la policía, hasta que al final nos pusieron skatestoppers y nos cancelaron la plaza” (Skater 6)

Este rechazo del *skateboarding* en la ciudad no es algo común, se da en lugares donde los vecinos se quejan por el ruido o el desgaste del mobiliario urbano. Al final se traduce en la expulsión por parte de los policías y la instalación de *skatestoppers* en los bancos, que más que impedir patinar, avisan de que no se puede.

Problema serio como tal, yo diría que no...alguna tontería siempre hay, pero como en todo... la verdad es que la gente acepta bastante que estemos allí siempre patinando, incluso a mucha gente le gusta y nos preguntan cosas o simplemente se quedan un rato mirando cómo patinamos! (Skater 5)

#### 4.4 La plaza Pontevedra.

La plaza Pontevedra es el principal *spot* para patinar en la ciudad de A Coruña y lo ha sido desde la llegada del *skateboarding* a la ciudad a finales de los años ochenta. Su presencia fue protagonista excepto durante los años 2002-2010, que se desplazó a la plaza de San Cristóbal a causa de la instalación provisional del mercado de la plaza de Lugo en la plaza Pontevedra y la posterior reforma.

Antes de iniciar el recorrido del *skateboarding* por la plaza conviene citar unos antecedentes que aún son relevantes en la plaza Pontevedra. Primero, no se debe considerar una plaza como tal: “Últimamente lo llamamos a todo plaza” (Experto 1). En cambio, es un espacio de tránsito que con el tiempo se transformó en un núcleo urbano, más bien es un cruce de caminos donde las carreteras siempre han sido priorizadas sobre el espacio peatonal.

“La plaza Pontevedra es realmente una plaza de tránsito y eso es muy fácil de entender cuando vemos el pasado común (...) Plazas que surgen cuando la ciudad tira sus murallas, crece en forma de ensanche y siempre son plazas que están articuladas (...) espacios de salida vinculados a una puerta y luego a toda la ramificación de caminos que aparecen detrás” (Experto 1)

Y es desde esta perspectiva lo que nos lleva a comprender cómo el *skateboarding* acaba por afincarse en dicho espacio. Al ser un lugar de tránsito, cumple dos aspectos perfectos en la reproducción del *skate*: primero, que a nadie le va a molestar el asentamiento de cualquier colectivo, y segundo, toda la gente que pase por la plaza empezará a asociar que ahí hay *skaters* y los jóvenes querrán sumarse a la pandilla.

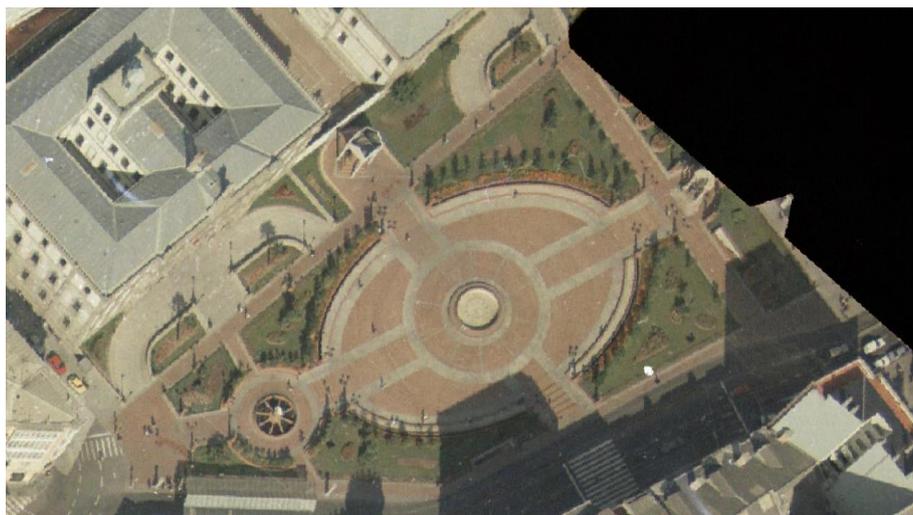
“A ver allí que patinaba la gente y había bastante nivel y ya tol el rato lo que quería era ir a la plaza” (*Skater* 3)

##### 4.4.1 Historia de la plaza y la llegada del *skate*.

La salida del instituto Eusebio da Guarda fue y es uno de los principales creadores de *skaters* y otros usuarios de la plaza Pontevedra. A finales de los años ochenta la plaza era un lugar de concentración para los diferentes grupos juveniles de la zona, formados entre otros por alumnos del instituto. El diseño de la plaza (Imagen 14) era ovalado con el suelo hundido, con cuatro entradas escalonadas que la separaban en cuatro partes y en cada esquina un banco bastante ancho que terminaba rodeando la plaza. Con la llegada de los grupos juveniles y otros menos deseados, el centro de la plaza pasó a ser evitado por los viandantes y habitado por punkis, *skaters*, yonkis y sorprendentemente abuelas que llevaban a los niños a jugar, seguramente la separación en cuatro era muy respetada.

“La plaza al tener el suelo hundido, los árboles generaban una sensación de recogimiento mucho mayor, entonces era una plaza que estaba digamos, más territorializada por sus propios usuarios” (Experto 2)

**Imagen 14:** Plaza Pontevedra en los años 1989-1991



**Fuente:** fototeca.cnig.

“La plaza tenía la división en cuatro y era curioso porque en cada banco eh había vamos un eh.. un perfil (...) Había señoras, con sus hijos eh en uno de los cuatro bancos en el otro estaba digamos la gente que patinaba, en otro digamos no estaba tan definido la gente que estaba pero.. luego el otro estaban los punkis y borrachos y gente así más conflictiva” (*Skater 3*)

“(...) digamos la gente tenía miedo a la plaza de Pontevedra” (*Skater 3*)

Los *skaters* empezaron a patinar un espacio tratado como marginal. A nadie le importaba que patinaran allí porque el skateboarding era el menor de los problemas que tenía la plaza para el vecindario. A finales de los noventa, la plaza Pontevedra ya es un referente del skateboarding en Galicia y Asturias: “(...) *venía gente de fuera Gijón y Vigo entonces era un punto de encuentro la verdad*” (*Skater 3*). Desde aquella época los usuarios patinan la totalidad de la plaza y las modificaciones eran constantes.

Es también a finales de los noventa cuando las tablas de skate empiezan a producirse en Europa, haciéndolas más accesibles para la población española. (Camino, 2012) También el estreno de la película *Kids* (1995), de Larry Clark, propulsa la popularidad del *skate* y lo vincula a la cultura urbana y juvenil. Es, para muchos entrevistados, la mejor época del *skateboarding* en Coruña y de la plaza Pontevedra.

Lamentablemente, la “Plaza roja”, el nombre con el que los *skaters* adultos se referían a la plaza Pontevedra de los años noventa, llegó a su fin. La instalación del mercado de la plaza de Lugo en el centro de la plaza Pontevedra (Imagen 15) durante los años 2002-2005, hizo que la zona fuera imposible de patinar. Durante ese tiempo los *skaters* de la ciudad encontraron su hueco en la plaza San Cristóbal, frente a la estación de tren<sup>19</sup>, siendo el núcleo del *skate* en la ciudad hasta el 2009, con la última remodelación de la plaza Pontevedra.

La actual plaza (Imagen 16) está al mismo nivel que el suelo y su diseño es mucho más abierto que el anterior, ya no hay entradas, ni gran arboleda que arroje la plaza. Sin embargo,

<sup>19</sup> Para más información ver el vídeo [TRAILER #1 HD - POLLO \(13 de octubre de 2010\)](#)

no pierde la capacidad de albergar a los *skaters*, que ya se habían ganado los corazones de los ancianos y niños que paseaban por la plaza San Cristóbal y no necesitaban de ningún espacio marginal para patinar.

**Imagen 15:** Mercado en la Plaza Pontevedra 2005



**Fuente:** fototeca.cnig.

Los *skaters* vuelven a la plaza Pontevedra ilusionados por revivir la leyenda de la “Plaza Roja”. El espacio seguía estando muy conectado con el transporte público, el instituto estaba abierto, el suelo era liso, los bancos y bordillos parecían grindables; en resumen, la plaza volvía a ser patinable después de 8 años.

La zona seleccionada para patinar es la que se encuentra en frente de la salida al instituto y el suelo es liso, está rodeada por bancos y está alineada con los tres bordillos metálicos más largos de la plaza. La zona es mucho más pequeña que la utilizada en la “Plaza Roja”.

Además, los *skaters* están mucho más repartidos por la ciudad y la presencia en la plaza es mucho menor que la de los años noventa. Aun así, en la actualidad la plaza sigue siendo el principal punto de reunión para los *skaters* de Coruña, y nadie se replantea expulsarlos del lugar, en parte porque esos *skaters* llevan más tiempo patinando allí que la propia plaza. Por no olvidar que ese espacio alberga un montón de símbolos, leyendas, recuerdos y significados para los *skaters*.

**Imagen 16:** Plaza Pontevedra 2010

**Fuente:** fototeca.cnig.

#### 4.4.2 El espacio en la plaza

Los *skaters* han patinado dos espacios de la plaza Pontevedra a lo largo del tiempo y la versión de la plaza. En el primer espacio la “Plaza Roja” era la plaza en su totalidad, el estilo de patinaje se basaba en dar vueltas en círculos a la plaza a toda velocidad mientras se realizaban trucos sencillos.

