



Trabajo Fin de Máster

El skatepark no se toca. Estudio sociológico de un caso de resistencia *skater* frente al urbanismo neoliberal en la ciudad de Zaragoza, España.

The Skatepark Must Not Be Touched. A Sociological Study About a *Skater* Resistance Case Against Neoliberal Urbanism in the City of Zaragoza, Spain.

Autor

Alejandro Gómez López

Directora

Dra. Patricia Eugenia Almaguer Kalixto

“La ciudad escribe y prescribe”

Lefebvre, 2017, p. 70

“las marcas, señales, muescas y transformaciones que el monopatín inscribe en el mobiliario urbano, así como los lugares de encuentro que generan sus redes sociales en una ciudad –esa sociabilidad imprevista– representan no sólo una forma de experimentar y significar la ciudad sino también una manera de escribirla, de producir un espacio [...]”.

Xavier Camino, antropólogo (2008, p. 58)

“No les necesitamos más que ellos a nosotros”

Tony Alva, exskater profesional, tras ser inquirido por la revista Grey Skate Magazine, en 2016, sobre la posibilidad de que el *skateboarding* pudiera llegar a ser un deporte olímpico.

Índice

1. INTRODUCCIÓN. <i>Flâneurs, vagabonds et révoltes logiques</i>	8
2. JUSTIFICACIÓN. <i>Cherchei</i>	12
3. REVISIÓN DE LITERATURA . <i>Le choeur</i>	14
3.1 We Can Make History. El <i>skateboarding</i> como proceso	17
3.1.1 Años 50. Del la fluidez del mar a la solidez del pavimento	18
3.1.2 Años 60. Extensión de la práctica, a lo interno y a lo externo, y mercantilización	19
3.1.3 Años 70. Nace el estilo Dogtown	20
3.1.4 Años 80. La reinvenión. Surge el <i>street style</i> y el turismo <i>skater</i>	21
3.1.5 Años 90 y primera década del siglo XXI. Heterogeneidad y conflicto urbano	23
3.1.6 2015 – actualidad. El <i>skate</i> se hace olímpico	23
3.2 <i>Skate or Die</i> . El <i>skateboarding</i> como subcultura	24
3.2.1 <i>Skateboarding</i> , ¿subcultura, contracultura o cultura juvenil?	24
3.2.2 El <i>skateboarding</i> como campo social	28
3.2.3 El <i>skateboarding</i> como microcultura juvenil	31
3.2.4 El estilo <i>skater</i>	33
3.2.5 El <i>Skateboarding</i> y el territorio	34
3.2.6 El <i>skateboarding</i> como comunidad	35
3.2.7 Una subcultura dotada de creatividad y resistencia	38
3.3 <i>Skate Is Not a Crime</i> . El <i>skateboarding</i> como resignificación del espacio	40
3.3.1 Los espacios en los que se practica <i>skateboarding</i>	40
3.3.2 La resistencia del <i>skate</i> frente al urbanismo neoliberal	46
3.3.3 Situacionismo <i>skater</i>	49
3.3.4 <i>Skateboarding</i> y los procesos de revitalización urbana	50
3.3.5 La escritura del espacio urbano	52
3.3.6. La contestación al orden urbano neoliberal	53
3.3.7 La apropiación de los espacios	54
3.3.8 Los conflictos cotidianos que plantea el <i>skateboarding</i> y sus vías de resolución	58
3.3.6 Los espacios de práctica del <i>skate</i> como antiestructuras y puntos de encuentro	59
3.4 <i>Skate and Destroy</i> y <i>Skate and Create</i> . El <i>skateboarding</i> como creación	60
3.5 We Out Herej <i>Skateboarding</i> , raza, clase y género	63
3.5.1 <i>Skateboarding</i> y clase social	64
3.5.2 <i>Skateboarding</i> y origen étnico o racial	64
3.5.3 <i>Skateboarding</i> y género	65
3.6 Go <i>Skateboarding</i> <i>Skateboarding</i> como práctica	69
3.6.1 El <i>Skateboardig</i> como deporte	69
3.6.2 El <i>skateboarding</i> como juego	71
3.6.3 El <i>skateboarding</i> como práctica	71
3.6.4 El <i>skateboarding</i> como actividad productiva	72
3.6.5 <i>Skateboarding</i> como actividad ecológica y salvaje	73

4. MARCO TEÓRICO. <i>Le bricolage</i>.....	76
5.1 Louis Kriesberg y la teoría del conflicto	78
5.2 Las categorías bourdieusianas de campo social, capital y hábitus.....	83
5.2.1 El campo social	83
5.2.2 El capital	84
5.2.3 El hábitus	85
5.3 La producción del espacio y el derecho a la ciudad de Lefebvre y los lefebrianos	87
5.3.1 El derecho a la ciudad.....	87
5.3.2 Ideología urbana.....	88
5.3.3 El espacio como producto social	90
5.3.4 La trialéctica del espacio	91
5.4 El espacio y la memoria colectiva	95
5.4.1 La memoria y el espacio	97
5. METODOLOGÍA. <i>En cherchant la petite bête</i>	100
5.1 Premisas metodológicas de las que se ha partido para el diseño de la investigación	100
5.2 Proceso seguido para la elección del tema objeto de estudio e identificación de la idea de investigación	102
5.3 Tema de investigación	105
5.4 Preguntas de investigación	106
5.5 Objetivos de la investigación	107
5.6 Perspectiva metodológica	107
5.6 Técnicas de investigación	109
6. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN. <i>Jeunesse</i>	114
6.1 ¿Cómo se manifiesta el fenómeno <i>skateboarder</i> en la ciudad de Zaragoza?	115
De las bandas al “unity” y de la Ibercaja al Auditorio	115
Del “asustar a las viejas” al respeto hacia el otro y hacia el espacio	119
No sólo niños.....	122
El hábitus <i>skater</i>	126
Conclusiones extraídas de la pregunta de investigación número 1.....	127
6.2 ¿Cómo perciben los <i>skaters</i> zaragozanos el espacio urbano de su ciudad y, en especial, el <i>skatepark</i> Ignacio Echeverría?	127
La Zaragoza <i>skater</i> planificada, encontrada y autoconstruida	128
Zaragoza como uno enorme e improvisado patio de juegos.....	130
Situacionismo <i>skater</i> en la ciudad de Zaragoza	130
El <i>skatepark</i> Ignacio Echeverría, “el Hispa”	133
Conclusiones derivadas de la pregunta de investigación número 2	134
6.3 ¿Cuál fue el desarrollo del conflicto urbano que se desencadenó tras el anuncio de eliminación del <i>skatepark</i> Ignacio Echeverría?.....	136
<i>Skatepunks</i> . El conflicto subyacente entre <i>skaters</i> y autoridades	136
El <i>giro</i> en el guión. El desescalamiento del conflicto subyacente a raíz de la entrada de ZEC en el gobierno municipal.....	138

<i>Zaragoza Riders Club. Los skaters como interlocutores válidos ante el ayuntamiento a la hora de implementar la política deportiva local</i>	140
<i>El skatepark no se toca. El escalamiento del conflicto</i>	141
<i>La ciudad como derecho vs la ciudad como negocio.</i>	141
<i>Samsung Romareda vs Skatepark Ignacio Echeverría</i>	143
<i>Allí leche, aquí cerveza.....</i>	146
Conclusiones extraídas de la pregunta de investigación número 3. Representación gráfica del conflicto	147
6.4 ¿Qué vías de solución se plantearon para resolver el conflicto?	148
La reacción del ayuntamiento frente a los intentos de negociar por parte de los <i>skaters</i>	148
Vías de solución planteadas por los <i>skaters</i>	149
<i>Viviendas libres, skaters sin hogar.....</i>	151
<i>Skate or Die</i>	153
<i>Ethos-logos-pathos.....</i>	156
Conclusiones que se derivan de la pregunta de investigación número 4.....	158
7. CONCLUSIONES. <i>illuminations</i>.....	160
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	165

Resumen

La presente investigación tiene por objeto analizar un conflicto social que se produjo en la ciudad de Zaragoza, España, durante el periodo comprendido entre mayo de 2019 y febrero de 2020, el cual enfrentó a los usuarios de un equipamiento municipal, el skatepark Ignacio Echeverría, con el Ayuntamiento de la localidad. Dicho conflicto tuvo su origen en un proyecto urbanístico consistente en la reforma integral del estadio de fútbol de La Romareda. Algunas de las medidas planteadas por el consistorio para la financiación de dicha actuación, que cabría considerar enmarcada dentro de lo que se ha venido a denominar “urbanismo neoliberal”, implicaban la recalificación de una serie de parcelas de titularidad y uso público ubicadas en el entorno del campo de fútbol zaragozano. Una de ellas era, precisamente, la que albergaba, desde el año 2001, una instalación abierta dedicada a la práctica del skateboarding: el Ignacio Echeverría, principal lugar de encuentro y práctica deportiva de la comunidad skater de la ciudad. El anuncio y la amenaza de su eliminación, sin que se contemplara además su reubicación, dieron lugar a una serie de acciones de resistencia y agencia por parte de los skaters zaragozanos. Este estudio de caso, de corte cualitativo y basado en análisis documental, entrevistas semiestructuradas y observación distante, tanto online como offline, tiene como objetivos los siguientes: a) explicar cómo se manifiesta el fenómeno *skateboarder* en la capital aragonesa; b) comprender cómo perciben los *skaters* el espacio urbano de su ciudad y, en especial, el *skatepark* objeto de disputa; c) conocer cómo se desarrolló el conflicto entre los *skaters* zaragozanos y el ayuntamiento de la localidad tras el anuncio de su eliminación y d) qué vías de solución se plantearon para resolverlo. A tal fin, se ha partido de una profunda revisión de la literatura académica sobre la temática *skateboarder* así como de un marco teórico amplio integrado por el modelo de análisis del conflicto de Louis Kriesberg, la teoría del campo-hábitus de Pierre Bourdieu, las teorizaciones sobre la producción del espacio y el derecho a la ciudad de Lefebvre y los lefebvreianos y, por último, el concepto de memoria colectiva de Halbwachs y parte de su desarrollo sociológico posterior. Como hilo conductor de los distintos apartados del trabajo, se ha recurrido a la poesía del comunero Rimbaud y al análisis literario que del mismo efectuó Kristin Ross en la obra *El surgimiento del espacio social* (2018).

Palabras clave: Zaragoza, teoría del conflicto, *skateboarding*, urbanismo neoliberal, subcultura, campo social, derecho a la ciudad, espacio social, memoria colectiva.

Abstract

The current research seeks to analyze the civic conflict that took place in the city of Zaragoza, Spain, in the period between May 2019 and February 2020, as a consequence of the announcement of an urban project by the local Mayor's office about the renovation of *La Romareda*, the flagship football stadium of

the city. Some of the measures proposed by the Council to finance this action, which could be framed within the so-called “neoliberal urbanism”, implied the requalification of a series of plots of public ownership located in the surroundings of the Zaragoza football stadium. One of these plots is since 2001 an open facility dedicated to the practice of *skateboarding*, the main meeting and sports practice place of the city's *skater* community. The announcement and the threat of its removal, without even considering its relocation, involved a series of resistance and agency actions by the Zaragoza *skater* community. The study, qualitative and based on documentary analysis, semi-structured interviews and distant observation, both *online* and *offline*, has the following objectives: a) to explain how the *skateboarder* phenomenon manifests in Zaragoza; b) to understand how *skaters* perceive the urban space of their city and, in particular, the *skatepark* under dispute, the Ignacio Echeverría's; c) to find out how the conflict between the Zaragozan *skateboarders* and the city council developed after the announcement of its elimination, and d) what kind of means of conflict settlement were proposed in order to fix it. For this purpose, we have started from a comprehensive literature review on *skateboarding* and a broad theoretical framework, consisting of the conflict analysis model of Louis Kriesberg, the field-habitus theory of Pierre Bourdieu, the Lefebvre's and Lefebvrians' theorisations on the production of space and the right to the city as well as the Halbwachs' concept of collective memory and part of its subsequent sociological development. As a thread running through the different sections of the work, we have drawn on the poetry of the *communard* Rimbaud and the literary analysis of it by Kristin Ross in *The Emergence of Social Space* (2018).

Keywords: Zaragoza, conflict theory, *skateboarding*, neoliberal urbanism, subculture, social field, habitus, right to the city, social space, collective memory.

1. INTRODUCCIÓN. *Flâneurs, vagabonds et révoltes logiques*

Nous massacrerons les révoltes logiques

A. Rimbaud. *Démocratie*

Una buena muestra de lo bien que han casado siempre la teoría social y la poesía francesa decimonónica estaría constituida por el *Libro de los Pasajes* (2005), del filósofo alemán Walter Benjamin. Para su personal crítica al capitalismo, el autor recurrirá en esta obra al personaje del *flâneur*, una figura literaria muy presente en Charles Baudelaire pero también en otros escritores franceses de la época tales como Honoré de Balzac o Gustave Flaubert (Villa, 2020, p. p. 155), por citar sólo a algunos de ellos. El *flâneur* que el primero utilizara en *Las flores del mal* era una figura que había estado presente en el imaginario francés desde los siglos XV y XVI pero que no se convertiría en popular en su literatura hasta el IIº Imperio, ya en el XIX (Ross, 2018). Se trataba de un personaje que caminaba por la ciudad sin un objetivo productivo al uso, dejándose llevar, como dirá también Debord (2012), a la deriva. Venía a ser un paseante que se limitaba a vagar por las calles parisinas sin sucumbir a su finalidad consumista o mercantil. El *flâneur* no callejeara con la intención de deleitarse con las vitrinas o de llegar hasta su centro de trabajo sino que, muy al contrario, *pierde el tiempo* en el sentido más figurado que pueda llegar a atribuir al verbo *perder* (Benjamin, 2005). Dicho paseante es además una figura dinámica, que se mueve y actúa, siendo la *flânerie*, por tanto, algo necesariamente opuesto a la espera y a la pasividad (Frisby, 2001, p. 30). Su activo caminar no se agotaría en un simple mirar pues, según escribiera Benjamin, no constituía aquél un simple *voyeur* sino que dicha figura también creaba, construía ciudad, escribiéndola de un modo distinto al prescrito por las lógicas del mercado¹. Nosotros, a lo largo del trabajo que aquí se está presentando, vamos a adentrarnos en el estudio del *skateboarding*, una subcultura urbana presente en la ciudad de Zaragoza cuyas actividades, como veremos en la revisión de literatura, tendrían mucho de incomprendida *flânerie*.

Ahora bien, más allá de Baudelaire y su manido *flâneur*, hay otro poeta francés que, casi cincuenta años después, suscitaría de nuevo la atención del pensamiento social sobre la ciudad y el espacio público. Se trata de Arthur Rimbaud, utilizado en este caso por la filóloga canadiense Kristin Ross en *El surgimiento del espacio social* (1988/2018). En esa obra, la autora extraerá de la poesía del francés una crítica implícita a las concepciones estrechas del trabajo y del sujeto revolucionario propias de la ortodoxia marxista de las postrimerías del siglo XIX, así como del modo en el que aquella contemplaba las relaciones sociales en el seno de las variables espacio y tiempo. La figura literaria utilizada en este caso no

¹ No en vano, Georges Simmel y Robert Park harían de la *flânerie* toda una forma de investigación urbana basada en las relaciones y derivas que en ella tienen lugar.

será la del *flâneur* sino la del *vagabond*, un personaje, sin embargo, muy próximo al anterior. Desde los años treinta hasta la década de los ochenta del siglo XIX, - la del esplendor del *flâneur* baudeleriano -, fueron miles las personas condenadas en Francia por la comisión de un delito de vagancia, de "vagabundeo" (Ross, 2018). El *vagabondage*, según apunta Kristin Ross, era un fenómeno generalizado entre la población juvenil francesa de la época. Suponía una especie de "ritualización de la entrada en la fuerza del trabajo al finalizar la escuela" (Ross, 2018), una forma de transitar desde la infancia y la escolaridad hasta el mundo adulto y el trabajo en el campo². Muchos jóvenes "huían [así] de la vida rural para instalarse en las ciudades" (2018). El vagabundo, no obstante, no se autodenominaba ni autodescribía a sí mismo como tal, sino que era el orden penal, externamente, el que lo hacía. Para Rimbaud, en la interpretación de la autora, los trabajadores eran sujetos para los cuales las variables de espacio y tiempo estaban predeterminadas, limitadas y definidas de antemano. Frente a tal constricción, el *vagabond* se revelaría dilatando su incorporación al mundo del trabajo y disfrutando del tiempo y del espacio de un modo distinto al convencional. Venía a ser, en consecuencia, un sujeto colectivo que compartía el anhelo de un mundo distinto en el que el cuerpo no fuera concebido como un mero factor de producción (2018). Como afirma Ross, la Comuna de París de 1871 habría sido, en gran parte, obra de jóvenes vagabundos. Pese a la pereza que se les atribuía, estos habrían estado sin embargo en movimiento, resistiéndose durante un tiempo de los roles y el itinerario que su origen social les imponía y construyendo, colectivamente, una forma alternativa de vivir en sociedad. No en vano, el poema de Rimbaud *Une saison en enfer*, en el que cita a estos *vagabonds*, tendría poco después su traducción política en la obra *El derecho a la pereza*, del también *communard* Paul Lafargue³ (Ross, 2018). La experiencia comunera, Rimbaud y su *vagabond* habrían resultado así, para la literata americana Kristin Ross, lo que el París del IIº Imperio, Baudelaire y su *flâneur* supusieron, medio siglo antes, para el pensador alemán Walter Benjamin (Eagleton, 2018).

Los *skaters* que han constituido el objeto de nuestra investigación, en tanto que jóvenes que buscan disfrutar del insoslayable tránsito a la vida adulta de una forma alternativa, placentera y creativa, tendrían mucho de observadores *flâneurs* pero también, como veremos, de perezosos *vagabonds*. Su actividad tendría tanto de experiencia como de resistencia. Curiosamente, tal y como tendremos oportunidad de analizar, el *skatepark* autoconstruido del que disponen en Zaragoza, ubicado en un terreno ocupado a la entidad pública ADIF, tiene un nombre, "el Vagapark", que nos remitiría inevitablemente a ese vagabundeo que, poéticamente, citara el maldito Rimbaud en su prosa

² Feixa, a quien se ha recurrido para la revisión de la literatura académica, describe muy bien este proceso en *De jóvenes, bandas y tribus* (1998).

³ Se hace necesario destacar aquí la distinción existente entre la pereza y el ocio. La pereza, para Rimbaud y Lafargue, vendría a ser una especie de "tercer término" entre el trabajo y el ocio. El trabajo era la actividad del hombre de bien, que cuida de su familia y evita el aguardiente. El ocio, sin embargo, era lo propio de borrachos y gente improductiva. Frente a tal dicotomía, el vagabundeo y la pereza surgirán como un término medio en el que no existiría la distinción entre trabajo intelectual y trabajo material y aún menos la jerarquía del primero sobre el segundo. La pereza implicaría trabajar pero no el sentido y con los ritmos impuestos por el sistema capitalista (Ross, 2018).

incomprendida. También la producción académica sobre *skateboarding*, como podremos comprobar en la revisión de literatura, ha puesto de manifiesto lo mucho que compartirían, en cuanto a enemigos de la ciudad neoliberal, los fenómenos del *skateboarding* y del sinhogarismo⁴. Además, ese espacio Do-It-Yourself (en adelante, DIY, por sus siglas) tendría asimismo mucho de vernáculo y de bricolaje, conceptos estos igualmente presentes, por otro lado, en la obra del francés (Ross, 2018).

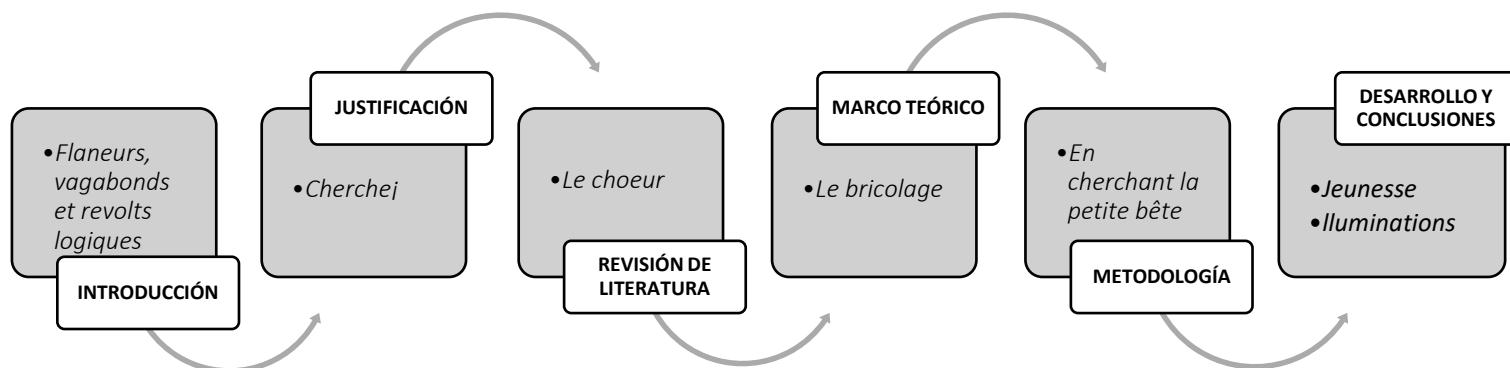
En *Démocratie*, otro de los poemas analizado por Kristin Ross en la obra precitada, Rimbaud utiliza una expresión que tendrá igualmente cierta repercusión en el seno del pensamiento social. Se trata del verso *Nous massacreront les révoltes logiques* ("Masacraremos las revueltas lógicas", en español). El verso venía a cuestionar "la paradoja de una 'democracia', - la III República Francesa -, que no sólo aniquiló militarmente la insurrección democrática de la Comuna sino que además hizo de su carácter 'democrático' su pretexto civilizatorio" (La Parra-Pérez, 2014, p. 2). Esas "revueltas lógicas" darán nombre en los años setenta del siglo XX a una revista fundada en París por el filósofo Jacques Rancière y otros pensadores radicales franceses en el marco de su Centro para la Investigación de las Ideologías de la Revuelta (el CIR, en su acrónimo). Con esta denominación, el colectivo habría querido condensar su interés hacia las revoluciones de la Francia del siglo XIX, huyendo de las jerarquizaciones y categorizaciones a las que tan acostumbrado estaba el marxismo clásico (Ross, 2018). Pretendían estudiar la cuestión social de la mano de sus protagonistas, prestando especial atención a lo transversal de toda revuelta: sus contradicciones, sueños y experiencias (Ross, 2002, p. 128, citada por Deranty, 2010, p. 19). Salvando las distancias, también nosotros vamos a investigar aquí una acción de participación democrática y de resistencia cívica, dando voz a quienes en ella participaron y reparando en las paradojas que tal conflicto entrañó. Más específicamente, vamos a estudiar las actividades de protesta y agencia que desarrollaron los *skaters* zaragozanos en 2019 como reacción frente a la decisión municipal de recalificar, con fines residenciales, la parcela en la que se ubica su más emblemático punto de encuentro y comunidad: el *skatepark* de Vía Hispanidad (o Ignacio Echeverría, por su denominación oficial). Constituyó este, como veremos, un conflicto social en el que lo representativo cobraría especial importancia. Así como Kristin Ross relataría los "juegos simbólicos" que desarrollaron los comuneros parisinos de 1871, - destacando de entre ellos, por paradigmático, el derribo de la columna de Plaza Vêndome -, también aquí analizaremos cómo en el caso de los *skaters* zaragozanos lo vertical pareció revelarse asimismo como una intolerable imposición. Eliminar un espacio horizontal, de titularidad pública y dedicado a fines deportivos, sociales y culturales, para construir, en vertical, pisos dirigidos a particulares con alto nivel de renta, habría supuesto, para la comunidad *skateboarder* local, una

4 Walter Benjamin habría, en este sentido, de la dialéctica de la *flânerie*: el interior como la calle (el lujo) y la calle como interior (la pobreza). Convertir las calles en un espacio interior sería una metáfora de su privatización, del lujo y la ostentación, mientras que tener que resignarse a que las calles sean tu interior vendría a representar la pobreza del que carece de un techo bajo el que vivir, la condena a hacer de las calles tu casa, tu interior (Ross, 2018).

inaceptable desposesión de algo que consideraban propio. Frente a tal decisión municipal, los *skaters* no dudaron en poner en marcha un campaña reivindicativa con la que derribar, simbólicamente, la verticalidad implícita en el *Plan Director para la Reforma de la Romareda*, presentado en mayo de 2019 por quien iba a ser elegido, una semana después, alcalde de la ciudad.

También nosotros vamos a utilizar la poesía de Rimbaud para articular el presente trabajo de fin de máster (en adelante, TFM, por sus siglas), en el cual procedemos a recoger una investigación, - a medio camino entre la sociología del conflicto, los estudios urbanos y la sociología del deporte -, sobre este conflicto social que hemos parcialmente relatado. A tal fin, comenzaremos, en primer lugar, con su justificación, esgrimiendo los motivos por los que lo consideramos pertinente y digno de atención este estudio de caso. Tras ello, nos adentraremos en la revisión de la literatura académica, en la cual detallaremos qué conclusiones han alcanzado las ciencias sociales hasta la fecha en lo que se refiere al fenómeno *skateboarding* y los desafíos y oportunidades que este plantea en el seno del espacio urbano. Con posterioridad, expondremos en el marco teórico las herramientas que vamos a utilizar para interpretar ese conflicto social que constituye el objeto de nuestra investigación. Una vez expuestos tales instrumentos, procederemos a desarrollar el estudio que ha sido realizado así como las conclusiones que del mismo cabría colegir. Por último, daremos cierre a este documento por medio de las indispensables referencias bibliográficas.

Figura 1. Estructura y secuencia de la investigación



Fuente: elaboración propia.

Procedamos ahora a pasear, - o vagabundear, si se prefiere -, por la campaña que los *skaters* zaragozanos pusieron en marcha en el periodo 2019-2020 frente a una decisión pública municipal que bien cabría enmarcar, como veremos en el desarrollo de la investigación, dentro del denominado urbanismo neoliberal.

2. JUSTIFICACIÓN. *Cherchei*

Et tu me diras: "Cherche! En inclinant la tête,

Et nous prendons du temps à trouver cette bête

A. Rimbaud. *Rêvé pour l'hiver*

Otro de los poemas de Rimbaud en los que se detiene Kristin Ross en *El surgimiento del espacio social* es el de *Rêvé pour l'hiver* (1870), “Sueño para el invierno”, en castellano. Recurriendo líricamente a la metáfora de un carroaje, el poeta efectúa al lector toda una invitación al viaje y al desplazamiento, a la puesta en marcha y al movimiento. Durante el trayecto, los pasajeros de un carro pueden limitarse a observar pasivamente, desde el interior del vehículo, aquello que está aconteciendo en el exterior. O bien, de forma alternativa, pueden optar por salir del mismo e implicarse activamente en eso que está ocurriendo fuera. A esto último nos convida el poeta con sus versos: a superar, mediante una experiencia interactiva, esa dicotomía entre el dentro (lo interno) y el afuera (lo externo), transitando desde la observación hasta la acción, desde el *voir* (o ver) hasta el *faire* (o hacer). Para dotar de eficacia a su propuesta, Rimbaud recurrirá en sus versos a la palabra y el sonido *Cherchei*,

“toda una invitación a no concebir el espacio como una realidad estática sino activa y generativa, a experimentarlo como algo creado por una interacción, como algo que nuestro cuerpo reactiva y que, a través de esa reactivación, nos modifica y nos transforma” (Ross, 2018).

Como podremos comprobar en la revisión de literatura, el fenómeno *skateboarder* tiene mucho de *chercher*, de búsqueda de espacios para la interacción con los mismos y su transformación, los cuales generarían, a su vez, un cambio en el sujeto que lo practica. Con esta investigación, estaríamos tomando la palabra a Rimbaud haciendo también de nuestro trabajo un *Cherchei*, una búsqueda; un rastreo, en concreto, de la forma íntima en la que los *skaters* zaragozanos, - siempre en movimiento, como el carroaje del poema -, se relacionan con los espacios de su ciudad. Como hemos podido adelantar, dicha interacción, y los significados que de ella se desprenden, les llevarán a plantear un conflicto en defensa de uno de los lugares de Zaragoza que consideran propio. Siguiendo a Rimbaud, y en la línea de otros casos documentados en España y en el extranjero, los *skaters* zaragozanos optaron por salir del vehículo e implicarse en el afuera.

La razón de por qué nosotros, subiéndonos en el carroaje que supone también esta investigación, hemos decidido aceptar ese *Cherchei* propuesto por el comunero y *vagabond* Rimbaud, tendría una triple faz que consideramos obligado explicar. La primera estaría relacionada con el intenso debate social, político y económico del que está siendo objeto, en el seno de la sociedad zaragozana, la decisión pública de reformar el estadio de La Romareda. Tal medida, sin embargo, sólo ha recibido

atención hasta la fecha por parte de la Universidad de Zaragoza desde perspectivas mercantilistas o arquitectónicas y en un nivel de trabajo de fin de grado (TFG, por sus siglas). Sería el caso de la tesina *Requisitos de la nueva Romareda: cómo aumentar sus ingresos* (Beltrán, 2019), de su Facultad de Economía y Empresa, y de otro TFG de ese mismo centro denominado *La nueva Romareda, un estadio multifuncional* (Rendón, 2020)⁵. Ambas investigaciones compartirían el hecho de haber abordado la remodelación del estadio desde un punto de vista exclusivamente empresarial y de negocio, no habiendo tenido todavía lugar, hasta donde sabemos, un análisis del proyecto urbanístico de remodelación de La Romareda desde la perspectiva de otras ciencias sociales.

La segunda tendría que ver con el hecho de que, en los últimos 25 años, el fenómeno *skateboarder* ha sido objeto de una gran atención académica en todo el mundo desde distintas disciplinas y enfoques, destacando en número las aportaciones realizadas por la sociología urbana, la antropología cultural y las ciencias del deporte. Sin embargo, en nuestro país sólo se han producido hasta la fecha dos incursiones en el fenómeno: la del caso de Barcelona, investigado en profundidad por el antropólogo Xavier Camino en el año 2013, y la de Madrid, estudiado por los etnógrafos Márquez y Díez en 2015. En lo que respecta a la ciudad de Zaragoza, el *skateboarding* no ha sido todavía objeto de interés académico por parte de la literatura científico-social.

Por último, e íntimamente relacionado con lo anterior, el *skateboarding* se caracteriza, como tendremos oportunidad de comprobar en el estado del arte, por ser una subcultura urbana y juvenil dotada de un gran vínculo con el espacio y que acostumbra a ofrecer gran resistencia cuando ve amenazados aquellos lugares para la práctica del *skate* cuya titularidad, aun simbólicamente, estima ostentar. Con base en un conflicto local que parece presentar muchos puntos en común con los que han sido analizados en otras latitudes, con esta investigación no hemos querido sino realizar una pequeña aportación al acervo académico existente sobre acciones de protesta y reivindicación de la subcultura *skater*, en las cuales, como veremos, factores como la identidad, la autenticidad o la memoria colectiva resultan decisivos.

Introducido el trabajo y justificada su pertinencia, continuemos cogiendo el guante a ese *Cherchej* al que invitara en su poema Rimbaud, realizando un particular *vagabundeo* por las conclusiones que las ciencias sociales han alcanzado hasta la fecha en lo que respecta al fenómeno *skateboarding* y su interactiva experimentación con el espacio.

⁵ Resultaría ilustrativo, en el sentido expuesto, este último trabajo, el cual manifiesta tener por finalidad “descubrir, por medio de una investigación de mercados, mejoras y servicios terciarios que pueden ayudar a rentabilizar la nueva reforma del estadio de La Romareda y, a su vez, a mejorar su imagen para poder convertirse en un emblema de la ciudad de Zaragoza” (Rendón, 2020, p. 2).

3. REVISIÓN DE LITERATURA. *Le choeur*

Un choeur, pour calmer l'impuissance et l'absence /

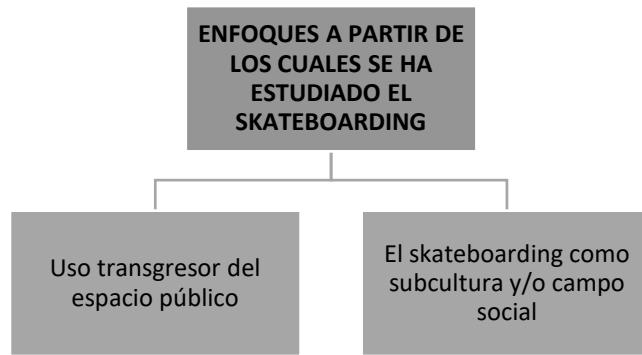
Un choeur de verres, de mélodies nocturnes...

A. Rimbaud. *Jeunesse*

En el poema *Jeunesse*, Kristin Ross se detiene en una palabra que el comunero y vagabundo Rimbaud utiliza para aludir, en sentido figurado, a la reunión de personas que comparten un objetivo común y una misma actitud: *le choeur* (el coro, en francés). Por medio de términos como este, el poeta estaría recurriendo de nuevo a la aliteración de acuerdo a un sonido específico: el del murmullo, en este caso. Nosotros, en lo que respecta al *skate* y los conflictos que, como en el caso que aquí nos ocupa, genera en el seno del espacio público, vamos a efectuar a lo largo de este apartado un análisis en profundidad de su estado del arte, el cual, como sabemos, tiene siempre mucho de coral, de obra colectiva. Procedamos a continuación a descifrar el murmullo que suponen los artículos y obras sobre *skateboarding* publicadas hasta la fecha por parte de la literatura académica especializada.