“Las rutas que se hacían era atravesar la plaza para llegar a la transición con toda la velocidad posible, veías a la gente dando una caña, pisando la zapatilla PA PA PA PA , hasta que llegabas a la transición PUM y saltabas...” (*Skater 3*)

Al tratarse de un espacio en ese momento marginal, los patinadores tenían mayor libertad a la hora de establecer elementos físicos que territorializaban la plaza. Estos elementos no sólo eran módulos que fomentaran diferentes trucos y estilos de patinaje, también instalaban elementos decorativos relacionados con el skate y su día a día, como colgar zapatos y tablas rotas.

“Cuando empezaba había un quarter<sup>20</sup> apoyado contra el banco y después hubo un cajón y después bueno, diferentes tipos de construcciones que se iban trayendo, vallas de obra las amarillas, de las rojas y blancas de todo tipo, cualquier cosa a modo de obstáculo lo poníamos allí” (*Skater 3*)

“(…) el tipo de decoraciones que hacían los skaters, porque mucho era lo de las zapatillas estas, que era moda yankee no? Pues atar las zapatillas entre sí y las tiraban ahí y había zapatillas por todos lados y luego las tablas cuando rompían también las colgaban por las farolas ahí en sitios inaccesibles, entonces estaba todo como decorado ¿Sabes? Era un poco Apocalypse Now, mirabas para ahí, para cualquier esquina y parece que había indicios de que se patinaba y rastros algunos más evidentes, pero sí, yo me acuerdo de todas las tablas rotas por ahí colgás en las farolas que era un poco dantesco” (*Skater 3*)

<sup>20</sup> *Quarter* o *quarter pipe*, es una rampa en los deportes extremos que como su nombre indica, representa un cuarto de un tubo. Lo mismo ocurre con el *half pipe*, medio tubo la famosa rampa con forma de “u”.

La libertad y mayor control del espacio en la plaza, estuvo acompañada de un momento de auge del *skate* en España, como fueron los finales de los noventa (Camino, 2008). En la actualidad, pese a estar el *skateboarding* en un buen momento, no se ha ampliado el espacio de patinar en la plaza, llegando en algunas ocasiones a sentir que se está siempre molestando a otros *skaters*.

Este segundo espacio que adoptan los *skaters* con la reforma terminada en 2009 no sólo es más pequeño, también tienen menos libertad a la hora de modificarlo. Elementos que funcionan como módulos como podrían ser vallas o cojines, tienen los días contados en la plaza, desaparecen de la noche a la mañana, al considerarse basura. El único elemento decorativo en la plaza son pegatinas en los bordillos, y algunos indicadores de ser una zona de patinaje son los rastros de cera sobre los bancos de piedra, que son la prueba de una ciudad hecha a base de huellas.

Pero los *skaters* no consideran necesaria ninguna modificación en el espacio. Ven la plaza perfecta para patinar y consideran que la plaza es un *spot central*, por lo que es ahora mismo y no por su pasado legendario.

“Ten un suelo perfecto, bordis pequeños, medianos e altos e manualera<sup>21</sup> pequeña” (*Skater 1*)

“La mayor diferencia de otras plazas es que está en centro de la ciudad y eso da mucha vida a la plaza, siempre hay gente y eso da buen ambiente, el entorno de la plaza es muy bonito visualmente y queda muy bien en los vídeos, el suelo de la plaza es de los mejores para patinar y el material de los bancos de piedra también es muy bueno! Tiene al lado la playa, sitios para comprar algo de comer y un poco de todo, es genial” (*Skater 5*)

#### 4.4.3 La apropiación del espacio: “Estar cómodo”

“El espacio, hay dos formas de territorializarlo, una es mediante las marcas y otra mediante los cuerpos” (*Experto 2*)

Los *skaters* utilizan ambas técnicas de apropiación del espacio. El oscurecimiento en los bordillos tanto por la cera como por el desgaste, las pegatinas y alguna firma en el banco son claras marcas de territorialización. Pero la mayor estrategia de apropiación la hacen con los cuerpos. No hay día soleado en que algún *skater* no decida ir a la plaza Pontevedra, que sumado a la espectacularidad del *skate*, no pase desapercibido en el espacio.

Los lugares que patinan los *skaters*, cobran forma de espacios patinables a través de la experimentación con su cuerpo y la tabla (Sennet, 1997). Un banco puede ser un lugar cómodo para descansar, y así se usan la mayoría de los bancos de la plaza Pontevedra, excepto por los que se encuentran en el territorio de los *skaters*. A partir de deslizarse y saltar sobre ellos, los bancos se transforman en módulos, y el descanso se sustituye por el esfuerzo.

---

<sup>21</sup> Suele referirse a una elevación del suelo que sirve como perfecto lugar de transición para hacer un *manual*, truco que consiste en elevar las ruedas de adelante mientras se mantiene el equilibrio solo con las de detrás.

“La zona de la plaza Pontevedra es curiosa, cuando estás dentro patinando te sientes invisible, libre de hacer cualquier cosa con el *skate*, pero cuando te alejas te das cuenta de como toda la gente de alrededor te está mirando” (Diario de campo 24 de octubre de 2020 Anexo 1)

El resultado de esta apropiación no es una dominación del espacio donde se prohíba el acceso al resto y se tenga la libertad de hacer lo que se quiera. El logro de un territorio apropiado por los *skaters* es tener una zona en la que poder patinar sintiéndose seguros de que no van a ser multados o expulsados.

“Imagino que en todas las plazas al final que se asume... Tienen eso eso común, digamos que tú cuando estás allí estás cómodo, porque cuando vas a otro spot o es así alguno más furtivo, realmente siempre hay ese miedo de que te echen y decir bueno estamos molestando, estamos haciendo ruido... Allí estaba asumido digamos que (tos) casi el... total de la sociedad, todos los sectores lo tenían asumido, les gustase más o menos, siempre había alguna queja, venía la policía alguna vez, pero allí se patinaba.” (*Skater 3*)

La comodidad en el caso del skateboarding, una práctica colectiva puramente individual, genera un aislamiento colectivo, dentro del lugar. En la plaza Pontevedra diferentes grupos experimentan el lugar de múltiples formas: un espacio para jugar, para beber alcohol, comer los tallarines del restaurante de enfrente... Pero esos grupos convergen de forma invisible, dentro de la misma plaza, aislados individualmente de todo lo que le rodea, en el caso de los *skaters* su comodidad les hace aislarse del resto de la plaza, siendo libres de patinar cómo quieran.

**Imagen 17:** *Frontside Bluntslide*



**Fuente:** *Instagram bruno\_vilaroyal, capturado por Manuel Águeda*

“(...) digamos que el indicativo social era que ya cuando había cierto número de skaters y era un hábito yo creo que la sociedad empezó a asumir que allí se patinaba y entonces no estaba mal visto (...) siempre estabas como arropado un poco acompañado decir, “bueno no soy el bicho raro que está haciendo estas cosas contra el mobiliario urbano si no, que pues hay más gente haciendo lo mismo que yo (risas)” (*Skater 3*)

#### 4.4.4 El devenir de la plaza

Con los datos recogidos, se puede confirmar que el espacio enfrente a la salida del instituto Eusebio da Guarda de la plaza Pontevedra va a seguir siendo aceptado su uso por los *skaters*. Ese espacio es un trozo de historia viva de los movimientos juveniles, un punto de encuentro que pese al tamaño, sigue siendo el principal de la ciudad y el buen momento por el que está pasando el *skateboarding* va a traer a gente nueva a la plaza.

“El panorama está subiendo saludablemente gracias a la globalización y la proliferación de las escuelas” (*Skater 6*)

Además, se debe aplaudir el mantenimiento que hacen los patinadores de la plaza, enderezando bancos y arreglando los bordillos, luchando contra la propia destructividad del *skate*, como quien llena sus zapatos de pegamento para hacerlos más resistentes. Los cuidados del terreno tienen muchas causas, la principal es mantener el espacio patinable, que a su vez, es mantener el espacio territorializado, al poder seguir estando sus cuerpos presentes. También está el respeto por el resto de los habitantes de la plaza, no solo a la hora de realizar la práctica, evitando salirse del territorio para no molestar, también cuando esta cesa, arreglando los desperfectos y recogiendo la basura. En realidad, en el mantenimiento se ve el aprecio que tienen los *skaters* por ese espacio que alguno apodó como “El MACBA<sup>22</sup> de Coruña” (*Skater 4*).

Para terminar, queda claro que pese a las modificaciones que sufra el espacio, siempre que se pueda patinar, la Plaza Pontevedra será un *spot* donde quedar con tus compañeros *skaters* o buscar a alguien que te acompañe durante tu día de *skateboarding*.

“(…) que era un lugar compartido y sabías que si querías patinar siempre iba a haber gente, era el lugar desde luego... Ahora también lo es eh creo. (*Skater 3*)

## 5. CONCLUSIONES.

Finalizado el estudio, se puede precisar los conocimientos descritos y su relación con los objetivos marcados al inicio de la investigación. Se puede aclarar que se ha logrado cubrir de buena manera los objetivos centrados en el espacio que patinan los *skaters*, como son el objetivo 1 (O1) y el objetivo 4 (O4).