A este respecto, y de acuerdo con Ruiz *et al.* (2020, p. 396), la teoría social y los *Cultural Studies* han venido estudiando el fenómeno a partir de dos grandes marcos teóricos: uno de corte más sociológico, centrado en el análisis del uso transgresor y subversivo que el *skate* realiza del espacio público (Borden, 1998/2019, 2001, 2003; Vivoni, 2009; Vivoni y Folsom-Fraster, 2021; Hollet y Vivoni, 2021; Calogirou y Touché, 1995, citados por Saraví, 2013; Atkinson y Wilson, 2002; Chiu, 2009; Glenney y Mull, 2018; Bayón, Cuenca y Caride, 2017; Carraro Machado, 2020), y otro de cariz más antropológico, focalizado en el estudio del *skateboarding* como subcultura (Beal, 1995, 1997; Wheaton y Beal, 2003; Dupont, 2014, 2017; Laurent, 2008; Camino, 2013; Márquez y Díez, 2015), si bien no en el sentido canónico, con énfasis en la juventud, la clase social y la agencia, propio de la Escuela de Birmingham. Así como en el primero predominan las referencias a autores como Debord, Lefebvre o De Certeau, en el segundo resulta habitual la mención a autores como Hall y Jefferson, Maffesoli o Bourdieu, por citar sólo a algunos de ellos.

Figura 2. Principales enfoques desde los cuales las ciencias sociales han estudiado el fenómeno *skateboarding*



Fuente: elaboración propia a partir de Ruiz *et al.*, 2020, p. 396.

En lo que respecta al primero de dichos enfoques, resultaría especialmente reseñable el inglés Iain Borden, historiador de la arquitectura en la *Barlett School of Architecture*, del *University College*, en Londres, quien ya en 1998 estudiaría el fenómeno del *skateboarding* y la trascendencia de sus prácticas espaciales desde las perspectivas teóricas de Henri Lefebvre, complementándolas prolíficamente con las aportaciones de otros autores más contemporáneos, desde el sociólogo Castells hasta la filósofa Chantal Mouffe, pasando por el geógrafo David Harvey, entre otros. Sus investigaciones, - pioneras, tras las de Becky Beal (1995, 1996) -, serían condensadas en su relevante *Skateboarding, Space and the City* (2001), reeditado en 2019 como *Skateboarding and the City. A Complete History*.

En lo que atañe a la segunda de dichas aproximaciones, la más cultural, aunque en muchos casos combinada con la anterior, el *skateboarding* ha recibido también atención por parte de la antropología y la etnografía (Camino, 2013, 2017; Maza y Camino, 2019; Dupont, 2014; Márquez y Díez, 2015; Calogirou y Touché, 1995; Honorato, 2005, citados estos dos últimos por Saraví, 2012; Privitera Sixto, 2020), destacando la utilización de los conceptos de campo, hábitus y capital de Bourdieu como marco a partir del cual adentrarse en el fenómeno (Camino, 2013; Dupont, 2015). Sería inexcusable hacer referencia, en este sentido, al trabajo realizado en España por el antropólogo Xavier Camino en su tesis doctoral de 2013, quien ya había incursionado con anterioridad en el impacto del *skate* en el espacio público, si bien desde el análisis de redes sociales (Puig *et al.*, 2006; Camino, Maza y Puig, 2008). Esa perspectiva teórica bourdieusiana ha sido igualmente utilizada para aproximarse al estudio de la práctica desde otras disciplinas, como sería el caso de la criminológica (Dickinson *et al.*, 2021) o de las ciencias del deporte y la actividad física (Beal, 1996; Atencio, Beal y Wilson, 2008; Beal y Atencio, 2011; MacKay y Dallarie, 2012; Thorpe y Hayhurst, 2018; Wheaton y Thorpe, 2018; Willing, Green y Pavlidis, 2019). A modo de ejemplo, Atencio, Beal y Wilson (2009) utilizan también el *hábitus* de Bourdieu como instrumento con el que analizar el *skateboarding* desde una perspectiva de género.

Siguiendo con esa aproximación más cultural, recientemente se han producido algunas incursiones académicas en el análisis de las condiciones laborales de los *skateboarders* profesionales

(Snyder, 2011, 2017; Nichols, 2021). En este sentido Nichols (2011), respondiendo a Snyder (2011) y partiendo de los efectos del neoliberalismo en el auge de eso que se ha venido denominando *cultura emprendedora* (Moruno, 2015), analiza el papel identitario que cumple la condición de trabajador independiente por cuenta propia, *freelance*, en el desarrollo de una carrera profesional como *skater* profesional (o *pro-skater*, por seguir la jerga propia del campo).

Más allá de lo urbano o lo cultural, dentro de las ciencias de la actividad física, el *skateboarding* ha recibido atención académica a partir de corrientes de corte ecológico, - como ocurre con Glenney y Mull (2018) -, desde enfoques centrados en su dimensión consumista, - como sería el caso de Camino (2017) o Privitera Sixto (2020) -, y desde un análisis discursivo y de género con arreglo a Foucault y Butler, como ejemplificarían MacKay y Dallaire (2013). Por último, el *skateboarding* ha sido asimismo objeto de análisis científico-social también en lo que respecta a su dimensión turística (Camino, 2013) e incluso por su potencial en tal ámbito (Fontdevila *et al.*, 2017).

En lo que se refiere al caso español, en nuestro país se han estudiado las manifestaciones del *skateboarding* en la ciudad de Barcelona, por parte del citado Xavier Camino, y las de Madrid de la mano de Márquez y Díez (2015)⁶. En lo que atañe a Zaragoza, Soler, Pelegrín y Díez (2017) realizaron en 2017 una evaluación *ex ante* del impacto que podría tener en la ciudad la organización de un evento de *skateboarding*, no sólo desde el punto de vista económico sino también desde la perspectiva social, deportiva y ambiental. Con base en un grupo de discusión de cinco participantes, - dos representando a la administración local, dos a una empresa subcultural y uno a una asociación de usuarios -, los autores concluyen que tal impacto resultaría positivo en los distintos planos referenciados. Aunque de forma indirecta, también Marcén *et al.* (2019) hacen referencia al *skateboarding* cuando analizan, desde el enfoque de redes de políticas de autores como Scharpf o Marsh y Rhodes (si bien por medio de Arenilla (2011) y Zurbriggen, a su vez citada por aquel), la participación ciudadana en las políticas locales de promoción y gestión del deporte en la capital aragonesa. También Bergua, sociólogo de la Universidad de Zaragoza, se ocupa de la creatividad del estilo *skater* en su artículo *Diseñadores y tribus. Una aproximación sociológica a la creatividad en el ámbito de la moda* (2008, p. 52).

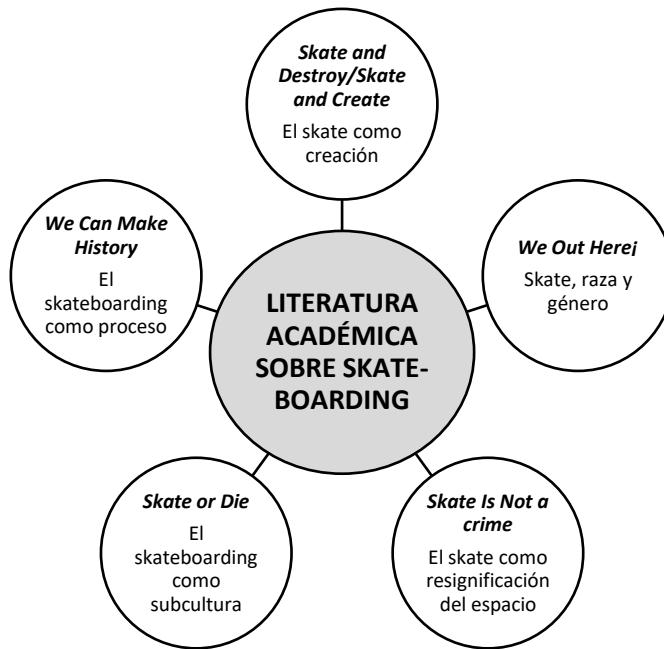
De acuerdo con las aportaciones referidas e inspirándonos en la retórica de Borden (2019) así como en la afinidad de Rimbaud con el eslogan (Ross, 2018)⁷, nosotros vamos a proceder a resumir de forma sistemática las principales conclusiones alcanzadas por las ciencias sociales en lo que respecta al *skateboarding* recurriendo a cinco aforismos identitarios muy presentes en dicho ámbito: *We Can Make*

⁶ Los autores presentaron en julio de 2013 una comunicación de su trabajo en el Congreso Español de Sociología, dentro del grupo Sociología de la Cultura y de las Artes.

⁷ Kristin Ross dirá al respecto que “la afinidad de Rimbaud con el eslogan, con la invectiva, con cualquier lenguaje que, como la peculiar posición social del vagabundo, es latente o “virtual”, a punto de pasar a la acción”, derivaría de su voluntad de utilizar las palabras y los versos para ir más allá de la representación (2013).

History, Skate or Die, Skate is Not a Crime, Skate and Destroy, We Out Here y Go Skateboardingj Como cabe apreciar en la figura, el primero de ellos, *We Can Make History*, nos va a permitir acercarnos a él de manera procesual a partir de la variable tiempo; el segundo, *Skate or Die*, va a ser utilizado para referir los aspectos más simbólicos y culturales de la práctica *skateboarder*; *Skate Is Not a Crime*, por su parte, nos servirá para acercarnos al objeto de nuestra investigación desde una de sus dimensiones más importantes, la espacial; en cuarto lugar, los eslóganes *Skate and Destroy* y su correlato *Skate and Create* se nos van a revelar como un instrumento retórico con el que adentrarnos en la faceta creativa del *skateboarding*; *We Out Herei*, por su parte, será el hilo conductor con el que atender a las perspectivas de clase, raza y género con las que se ha profundizado en el fenómeno; por último, *Go Skateboarding* va a ser el punto de partida para exponer resumidamente las reflexiones académicas sobre su conceptualización como deporte o práctica corporal.

Figura 3. Estado del arte. Literatura académica sobre skateboarding



Fuente: elaboración propia.

Pasemos a continuación a analizar cada una de las dimensiones referidas.

3.1 We Can Make History. El *skateboarding* como proceso

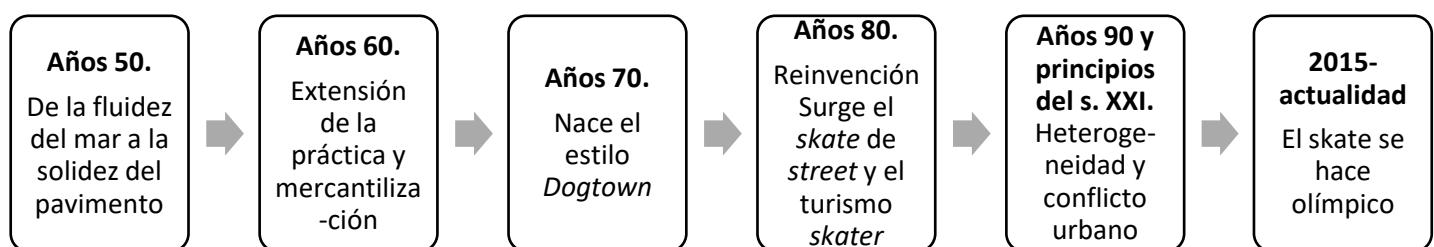
El 6 de marzo de 2013, a las orillas del Támesis, el centro cultural londinense Southbank anunció sus planes de transformación del espacio Undercroft, ubicado en los porches del complejo (Ruiz *et al.*, 2020). Se trataba de un lugar que, durante décadas, había sido objeto de uso y simbólica apropiación por parte de los *skaters* londinenses así como por *graffiteros* y otras subculturas cercanas al *skate*. Tal decisión pública, consistente en crear un espacio de consumo en los porches que durante años habían acogido a la subcultura *skateboarder*, daría lugar a una campaña de la comunidad *skater* local para

defender y reivindicar el valor simbólico y patrimonial, aun intangible, del espacio; *su espacio*. El eslogan utilizado para movilizar a su favor a la opinión pública de la ciudad fue, precisamente, el de *We Can Make History* (Ruiz *et al.*, 2020).

Nosotros vamos a utilizar esa remisión a lo histórico para realizar, cual *flâneurs*, un breve paseo contemplativo a lo largo del tiempo por las calles, laberínticas a veces, del *skateboarding*. A tal efecto diremos que el antropólogo Xavier Camino (2013, pp. 107 y ss), recurriendo a los trabajos previos de autores como Maikels, Borden o Bell, y desde una concepción del *skateboarding* como campo social y cultural, resume su evolución como la historia de un proceso reiterativo de transgresión e integración. Camino, inspirándose en la referencia previa de Malinowski y su atención a la importancia de las canoas para la sociedad tobriandesa, utiliza para su análisis el recurso al objeto que permite, precisamente, su práctica: una tabla sobre dos ejes y cuatro ruedas; el *skate*, patín, patineta, tabla o monopatín, por citar sólo algunas de las denominaciones con las que se alude al mismo en lengua española y en la jerga propia del campo.

Aunque algunos autores prefieren hablar de “olas” o “schools” (Howell, 2001; Borden, 2019), vamos a seguir aquí los estadios utilizados por Camino, cada uno de los cuales vendría a corresponder a una década específica, ya sea ésta de la pasada centuria o del actual siglo XXI, tal y como así queda reflejado en la Figura 4.

Figura 4. Sistematización de las etapas históricas del skateboarding



Fuente: elaboración propia con arreglo a Camino, 2013.

También Ruiz *et al.* han señalado que el proceso, la evolución, ha sido siempre algo muy importante en el ámbito *skateboarder* (2019, p. 402). De ahí que hayamos decidido dedicar algunas líneas a su trayectoria a lo largo del tiempo. Dicho itinerario, como se podrá comprobar, estaría muy marcado por lo acontecido en EE.UU, el país en el que pareció surgir y desarrollarse esta práctica deportiva y sociocultural (Márquez y Díez, 2015, p. 137).

3.1.1 Años 50. Del la fluidez del mar a la solidez del pavimento

De acuerdo con Borden (2019), cabría encontrar los antecedentes más inmediatos del *skateboarding* en los *scooters* que comenzaron a utilizarse en los años 20 y 30 del siglo XX. Su

surgimiento, sin embargo, tendría lugar con posterioridad, ya en la década de los 50, en la región de California, EE.UU (Howell, 2001, p. 4; Vivoni, 2009, p. 135; Camino, 2013, p. 108). En un inicio, los primeros *skateboards* se fueron construyendo de forma artesanal por sus propios usuarios mediante el reciclaje de materiales como la madera. Con el tiempo, la práctica se iría extendiendo por los suburbios de la pujante clase media que estaban proliferando a lo largo y ancho de todo el territorio norteamericano. La interpretación de Bell (2005, citado por Camino, 2013, p. 60) reside en que el contexto económico de desarrollo keynesiano habría favorecido prácticas de ocio y tiempo libre como la que suponía subir encima de una tabla con ruedas para deslizarse por el pavimento. Tal bonanza daría lugar a un desplazamiento del trabajo y la religión hacia el juego y el placer como principales fuentes creadoras de sentido (Camino, 2013, citando a Bell, 2005). Se desarrollaría así una cierta “ética del hedonismo”, dice Camino, o ese “arte de vivir” del que hablara, - apuntamos -, Bourdieu (2015, p. 432).

Reveladora resultaría, a este respecto, la generalización del uso de las playas durante la época estival en esa parte de EE.UU, la costa oeste californiana. Comienza entonces a desarrollarse el surf y todo el imaginario asociado al mismo (Camino, 2013, p. 63): jóvenes varones blancos de clase media, hedonistas y despolitizados, disfrutando entre las olas de un tránsito concupiscente hacia la arena de la vida adulta (Bell, 1976, 1977, citado por Márquez y Díez, 2015, p. 137). Lo relevante de ello residiría, a efectos de esta evolución a la que estamos haciendo referencia, en que muchos de dichos surfistas empezarían a utilizar el *skate* como una forma de emular, fuera del agua, los movimientos en el mar propios de la práctica surfera (Márquez y Diez, 2015, p. 137). El *skate* sería así, como recuerda Camino, citando a Baudrillard, un simulacro del surf en períodos en los que no cabía tal práctica (2013, p. 109). No en vano, se comenzaría a denominar al *skate* como *sidewalk surfing* o “*skate* de las aceras”. Vivoni (2009, p. 135) resume muy bien la performatividad de ese proceso cuando, aludiendo a los *green skateparks* de hoy en día, - regidos por criterios ambientales y de sostenibilidad -, afirma que el *skateboarding* habría seguido, con el paso de los años, un tránsito *from surf to turf*, esto es, desde el surf hasta el césped, hasta lo *green*.

No obstante lo anterior, Borden (2019, p. 1) ha cuestionado que las raíces del *skate* se encuentren únicamente en California. A tal efecto, el autor refiere otros lugares primigenios dentro y fuera de EE.UU, como ocurriría con Florida, en el primer caso, o con Australia, Gran Bretaña, Francia, Alemania o Brasil, en el segundo, en los cuales habría estado presente el *skateboarding* ya desde finales de los 50 y principios de la década siguiente.