**Tabla VII:** Conclusiones objetivo 1 y 4

O1: Analizar la relación de la plaza Pontevedra en A Coruña y el <i>skateboarding</i>
La plaza Pontevedra recibió la entrada del <i>skateboarding</i> en la ciudad a finales de los años ochenta, a causa de su posición urbana y disposición al patinaje y estacionamiento de subculturas. En la actualidad la plaza mantiene dichas características, convirtiéndola en un icono de la subcultura <i>skater</i> coruñesa y siendo el principal punto de encuentro de los <i>skaters</i> en el centro de la ciudad.

<sup>22</sup> El MACBA es la plaza que se encuentra en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, es un *spot* a internacional para los *skaters* y otras subculturas urbanas. Actualmente es el *spot* más importante de España,

O4: Analizar la apropiación de los espacios públicos y su significado para los *skaters*.

La clave en la apropiación de los espacios públicos por los *skaters* es la aceptación por el resto de los ciudadanos de que en ese lugar se patina. La apropiación/territorialización del espacio se consigue a través de las marcas que dejan los *skaters* al patinar y, sobre todo, a los propios cuerpos de los *skaters* patinando. Al final, esto genera que el *skater* se “sienta cómodo” en el espacio, sabiendo que no está molestando ni que será expulsado o multado en cualquier momento, aumentando el número de *skaters* y por ende la territorialización del lugar.

**Fuente:** Elaboración propia.

En menor medida, se abarca el objetivo 2 (O2) que deja como posibles líneas de investigación, la aparición de escuelas de *skateboarding*, el refinamiento de una cultura macarra y el uso de las redes sociales por parte de los *skaters* amateurs y profesionales. En caso del objetivo 3 (O3) hay una falta de profundidad en la investigación de los otros agentes que habitan la ciudad.

**Tabla VIII:** Conclusiones objetivo 2 y 3

O2: Explorar la subcultura *skater* e indagar en sus formas de creación y reproducción dentro y fuera del espacio digital.

La subcultura *skateboarding* tiene muchas influencias de otras subculturas urbanas pero en sus raíces podemos ver una subcultura centrada en: el esfuerzo, la comunidad, la pátina, el pasarlo bien, la satisfacción y la espectacularidad. Siendo esta última la principal razón en la reproducción del *skateboarding* y su importante influencia en las redes sociales

O3: Examinar los efectos de la práctica del *skateboarding* en su recorrido por la ciudad.

Los *skaters* construyen en la ciudad una red formada por desplazamientos y *spots*. Los desplazamientos son las zonas que utilizan los *skaters* para ir de un *spot* a otro, no están aceptados como lugares patinables por el resto de los ciudadanos al ser espacios completamente transitados, donde los *skaters* no generan ningún tipo de territorialización. En los *spots* ocurre todo lo contrario, siendo estos lugares donde se acepta el *skateboarding*, con la excepción de los *spots* furtivos, aquellos espacios patinables, poco frecuentados por *skaters* o donde a causa de protestas vecinales se ha prohibido patinar en ellos.

**Fuente:** Elaboración propia.

En conclusión, se considera que las prácticas como el *skateboarding*<sup>23</sup>, no tienen un verdadero hueco en la ciudad y por ello ocurre un rechazo cuando se alejan de los *spots* aceptados por la sociedad. La ideología dominante crea una ciudad pensada en la movilidad, las aceras para los peatones, las carreteras para los coches, las motos, los carriles bici para las bicicletas, en la ciudad de A Coruña existe un carril “runner” para los peatones que corren...

<sup>23</sup> Y otras prácticas urbanas similares como el scooter que se realiza con un pequeño patinete (*scooter*) y el *BMX freestyle* que se realiza con una pequeña bicicleta, sin frenos y con tubos que permiten *grindear*.

Ninguna de las tres prácticas citadas, se centran en la circulación entendida como desplazarse desde un punto A a un punto B. Su presencia en las calles no se soluciona regulando por dónde pueden moverse, como hicieron con los patinetes eléctricos. La solución se encuentra en dejar de pensar en las calles como autopistas y en las plazas o parques como zonas de servicio y descanso. Vamos a terminar llegando a un punto en que desaparezcan los bancos de las calles, total, para la ideología dominante ya están las terrazas de los bares para sentarse... Pues ahí tenemos a los *skaters* que patinarán ese banco sin uso (spotfurtivo), para demostrar que no todo en la calle es desplazarse y consumir.

### 5.1 Consideraciones finales.

Cuando inicié esta investigación me vi envuelto en esa misma motivación que hace que sigas patinando aunque no pares de caerte. Quería cubrir esa falta de contacto con el *skate* que tenían los artículos que leía, meterme dentro de esa subcultura a sabiendas de su gran dificultad, y que a cuanto más mayor más tardan en curar las heridas.

Esa obsesión de querer escribir el trabajo más sobre una tabla que sobre unos libros, me hizo pasar más tiempo patinando que leyendo. Que sumado al arropo dado por la comunidad de *skaters* de Coruña, hizo que hubiera días que no me subía a la tabla en el perfil de un sociólogo sino en el de un *skater* con ganas de pasarlo bien. Debo agradecer a todos los *skaters* que me acogieron pese estar en unos tiempos difíciles de pandemia, donde no se recomienda acercarse a nadie con quien no convivas. Porque gracias a ellos, mi trabajo tiene ese contacto que deseaba con el *skateboarding*, su comunidad y la ciudad. Tras mi desenmascaramiento como investigador, muchos preguntaron entre risas cuáles eran mis resultados y qué había aprendido, yo sin ninguna duda se los comentaba. Gracias a esta "difusión", tengo más confianza en mis palabras, dado que muchos *skaters* de la plaza coinciden conmigo.

Aunque la diversión estuvo presente, el proceso no fue siempre un camino de rosas. Al partir de cero en el *skateboarding*, surgieron muchas inseguridades en la plaza, hasta los niños más pequeños eran mejores que yo. Por las noches bajaba a una pista cerca de dónde vivía para practicar en solitario, generando que mis primeras caídas fueran sin compañía y mi único ánimo viniera por las ganas de realizar este trabajo de fin de grado.

En los momentos que salía a la calle con el *skate* siempre me sentí como alguien que molesta, sobre todo a causa del el ruido del *skate* por las aceras. Sin embargo y de acuerdo con muchos *skaters*, el ruido es agradable para los miembros de la comunidad: el chillido de un derrape, el golpe de las ruedas tras bajar un bordillo, los ejes deslizándose por un rail... algo similar a lo que ocurre con el mundo del motor y el sonido monstruoso de un deportivo, ruido para algunos y música para los apasionados de los coches. Siendo el mundo del *skateboarding* menos seguido, siempre tienes la impresión de que estás enojando a los viandantes que, por si fuera poco, la mayoría te ignoran y no buscarán facilitarte en lo más mínimo tu paso. Desde aquí, es un buen punto de partida para una línea futura de investigación sobre los usos compartidos de las aceras, porque que el enorme sonido que hace un patín por la acera no cambie los compartimientos en la mayoría de los peatones que

siguen su curso hasta llegar en algunos casos a cruzarse, como si todos los *skaters* fueran profesionales capaces de esquivarlos por el aire.

En las técnicas realizadas, los *skaters* de plaza Pontevedra son complicados de sacar de la tabla, dificultando mucho el que quieran hacer una entrevista o tener una charla lejos de los *spots*. Por no hablar de que tardé mucho tiempo en conseguir entrar en el grupo de *WhatsApp* para conocer cuándo y quienes bajaban a la plaza, causando que, para hablar con un perfil en concreto, era cruzar los dedos y pasar todo el día en la plaza por si aparecía. Es aquí cuando entró en juego el seguimiento en redes sociales, al permitirme saber su ubicación, hábitos y horarios de forma mucho más rápida que esperando en una plaza vacía.

Acerca de las redes sociales, fue un apartado en el que no llego a profundizar, en parte, por miedo a no poder salir de ahí. Actualmente los profesionales no hacen películas de larga duración<sup>24</sup>, se dedican a subir clips de menos de un minuto a *Instagram*, creando en su perfil una revista personificada sobre *skateboarding*, con sus patrocinios y publicidad. Esto genera un cambio radical en el *skateboarding*, ya no se buscan líneas largas donde la toma dure cinco minutos, si no un truco impresionante en pocos segundos. Los amateurs con el sueño de llegar a ser profesionales o querer parecerse a ellos, transforman sus perfiles de *Instagram* en revistas de *skateboarding* sobre ellos y patinan con la idea de subir algo a internet ese día. Por lo tanto, se queda como una futura línea de investigación al tratarse de un apartado que afecta a la forma actual de ser profesional en el *skateboarding*, a la evolución del estilo centrado en el mercado de las redes sociales y a su uso por parte de los jóvenes.

En conclusión, hay dos elementos negativos que caracterizan este trabajo: el primero es la falta de síntesis y el segundo es la baja conceptualización de los términos. No fui capaz de congeniar del todo la investigación con las prácticas que inicié en Vigo en febrero y me acompañaron por el resto de la investigación hasta hoy, donde siento la necesidad de presentar un trabajo sin pulir, para poder optar a la renovación de las prácticas, las cuales me han quitado mucho tiempo, pero a la vez me han brindado muchos conocimientos.