3.1.2 Años 60. Extensión de la práctica, a lo interno y a lo externo, y mercantilización

En estos años, con su generalización, comienza también la mercantilización del *skateboarding*. De la transgresión que suponía esa toma del pavimento para una actividad hedonista y juguetona como

lo era patinar por las calzadas, se había pasado ya a algo más integrado, más adaptado. Surge una industria del monopatín, con sus nacientes marcas y sus primeras revistas especializadas. El *skate* empieza a construir su propio lenguaje (Camino, 2013, p. 110). Comienzan a tener lugar asimismo procesos de diferenciación social y (sub)cultural (p. 110). Durante estos años, el *skate*, al igual que el surf, se extendería a otros países occidentales (Borden, 2019).

A finales de la década, sin embargo, el crecimiento económico comienza a declinar, afectando negativamente tanto a la práctica del *skate* como al incipiente mercado asociado al mismo. La integración no había llegado a consolidarse. Como apunta Camino, la crisis económica generaría sin embargo nuevos hábitos en los jóvenes, destacando una mayor dilación por parte de la juventud en su transición a la vida adulta (2013, p. 64). El proceso de inserción en el mercado de trabajo se hace más largo e interrumpido, ensanchando el tiempo de dependencia económica de la familia por parte de los jóvenes, retrasando su paternidad y aumentando en general su incertidumbre con respecto al futuro. Se va perdiendo así certeza y seguridad. Las prácticas juveniles reflejarán ese desencanto con el nuevo contexto económico, social y laboral (Camino, 2013, p. 113). De nuevo, el *skateboarding* empezará a ofrecer transgresión. El perfil propio de la práctica del *skate* comienza a asociarse a estratos sociales de menor nivel renta, a psicodelia y a consumo de estupefacientes (p. 119). Paralelamente, se desarrolla la práctica con nuevas y más complejas modalidades, se diversifica, en parte debido al desarrollo tecnológico en la producción del objeto-*skate* (Camino, 2013, 113 y ss).

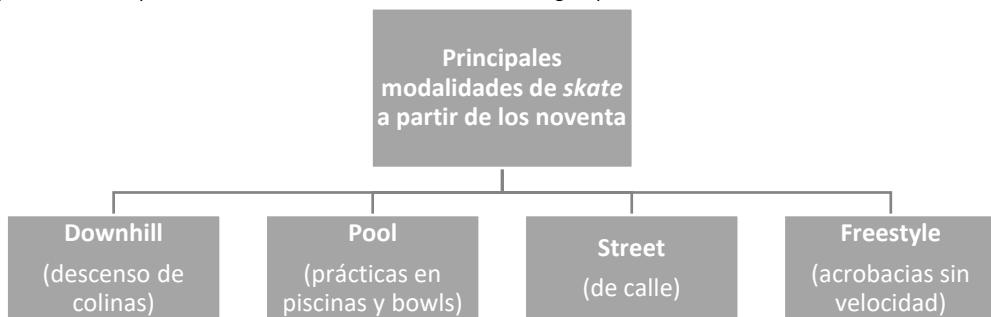
3.1.3 Años 70. Nace el estilo Dogtown

De especial interés resultaría la utilización, a partir de esta década, de las curvas de las piscinas, las *pools*. Éstas, vacías por una gran sequía que tuvo lugar en California en 1976 y 1977 (State of California, May 1978)⁸, empiezan a convertirse en soporte y escenario para el *skateboarding*. “Empty pools soon became terrains of pleasure and contestation”, dirá Vivoni (2009, p. 135). Se convierten además en lo que Camino, Maza y Puig (2006) denominan “puntos de encuentro”, los cuales llegan a ser bautizados con nombres que reflejan la apropiación simbólica de los espacios (Borden, 2019; citado también por Camino, 2013, p. 116). Los *skaters* allanan propiedades ajenas para poder practicar el *skateboarding*. De nuevo, este vuelve a dotarse de cierta subversión.

El proceso de diversificación llega a su culmen. Así, cabría hablar a partir de esta década de tres grandes modalidades: descenso de colinas (*downhill*), por un lado; práctica en piscinas (*pools*), por otro, y el *freestyle*, por último, una modalidad consistente en realizar acrobacias sobre la tabla de una forma más estática, sin velocidad, como si de una danza se tratara.

⁸ <https://cawaterlibrary.net/wpcontent/uploads/2017/05/Drought-19/6-//.pdf>

Figura 5. Principales modalidades de *skateboarding* a partir de los noventa



Fuente: elaboración propia de acuerdo con Camino, 2012, p. 113.

Dentro del imaginario *skater* de esta época destacan los Z-Boys, cuya historia sería plasmada al celuloide en el año 2005 por medio del film *Lords of Dogtown*, de Catherine Hardwicke. Con arreglo a esta película, Dogtown venía a ser el nombre que un grupo de *skaters* californianos habrían dado a la zona deprimida de Santa Mónica en la que practicaban *skateboarding*. Algunos de ellos se convertirían después, y para su sorpresa (Switchmagazine, 30 de julio de 2020), en profesionales del *skate*. La Z de Z-Boys venía a ser la primera letra del acrónimo de Zephyr Competition Team y provenía de la Tienda Zephyr, un comercio que cumplía también funciones de centro social. Su propietario, como señala Camino (2013, p. 120), ejercía en el grupo funciones de maestro-guía. Con el tiempo, de la transgresión que suponía la innovadora práctica del *skate* y la crítica asociada a su forma de ver y vivir el momento, se pasó a una posterior mercantilización del denominado “estilo Dogtown”. El perfil Z-Boys se convertiría en objeto de consumo. Por segunda vez en su historia, de lo rebelde, lo disruptivo, se había pasado a lo integrado, lo adaptado.

3.1.4 Años 80. La reinvención. Surge el *street style* y el turismo *skater*

Atencio *et al.* (2009) recuerdan que desde finales de los 70 hasta principios de los 80 el *skateboarding* se hizo menos popular (p. 397). Se produce entonces una crisis económica y, al igual que en las anteriores, las condiciones materiales repercutirán también en el *skateboarding*. En los 80 tendrá lugar un cierre casi total de las instalaciones dedicadas a la práctica del *skate*, los primeros *skateparks* (Borden, 219, p. 194). Las instalaciones privadas que habían ido surgiendo se tornan insostenibles económicamente, los patinadores profesionales pierden sus fuentes de ingresos y nuevas actividades deportivas comienzan a competir en popularidad con el *skate* (Camino, 2013, p. 121). Éste, de nuevo, había entrado en decadencia (p. 121). El declive, apuntan Atencio *et al.* (2009, p. 397), reforzaría la exclusividad de algunas comunidades *skaters*.

El fenómeno, no obstante, se reinventa. Ya no hay *skateparks* en los que practicar, pues han sucumbido a la crisis, pero el desarrollo urbanístico de esos años y las renovaciones urbanas que tanto atrajeron la atención de Castells (2001, como recuerda Camino, 2012, p. 31) hacen que las calles ofrezcan

un nuevo escenario para la práctica del *skateboarding* (Howell, 2001, p. 4; Camino, 2013; Dupont, 2015). Revistas como *Trasher*, que puede traducirse como “gentuza” (Camino, 2013, p. 124), contribuyen a difundir una nueva imagen arquetípica del sujeto *skater*: el *skater* de *street*, que utiliza la calle como un nuevo espacio para crear y disfrutar. La revista difunde uno de los principales aforismos de esta subcultura: *skate and destroy*. La expresión (“sarcástica”, a juicio de Howell, 2019, p. 4), venía a hacer referencia a la necesidad de los *skaters* de calle (de *streetstyle*) de buscar lugares de la ciudad en los que patinar. Patinar, claro, supone desgastar las superficies y el mobiliario urbano sobre el que se realiza; destruirlo. De ahí, lo de “destroy”. Sin embargo, como señala Borden (2019), esa destrucción en la práctica no es tal: por un lado, tiene lugar un proceso de desgaste y de destrucción de pavimento y mobiliario urbano pero, por otro, se desarrollan también procesos de construcción, con la creación de nuevas piruetas y maniobras, - trucos (*tricks*, en la jerga) -, así como la resignificación de espacios por medio de la atribución de nuevos usos no previstos. En cualquier caso, a estos jóvenes se les empieza a ver como rebeldes, imagen esta que los propios *skaters* contribuirán orgullosamente a alimentar. Se desarrolla, a juicio de Camino (2013, p. 124), una visión muy crítica con la sociedad, de la cual daría cuenta el estilo, saludable y austero, del *Straight Edge*.

Siguiendo a Dupont (2014, p. 559), esta fase sería la propia de la *New School*, la cual reformularía la práctica *skater* en tres sentidos diferenciados: en primer lugar, surge el *skate* de calle, de *street*, como hemos apuntado; en segundo término, aparecerán formas de diferenciación en el seno del campo por medio de la grabación, edición y difusión de vídeos con trucos *skaters*; en tercer lugar, la práctica *skateboarding* se empezará también a localizar, a asociar a lugares específicos. Este nuevo entorno, además, facilitará el *resurgimiento* del *skate*, no sólo en cuanto a su práctica sino también a nivel comercial.

Para Chiu y Giamarino (2019, p. 464), la mencionada recesión de los ochenta contribuyó a “democratizar” (sic) la práctica *skater*, sacándola de las piscinas allanadas (*trespassing*) y de los *skateparks* construidos durante la etapa anterior, abriendo un nuevo mundo que explotar. Las ciudades se convertirían así en enormes patios de juego en los que explorar con el espacio (Woolley y Johns, 2001). Camino apunta a que los procesos de renovación urbana referidos facilitarán el surgimiento de lugares idóneos para la práctica del *skate*, naciendo así el turismo *skater* (2012, p. 159 y ss), esto es, desplazamientos por parte de practicantes de *skateboarding* hacia lugares ya mitificados dentro del campo. También tendrán lugar los primeros conflictos en el espacio urbano, debido a la mayor afluencia de *skaters* a estos “puntos de encuentro” (p. 237). Atendiendo a este componente de institucionalización, Batuew y Robinson (2017, citados por Glenney y Mull, 2018) añaden a ello que, en 1981, con la creación

en EE.UU de la Asociación Nacional de *Skateboarding*, surgirá el *skate* como deporte *mainstream*. Éste se empieza, aun tímidamente, a institucionalizar.

Siguiendo con esa faceta integrada del *skateboarding* a la que hacíamos referencia, los intereses comerciales jugaron también un papel importante en el *skate* “post-skateparks” de comienzos de la década (Borden, 2019, p. 195). Y ello, porque no se trató sólo del cierre de los *skateparks*. Marcas como Powell-Peralta o Santa Cruz enseguida vieron que los nuevos escenarios que estaba utilizando el *skateboarding*, las calles y plazas de las ciudades, podían estimular la demanda y el consumo del producto *skate* y de todo lo asociado al mismo.

3.1.5 Años 90 y primera década del siglo XXI. Heterogeneidad y conflicto urbano

En la década de los noventa vuelve la recesión en lo económico. El *skate* está ya muy presente en Europa (Camino, 2012, p. 128). Este se empieza a identificar con el *graffiti* y el *hip hop*, en el caso del *skate* en horizontal, de calle, y con la música y la cultura *hardcore* en el caso del *skate* en vertical, de rampa y *pool* (p. 133). De este modo, en el 2000 el *skate* será ya algo mucho más diverso, heterogéneo. Para Borden, el *skateboarding* constituye hoy un fenómeno global (2019, p. 1), estimando entonces la existencia de entre 10 y 20 millones de patinadores en todo el mundo (2001). En esos años, además, el *skateboarding* se adentra en lo que Castells denominará “la realidad virtual” (citado por Camino, 2012, p. 135). El mayor número de patinadores hará que surjan también conflictos entre autoridades y patinadores en el espacio público, de los cuales los de *Love Park*, en Filadelfia, y el ya referido de *Undercroft*, en Londres, resultarán paradigmáticos.

3.1.6 2015 – actualidad. El *skate* se hace olímpico

El 3 de agosto de 2016 el Comité Olímpico Internacional (en adelante, COI) acuerda que el *skateboarding*, al igual que su cultura hermana, el surf, sea declarado olímpico para la edición de Tokyo 2020. Esa integración o cooptación de la que hablarán Camino (2013) o Vivoni (2009), respectivamente, llegaría así a su punto álgido. Este cierre en el proceso de institucionalización del *skateboarding*, de su weberiana racionalización, nos va a servir también a nosotros para poner fin a este breve recorrido temporal. Con él no hemos querido sino exponer, de forma breve y sistemática, cómo ha descrito e interpretado la academia la evolución histórica del fenómeno *skateboarding*, destacando lo mucho que se ha teorizado sobre la reiterada y permanente tensión dialéctica entre subversión e integración, resumida por Glenney y Mull como “[the] *skateboarding*’s paradoxical nature” (2018, p. 6). El *skateboarding* como proceso tendría mucho de “estriado”, por seguir la manida expresión de Deleuze y Guattari (1980)⁹. De manera más lisa, - o lineal, si se prefiere -, lo resumiría muy bien Howell (2005, citado por Chiu y Giamarino, 2019, p. 465) cuando definía el *skateboarding* como el objeto de una evolución

⁹ Autores éstos, por cierto, muy citados por la literatura académica *skater*. Sería el caso de Borden (2019) o Vivoni (2009), por citar sólo dos ejemplos).

que, comenzando con la transgresión propia de los años sesenta, llegaría hasta la actualidad convertido en una actividad plenamente imbuida de valor neoliberal.

3.2 *Skate or Die*. El *skateboarding* como subcultura

El aforismo que da nombre a este segundo apartado de nuestra revisión de literatura contiene una expresión omnipresente en la cultura *skater*. *Skate or Die* remite a un grito de guerra. Constituiría, como explican desde la revista especializada *Surfer Today* (19 de noviembre de 2020), la mejor y más emocional manifestación del auténtico espíritu *skater*: patinar, patinar y patinar, aunque ello suponga perder la vida en el intento. La fórmula, que en un inicio carecería del sentido que se le daría con posterioridad, parece datar de un artículo de prensa de los años 50 (*Surfer Today*, 19 de noviembre de 2020). Hoy, como consecuencia de esa mercantilización de la que ya nos advirtiera Polanyi (2016) y en el marco de esa constante tensión dialéctica entre transgresión e integración a la que hemos hecho referencia, es posible encontrar tal expresión, en principio *underground* y combativa, en multitud de objetos de consumo, ya se trate de camisetas, sudaderas o bien de accesorios varios, por citar algunos ejemplos. El eslogan llegaría, incluso, a dar nombre a un conocido videojuego de 1987 de la compañía *EA Sports* (*Surfer Today*, 19 de noviembre de 2020). Nosotros vamos a aprovecharla para exponer las conclusiones de la academia sobre los aspectos más subculturales, - o tribales, que diría Maffesoli (citado por Feixa, 1998; Bergua, 2008) -, del fenómeno *skateboarder*.

Snyder (2017, p. 56) define de forma sencilla las subculturas como pequeños grupos sociales que existen en el seno de una sociedad más grande, diferenciándose por medio de unos valores propios, un lenguaje específico y una forma propia de ver el mundo. En este sentido, la literatura académica ha venido estudiando el fenómeno *skateboarder* como una subcultura juvenil ya desde las dos últimas décadas del siglo XX. Para muchos autores (Beal, 1995; Borden, 2001; Camino, 2013, por citar algunos de ellos), concebir el fenómeno como subcultura juvenil permitiría comprenderlo y analizarlo.

3.2.1 *Skateboarding*, ¿subcultura, contracultura o cultura juvenil?

Con algunas excepciones, y hasta donde sabemos, la producción académica sobre *skateboarding* no ha llegado a concluir el debate, - tal vez por estéril y contraproducente, a juicio de Crosset y Beal (1997) -, de si se trataría aquel de una subcultura o más bien de una contracultura. Recordemos brevemente, en este sentido, la distinción que los estudios culturales han venido realizando entre ambos términos, lo cual, como sabemos, nos remite inevitablemente a dos grandes escuelas sociológicas, ambas anglosajonas: la americana de Chicago, por un lado, y la británica de Birmingham, por otro.

El primero sería utilizado en un primer momento para referir “un aspecto visual y a un comportamiento que va a distinguir a los diferentes grupos sociales” (Pearson, 1994, Roberts, 1971, citados por Arce, 2008, p. 259). La Escuela de Chicago, pioneros de los estudios urbanos, recurriría a él

para “hacer referencia a una teoría de las desviaciones que involucraba a los integrantes con personalidad criminal (p. 259). Con posterioridad, la misma escuela lo utilizaría después para “estudiar a los jóvenes”, entendiéndola como “una operación de resistencia de los jóvenes de la clase trabajadora” (p. 261)¹⁰. Hablar de subcultura supondría entonces hablar de oposición, de un antagonismo de los jóvenes con el mercado, entre los cuales mediaría una suerte de relación dialéctica: los jóvenes harían suyos objetos del mercado al tiempo que éste, a su vez, se apropiaría también de lo producido por aquellos (2008, p. 261). Hedbide (2002, citado por Arce, 2008, p. 261) dirá que el desafío a la hegemonía se producía, precisamente, por medio de un estilo. De él nos ocuparemos luego.