Que no quede esto a modo de excusa, porque en este trabajo conseguí lo que más buscaba, transformarme en un *skater* y logré plantear ideas y perspectivas que nunca habría alcanzado sin dicha transformación. Además, gracias a este trabajo he conocido nuevas formas de entender la ciudad y sus espacios, no solo desde la visión del *skater* también la del sociólogo que ve el espacio como un lugar de creación y de conflicto.

## 6. BIBLIOGRAFÍA.

Barbieri, A. (6 de abril de 2018). El control de las conductas sociales a través de la arquitectura. La Vanguardia. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/vivo/20180406/441983305139/controlconductas-sociales-arquitectura-hostil.html>.

Barley, N. (2004). *El antropólogo inocente* 18a ed. Barcelona: Anagrama

<sup>24</sup> Durante los años noventa los *skaters* de *streetstyle* alejados de las competiciones vendían películas en las tiendas de skate como principal fuente de ingresos, junto a la participación en revistas.

- Bourdieu, P. y Passeron, J. C. (2008). *La Reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza*, (Traducido al castellano de La reproduction). 2a ed. Madrid: Popular.
- Bourdieu, P. (1998). *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.
- Borden, I. (2003). *Skateboarding, space and the city*, Edición ilustrada Oxford: Berg.
- Book, K., Edén, G. (2020). Malmö—the skateboarding city: a multi-level approach for developing and marketing a city through user-driven partnerships. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*. doi: 10.1108/IJSMS-05-2020-0101
- Camino, X. (2008). *Reinterpretación de la ciudad: la cultura skater y las calles de Barcelona*. *Apunts Educación Física y Deportes*, núm. 91, pp. 54-65 Recuperado de <https://raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/300074>.
- Camino, X. (2012). *Estudio cultural del skateboarding en Barcelona (1975-2010)* (Trabajo de tesis doctoral, Universitat Rovira i Virgili) Recuperado de <http://hdl.handle.net/10803/81714>
- Cedeño, M.C. Delgado, M. (2017). *La mujer pública, ¿Tiene género el espacio público?* *Revista Nodo*, N° 12(22) pp. 8-9. Recuperado de <http://186.28.225.70/index.php/nodo/article/view/133>
- Connell, R. (1995). *Masculinities. Power and social change*. 2a ed. Berkeley: University of California Press.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. 1a ed. México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, A.C.
- Delgado, M (2011). *El espacio público como ideología*, 1a ed. Madrid: Los libros de la catarata.
- Delgado, M (2007). *Sociedades movedizas Pasos hacia una antropología de las calles*. 1a ed. Barcelona: Anagrama.
- Del Valle, T (1997). *Andamios para una nueva ciudad: Lecturas desde la antropología* 1a ed. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Díez, R. Márquez, I. (2015). *La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid*, *Revista de metodología de Ciencias Sociales*, núm. 30, pp.133-158. doi: empiria.30.2015.13888 .
- Elpatin.com. (21/10/2020). *¿Son los skaters adictos al instagram?* Recuperado de <http://elpatin.com/son-los-skaters-adictos-al-instagram/>
- Feixa, C. (1999). *De jóvenes bandas y tribus*, 2a edición, Barcelona: Ariel, S.A.
- Ferrándiz, F. (2011). *Etnografías contemporáneas. Anclajes, métodos y claves para el futuro*. Barcelona: Anthropos
- Geertz, C. (1996). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.

- Geiger, R. y Ribes, D. (2011). *Trace ethnography: Following coordination through documentary practices* núm 44. pp. 1-10. *Hawaii international conference on system sciences*. doi: 10.1109/HICSS.2011.455
- Goffman, E. (2019). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, 2a ed, Ciudad de Autónoma de Buenos Aires: Amorrortu
- González C. (26 de agosto 2019) Tu look completo de skater por menos de 100 euros. Neo 2. Recuperado de <https://www.neo2.com/look-skater-100-euros/>
- Hannerz, U. (1986) *Exploración de la ciudad: hacia una antropología urbana*, 1a ed. México: FCE
- Harvey, D. (2008) El derecho a la ciudad. *The new left review*, núm 53 pp 23-39- Recuperado de <https://newleftreview.es/issues/53>
- Hebdige, D.(2004). *Subcultura. El significado del estilo* [Traducido al castellano de Subculture: The Meaning of Style] Barcelona: Paidós.
- Holmes, D. y Marcus, G. (2008). Collaboration Today and the Re-Imagination of the Classic Scene of Field-work Encounter. *Collaborative Anthropologies* ,vol 1, pp 81-101. doi:10.1353/cla.0.0003..
- Jirón, P. (2012). Transformándome en la “Sombra”, *Bifurcaciones*, núm. 10, p.1-14. Recuperado de <http://www.bifurcaciones.cl/2012/11/transformandome-en-la-sombra/>
- Mauss, M. (1971). *Sociología y Antropología*. 1a ed. Madrid: Tecnos
- Marcus, G. (2001) Etnografía en/del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal, *Alteridades*, vol. 11, núm. 22, pp. 111-127 Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/747/74702209.pdf>
- Mullen, R. (2005). *The Mutt: How to Skateboard and Not Kill Yourself*. 1a ed. Nueva York: Dey Street Books.
- Pujadas, J. (2018.) Etnografía móvil, entre el sombreado y el acompañamiento: notas a partir del estudio de la movilidad cotidiana en la Región Metropolitana de Barcelona (RMB). *Etnográfica. Revista do Centro em Rede de Investigação em Antropologia*, núm 22, pp 361-386. doi: 4000/etnografca.5531
- Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. 6a ed. Mexico: McGrawHill
- Saravi, J. (2015). Práctica del skate, ciudadanía y participación política en jóvenes platenses\*, núm. 4, Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6482216> .
- Sennett, R. (1977). *Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. [Traducido al castellano de *Flesh and Stone. The Body and the City in Western Civilization*] Ed cast, Madrid: Alianza editorial
- Sennett, R. (2011). *El declive del hombre público*. [Traducido al castellano de *The fall of public man*] 1a ed. Barcelona: Anagrama

The social media family. (2021). VII Estudio sobre los usuarios de Facebook, Twitter, Instagram LinkedIn en España. Thesocialmediafamily.

Thornton, S. y Gelder K. (2005). *The subcultures reader*, 2a ed. Londres: Routledge.

La voz de Galicia. (28 de noviembre de 2020). El Ayuntamiento de A Coruña construirá un skatepark y una pista multideporte en Cuatro Caminos. La voz de Galicia recuperado de <https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/coruna/2020/11/28/ayuntamiento-coruna-construira-skatepark-pista-multideporte-cuatro-caminos/00031606563377768786702.htm> .

Léfèbvre, H. (1978). *El derecho a la ciudad*, [Traducido al castellano de Le droit à la ville] 4a ed. Barcelona: Península.

Wacquant, L. (2004). *Entre las cuerdas. Cuaderno de un aprendiz de boxeador*. Madrid: Alianza.

Wilson, J. y Kelling, G. (2001). Ventanas rotas: la policía y la seguridad en los barrios. Delito y Sociedad. *Revista de Ciencias Sociales*, núm 10, pp 67-78. Recuperado de <https://www.ucipfg.com/Repositorio/MCSH/MCSH-09/Unidad-04/lecturas/2.pdf>

## 6.1 Videoteca

David Lougedo (26 de septiembre de 2014) *Skateplaza A Coruña 2014 Aerial View* [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=X-ZawmICR6Y>

Deadline (13 de octubre de 2010) *TRAILER #1 HD - POLLO* [Archivo de Video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=H0o82\\_85OE8](https://www.youtube.com/watch?v=H0o82_85OE8)

Scrlights (9 de abril de 2009) *lou hardflip domus a coruña* [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=wemA5aBn98Y>

Scrlights (16 de marzo de 2009) *EL CAJON DE LA PLAZA* [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=6DUq-H0p6JU>

Scrlights (20 de junio de 2007) *pollo doble set 8 flat 9 scr a coruña 2003* [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=B9-9twLVPO8>

ThrasherMagazine (12 de febrero de 2016) *Jaws vs the Lyon 25* [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4GFIxrybfKg>

## 7. ANEXO

### 7.1. Anotaciones del diario de campo.

“En mis primeros días patinando sufría un fuerte dolor en las plantas de los pies y en músculos de las piernas que ni siquiera soy capaz de nombrar. En aquel momento le pregunté a un compañero si algo había mal en mi tabla, zapatos o forma en la que patinaba, a lo que me respondió “tienes que acostumbrarte, piensa que estás usando músculos que nunca has usado” (Diario de campo 16 de octubre de 2020)

“La zona de la plaza Pontevedra es curiosa, cuando estás dentro patinando te sientes invisible libre de hacer cualquier cosa con el skate pero cuando te alejas te das cuenta de cómo toda la gente de alrededor te está mirando” (Diario de campo 24 de octubre de 2020)

“Hoy vino un nuevo skater a la plaza acababa de empezar pero se le daba muy bien, bajaba a la plaza a ver con quien se encontraba, nos seguimos en insta para bajar juntos otros días” (Diario de campo 22 de noviembre del 2020)

“Hoy fui a Colón a aprender a bajar bordillos con el *skate*, me enfrenté a un bordillo bastante alto que tras muchos intentos no era capaz de bajar. Uno de los skaters que estaba sentado próximo a mí, me llevó a otro bordillo más bajo dónde él había aprendido, me dio algunos consejos e incluso me agarró de las manos para tener más confianza. No supe su nombre pero gracias a él aprendí a bajar bordillos” (Diario de campo 20 de febrero de 2021)

“Siempre que bajo a la plaza estáis con el móvil, parece que si no plancháis el truco no patináis, todo el rato “graba, graba, graba”. No os lo toméis a mal (risas) pero estáis todo el rato igual, la verdad (...)” (Skater asiduo de la plaza 22 de mayo de 2021)

### 7.2. Entrevistas.

Entrevista	Enfocado	Modifica
Base	Skaters de la plaza pontevedra	Nada
Perspectiva de género	Mujeres skaters de la ciudad	Añade un nuevo bloque sobre la posición de las mujeres skaters en la ciudad.

#### ❖ Relación con la Plaza Pontevedra.

1. ¿Que es la plaza Pontevedra?
2. ¿Cuándo empezaste a patinar en la plaza? ¿Hubo otros lugares antes?
3. ¿La plaza pontevedra ha albergado competiciones?
4. ¿Recuerdas qué modificaciones ha tenido la plaza por parte de los skaters? (vallas, sofá, módulo...)
5. Hablando de modificaciones, los recubrimientos metálicos que hay en los bordillos de Colón, ¿Sabes si son obra de los skaters o del hotel?
6. ¿Que diferencia la Plaza Pontevedra de otras plazas para patinar?

7. ¿Cuándo sales a patinar, normalmente quedas con otros skaters por redes sociales o sueles lanzarte tú solo a ver a quien encuentras?

❖ Cultura del skateboarding

8. Estoy elaborando un mapa con los diferentes spots para patinar en Coruña. Conoces alguno a parte de los siguientes: Plaza pontevedra, Campo da leña (Pespa) Plaza del tebeo, SCR, Explanada das Escravas, Explanada del Parrote, El mapa, El cuartel
9. Cómo ves el panorama del skateboarding en Coruña, ¿Se puede hablar que está en auge?
10. Para ti, ¿Ves el skateboarding cómo un deporte o como una cultura y estilo de vida? ¿Tu opinión ha ido cambiando con el tiempo? ¿Podrías desarrollarlo?
11. La lluvia es un serio problema para patinar ¿Conoces alguna solución pública para patinar esos días lluviosos?

❖ Relaciones entre los *skaters* y el resto de habitantes de la plaza

12. ¿Consideras que los skaters de la Plaza Pontevedra forman una comunidad?
13. ¿Hay vieja escuela y nueva escuela en Coruña? ¿Cómo definirías estos grupos?
14. ¿Podrías definir que es un poser en el skateboarding?
15. ¿Alguna vez hubo problemas entre otros individuos de la plaza (BMX, padres y niños, jóvenes del instituto)?
16. ¿Os han intentado echar de la Plaza Pontevedra por patinar?

❖ La posición de los *skaters* frente al control y opresión

17. ¿Qué ocurrió con pespa, hubo problemas por patinar allí?
18. Hay algunos casos de skatestoppers en Coruña "Bancos anti skate", reposabrazos entre bancos... ¿Consideras que hay un rechazo al skate por parte del ayuntamiento de la ciudad?
19. ¿Cual es tu opinión acerca de los skateparks de Coruña y el próximo en cuatro caminos?
20. ¿Crees que la creación de skateparks busca alejar el skateboarding de la ciudad? ¿Puede llegar a ocurrir?

❖ Pertenencia a la plaza Pontevedra

Para terminar, cuál es tu opinión acerca del espacio donde se patina en la plaza Pontevedra.

21. ¿Los viandantes respetan el espacio?
22. ¿Deberían respetar el espacio?
23. ¿Ves una buena idea instalar una señal dónde alerte que es una zona que se patina?
24. ¿Igual marcas en el suelo que establezcan las líneas que se suelen hacer, para evitar cruzadas cuando te acercas al banco o un bordillo?

❖ Perspectiva de género sobre el skateboarding en Coruña<sup>25</sup>

25. ¿Cómo es el panorama de mujeres patinadoras en la ciudad de A Coruña?
26. ¿Crees que está creciendo el número de mujeres que patinan? ¿Hay alguna razón por la que esto ocurra?
27. De las mujeres que conoces que patinan ¿Son más de calle o de skatepark?

<sup>25</sup> Bloque de preguntas añadido a la chica patinadora de la plaza Pontevedra

28. Aunque el skateboarding se trate de una práctica cultural relativamente nueva, está muy asociada al modelo tradicional de masculinidad. En la tesis “Estudio cultural del skateboarding en Barcelona” (Camino, 2010) se recoge la siguiente cita de un skater “el skate es un deporte muy salvaje, muy duro. Y por eso las chicas no aguantan” ¿Crees que en Coruña se mantiene este pensamiento?
29. Esta visión de superioridad masculina se traduce en la siguiente cita de Camino “Una gran mayoría de los skaters se alegra de la reciente creciente participación femenina. No obstante, las chicas siempre son relegadas a un rol de aprendices. No aportan nunca técnicas nuevas, no superan nunca las técnicas existentes.” ¿Crees que la mujer siempre está en ese rol de aprendiz por parte de los hombres pese al nivel que tenga
30. La mujer ya sufre una hipervisualización en la calle y cuando se monta en un skate esto se multiplica. ¿Consideras cierto que cuando las mujeres patinan son mucho más observadas y juzgadas que los hombres? ¿Esto puede llegar al punto de que muchas mujeres se sientan incómodas patinando en espacios con mucha gente, sientan mayor presión sobre su imagen y finalmente no disfruten de la práctica?
31. Por último, en la lucha por el espacio público, siempre ha habido una dominación masculina. ¿Crees que las mujeres se quedan en segunda posición a la hora de utilizar un espacio? (Ya sea un módulo, un bowl, quarter, o el propio suelo)

Entrevista	Enfocado	Modifica
Pasado en la ciudad	Skaters que patinaron la plaza en los años 90	Centra las preguntas hacia el pasado y la evolución que ha surgido hasta el presente

❖ Relación con la Plaza Pontevedra.

1. ¿Que es la plaza Pontevedra?
2. ¿Cuándo empezaste a patinar en la plaza? ¿Hubo otros lugares antes?
3. ¿Cómo era la plaza cuando empezaste a patinar?
4. ¿Crees que el patinar en la plaza ha ido empeorando con el tiempo?
5. ¿La plaza pontevedra ha albergado competiciones?
6. ¿Recuerdas qué modificaciones ha tenido la plaza por parte de los skaters? (vallas, sofá, módulo...)
7. ¿Que diferencia la Plaza Pontevedra en el pasado de otras plazas para patinar?
8. ¿Se solía planificar el patinar en la plaza o se iba a ver a quien encontraba?

❖ Cultura del skateboarding

9. Estoy elaborando un mapa con los diferentes spots para patinar en Coruña, antiguos y actuales. ¿Recuerdas algún dónde ya no se patine, por ejemplo el viaducto de cuatro caminos.?
10. Cómo era el panorama del skateboarding en Coruña, cuando empezaste a patinar. ¿Hay diferencias con el actual?
11. Para ti, ¿Ves el skateboarding cómo un deporte o como una cultura y estilo de vida? ¿Tu opinión ha ido cambiando con el tiempo? ¿Podrías desarrollarlo?

❖ Relaciones entre los *skaters* y el resto de habitantes de la plaza

12. ¿Consideras que los skaters de la Plaza Pontevedra forman una comunidad? ¿En el pasado había comunidad,?
13. ¿Alguna vez hubo problemas entre otros individuos de la plaza (BMX, padres y

niños, jóvenes del instituto)?

14. ¿Os han intentado echar de la Plaza Pontevedra por patinar?

❖ La posición de los *skaters* frente al control y opresión

15. ¿Qué ocurrió con el Campo da leña (Pespa) tras la remodelación, hubo problemas por patinar allí ?

16. Hay algunos casos de *skatestoppers* en Coruña “Bancos anti skate”, reposabrazos entre bancos... ¿Consideras que hay un rechazo al skate por parte del ayuntamiento de la ciudad? ¿Y en el pasado?

17. ¿Qué opiniones surgieron tras la creación de skateparks en Coruña?

18. ¿Crees que la creación de skateparks busca alejar el skateboarding de la ciudad?  
¿Puede llegar a ocurrir?

❖ Pertenencia a la plaza Pontevedra

Para terminar, cuál es tu opinión acerca del espacio donde se patina en la Plaza Pontevedra.

19. ¿Los viandantes respetan el espacio?

20. ¿Deberían respetar el espacio?

21. ¿Ves una buena idea instalar una señal dónde alerte que es una zona que se patina?

22. ¿Igual marcas en el suelo que establezcan las líneas que se suelen hacer, para evitar cruzadas cuando te acercas al banco o un bordillo?

Entrevista	Enfocado	Modifica
Evolución histórica y situación actual del skateboarding en los espacios públicos.	Experto conocedor de la historia y cultura skater de la ciudad	Nada

❖ Relación con la Plaza Pontevedra.

1. ¿Que es la plaza Pontevedra?

2. ¿Qué configuraciones ha tenido la plaza a lo largo del tiempo?