El término contracultura, por su parte, se empezaría a utilizar después, ya en la década de los 60. Bennett o Clark utilizarán esta “cultura a la contra” (González, 2000, citado por Arce, 2008, p. 263) para entender una generación, la de los 60, caracterizada por su descontento con las culturas parentales y hacia la sociedad en general (Arce, 2008, p. 263). Para Bennett (2001), dice Arce (2008, p. 263), constituiría éste un término que ayudaría “a entender la desilusión de los jóvenes de esa época con la cultura parental”, con “no querer formar parte de la máquina de la sociedad”. No obstante, para Clark (1976, citado por Arce, 2008, p. 263), este término “no sólo debe entenderse como ir en contra de la cultura parental [...] sino también como una manera suave de atacar a las instituciones que representan el sistema dominante y reproductor, como la familia, la escuela, los medios y el matrimonio”. En la actualidad, sin embargo, el término contracultura se utiliza, con un carácter más general, para aludir a algo que se sale de lo estándar (Arce, 2008, p. 264). En este sentido, “grupos de jóvenes lo utilizan para hacer hincapié en la diferencia y en la propuesta de nuevas visiones y perspectivas” (p. 264).

En España, esta dicotomía subcultura-contracultura ha sido explicada muy bien por el antropólogo Carles Feixa en su relevante *De jóvenes, bandas y tribus* (1998). Para este, los autores de la Escuela de Birmingham y su CCCS (Centre for Contemporary Cultural Studies, en adelante referido por dichas siglas), tendían a denominar “contraculturas” a las subculturas juveniles de clase media por el hecho de que articulaban “una oposición a valores e instituciones dominantes” (Hall y Jefferson, 1983, p. 61, citados por Feixa, 1998, p. 82). Las denominadas contraculturas, como expone el autor, suponían una ruptura con la hegemonía cultural burguesa y la ética protestante en la que se basaba (1998, p. 82). Estas contraculturas, de entre las cuales la *hippy* resultaría paradigmática, rompen con una ética puritana en la que la sobriedad y el trabajo lo eran todo y optan por una vida en la que lo concupiscente, el consumismo y el ocio, - el placer, en definitiva -, empiezan a tener mayor valor (p. 82). Los estudios culturales consideraban que, así como las subculturas juveniles obreras presentaban “estructuras

¹⁰ Cohen (1955, citado por Li, 2022, p. 186) sería el primero en utilizar el término “subcultura”.

colectivas compactas que tomaban la forma de ‘banda’, las contraculturas de los jóvenes de clase media venían a estar más individualizadas” (p. 83). Mientras

“unas surgen de la dicotomía entre el mundo institucional (familia, escuela, trabajo) y el tiempo libre, otras plantean una síntesis (“el trabajo es un juego”) o bien proponen instituciones alternativas (la cooperativa, la comuna)”. Unas tienden a ser territoriales (apropiación del gueto), otras tienden a ser universales (éxodo para crear un nuevo gueto: las utopías rurales); en las primeras la vivencia predomina sobre el discurso, en las segundas no hay vivencia sin discurso ideológico justificativo, unas fueron vistas como variaciones del tradicional gamberrismo obrero, otras se analizaron como formas más articuladas y peligrosas de disidencia político-moral ” (Brake, 1983; Hall y Jefferson, 1983, citados por Feixa, 1998, p. 83).

Tabla 1. Diferenciación entre subcultura y contracultura con arreglo a la Escuela de Birmingham

	Subcultura juvenil	Contracultura juvenil
Origen socioeconómico	Clase obrera	Clase media
Significación	Resistencia frente a lo institucional y el mundo adulto	Ruptura con la ética puritana burguesa
Estructuración interna	Grupos compactos, en forma de banda	Grupos más individualizados
Reivindicación	Dicotomía mundo institucional – tiempo libre	Plantean una síntesis: el trabajo e su juego o bien alternativas utopistas (cooperativismo)
Visión territorial	Territorialista (apropiación del gueto)	Universalista (éxodo para crear un nuevo gueto)
Discurso – vivencia	La vivencia predomina sobre el discurso	No hay vivencia sin discurso ideológico justificativo
Conceptualización <i>ad extra</i>	Tradicional gamberrismo obrero	Peligrosas formas de disidencia política y moral

Fuente: elaboración propia con base en Feixa, 1998, quien utiliza a su vez a Brake (1983) y a Hall y Jefferson (1983).

Feixa, no obstante, cuestiona que esta separación entre *subculturas juveniles obreras* y *subculturas juveniles de clase media (contraculturas juveniles)* deba ser tan rígida, por cuanto a que existirían grupos juveniles de clase media que presentarían características propias de las subculturas juveniles y viceversa, esto es, subculturas de raíz obrera que podrían llegar a convertirse en contraculturas¹¹. Es por ello que en *De jóvenes, bandas y tribus* (1980), el autor prefiere hablar de “culturas juveniles”, en plural (p. 85), con la intención declarada de evitar los sesgos implícitos en el término subculturas, tan propio de la Escuela de Birmingham en el sentido expuesto, y como una forma de poner de relieve su carácter heterogéneo (p. 85).

En la actualidad, se habla así de “culturas juveniles”, en sentido amplio (Feixa, 1998; Urteaga, Reguillo, Valenzuela o Pérez Islas, citados por Arce, 2008, p. 264). Maffesoli, por su parte, hablará en *E/*

¹¹ El ejemplo clásico, en este sentido, sería el caso del movimiento *punk* (Feixa, 1998, p. 83). De una raigambre obrera, popular, pronto se acercaría a lo contracultural, adoptando caracteres más propios de una identidad contracultural (p. 152).

tiempo de las tribus de “nuevos grupos juveniles que se reunirán alrededor del nomadismo y de un sentido de pertenencia” (Arce, 2008, p. 265).

Estas conclusiones han sido alcanzadas también por la literatura académica especializada en *skateboarding*. Ocean Howell (2001, p. 3) define el *skate* como una contracultura urbana. Por el contrario, otros autores como Yinger (1960) o Bracke (1985), citados por Sossa (2015, p. 195), sí han utilizado el concepto de *subcultura* en su oposición al de *contracultura*. Para ellos, el término *subcultura* referiría a un sistema normativo que diferiría de un ámbito social más amplio del cual formaría parte integrante. En este marco, lo que distinguiría una *subcultura* de una *contracultura* sería, en esencia, el grado de oposición entre la cultura *mainstream* y la *subcultura skater* (Sossa, 2015, p. 195). Esto es, las normas de la *subcultura* no estarían del todo opuestas a las de la cultura dominante. Para Crosset y Beal (1997, citados por Sossa, 2015, p. 195), el término *subcultura* habría sido utilizado de una forma tan amplia que habría perdido ya parte de su poder explicativo. Al objeto de evitar este inconveniente, dichos autores proponen el término “*submundo*”, por cuanto a que utilizar el de *subcultura* haría que la investigación en sociología y antropología del deporte tendiera a ver los deportes como entidades homogéneas mientras que el de *submundo*, por el contrario, animaría a descubrir nuevos aspectos o elementos en las culturas objeto de análisis; invitaría, como propone Sossa (2015, p. 195, traducción propia), a “descubrir nuevos mundos sociales”. En general, la literatura académica *skater*, - principalmente anglosajona, como estamos viendo -, cuando refiere que el *skateboarding* es una *subcultura* parece utilizar el término en un sentido más amplio y postestructuralista, como este de “*submundo*”, el cual estaría cercano al de “*culturas juveniles*” que en España utiliza el antropólogo de la juventud Carles Feixa.

En cualquier caso, Crosset y Beal (1997, citados por Sossa, 2015, p. 195), recuerdan que el estatus *subcultural* no constituye tanto algo que se autoconsidere un determinado grupo social sino, más bien, el resultado de la definición o categorización que del mismo realizan otros grupos socialmente dominantes. Así, es probable que los participantes de una actividad como el *skate* se sientan únicos y se vean a sí mismos como algo distinto, pero esta autoconsideración no constituirá una *subcultura* a menos que los miembros de la cultura dominante los definan como tal, esto es, como *un otro* opuesto a ellos. Esta observación está presente en Camino (2013, p. 337), cuando dice que el *skate* sería una alteridad para la opinión pública, la cual crearía una imagen del mismo. Esta oposición nos permite enlazar con otra conceptualización del *skate*, muy relacionada con esta de la que nos acabamos de ocupar: el *skateboarding* como campo social.

3.2.2 El *skateboarding* como campo social

Más allá de esa dicotomía subcultura-contracultura y su posterior síntesis conceptual en términos como el de “culturas”, en plural, o el más amplio de “submundos”, la investigación anglosajona sobre *skateboarding* ha utilizado también al término “campo subcultural”. Este concepto condensaría muy bien dos de los grandes marcos teóricos a los que se ha recurrido para interpretar y explicar el fenómeno, ambos con base marxista: el constructivismo estructuralista de Bourdieu, por un lado, - contenido en el término *campo* -, y el eclecticismo posestructuralista de los estudios culturales del CCCS, por otro, - referido, como ya hemos explicado, en el término *subcultura* -.

Conceptualizándolo como tal campo subcultural, Dupont (2017) ha explicado que los *core members*, los miembros del campo con mayor capital acumulado, difunden sus valores a los recién llegados al mismo, mostrando, ya sea de forma presencial o bien por medio de vídeos, qué es lo auténtico¹² del *skate* y cuál es su identidad. También les proporcionan consejo así como el capital social que supone tener relación con ellos (Dupont, 2015, p. 578). El autor ha explorado asimismo cómo el campo *skateboarding* mantiene y desarrolla la autenticidad de su identidad subcultural utilizando redes sociales como *Instagram*. La autenticidad de los *skaters* mejor posicionados en aquel es ahí enjuiciada por el resto de miembros de la comunidad mediante profusos debates y apasionadas discusiones *online*. Tales juicios de valor contribuirían a su vez a reforzar las fronteras que delimitan el ámbito de la subcultura *skater* del resto de la cultura *mainstream*, concibiendo a esta, tal cual comentábamos unos párrafos más arriba, como una alteridad (p. 578).

En el seno del campo *skater*, entendido en ese sentido bourdieusiano, se establecerían jerarquías entre el *skater* y el *poser*. El primero sería el *skater* auténtico, el que posee ya un cierto capital acumulado; el *skater* “de verdad”. El segundo, por el contrario, sería *el que va de skater* sin llegar a serlo del todo. Su representación hiperbólica, extrema, sería la de aquel que va con la tabla en la mano y vestido con arreglo al estilo *skater* pero que apenas sabe patinar. La ubicación en uno y otro lado de tales categorías arquetípicas vendría determinada por la posesión de un cierto capital social y simbólico, por hablar en los términos que utilizara Bourdieu en *La Distinción*, si bien, como ya hemos apuntado, autores de la *skater research* como Dupont prefieren hablar de capital social y subcultural. Ese capital, en cualquier caso, se encontraría entrelazado con otros factores que actuarían *extramuros*, más allá del campo, como sería el caso de la clase social, el origen étnico o racial, el estatus social o el género (Dupont, 2014, p. 564). Estos facilitarían también el proceso de acumulación de capital dentro del campo específico del *skateboarding*. Otro factor de acumulación al que apunta el autor sería el propio compromiso con la comunidad *skater*. Mención especial requeriría la dinámica que produciría en su seno,

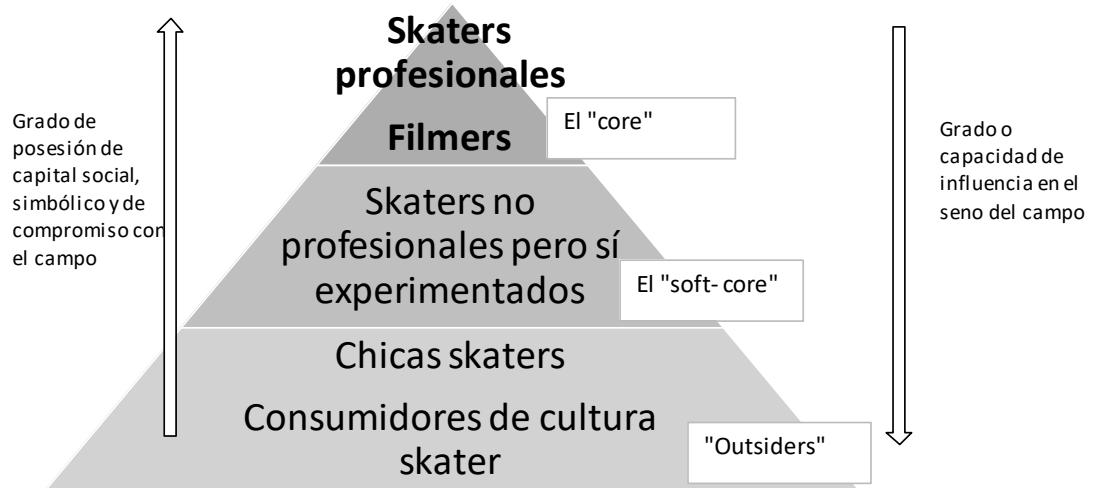
¹² Este concepto, el de “autenticidad”, fue estudiado *in extenso* con anterioridad por Beal y Weiman, 2003; Wheaton y Beal, 2003, Lombard, 2010, Wheaton, 2007).

tanto a lo interno como a lo externo, el factor género, el cual configuraría otra importante oposición dialéctica dentro del mismo: la dualidad que enfrenta al *skater* hombre con la *skater* mujer (Atencion, Beal y Wilson, 2009; Beal, 1995; Wheaton y Beal, 2003; Dupont, 2014), de la cual nos ocuparemos después, en el apartado 3.5.3, con mayor profundidad.

De acuerdo con tal proceso diferenciador dentro del campo, Dupont (2014, p. 564) llega, incluso, a definir en una pirámide las jerarquías propias del mundo *skateboarder*: en el pináculo se encontrarían los *riders*¹³, o *skaters* profesionales, y los *filmers*, que son quienes graban los “trucos” de los anteriores para la producción de vídeos sobre *skate* que comercializar y publicar en redes sociales. Estos dos perfiles arquetípicos tendrían en común la posesión de un gran capital social y simbólico dentro del campo así como un gran compromiso con este. Serían el “core”: hombres blancos de entre 15 y 27 años que llevan patinando una media de 7 años. Por su posición en el campo, tienen la capacidad de influir en valores y actitudes en el resto de integrantes del mismo, especialmente por medio de redes sociales. A veces, para este *core*, la práctica del *skate* en lugares específicamente habilitados para ellos, como *skateparks* o *skateplazas*, en lugar de en calles u otros espacios públicos, constituiría una práctica impropia, ilegítima (p. 565). Ruiz *et al.* (2019, p. 5 citando a Atencio *et al.*, 2009 y a Dupont, 2014) han puesto de relieve que los miembros de tal *core*, en la cúspide de esta pirámide de jerarquías, no sólo buscarían distinguirse de lo *mainstream* sino también diferenciarse de otros miembros del propio campo, ya sea por motivos generacionales o bien de género (p. 5); en el siguiente escalón de la pirámide, en su parte central, se encontrarían los perfiles *skaters soft-core*, quienes vendrían a ser los *skaters* menos experimentados, los cuales detentaría un cierto capital en alguno de los tres sentidos apuntados por Dupont si bien en menor medida que los anteriores; por último, en la base de la pirámide se encontrarían los perfiles *outsiders*: chicas *skaters*, por un lado, y consumidores de subcultura *skater*, por otro (p. 565). Dentro de las primeras cabría distinguir, a su vez, entre las invisibles dentro del campo y las que muestran ciertas capacidades técnicas, factor este que les aportaría presencia y visibilidad.

¹³ Denominados así porque *ride the skateboard*, esto es, “montan la tabla”, en castellano.

Figura 6. Pirámide de jerarquías dentro del campo social skateboarder



Fuente: elaboración propia de acuerdo con Dupont (2014).

Íntimamente relacionado con lo anterior, resultaría también de interés lo que apunta Dupont sobre los denominados *"skate trips"* y su impacto en el seno del campo social *skateboarder*. Los *skate trips* vendrían a ser desplazamientos realizados por los *skaters*, ya sean éstos profesionales, o bien con cierto grado de experiencia acumulada, a lugares de otras localidades distintas de su ciudad de residencia. Serían lo que Camino denomina *"turismo skater"* (2013, p. 126) o lo que O'Connor llama *"peregrinaciones seculares"*, esto es, viajes que tienen por objeto grabar nuevos trucos en espacios no practicados con anterioridad por parte de los *skaters* que se desplazan. Cuanto más inexplorados y exóticos, mejor. Se trataría de verdaderos viajes en busca de la autenticidad, dice Dupont (2014, p. 565), en los que la ciudad constituiría algo más que un mero escenario (Privitera, 2021, p. 83). Para el autor, estos *skate trips* serían una forma de acumular capital dentro del campo (2015, p. 565), de lo cual sería evidencia el hecho de que tales viajes acostumbren a ser objeto de grabación y posterior publicación en redes sociales, al objeto de dar cuenta de la hazaña ante el resto de la comunidad.

En relación a ellos, el autor ha identificado cuatro temáticas diferenciadas dentro de los vídeos propios de un *skate trip*: en primer lugar, y en la línea del valor de la libertad tan asociado al campo, escapar de una vida anodina, patinando nuevos lugares; en segundo lugar, constituirían aquellos una suerte de dispositivos de ejercicio de poder por parte de miembros del campo bien posicionados sobre otros que detentan menos capital que ellos: los *skaters* locales; en tercer lugar, supondrían también una forma de investigar nuevos lugares para la práctica del *skate*, no tanto basándose en los vídeos publicados sobre ese lugar, - ese *spot*, por utilizar su propia jerga - , sino en la experimentación, la vivencia; en cuarto lugar, Dupont (2015, p. 565) considera que tales viajes constituirían también una forma de reforzar el capital social que se detenta.