3. ¿Recuerdas alguna época cuando no había skaters en la plaza Pontevedra? (Plaza San Cristobal)

4. Un skater veterano de la plaza me comentó que está, a su modo de ver, había ido “involucionando”; en otra ocasión comentó que “cuando llegó el comercio, todo se jodió”. ¿Has experimentado esa “involución” de la plaza o tienes alguna idea de a qué se podría estar refiriendo? ¿Sabrías de alguna fuente de información que pueda consultar sobre los cambios en la plaza?

5. ¿Qué crees que tiene la plaza Pontevedra para ser el principal lugar de encuentro de los skaters en la ciudad?

6. A nivel físico los bordillos de metal, el suelo liso, los bancos de granito, son elementos perfectos para patinar. Supongo que esto no estaba en mente en la remodelación ¿Que se tiene en cuenta a la hora de crear una plaza, como la plaza Pontevedra?

7. ¿Qué factores consideras clave en la construcción de la plaza Pontevedra? ¿Y en su

evolución, qué cambios o transformaciones principales destacarías?

8. En su diseño y posterior construcción, ¿Crees que se buscaba un espacio de transición, de estancia o de otro tipo? Y respecto a su concepción original, ¿cómo entenderías los usos y las prácticas que se dan hoy en la plaza?
9. En algunas ocasiones los skater añaden modificaciones a los espacios para hacerlos más llamativos al patinaje, o más prácticos, o simplemente más patinables. En la plaza Pontevedra se han puesto sofás, vallas de tráfico o incluso los propios *skates* como obstáculos para saltarlos (Ejemplo de la rampa de San Cristóbal). Sin embargo, estas modificaciones no perduran en la plaza. ¿Cuales son los límites de intervención que pueden hacer los skaters en la plaza?

❖ Relaciones entre los *skaters* y el resto de habitantes de la plaza

10. ¿Has tenido algún encuentro con un skater?
11. ¿Qué tipo de persona se te viene a la cabeza al pensar en un skater?
12. Cada vez se habla más de una heterogeneidad en los skaters pero siempre nos referimos a ellos como un grupo.. ¿Se podría decir que el elemento físico (skate) homogeniza cualquier diferencia? Es decir, ¿Realmente importan los elementos heterogéneos cómo puede ser la música, vestimenta...?

❖ La posición de los *expertos* frente al control y opresión

13. Es muy común ver letreros en las plazas de prohibido patinar y jugar a la pelota PROPIEDAD PRIVADA, pero en el skate todo lo que no sean los espacios ya conocidos se respira un aire de prohibo. Si yo estoy en la pequeña zona de la plaza Pontevedra puedo hacer lo que quiera con el patín, pero como me mueva unos metros comienzan las malas miradas. ¿Por qué crees que hay esa reacción negativa a los skaters que patinan en sitios nuevos?
14. A diferencia de las zonas compartidas (Plaza Pontevedra, Colón, Paseo marítimo) el skatepark de Los Rosales se encuentra muy separado del núcleo urbano ¿Crees que el skatepark de Los Rosales busca reubicar a los skaters del centro de A Coruña? Y si no es así, ¿qué función crees que cumple? ¿Dirías que existe alguna relación especial entre la práctica del skate y los espacios céntricos urbanos?
15. ¿Estás de acuerdo con la ordenanza municipal de Barcelona que considera la práctica del skate como deteriorante del mobiliario urbano? En el caso de A Coruña, ¿tienes conocimiento de que esto sea así? O si no lo es, ¿cómo dirías que esta práctica está percibida o valorada desde el ámbito de gobierno municipal?
16. ¿Debería estar prohibido patinar en lugares no indicados?
17. ¿Estás familiarizado con el término “arquitectura hostil”? En el skateboarding se les conoce como skatestoppers y son elementos del mobiliario urbano que dificultan el patinaje (Enseñar foto bancos plaza España) ¿Crees que el urbanista realmente tiene la capacidad de controlar el skateboarding?
18. ¿Consideras que los skaters se apropian de los espacios públicos que patinan? Y si es así, ¿qué implica para ti esa apropiación?
19. Plaza España en Coruña recibió una remodelación a mediados del 2011 transformándola en una zona perfecta para el skate. Tras sus primeros meses se empezó a patinar en la plaza, pero este acto fue recibido con negatividad por los vecinos generando actos represivos por parte de la policía. ¿Qué crees que diferencia Plaza España de Plaza Pontevedra? (Los vecinos, los bares, la época en la que se empezó a patinar...)
20. ¿Cómo suceden los procesos por los cuales se rechaza algo del espacio público?

❖ Apropiación del espacio público.

21. ¿Se podría decir que los skaters se apropiaron de una plaza que no era de nadie y a nadie le importaba?
22. Los skaters crean elementos estáticos que escriben y describen su práctica, como pueden ser los bordillos desgastados y manchados de cera ¿Pueden estos elementos tener significados para la población ajena al skate?

Entrevista	Enfocado	Modifica
Función de los espacios públicos y los skaters de la plaza Pontevedra.	Experto desconocedor de la cultura skate de la ciudad	Se adaptan las preguntas a términos más generales sobre el espacio público

❖ Relación con la Plaza Pontevedra.

1. ¿Qué es la plaza Pontevedra?
2. ¿Conoces el término “plazas duras”? ¿Qué podría decirme acerca de su desarrollo en Coruña?
3. ¿Qué crees que tiene la plaza Pontevedra para ser el principal lugar de encuentro de los skaters en la ciudad?
4. En su diseño y posterior construcción, ¿Crees que se buscaba un espacio de transición, de estancia o de otro tipo? Y respecto a su concepción original, ¿cómo entenderías los usos y las prácticas que se dan hoy en la plaza?
5. En algunas ocasiones los skater añaden modificaciones a los espacios para hacerlos más llamativos al patinaje, o más prácticos, o simplemente más patinables. En la plaza Pontevedra se han puesto sofás, vallas de tráfico o incluso los propios skates como obstáculos para saltarlos (Ejemplo de la rampa de San Cristóbal). Sin embargo, estas modificaciones no perduran en la plaza. ¿Cuáles son los límites sobre la intervención en los espacios públicos?

❖ Relaciones entre los *skaters* y el resto de habitantes de la plaza

6. Es común debido a las relaciones entre culturas, que las zonas de hacer skate estén llenas de graffitis, el mejor ejemplo son los skateparks. ¿Que hace que en las plazas no se hagan graffitis? Lo máximo que encontramos son pegatinas
- 7.Cuál es tu opinión sobre el skateboarding y su uso de espacios públicos.
  - ❖ La posición de los *expertos* frente al control y opresión
8. ¿Estás de acuerdo con la ordenanza municipal de Barcelona que considera la práctica del skate como deteriorante del mobiliario urbano? En el caso de A Coruña, ¿tienes conocimiento de que esto sea así? O si no lo es, ¿cómo dirías que esta práctica está percibida o valorada desde el ámbito de gobierno municipal?
9. Es muy común ver letreros en las plazas de prohibido patinar y jugar a la pelota PROPIEDAD PRIVADA, pero en el skate todo lo que no sean los espacios ya conocidos se respira un aire de prohibido. Si yo estoy en la pequeña zona de la plaza Pontevedra puedo hacer lo que quiera con el patín, pero como me mueva unos metros comienzan las malas miradas. ¿Por qué crees que hay esa reacción negativa a los skaters que patinan en sitios nuevos?
10. A diferencia de las zonas compartidas (Plaza Pontevedra, Colón, Paseo marítimo) el skatepark de Los Rosales se encuentra muy separado del núcleo urbano ¿Crees que el skatepark de Los Rosales busca reubicar a los skaters del centro de A Coruña? Y si no es así, ¿qué función crees que cumple? ¿Dirías que existe alguna relación especial entre la práctica del skate y los espacios céntricos urbanos?

❖ Apropiación del espacio público.

11. Plaza España en Coruña recibió una remodelación a mediados del 2011 transformándola en una zona perfecta para el skate. Tras sus primeros meses se empezó a patinar en la plaza, pero este acto fue recibido con negatividad por los vecinos generando actos represivos por parte de la policía. ¿Qué crees que diferencia Plaza España de Plaza Pontevedra? (Los vecinos, los bares, la época en la que se empezó a patinar...) Y si es el caso, ¿qué semejanzas tienen o qué características comparten?
12. Los skaters crean elementos estáticos que escriben y describen su práctica, como pueden ser los bordillos desgastados y manchados de cera ¿Pueden estos elementos tener significados para la población ajena al skate?

### 7.3. Transcripciones

Entrevista	Perfil	Duración	Fecha
Pasado en la ciudad	Skater 3	00:31:23	22/04/2021

**Buenas noches, muchas gracias por aceptar esta entrevista sobre el skate, su función es completamente académica, formativa y todos los datos van a ser anónimos y la única función que va a tener esta entrevista es realizar mi trabajo de fin de grado.**

Buenas noches Héctor, vale y disculpa que quedáramos tan tarde.

**Nada no hay fallo, pues empezamos con la primera pregunta ¿Que es la plaza Pontevedra?**

¿Que es la plaza? Pues es un lugar dónde se cruzan muchas personas y entre ellas pues sí un colectivo de gente que patinaba y que le gustaba estar al exterior, bueno yo me acuerdo de la plaza y tenía la división en cuatro y.. era curioso porque en cada banco eh había vamos un eh.. un perfil o un.. tipo de.. no me sale la palabra, por decirte el término en sociología, pero bueno había señoras, con sus hijos eh en uno de los cuatro bancos en el otro estaba digamos la gente que patinaba, en otro digamos no estaba tan definido la gente que estaba pero.. luego el otro estaban los punkis y borrachos y gente así más conflictiva. Es curioso porque se mantenían bastante esos sitios allí en la plaza.

**¿Y cómo se mantenían esos espacios? ¿Era violento acercarte a otro bancos?**

Bueno, había esa separación espacial pero también había conexiones digamos que a veces algunos de los niños que venían con las señoras se ponían a patinar y hablábamos con ellos. YO mismo cuando bajé a patinar, bajaba con mi abuela a patinar porque digamos la gente tenía miedo a la plaza de Pontevedra, era muy chavalito tenía no sé, doce años o así y aún no me enteraba de nada, vivía en el campo entonces pues claro, bajaba con mi abuela y me sacabas las fotos mi abuela. Imagínate también la traba social para mí decir "Ah pues este niño es el que baja con su abuela " peero luego lo fui superando ya empecé a bajar solo y empecé a conocer a la gente y me integre bastante bien yo creo y me trataron bien y todo esto también te ayuda a progresar en el skate a patinar mejor y a sentir esaaaa, sí ese efecto de comunidad que se producía. Pues digamos había cierto respeto entre la gente que patinaba, nos llevábamos bien y nos cuidábamos yo creo que bastante. También había piques, tensiones y competiciones como en cualquier deporte pues a ver quien controlaba más tal, a ver quien se hacía este truco este otro pero bueno por ahí va el asunto. Me estoy enrollando pero bueno ya ves que intento ser exhaustivo

### **Jajaja cuanto más te enrolles mejor y ¿Patinabas antes de empezar a ir a la plaza?**

Sí empecé ya mucho antes de la plaza, digamos que yo ya practicaba en Cambre, me gustaba tenía afición y para mi claro pues fue cómo un hito, porque cuando empecé a ver allí que patinaba la gente y había bastante nivel y ya tol el rato lo que quería era ir a la plaza ya de chavalín y eso yo vivía en Cambre por eso iba con mi abuela que vivía en Coruña o.. bueno a veces pues con otros chavales ya empecé a ir solo pero bueno era un poco así. Sí patinaba ya tres, cuatro años antes.

### **Empezaste muy joven ¿no?**

Sí, empecé bastante jovencillo.

### **Volviendo un poco a ppon ¿Podrías describir mejor como era esa plaza dividida en cuatro espacios?**

Sí la plaza era, cuando empecé a patinar, roja de ladrillo rojo, daba la sensación de que era más amplia que la de ahora, un poco por la estructura circular y cuatro bancos a cada lado. Y luego lo que daba mucho juego era las transiciones y las escaleras, que eso era lo guay para el skate digamos y a veces venía gente de fuera Gijón y Vigo entonces era un punto de encuentro la verdad, eh.. para skaters de Galicia y también de fuera, incluso de otros sitios se que.. Venía la gente de Suiza a grabar. Hubo bastante nivel, no sé si más que ahora pero... Pero distinto con muchísima gente patinando, bueno, de hecho con módulos que se llevaban para allí... Había bastante movimiento cuando era yo chavalin

### **¿Qué ocurrió con toda esa escena?**

Poco a poco se fue perdiendo ehh y hubo el tema este de que se hizo la plaza del pescado, la plaza de lugo se instaló allí no se que año y bajó mucho digamos. Bueno claro es que no se podía patinar básicamente, pero antes de eso también había decaído digamos que no había tanta gente.

### **Se puede decir entonces que ¿El skateboarding de la plaza Pontevedra ha ido empeorando con el tiempo?**

No sé si ha ido empeorando con el tiempo, ha cambiado, porque la forma de patinar de ahora es distinta mucho más técnica, menos bruta, es otra forma de patinar. Ahora se juega a los burros estos, está mucha gente sentada, bastante estática y hacer el mismo truco no? Pues hacen este... el otro lo hace... tal, tal y se van poniendo letras hasta que se elimina uno. Antes era más patinar "en ronda" digamos enganchar varios trucos seguidos y la plaza daba para hacer recorridos, sabes, era más patinar circular, pero había el banco con la altura que te podías subir y luego saltar del banco hacia abajo o saltar la transición. Bueno eh... Ahora tienes los tres bancos con las tres alturas, que están bastante bien y es muy llanito todo, pero.. Bueno lo que son las transiciones, las rampitas, las escaleras y el bordillo que podías subirte y bajar emm.. Claro era bastante mejor antes, es relativo es que no se puede comparar directamente, son distintas no sabría decirte la verdad. Antes se patinaba mucho más punki, más rápido, menos técnico y menos bonito, pero se hacían más trucos seguidos. Digamos que parecía que la gente estaba más engorilada, ahora también el tipo de skate es más cómo de salón y se hacen trucos muy complicados a veces están toda la tarde para hacerse un truco, ¿Sabes? Claro, cambia mucho antes no había semejante complejidad técnica en los trucos.

### **¿Durante esa época del skate más punki, la plaza albergó competiciones?**

Mmm creo que sí, ha albergado competiciones pero no sabría decirte, porque yo era muy

chavalín y no era de los que las organizaban. Pero creo que sí, algún evento habrá habido y lo que sí, distintos módulos no? Por ejemplo cuando empezaba había un quarter apoyado contra el banco y después hubo un cajón y después bueno, diferentes tipos de construcciones que se iban trayendo, vallas de obra las amarillas, de las rojas y blancas de todo tipo, cualquier cosa a modo de obstáculo lo poníamos allí y tal. Y bueno en competiciones a lo mejor sí, más informales así entre colegas pero oficiales yo creo que sí hubo un par de ellas te diría pero tienes que preguntar a otro porque no, no me acuerdo como fueron.

**Claro no te preocupes, ¿Podrías contarme más acerca de las construcciones que hacíais y cambios en la plaza?**

Sí, todo tipo de artilugios se llevaban para patinar yo por ejemplo lo que hacía iba al contenedor cogía cajas de cartón y.. Para saltar era lo que más me molaba porque si te das contra la caja de cartón no te haces daño pero contra un hierro sí, entos poníamos cajas y practicábamos a saltar, luego cuando, antes de irnos las tirábamos y listo. Y después si lo que te decía ya, que es un poco redundante, las vallas de obra, el quarter, el cajón y yo creo que también algunas tarimas así para hacer manual bueno hubiera bastantes cosas. Y después!! también otra cosa que te puede servir es el tipo de decoraciones que hacían los skaters, porque mucho era lo de las zapatillas estas, que era moda yanke no? Pues atar las zapatillas entre sí y las tiraban ahí y había zapatillas por todos lados y luego las tablas cuando rompían también las colgaban por las farolas ahí en sitios inaccesibles, entonces estaba todo como decorado ¿Sabes? Era un poco apocalypse now mirabas para ahí, para cualquier esquina y parece que había indicios de que se patinaba y rastros algunos más evidentes, pero si, yo me acuerdo de todas las tablas rotas por ahí colgás en las farolas que era un poco dantesco y... Modificaciones de varios tipos no sólo relacionadas con el skate si no pues con la gente que ya te digo usaba la plaza. Porque había un cruce entre los punkis así algunos más yonkis sabes con lado bastante oscuro y peligroso, o que están ahí tirados chutándose, la gente que patinaba era LA MÁS SANA, pero también algunos pues fumando canutos, bebiendo ahí tal y.. los más jóvenes no estábamos ahí rollo sano, pero los mayores sí y luego (Riéndose) en frente de eso las señoras y los señores ahí con sus hijos viendo cómo andaban con las bicis hacían sus cosas no? Con los niños pequeños un poco controlándolos, pero había bastante buen rollo, bueno tengo visto por ejemplo a (Skater de la época) saltar a un niño eh con el patín, un niño que iba agachado que se le cruzó y lo salto con el patín. Le das con el patín en la cabeza y lo matas pero claro era de los que más controlaban allí y bueno claro tal.. Y después si altercados de varios tipos

**La verdad que es algo espectacular jaja y ¿Por qué la plaza Pontevedra? ¿Que tenía de diferente con el resto de plazas?**

Pff no sabría decirte... Yo digamos que me enganché ahí y es la que más conozco pero también conozco alguna de Pontevedra y nada estaba totalmente asumido que allí patinaba la gente ¿Sabes? Digamos que el indicativo social era que ya cuando había cierto número de skaters y era un hábito yo creo que la sociedad empezó a asumir que allí se patinaba y entonces no estaba mal visto, había gente que rosmaba había ciertos pequeños altercados, pero estaba... Asumido que allí en el centro se patinaba y era de los sitios donde más se patinaba de Galicia y más gente venía y más nivel había yo creo. Y entonces si que era un poco como un hito.. Y ahora también pero estamos ahí en el trocito más pequeño, antes eh... Las rutas que se hacían era atravesar la plaza para llegar a la transición con toda la velocidad posible, veías a la gente dando una caña , pisando la zapatilla PA PA PA PA , hasta que llegabas a la transición PUM y saltabas... Era otra forma de patinar ahora es más técnico, ves burradas pero no atraviesan toda la plaza cogiendo carrerilla (Risas) pa saltar pal otro lao y aún encima que la rampa te propulsaba para arriba.. Bueno distinto.