Figura 7. Motivos que inspiran un *skate-trip*



Fuente: elaboración propia con arreglo a Dupont (2015, p. 565).

3.2.3 El *skateboarding* como microcultura juvenil

Como hemos visto, la investigación social ha estudiado el fenómeno que aquí nos ocupa como una (sub)cultura y campo social. Ahora bien, para ser más precisos, el *skateboarding* sería más bien una cultura esencialmente juvenil (Howell, 2001, p. 3; Camino, 2013; Borden, 2019) o bien, si se prefiere, un campo social con una importante presencia de jóvenes en su seno (Camino, 2013). De acuerdo con ello, para el análisis del *skateboarding* como tal fenómeno juvenil se ha recurrido a los conceptos que tradicionalmente había venido utilizando la teoría subcultural (“the core concepts”), como sería el caso de la identidad, la autenticidad, la resistencia y el estilo. Estos estarían ligados a cómo la disciplina ha conceptualizado también el propio concepto de juventud (Thurnell-Read, 2021, p. 2). A este respecto, Thurnell-Read (2012, p. 2) apunta que a que, frente a una concepción dialéctica, binaria, entre “juventud rebelde-adultos rutinarios”, en los últimos años ha venido a entenderse la juventud como períodos de exploración, de experimentación, esto es, como algo no tan rígido o lineal, que involucraría estadios de transición (Pollock, 2008, citado por Thurnell-Read, 2021).

Se podría afirmar que las culturas juveniles serían subculturas, término propio de los estudios culturales británicos, como hemos analizado, pero también culturas subalternas, si hablamos en términos de corte más gramsciano (Thurnell-Read, 2021; Feixa, 1998). En lo que respecta a estas últimas, para la antropología marxista italiana (tan poco ortodoxa, como nos recuerda Feixa, 1998), las subculturas subalternas serían aquellas culturas propias de los sectores dominados de la sociedad y se caracterizarían “por su precaria integración en la cultura hegemónica, más que por una voluntad de oposición explícita” (Feixa, 1998. p. 85). Feixa utiliza el término “contracultura”, como hemos visto, para referir a “determinados momentos históricos en que algunos sectores juveniles expresan de manera explícita una voluntad impugnadora de la cultura hegemónica, trabajando subterráneamente en la creación de instituciones que se pretenden alternativas” (Feixa, 1998, p. 87, parafraseando a Hall y Jefferson, 1983; Yinger, 1982).

Ahora bien, en el caso de la juventud, ocurre que esta tiene mucho de condición subalterna, como la de “los campesinos, las mujeres y las minorías étnicas” (Feixa, 1998p. 85), si bien, a diferencia de las anteriores, los jóvenes estarían sometidos a la “tutela (más o menos explícita) de instituciones adultas” (p. 85). Su condición resultaría además transitoria por cuanto a que “los jóvenes pasan a ser adultos pero nuevas cohortes generacionales los reemplazan” (p. 85). Ese carácter transitorio, apunta el antropólogo, “ha sido utilizado a menudo para menospreciar los discursos culturales de los jóvenes” (p. 85).

Camino (2013) ha expresado muy bien cómo actuaría el componente etario en la cultura *skater*. Para los más jóvenes, el *skateboarding* sería una subcultura de la cual se consideran integrantes mientras que para los *skaters* de mayor edad, a partir de la treintena, el *skate* perdería parte de su componente identitario, ganando mayor peso su dimensión puramente deportiva (p. 63). “El *skateboarding* seguiría formando parte de sus vidas pero no sería ya la única actividad que define su identidad” (Camino, 2013, p. 62 y 63). O’Connor (2017) coincide con lo apuntado por Camino, si bien sus hallazgos parecen dar mayor importancia al papel que la identidad, en el marco de un vínculo emocional que se sigue manteniendo con la subcultura, sigue jugando en las vidas de los *skaters* de mediana edad. Tal vínculo, además, parece venir reforzado por la cada vez mayor presencia del *skate* en medios así como por el discurso del envejecimiento activo (active ageing). El autor, en adición, ha destacado la importancia que el tiempo tiene para esta categoría de *skaters*.

Habría que tener cuidado, no obstante, como advierte Arce (2008, p. 267), con caer en las categorizaciones y estandarizaciones en relación a ciertos grupos por cuanto a que podrían impedirnos ver la expresión local o particular de cada uno de ellos, en lo cual parece coincidir la *skater research* (Camino, 2013).

Por otro lado, aunque relacionado también con la juventud, la literatura académica *skater* sugiere que el *skate* puede actuar como factor de prevención de situaciones de exclusión social (Camino, 2013; White, 2015), ayudando a los jóvenes “a sostener contradicciones, frustraciones” (Camino, 2013, p. 143). A través del consumo, de la práctica y de todo lo asociado a ella, los jóvenes *skaters* dotarían de sentido a su existencia urbana (Harvey, 1998, p. 338, a Douglas y Sherwook, 1990 y a Simmel, 1986, 2002, citados por Camino, 2013). El *skate* sería así una suerte de bálsamo identitario (Camino, 2013, p. 149).

Volviendo al concepto de “microcultura”, Feixa considera que este término describe mejor el “flujo de significados y valores manejados por pequeños grupos de jóvenes en la vida cotidiana” (Wulff, 1988, citado por Feixa, 1998, p. 87). El concepto de “banda” sería un buen ejemplo de microcultura juvenil propia de contextos urbanos. La “banda”, entendida en sentido convencional, haría referencia a grupos marginales, mientras que en su significado académico, etnográfico, vendría a hacer referencia a

“grupos informales localizados de jóvenes de las clases subalternas, que utilizan el espacio urbano para construir identidad social y que corresponden a agrupaciones emergentes de otros sectores sociales” (p. 87). Cada banda puede caracterizarse, dice Feixa, “por un determinado estilo, aunque también puede ser producto de la mezcla sincrética de varios estilos existentes en su medio social” (p. 87).

Todas estas culturas juveniles pueden ser analizadas, indica el autor (p. 87), desde dos perspectivas: la de las condiciones sociales, entendidas como todos aquellos “derechos y obligaciones que definen la identidad del joven en el seno de una estructura social determinada” (p. 87), o bien como “imágenes culturales”, entendidas como “el conjunto de atributos ideológicos y simbólicos, asignados y/o apropiados por los jóvenes”. De este último, se derivaría el concepto de “estilos juveniles”, concebidos como aquellos atributos presentes en una cultura juvenil en un momento histórico dado.

Los elementos que estructuran una *microcultura* juvenil, para Feixa (1985, p. 88 y ss), serían los siguientes: la generación, el género, la clase social, la etnicidad, el territorio y el estilo. De los cuatro primeros nos vamos a ocupar en otro de los apartados, el 3.5, de esta revisión de literatura. Prioricemos, por tanto, ahora, el análisis de los componentes estilo y territorio como elementos estructurales de la cultura juvenil *skateboarder*.

3.2.4 El estilo *skater*

En cuanto a tal microcultura juvenil, el estilo estaría también muy presente en el mundo del *skateboarding*. Feixa define el estilo como “una combinación jerarquizada de elementos culturales: textos, artefactos, rituales” (1998, p. 103). El autor lo ejemplifica muy bien haciendo mención a elementos como el lenguaje, la música, la producción cultural (revistas, grafitis, tatuajes, etc) o la estética, la cual, como advierte, no es uniforme sino simplemente tendencial, aunque a veces pueda llegar a universalizarse (con el riesgo que supone una “apropiación comercial, que lo descargue de cualquier potencial contestatario”). También recuerda el antropólogo la necesidad de distinguir el estilo de las actividades focales. Citando a Flores (1986) y a Hall y Jefferson (1983), recuerda que “A veces estas actividades focales se confunden con el estilo mismo”, poniendo como ejemplo a los *break-dancers*, o a los *grafiteros*, pero también, y esto nos interesa especialmente, a los *skaters* (p. 103). Con arreglo a Feixa, parece deducirse, ir en *skate* no sería el estilo mismo sino, más bien, la actividad focal propia de dicha microcultura juvenil.

El estilo vendría a ser así el conjunto de “imágenes culturales con las que éstas [las culturas juveniles] se presentan a la escena pública, [...] “representativas de su identidad como grupo” (Feixa, 1998, p. 97). Tal representatividad haría que dicho estilo tuviera necesariamente un carácter simbólico, lo cual nos conduce a otra pregunta interesante: el modo en que una cultura juvenil construye su propio estilo. Feixa responde a ello recurriendo a dos conceptos: el bricolaje, por un lado, y la homología, por

otro. El bricolaje, siguiendo a Levi-Strauss (1971, pp. 35-36, citado por Feixa, 1998, p. 98), haría referencia a “la reordenación y recontextualización de objetos y símbolos para la comunicación de nuevos significados”. Esa resignificación sería alcanzada por las subculturas juveniles invirtiendo significados dados (el uso de la cruz gamada por parte de los punks, dice Feixa, sería un buen ejemplo de ello) o bien modificando objetos producidos anteriormente por otros grupos sociales (el vestido eduardiano por parte de los teds, dice también el autor). También, fetichizando, “exagerando un significado”. La homología, por su parte, vendría a ser “la simbiosis [...] entre artefactos, texto e identidad de grupo”. Feixa cita a Willis (1990), quien estudió la creatividad simbólica de los jóvenes en su vida cotidiana, cuando afirma que los jóvenes “usan, humanizan, decoran y dotan de sentido a sus espacios vitales y a sus prácticas sociales”. Algunos ejemplos al respecto serían el lenguaje propio, la producción musical, la moda, la ornamentación corporal, la decoración de la propia habitación o el uso de medios audiovisuales. Esto último estaría especialmente presente en el fenómeno *skateboarder*, por la importancia que en él tiene la grabación y posterior publicación de vídeos con trucos de *skate* (Camino, 2013; Dupont, 2015).

Esta concepción del estilo ha sido asimismo objeto de atención por la literatura académica sobre *skateboarding*, concibiéndolo como un elemento fundamental dentro de la fijación de fronteras subculturales con respecto a la cultura *mainstream*. Los *skaters*, por medio de una vestimenta específica, de un estilo, afirmarían su distinta personalidad (Simmel, 1999, p. 94, citado por Laurent, 2008). Todo ello, dice Thurnell-Read (2021), a pesar de esa dimensión integrada y comercial que ha mostrado el *skateboarding* a raíz de su calificación como deporte olímpico.

3.2.5 El *Skateboarding* y el territorio

En lo que respecta al territorio, constituiría este un elemento que también condicionaría y daría forma a una cultura juvenil. Como apunta Feixa (p. 95), “en barrios interclasistas, las bandas tienden a ser interclasistas; en barrios interétnicos, tienden a ser interétnicas” (p. 95). El territorio, como elemento espacial, se encontraría íntimamente relacionado con el factor tiempo. No en vano, Feixa realiza la siguiente reflexión metodológica en relación a las historias de vida:

“Una de las estrategias para “leer” una sociedad a través de una biografía es analizar los espacios y tiempos en los que ésta se estructura. El espacio y el tiempo definen los marcos personales, culturales y estructurales en los cuales se desarrollan las vidas de individuos concretos. El espacio remite primordialmente al territorio ecológico de la sociabilidad primaria” (1998, p. 172).

De acuerdo con ello, el autor añade que

“la memoria colectiva de cada generación de jóvenes evoca determinados lugares físicos (una esquina, un local de ocio, una zona de la ciudad). Asimismo, la acción de los jóvenes sirve para redescubrir territorios urbanos olvidados o marginales, para dotar de nuevos significados a determinadas zonas de la ciudad, humanizar plazas y calles (quizás con usos no previstos)” (p. 96).

Lo que defiende ahí Feixa estaría muy presente en Long Live South Bank, la campaña reivindicativa que realizaron los *skaters* londinenses para defender el mantenimiento íntegro de Undercroft, los porches del complejo homónimo, a la cual hemos hecho ligera mención en el apartado histórico y de la que después nos ocuparemos con mayor detalle. Un componente que estuvo muy presente en dicha campaña fue, precisamente, el gráfico. Imágenes y vídeos fueron utilizados por las dos partes en conflicto: los *skaters* londinenses, por un lado, y el ayuntamiento de la ciudad, por otro. En el caso de la comunidad *skater*, los vídeos contribuyeron a desarrollar un fuerte sentido de memoria colectiva (Atencio *et al.*, 2020). De algún modo, existía en ese espacio de la capital británica un “patrimonio generacional” que era preciso mantener (Atencio *et al.*, 2020). La campaña reflejó el poder de los *skaters* para crear marcos discursivos y para transmitir el bien común que suponen sus particularidades (sub)culturales (Atencio *et al.*, 2020, p. 414), y en especial, su potencial para humanizar, como diría Feixa, esa zona olvidada del centro neurálgico de la ciudad de Londres.

3.2.6 El *skateboarding* como comunidad

Otro concepto que ha utilizado la literatura académica para referirse al *skateboarding*, y que estaría muy relacionado con el de campo o subcultura, sería el de comunidad. Ruiz *et al.* (2019), analizando también el caso de Undercroft, recuerdan que los participantes en la campaña Long Live South Bank utilizaron términos como “family” (familia), “mother’s womb” (vientre materno) o “home” (casa, hogar) para aludir al sentido de pertenencia presente en la subcultura *skater* y a las relaciones que median entre sus miembros. No se trataría de algo nuevo puesto que, como se sabe, las subculturas han venido auto-considerándose, tradicionalmente, una especie de “familia”. Se trata de una idea, de hecho, que enlazaría tanto con la Escuela de Chicago como con la Escuela de Birmigham (Atencio *et al.*, 2020). Atencio *et al.* (2020) analizaron los términos subculturales que fueron utilizados en dicha campaña, concluyendo que en ella se recurrió a términos como “family”, familia, pero también el de “community”, comunidad, e incluso al de “home”, casa. Todos ellos serían el resultado de un intento de reflejar una identidad subcultural opuesta a la hegemónica, la cual estaría representada por las instituciones que querían reconvertir el espacio en un centro comercial. Los *skaters* de Undercroft se definían a sí mismos como una “comunidad”, como un gran grupo orgánico de personas sin un líder particular y sin una jerarquía” (2020, p. 409), y frente a ellos, la Administración (*top-down*, vertical, de arriba a abajo).

Por otro lado, el término *comunidad*, como sabemos, nos remite a una población de cierta permanencia. Sería un concepto cercano al de “vecindario”, del cual las unidades familiares serían partes constitutivas (Thornton, 1996, p. 2, citado por Atencio *et al.*, 2020). En el caso de Undercroft, esta conexión familiar vendría reflejada también en el uso de los términos precitados “family” (familia) y “home” (casa), e incluso en el de “mother’s womb” (vientre materno). Hablando de “casa”,

habitualmente referido a un espacio privado, los *skaters* londinenses habrían querido enfatizar el sentido de pertenencia que el espacio suponía para ellos, teniendo en cuenta, como apuntan las autoras, que el hecho de que concibieran Undercroft como “su casa”, esto es, como una propiedad privada, excluyente, no imposibilitaría que, al mismo tiempo, se vieran a sí mismos como una comunidad abierta e inclusiva (Atencio *et al.*, 2020).

No obstante lo anterior, se ha de apuntar que, en pro de la eficacia en la comunicación de su mensaje, el lenguaje que utilizaron estuvo alejado del argot excluyente propio de toda subcultura. El lenguaje de la campaña resultó, además, altamente emotivo e inclusivo, lo cual tiene sentido si reparamos en que las prácticas subculturales *skaters* que surgen y se desarrollan en espacios como Undercroft, aunque están asociadas a un específico marco temporal, espacial y social, no son elitistas o excluyentes, como el arte o la cultura “oficial”, en el sentido que apuntara Bourdieu en *La Distinción* (citado por Atencio *et al.*, 2020), sino populares e integradoras.

De acuerdo con esa naturaleza comunitaria, la subcultura *skateboarder* se caracterizaría por un alto capital social, entendido este en el sentido más bourdieusiano del término. Así, Vivoni considera que la práctica habitual en el *skateboarding* de dejar los restos de cera sobrantes¹⁴ para que la puedan aprovechar los siguientes *skaters* que patinen un determinado lugar, sería una de las muchas muestras de la solidaridad que reinaría entre los miembros del colectivo (2009, p. 136).