**Entonces ¿No había diferencias con otras plazas patinables?**

No sabría decirte que la diferenciaba, pero sí que estaba asumido. Imagino que en todas las plazas al final que se asume... Tienen eso eso común, digamos que tú cuando estás allí estás cómodo, porque cuando vas a otro spot o es así alguno más furtivo, realmente siempre hay ese miedo de que te echen y decir bueno estamos molestando, estamos haciendo ruido... Allí estaba asumido digamos que (tos) casi el... total de la sociedad, todos los sectores lo tenían asumido, les gustase más o menos, siempre había alguna queja, venía la policía alguna vez, pero allí se patinaba.

### **¿Y cómo se quedaba para patinar en la plaza? ¿Solíais planificar algo?**

¿Se solía planificar? El patinar en la plaza pues... Yo a veces quedaba con algún amigo pero... sabías que allí siempre iba a haber gente de hecho era raro el día que no hubiese gente y siempre estabas como arropado un poco acompañado decir, "bueno no soy el bicho raro qué está haciendo estas cosas contra el mobiliario urbano si no, que pues hay más gente haciendo lo mismo que yo (risas)" entonces estabas bastante cómodo yo creo la sensación que me daba y sí perdón, la gente quedaba algunos pero... Bueno nos encontrábamos allí muchos eh, yo quedaba con los de mi quinta digamos los que tenían mi edad, no quedaba con los mayores pero nos veíamos todos algunos más jóvenes otros tal y eso, digamos, que era un lugar compartido y sabías que si querías patinar siempre iba a haber gente, era el lugar desde luego... Ahora también lo es eh creo.

### **¿Y qué otros lugares patinabais por la ciudad?**

Lugares... mmm nosotros íbamos sobre todo al puerto a zonas más de los paseos bueno cualquier lugar al Continente por ejemplo, pero siguen en la actualidad, Continente los domingos bueno el Carrefour íbamos al parking y.. el de abajo también. allí en el mismo Carrefour que no se si daba un poco al coliseum, también tiene un parking que también íbamos y... no sé. El bowl aunque bueno se sigue patinando en la actualidad aunque está un poco quemado y... nada muchos sitios y recovecos pero cómo spots localizados yo creo que no, era como patinar furtivo íbamos a diferentes sitios pero estábamos poco tiempo.

### **A nivel del panorama del skate en esos momentos ¿Cómo lo definirías?**

Pff.. me cuesta responderlo... panorama... pues... Estaba sujeto a la moda... y a las corrientes actuales... Siempre hubo esta tendencia, influencia yankee y quieras que no la copiábamos de una forma o de otra.

### **¿Había algún tipo de promoción hacia el skateboarding en la ciudad?**

Si se promocionaba... ¿Si había subvenciones para skate o eventos? No muchos... Así cosas minoritarias, me acuerdo que la tienda Rolling organizaba cosas, la tienda Rolling tenía que ver con... Digamos yo me pillé la primera tabla allí en Rolling.

### **¿Que era la tienda Rolling?**

Era una tienda.. allí arriba de Juan Florez cerca de la Falperra casi... eh.. de patines para hockey en línea y demás... Y tenían también tablas de skate, yo me pillé la primera Matt Rodriguez de Stereo por 13.500 pesetas increíble, era carísimo eh.. podemos decir que se democratizó un poco, bajaron los precios, pero porque se empezaron a producir en Europa.. Pero era una cosa minoritaria, sujeta un poco a la moda los skaters siempre... Bueno yo creo que eran llamativos y... Era algo relacionado con la moda casi siempre.. Y ahora también me lo parece, por ejemplo en la ropa , las marcas eh.. Casi todas las tiendas de lo que más sacan es de la ropa, más que del material de skate, entonces eso... No es un negocio excesivamente rentable, aunque era material muy caro ¿Vale? Venía de importación, era minoritario es lo que te puedo decir y sujeto a la moda.

**Con todo esto de la moda y la ropa, al final el skateboarding, ¿Es un deporte? ¿Una moda, cultura y estilo de vida? ¿Dónde lo metemos?**

Je je... Pregunta trampa, es ambas cosas. Es un deporte así un poco de salón eh... No muy en equipo, minoritario desde luego y... Que lo equiparan pues a.. gimnasia artística, patinaje en hielo, a otros tipos de deportes de patinaje. Pero bueno es muy distinto, sobre todo por la vinculación con la calle y con el espacio urbano, que finalmente está muy relacionado con la arquitectura, con las formas arquitectónicas que hace el urbanismo y cómo desde que empezaron a hacer las aceras lisas en norte américa y apareció... El tema de las ruedas, que realmente si te fijas en un skateboard eh.. de los primeros es como un patín de bota pero estirado, porque los ejes son muy parecidos y las ruedas son muy parecidas y la tecnología de un patín de bota, sobre una tabla hecha con plástico inyectado... También tecnología prácticamente de los 50 un poco anterior. Los primeros Sancheski y similares.. Los patines banana son como te digo pero bueno todo esto venía al tema urbano eh.. Porque el skateboard es una adaptación a la arquitectura, si te fijas los handrails, las escaleras, los planos inclinados, todos son elementos del mobiliario urbano que se usan con una segunda función. Por eso.. Está muy relacionado con lo callejero porque se practica en la calle y con la cultura urbana, al final, todo tiene sentido y tiene un componente estético y simbólico también muy importante. Si te fijas la forma de vestir, y el tema identitario cuando se empieza a patinar, se forma parte del grupo que se patina y tal... Y se ve con cierto no respeto, pero si admiración, cuando eres pequeño y tal.. Al final mi visión sí que fue cambiando con el tiempo.

**Y ahora mismo, ¿Lo consideras más un deporte?**

Pff es que es una pregunta trampa... porque eh... ya discutiendo con un amigo el me dice que no es un deporte.. Yo le digo que tiene algo de deporte, porque tiene elementos de deporte ¿No? Hay un objetivo... Unos medios, la competición sí que no está muy clara pero como te digo, las equiparaciones anteriores al patinaje, gimnasia artística y demás, tampoco es competición de un equipo contra otro. Entonces no se exactamente, la clasificación del deporte que es, pero sí sería un deporte con un gran peso eh.. de la estética digamos... Sí y de todos los movimientos culturales que van en paralelo, porque al final tiene que ver con el hardcore, con el hip hop eh.. Si te fijas incluso los estilos de skate, el estilo más punkarra la gente escucha pues más guitarra con distorsión, metaleo etc. Y el lado más hip hop, patinar más de chillin, otro tipo de estilo mucho más... Ropa más suelta y incluso la pose al patinar, el propio "estilo" cómo el dege ahí de los movimientos, no sé como explicarlo... Pero sería mucho más rapero, entonces sí que hay vinculación directa... El propio estilo tiene que ver incluso con tendencias musicales y culturales... El propio estilo de patinar, que es muy importante, no solo hacer los trucos, si no el cómo se hace.. Pues imagínate un punki patinando e imagínate a un raper... pues hay un ejemplo muy claro de la vinculación con el mundo urbano.

**Entonces cómo resumirías este tema sobre el deporte porque no me queda muy claro.**

Vale pues eso... Sería un deporte de salón con un componente urbano muy fuerte porque surge en la calle y luego se estandariza. Bueno también había competiciones al principio de slalom y de salto, cierto, pero bueno los trucos no salen en laboratorios salen en la calle y tampoco, en donde entrenan los equipos... Si se entienden como equipos, que al final son marcas, que van a la gente, hacen sus desplazamientos sus cosas, entrenan sí que forman un equipo, pero no equipo standar, misma forma de vestir... Bueno si, hay mucho protagonismo de las marcas y eso....

**Para terminar, cómo ha ido cambiando tu pensamiento, eso que decías que había cambiado con el tiempo.**

Pues mi visión... Si que ha cambiado considerablemente... Me sigue pareciendo algo muy divertido, muy genuino... No sé como explicarlo, cuando eres niño realmente la sensación de subirte a una tabla y empezar a tener equilibrio y empezar a deslizarte y rodar es una sensación muy agradable. Siempre te pegas las piñas, te duele, te vas con heridas, pero bueno ir progresando es algo increíble. Luego el papel (risa) que juegan las marcas en todo asunto porque en parte desarrollan el deporte y en parte también lo pervierten. Es lo que menos me gusta y eh... La actitud vinculada al skate que es un actitud bastante despreocupada, también relacionada con temas artísticos, pues porque sí hay muchas expresiones artísticas que se relacionan con el skate y demás no sólo musicales eh... Me refiero más a artes plásticas, pero por lo general, la cultura que se difunde eh.. Cuando eres chavalito, es una cultura muy despreocupada, muy de hacer el tonto en los hoteles, "solo nos importa patinar" y parecemos atontados... Quizá es lo que menos me guste y... Por el desarrollo de mi vida y demás eso me separó ideológicamente del skate y de muchas otras cosas no... De estos movimientos despreocupados y un poco infantiles más que juveniles, se acabaron haciendo poco atractivos para mí, entonces veía la comunidad de skaters como una comunidad de payasos, aunque el deporte me parecía realmente divertido e... A un nivel al que estoy ahora, pero muy complejo físicamente y que requiere una gran destreza psicomotriz.

**Pues muchísimas gracias ya no te molesto más, la verdad es que tus respuestas han sido increíbles, tienes una memoria espectacular.**

Nada, mucha suerte con el trabajo y espero que te sirva.