Frente a tal defensa de lo comunitario, Camino (2017, p. 344-345) utiliza a Lipovetsky (2007, 2015) para recordarnos que el mercado y la sociedad de consumo han contribuido a una mayor individualización en el seno de nuestra sociedad. Tal proceso, para Bauman (citado asimismo por Camino, 2017, p. 344), ha supuesto una huida de lo comunitario, de la certidumbre y la cohesión que ofrecía la comunidad. Si bien los individuos tienen ahora una mayor libertad personal (p. 344), también se enfrentan en la actualidad a una mayor sensación de inseguridad. Para combatir ese desasosiego, el mercado ofrecería lo que Bauman denomina “comunidades percha”, esto es, “identificaciones colectivas de compromiso débil, de quita y pon, combinables de múltiples formas, destinadas a combatir esa incertidumbre que se afronta de forma individual en la sociedad del <<hacerse a uno mismo>>” (p. 344). Esa individualización habría “favorecido que nuestra identidad personal, nuestro yo, habite en los límites de nuestro cuerpo” (p. 344). La sociedad de consumo fomentaría el culto al cuerpo, toda vez que este encarnaría nada menos que nuestra identidad individual. El cuerpo habría sustituido literalmente al alma en su función social e ideológica, por cuanto a que promete el éxito (liberación narcisista) a través de una especie de una “mística del logro personal” (Baudrillard, 2009 y Lipovetsky, p. 2007, citados por Camino, 2017, p. 344). En el seno de la sociedad de consumo, “el cuerpo se ha convertido en un producto en el

¹⁴ En el *skate* de calle, se enceran las superficies de mobiliario urbano para que las tablas del monopatín deslicen mejor.

que hay que invertir al objeto de rentabilizarlo, para sacar provecho del mismo”, ya sea en nuestras relaciones sociales, laborales o económicas (p. 345). En nuestras sociedades consumistas, el deporte sería de este modo “una nueva fuente de sentido” (2017, p. 345), por encima, incluso, de las tradicionales, tales como la familia, la religión o la nación (2017, p. 345). El colofón, con arreglo a Beck (2002, citado por Camino, 2017, p. 345), se daría en la autorrealización por medio del deporte, consecuencia de las proezas individuales, los retos y las marcas personales. Esa autosuperación ya no se observa solo en el deporte profesional sino que también está presente “en relatos personales y colectivos” (p. 345). “El deporte funciona en nuestra sociedad como metáfora del éxito a través del esfuerzo, de la autorrealización a través del rendimiento personal” pero también como fuente de creación de identidades colectivas, puesto que “facilita el encuentro y el reconocimiento entre individuos que coinciden en una misma identificación” (Maza, 2003; Camino, Maza y Puig, 2008, citado por Camino, 2017, p. 345). Camino pone de manifiesto que este potencial del deporte para la creación de relatos e identificaciones identitarias está siendo utilizado por las corporaciones, mostrando a tal efecto el ejemplo de la empresa *Nike Skateboarding* y el proyecto de recuperación del patrimonio *skater* local que financió en la localidad catalana de Arenys de Munt:

“los procesos participativos de construcción de *skateparks* protagonizados por grupos informales o promovidos por las instituciones públicas [...] contribuyen a contrarrestar los efectos banalizadores de la sociedad de consumo”, por cuanto a que promoverían “la cohesión, la inclusión, el empoderamiento y los compromisos con el grupo, contradiciendo la laxitud que se atribuye a las “comunidades percha” de las que habla Zygmunt Bauman” (Camino, 2017, p. 349).

Y es que, en efecto, como se ha señalado (Camino, 2013, y Saraví, 2019), algo importante dentro de la subcultura *skateboarder* sería la sociabilidad, entendida, tal cual apuntara Georges Simmel, como un fenómeno consistente en “estar con otro, para otro, contra otro, [lo cual], a través del vehículo de los impulsos y de los propósitos”, formaría y desarrollaría “los contenidos y los intereses materiales o individuales” (Saraví, 2019, p. 86). Como resume este autor, “El encuentro con sus compañeros, la interacción y la comunicación con los demás forman parte de la lógica del *skater*”, esto es, “si el otro no está junto a mí, cerca de mí, no existe la práctica, ella no tiene sentido” (2012, p. 82).

Por último en lo que respecta a su dimensión comunitaria, Camino destaca que las relaciones sociales que genera el *skateboarding* “representan formas de organización social altamente desburocratizadas” (2012, p. 339). En lo que atañe a nuestro país, si bien ha habido casos como la creación de una federación en Cataluña o de asociaciones de *skateboarding* por todo el territorio nacional, el *skateboarding* parece ser un movimiento dotado de grandes dosis de informalidad. Ello generaría ciertas dificultades de comunicación entre la Administración, “acostumbrada a dialogar con entidades sociales formalizadas” (Camino, 2013, p. 339), y los *skaters*. De hecho, como apunta Camino,

las administraciones públicas han llegado a promover asociaciones de *skateboarders* al objeto de tener un interlocutor con el que dialogar y llegar a acuerdos, esto es, con la finalidad de realizar “gestión pública”. El *skate*, sin embargo, afirma el antropólogo, plantearía un modelo alternativo y más amplio de ciudadanía, alejado del modelo burocrático weberiano propio del sujeto administración pública.

3.2.7 Una subcultura dotada de creatividad y resistencia

Por último en este apartado 3.2, y aclarada ya su naturaleza y su vínculo con la juventud, el *skateboarding* sería, en cualquier caso, no solo una (sub/micro) cultura juvenil sino también una (sub/micro) cultura caracterizada por su creatividad, por un lado, y por su resistencia, por otro, consecuencia del uso transgresor que efectúa del espacio público y de la íntima relación que con el mismo establece (Beal, 1995; Borden, 2019).

En lo que atañe a la primera de dichas dimensiones, el *skateboarding* se nos revela como una subcultura caracterizada por la producción creativa de espacio urbano. Con sus prácticas espaciales, como analizaremos *in extenso* en el epígrafe 3.3, el *skate* trasciende los usos y las finalidades inicialmente prescritas para el mismo (Borden, 2001).

En lo que respecta a la segunda, se podría afirmar que la literatura académica *skater* ha venido continuando la perspectiva de los *Cultural Studies*, cuyo análisis subcultural, como hemos visto, ha estado tradicionalmente muy centrado en la resistencia juvenil (Camino, 2013; Blackman, 2014; Hall y Jefferson, 1976, citados por Thurnell-Read, 2021; Feixa, 1998). En esta misma línea, Camino (2013, p. 149) concibe lo *skater* como “una forma simbólica de cuestionar el orden social”, llegando a calificarlo, tal cual hemos comentado, de “bálsamo identitario, el cual ayudaría a adolescentes y jóvenes a adaptarse al orden social y a la disciplina parental. A estos efectos, y como anticipábamos en la página 26 al analizar su naturaleza subcultural, el *skateboarding* tendería a fijar de forma permanente una frontera entre lo *skater* y lo *mainstream*. Por medio de ella, los *skaters* pondrían de relieve que sus valores y su forma de ver el mundo estarían más basados en la creatividad que en el conformismo, más en la cooperación que en la competición, más en la libertad que en ser vigilado o sujeto a normas y más en la autenticidad que en lo falso, lo “fake” (Beal, 1995; Borden, 2001; Brayton, 2005; Howell, 2004; citados por Dupont, 2014, p. 560).

Tabla 2. Valores y visiones de la subcultura *skater*, fijados en contraposición a la cultura hegemónica

Valores y visiones de frontera fijados por la subcultura <i>skater</i> frente a la cultura <i>mainstream</i>	
Cultura <i>skater</i>	Cultura hegemónica
Creatividad	Conformismo
Cooperación	Competición
Libertad	Vigilancia, sujeción a normas.
Autenticidad	Falsedad

Fuente: elaboración propia a partir de Dupont, 2014, p. 560, el cual cita a Beal, 1995, a Borden, 2001, Brayton, 2005, y a Howell, 2004.

Creando una alteridad, un espacio social integrado y opuesto al suyo, transgresor, los *skaters* conseguirían ofrecer resistencia a una cultura de clase media estándar que les opprime (Beal, 1995), sin que, como ha señalado Wilson (2002, p. 404, citado por Dupont, 2014), tal oposición y resistencia vayan a amenazar verdaderamente a la autoridad que mantiene el *statu quo*. De nuevo, como apuntábamos en el apartado histórico (epígrafe 3.1), también en ello la transgresión *skater* vendría taimada por una cierta integración.

Esto último nos permite enlazar también con otro debate interesante dentro de la producción académica sobre *skateboarding*. Iain Borden (2001, p. 2) ha enfatizado la crítica que la (sub)cultura *skater* realiza a los valores propios del capitalismo. Frente a la competitividad propia del orden neoliberal, en el *skate* la cooperación, la participación y la inclusión constituirían principios básicos con los que contemplar y estar en el mundo (2001, pp. 173 – 360). Camino y otros autores encuentran salvedades a tal afirmación, en gran parte debido al consumismo y la mercantilización presentes en tal ámbito (2013; Vivoni, 2009, p. 138). Por el contrario, otros investigadores, como Chiu y Giamarino (2019, p. 469), consideran que ese carácter competitivo y emprendedor propio de la práctica *skater* tendría también una dimensión positiva y que esta habría sido injustamente ignorada por gran parte de la academia. De hecho, tales autores presentan a los *skaters* como exitosos en “navegar” (“cabalgar”, diríamos en español) en el contradictorio entorno neoliberal. Para ellos, la competitividad y el emprendedorismo propios del *skateboarding* jugarían un papel clave en la reclamación de su derecho a la ciudad por parte de las comunidades *skaters*. Para estos académicos (p. 469), la doble naturaleza del *skate*, - transgresora, por un lado, pero también empresarial y competitiva, por otro -, habría empoderado a sus usuarios en la reivindicación de lo que Borden denomina “el uso legítimo del espacio” (2019), del cual nos ocuparemos en el apartado siguiente de la presente revisión de literatura.

Pasemos, a continuación, a analizar qué se ha dicho hasta la fecha sobre esa doble dimensión, resistente y creativa, derivada de la práctica espacial que supone el *skateboarding*.

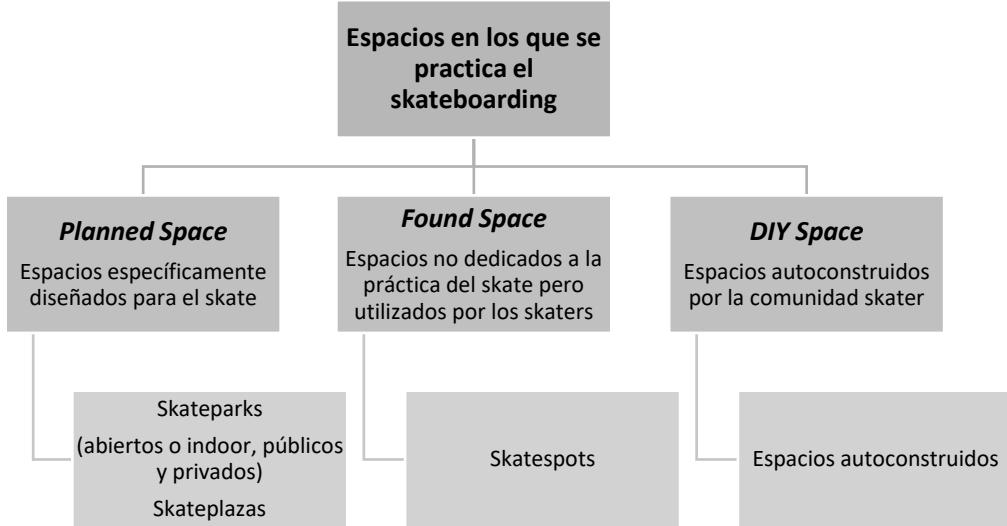
3.3 *Skate Is Not a Crime*. El *skateboarding* como resignificación del espacio

Otro de los emblemáticos aforismos del mundo *skateboarder* que estamos utilizando para este recorrido por la literatura académica especializada sobre la temática sería el de *Skate is Not a Crime* (“Patinar no es un crimen”, en español). Este poderoso eslogan habría sido utilizado por primera vez en un vídeo de 1988 de la marca de *skate* *Power-Peralta* (Surfer Today, 15 de mayo de 2022). El nombre del vídeo, nada casual, era el de *Public Domain* (“dominio público”). Con esta expresión, - hoy omnipresente en infinidad de productos de consumo, como ocurría con la utilizada en el apartado anterior -, la subcultura *skater* venía a reivindicar la legitimidad del uso que realiza del espacio o “dominio” público, como titularan los autores de dicho vídeo. Recordemos, a este respecto, que, a partir de los años 80, con la denominada “New School” (Borden, 2019, p. 18), el *skate* empieza a tomar las calles de las ciudades. Aparecerá así el *skate* de *street*, convirtiendo las aceras, calzadas y plazas de las grandes urbes occidentales en improvisados y gigantescos “patios de juego” (Vivoni, 2009). Como hemos tenido la oportunidad de exponer en el recorrido histórico, este uso del espacio público, creativo y distinto del inicialmente previsto, pronto dará lugar a un cierto conflicto en el seno de ese espacio urbano. En este marco, al objeto de disuadir a los *skaters* de un uso “inadecuado” de las calles y devolverlos a los encorsetados *skateparks*, el diseño urbanístico contraatacará dotando a la ciudad de instrumentos defensivos frente a lo que se considera una amenaza, ya sea en forma de cámaras de seguridad, guardias jurados o incluso de elementos constructivos con los que imposibilitar la práctica del *skate*. Sería el caso, en relación a esto último, de los denominados *skatestoppers*, “pequeñas piezas de metal o cemento que se fijan en el mobiliario urbano para dificultar que las tablas se deslicen por él” (Márquez y Díez, 2015, p. 139). La expresión *Skate is Not a Crime* vendría así a reivindicar una defensa de la práctica del *skateboarding* frente a una normativa y una configuración de la ciudad cada vez más restrictiva, excluyente y represiva; o lo que es igual, el ejercicio del derecho a la ciudad del que los *skaters* serían legítimos titulares (Borden, 2019; Camino, 2012).

3.3.1 Los espacios en los que se practica *skateboarding*

La literatura académica especializada parece concluir que el *skate* se practicaría en tres tipos de espacios diferenciados: por un lado, los espacios “planificados” (*planned space*); por otro, los espacios “encontrados” (*found space*) y, por último, los espacios autoconstruidos (*DIY*, - *do-it-yourself* -, space), los cuales podrían ser a su vez considerados una forma específica de *found space*. La figura 10 recogería, de forma gráfica, dicha sistematización.

Figura 8. Tipos de los espacios en los que se practica skateboarding, con arreglo a lo publicado por la literatura académica especializada



Fuente: elaboración propia.

Los primeros, los *planned spaces*, serían aquellos espacios directa y específicamente diseñados para la práctica del *skate*. Su paradigma serían los *skateparks*, lugares contruidos por entidades públicas o privadas para albergar actividad *skateboarder*. Se trata de espacios acotados, delimitados, cerrados y, lo que es más importante, especialmente previstos y pensados para patinar con el *skate*, aunque también para otras prácticas subculturales cercanas, como sería el caso del BMX. En cuanto a su configuración, pueden ser de exterior, sin techo, o de interior (*indoor*). En lo que respecta a su titularidad, los hay públicos, lo más habitual en España, pero también privados, algo mucho más común en otras latitudes.

Lo segundos, los *found space*, serían en cambio espacios abiertos no previstos para tal práctica, esto es, los lugares de la ciudad que un *skater* puede *encontrar* (de ahí, lo de *found*) y proceder a patinar. Así como los *planned* son algo dado, los *found*, en cambio, serían algo buscado y encontrado. Si los primeros son espacios cerrados y prediseñados, los segundos son abiertos y espontáneos. Mientras que los *skatepark* son instalaciones permanentes, los *skatespots* callejeros son transitorios y temporales, a veces incluso efímeros, toda vez que se constituyen como tales *found space* únicamente durante el lapso de tiempo en el que están siendo patinados. Esto es, una vez los *skaters* abandonan el lugar, el *found space* vuelve a su configuración ordinaria como acera, monumento, plaza o escalera.

Estos lugares *encontrados* responderían al hecho de que buscar lugares en los que patinar es parte intrínseca del *skateboarding* (Thrasher, citado por Borden, 2019, p. 219)¹⁵. Como ya hemos podido exponer en el apartado histórico (subepígrafe 3.1), tales espacios aparecieron como consecuencia de que el primigenio *sidewalk surfing* no siempre podía ser practicado a voluntad en el pavimento urbano, ya

¹⁵ De ahí, que realizaríamos en la introducción al presente trabajo el símil con ese vagabundeo que líricamente utilizara Rimbaud para responder a su invitación al *Cherchej*, a la búsqueda vital de sentidos y significados.

fuera por unas condiciones atmosféricas poco favorables, por la peligrosa concurrencia con automóviles o por la expulsión de los *skaters* de tal espacio, efectuada por parte de las fuerzas de seguridad. Así, con ocasión de esa gran sequía que tuvo lugar en California durante la década de los 70, ya comentada, el *skate* se trasladaría a los chalets abandonados de esta zona de la costa oeste estadounidense. Sus vacías piscinas privadas serían objeto de allanamientos por parte de los *skaters* en una suerte de expropiaciones temporales en pro del ocio, el juego y el placer. Se trataba de lugares que los jóvenes *skaters* “encontraban” (de ahí, lo de “found”) y en donde podían dar rienda suelta a sus trucos y acrobacias, al tiempo que socializaban en el seno de un grupo de iguales. Las piscinas allanadas habrían sido, así, los primeros *found spaces* de los *skaters*, al tiempo que el origen de una de sus modalidades más importantes, la de *pool* (piscina).

Unas décadas más tarde, ya a finales de los ochenta, el *skate* descubriría la calle y las infinitas posibilidades que tal espacio público brindaba para realizar trucos con el monopatín (Borden, 2001, 2019; Camino, 2012). Este *skate*, en su modalidad de *street*, acabaría destronando al resto de modalidades (Márquez y Díez, 2015, p. 138). Cual *flâneurs*, los *skaters* recorrerían la ciudad en busca de lugares a patinar de la forma más creativa y divertida posible (Howell, 2001; Borden, 2001/2019). Los *spots*, - como se denomina, en la jerga, a esos lugares “encontrados” por los *skaters* -, serían el resultado de ese aventurado proceso de búsqueda de espacios en los que disfrutar con el monopatín en las ciudades. El *skate* de *street* consistiría, precisamente, en hacer patinable aquello que no lo es; en “dominar” la calle, sometiéndola a tu deslizamiento y a los trucos que puedes llegar a hacer con “la tabla”, como la llaman en la jerga. “Vamos a patinar la ciudad entera”, promete uno de los protagonistas de *First Love* (2005, citado por Borden, 2019, p. 194). De eso parece ir el *street skateboarding*.

Para explicar la importancia que estos lugares tienen para los *skaters* se ha recurrido a un concepto de Deleuze y Wattari, que estos a su vez tomarán de la *Ética* de Spinoza: el “afecto”. Recordemos, a este respecto, que Baruch Spizoma consideraba al *conatus* como “el afán de existir”, el empeño por existir en relación al entorno (Díez-Urmeneta, 2009, p. 138). Tal determinación requería de tres emociones primarias: la alegría, la tristeza y el deseo (o apetito). La alegría, en primer lugar, resultaría del tránsito de un estadio de menor perfección a otro de mayor perfección en el seno de dicha existencia; la tristeza, en segundo lugar, constituiría el proceso contrario; el deseo, o apetito, por su parte, vendría a ser la esencia misma de la persona, “el impulso básico, comparable a la libido en Freud, para lograr [la alegría]” (2009). De ahí la expresión que utiliza Vivoni (2009) para conceptualizar los *spots* que el *skater* encuentra en la ciudad, a los que califica de “spots of spatial desire”. En su paper *Spots os Spatial Desire: Skateparks, Skateplazas, and Urban Politics* (2009), el sociólogo Francisco Vivoni estudia el fenómeno *skateboarder* como una práctica deportiva alternativa que produce espacio social en el

contexto urbano, si bien de forma contradictoria. Por un lado, los *found space* que el *skater* “encuentra” en la ciudad o los espacios *DIY* que construye tendrían mucho de micropolítica, de resistencia y contestación frente a la dominante gobernanza urbana neoliberal, utilizando la ciudad de un modo distinto del previsto, de acuerdo a criterios de juego, placer y experimentación. Por otro, los *planned spaces*, como los *skateparks* y los *skateplaza*, en tanto que espacios acotados, en los que el *skater* se encuentra segregado y con los que participa, aun involuntariamente, en procesos de gentrificación o securitización del espacio urbano (The Banks, N.Y; Love Park, Philadelphia, entre otros), supondrían cooptación, colaboración con una forma de concebir la ciudad basada en criterios neoliberales. Los *parks* así construidos vendrían a excluir socialmente a los *skaters* de la ciudad. Frente a ello, el “deseo espacial” *skater* les llevaría a liberar de su mercantilización otros espacios de las ciudades (como los centros financieros, las plazas públicas, los campus universitarios o los centros comerciales) en pro del ocio y el placer. Tal expresión, “deseo espacial”, que bebe de la ética de Spinoza y de Deleuze y Wattari, es tomada por el autor de la yuxtaposición que Bauman hace del turista y el vagabundo (1996, p. 13). Para Bauman (1998, p. 9, citado por Vivoni, 2008), la movilidad, el desplazamiento, se ha convertido en la más poderosa y codiciada herramienta estratificadora de nuestras sociedades contemporáneas. El autor criticaba la ambición municipal propia del mundo postindustrial, centrada en atraer a potenciales visitantes, móviles e interconectados, por medio de grandes infraestructuras dedicadas al placer y al entretenimiento. Las ciudades pugnan hoy por ser objeto del “deseo espacial” de los turistas. En este marco, los *turistas* siempre son bienvenidos pues, al viajar, consumen trayectos y espacios, urbes. Sin embargo, quienes se desplazan por motivos de necesidad son considerados *vagabundos*, se les excluye del uso de espacios en la ciudad o, como en el que caso de los migrantes, del derecho a desplazarse de un país a otro. Para Vivoni, cuando el *skater* patina en un *planned space* está utilizando el espacio como un *turista*. Por el contrario, cuando se desplaza por la ciudad en busca de espacios que patinar, estaría usándolo como un *vagabundo*. Por eso, en este último caso se le excluye, expulsa y sanciona. Al igual que en la poesía de Rimbaud, como veíamos en la introducción, el término *vagabond* tendría aquí un significado positivo y transformador. El *skater* comparte con el turista el hecho de que la ciudad sea el objeto de sus sueños y deseos espaciales. Sin embargo, el modo en el que ambos disfrutan de la ciudad sería harto diferente: el *skater* la goza en su valor de uso; el turista, por contra, en su valor de cambio.

Los *found space* serían objeto de un deseo espacial por parte de los *skaters*, resultado de la interacción de estos con su entorno y en el marco de una contestación y resistencia frente a una concepción mercantilista de ciudad. De forma muy similar, Ruiz *et al.* (2019, p. 408) aluden a la “affective intelligence” de las comunidades de fans de Marcus (citado por Van Zoonen, 2005, a su vez referenciado por aquellos), creando espacios mediáticos en los que imaginar alternativas al *statu quo*. En este sentido,

los *found space* constituirían lugares en los que se imaginarían alternativas a una forma “mayoritaria” (otro concepto de Deleuze y de Wattari, del que después nos ocuparemos) de concebir y utilizar el espacio público.

El tránsito de las piscinas allanadas y los *skateparks* a las calles de las ciudades, - a esos lugares de “deseo espacial” -, así como su generalización, darán lugar al surgimiento de un conflicto entre el *skate* y la ciudad o, por seguir los términos de Lefebvre, entre una concepción del espacio con base en su valor de uso, por un lado, y una configuración del mismo, por otro, de acuerdo a su valor de cambio (Borden, 2019; Camino, 2013, por citar dos referencias). Howell (2001, p. 3) recurre a Freud y a su “retorno de lo reprimido” para recordarnos que el *skateboarding* nació a la defensiva ya en la década de los setenta, con esas piscinas privadas que los *skaters*, ante la ausencia de instalaciones especializadas, tenían que allanar para poder disfrutar de su deporte favorito, con todos los riesgos que ello suponía. Para el autor, tal espíritu de resistencia, inserto en el ADN *skater*, se habría trasladado con posterioridad a las calles y plazas de nuestras ciudades contemporáneas. Vivoni parece coincidir con él cuando recalca que los *skateparks*, como espacios planificados, revelarían políticas de exclusión del espacio urbano a sus usuarios *skaters*. Construir y ofrecer *skateparks* por parte de los poderes públicos, combinándolo con prohibiciones más o menos explícitas de su práctica fuera de dichos equipamientos, sería una forma de excluir a los *skaters* de la ciudad, de tenerlos “controlados” mediante el acotamiento y la relegación de su práctica a un espacio diferenciado (2009).

A esa misma lógica responderían los *skateplaza*, una suerte de *skateparks* que reproducirían de forma fiel el mobiliario urbano, como si de una plaza se tratase, pero que, a diferencia de los anteriores, se caracterizarían por una configuración abierta, más inclusiva, intentando integrar la actividad con el resto de usos del espacio urbano. Vendrían a ser una fórmula sintética entre el “park” (cerrado, recluido) y la “plaza” (abierta, integrada). Para Vivoni, su profusión supondría, no obstante, al igual que en el caso de los *skateparks*, una exclusión legal de los *skaters* de ese dominio público que referíamos en la introducción del apartado. Al igual que lo que ocurrió en la primera y en la segunda ola, los *skateplaza* suponen una concesión política, defiende Németh (2006, citado por Vivoni, 2009, 146). De algún modo, los *skateparks* y los *skateplaza*, irónicamente, a juicio de Glenney y Mull (2018, p. 5), erosionarían, en parte, el componente subversivo del que estaría dotada dicha actividad, el cual quedaría reflejado más en los espacios por ellos *encontrados* (los *found space*) que en los por otros *planificados* (*planned spaces*). Y es que, en efecto, en lo que respecta a los primeros, el *skater* de *streetstyle* usa los espacios urbanos de múltiples formas, todas ellas distintas de aquellas para las que tales espacios fueron inicialmente diseñados. En muchas casos, dice Stecyck (citado por Borden, 2019, p. 194), de un modo que los arquitectos jamás podrían haber siquiera imaginado.

Por último, los espacios *DIY* serían aquellos diseñados y autoconstruidos por los propios *skaters*. En muchos casos, parece tratarse de instalaciones autogestionadas de forma comunitaria en el seno de espacios “okupados”. Si nos atentemos a la evolución del *skateboarding* que hemos venido describiendo, el allanamiento de lo inservible o inutilizado en pro del placer y la experimentación se nos estarían revelando como toda una constante en la historia del *skateboarding*. Para Hollet y Vivoni, estos espacios constituirían disruptiones temporales a la concepción neoliberal del urbanismo (2021), los cuales confrontarían la planificación y la visión oficial de la ciudad. Tanto los *spots* (los *found space*) como las instalaciones *DIY* ejemplificarían bien los esfuerzos de adultos y jóvenes por romper con la forma en la que el neoliberalismo queda fijado en los espacios (Hollet y Vivoni, 2021). Los autores citados relatan en un *paper* reciente la destrucción por parte del Ayuntamiento de Worcester, Massachussets (EE.UU), de un *skatepark* autoconstruido por la comunidad *skater* de la ciudad. Dicha municipalidad derribó, en cuestión de horas, un espacio *DIY* en cuya construcción los *skaters* de la localidad habían invertido toda una década (2021, p. 881). En un corto lapso de tiempo, se puso fin a años de espíritu *maker* y de construcción de un espacio alternativo por parte de la comunidad *skater* local, generando una gran frustración para sus integrantes. Lo relevante de tal caso reside en que, para Hollet y Vivoni (2021), ese *park* no era sino el resultado de una actitud proactiva por parte de la ciudadanía dirigida a dar respuesta a necesidades que no estaban siendo satisfechas por parte de las instituciones. Los autores, recurriendo a otro concepto de Deleuze y Wattari, - el de *majorité* y de *minorité*, contenido en *Towards a Minor Literature* (1975) y en *A Thousand Plateaus* (1980) -, así como a Manning (2016), consideran que estos lugares pueden ser “leídos” como formas de aprendizaje de lo que los pensadores franceses precitados denominarían la *mayoría* y la *minoría*, lo *mayor* y lo *menor*; como “concrete traces of learning across the major and minor”, dirán Hollet y Vivoni (2021, p. 881). Lo *mayor* sería, a su juicio, la “tendencia estructural que se organiza a sí misma de acuerdo con una definición predeterminada de valor” (2021, p. 881). En este caso, y de acuerdo con Manning, lo *major* incluiría el conocimiento y las habilidades asociadas a un específico dominio. Sería el ejemplo del *skate* y sus saberes en relación al espacio: desde cómo utilizarlo con un tabla que se desplaza sobre cuatro ruedas hasta cómo echar el cemento sobre una determinada estructura que convertir en obstáculo a salvar con el patín, pasando por el cálculo de los ángulos que una determinada rampa requiere para ser susceptible de un viable y adecuado deslizamiento sobre ella (pp. 881-882). Los *skaters*, en este tipo de parques, adquirirían grandes destrezas en la creación de espacios patinables, lo cual constituiría todo un conocimiento *mayor*, algo perceptible. Lo *menor* viviría en el marco de lo fijado por lo *mayor* y sería algo mucho menos visible. En lo que aquí nos interesa, el conocimiento *menor* mostrado por los *skaters* cuando construyen su propio park quedaría reflejado en la forma en la que el *skater* detecta, siente, que un determinado lugar resulta idóneo para la

construcción de un park DIY (Hollet y Vivoni, 2021, p. 882). A este respecto, los autores (2021), recurriendo a Jackson (1984), consideran que ese conocimiento profundo del espacio basado en su apropiación, ese “minor ethos” *skater*, reflejaría también un “conocimiento vernáculo” por parte de sus practicantes¹⁶. Atencio *et al.* (2020, p. 400) se refieren también a ello, si bien en los términos del antropólogo Tim Ingold (2000, p. 19, citado por aquéllos), cuando hablan del “conocimiento habitante” que los *skaters* muestran en relación a los lugares que patinan.

Estos *spots DIY* serían también un caso de micropolítica, por cuanto a que se trata de prácticas que transforman los espacios, convirtiendo lugares “olvidados” en otros con significado. Los *skaters* serían protagonistas de un “urbanismo DIY que explora las condiciones y relaciones entre los ciudadanos, la ciudad, los gestores y la planificación urbana” (Peters, 2018, p. 214, citado por Hollet y Vivoni, 2020, p. 883). Constituirían así una forma de urbanismo “pop-up” o temporal, - efímero, si se prefiere -, en el que los *skaters* estarían siendo “pioneros espaciales” (Peters, 2018, p. 214, citado por Vivoni, 2021, p. 883). No obstante, dichos autores advierten, asimismo, de que estos espacios no están exentos de controversia (p. 884), toda vez que tales proyectos *DIY* estarían “en contra de los esfuerzos institucionales por impulsar valores como el consenso, lo público, la seguridad, la equidad, la eficiencia, la coordinación y los sistemas urbanos” (Finn, 2014, *DIY Urbanism*, citado por Hollet y Vivoni, 2020). Además, el espíritu maker propio de los *skateparks* autoconstruidos podría caer también en lo neoliberal, pudiendo reproducir inequidad si el movimiento no se enfoca hacia cambios de corte más estructural.

Por otro lado, Vivoni defiende que el *skateboarding* incorpora políticas de inclusión social y de resistencia. Xavier Camino (2012) se cuestiona si a veces se tiende a idealizar dicho potencial (2012). Como soluciones, ambos autores plantean lo que Lefebvre denominaría “una nueva política urbana” (1974/2013). Mientras que Hollet y Vivoni utilizan en dicho paper esa misma expresión, Camino (2012) propone “participación”.

3.3.2 La resistencia del *skate* frente al urbanismo neoliberal

Estrechamente relacionado con lo apuntado en el párrafo anterior, Mitchel, en *The Right to the City* (2003), explica que su

“interés hacia las personas sin hogar en el espacio público y en los intentos normativos de evitar su presencia se derivan del hecho de que dichas personas se han convertido prototípicamente en un barómetro de justicia urbana. Si alguien necesita el derecho a la ciudad, es, probablemente, el sinhogarismo” (p. 7, traducción propia).

El autor contrapone el orden neoliberal de las reformas urbanas al derecho a la ciudad del que hablara por primera vez Lefebvre (1967/2017), estableciendo un tipo distinto de orden, construido “no

¹⁶ Se trata de un concepto, el de “conocimiento vernáculo”, del que también habla Kristin Ross en en relación a la Comuna de París en su *El surgimiento del espacio social*, la obra que estamos utilizando para articular la exposición del presente trabajo.

sobre los miedos de la burguesía sino sobre las necesidades de los marginados de nuestras sociedades" (2003, p. 7, traducción propia).

En este sentido, y como sugiriera Cresswell (1996, p. 59, citado por Nemeth, 2011, p. 298), podríamos afirmar que la ciudad neoliberal tendría dos grandes enemigos: las personas sin hogar, por un lado, y los *skaters*, por otro. Ambos colectivos, como apuntábamos en la introducción al presente trabajo, tendrían mucho en común. Los primeros duermen en los bancos públicos, los segundos deslizan sus tablas sobre ellos; el *sinhogarismo* utiliza los puentes como morada, el *skateboarding* como resguardo. Ambas representaciones chocarían con el discurso urbano dominante, configurándolos como alteridades, como usuarios que transgreden las formas consideradas "apropiadas" de usar el espacio público (Nemeth, 2011, p. 299). De acuerdo con esta lógica, utilizar el espacio urbano como consumidor que transita por las calles o avenidas hasta un centro o espacio comercial para consumir sería una forma "apropiada" de disfrutar del espacio urbano. Desplazarse por la ciudad como trabajador para cumplir con tus obligaciones laborales en el centro de trabajo también sería una forma "adecuada" de aprovechar la ciudad. Sin embargo, habitar esas mismas calles, avenidas o plazas, - en el caso de las personas sin hogar -, o patinarlas, - en el de los *skaters* -, constituirían toda una afrenta para el orden urbano neoliberal, una forma impropia de utilizar el espacio público, cuando no un atentado a la convivencia. Se trataría, en esencia, de una cuestión de poder, por cuanto a que la forma "normal" o "racional" de usar dicho espacio es definida, precisamente, por quienes tienen la capacidad de moldear dichos términos (2011, p. 299).

Ocean Howell, ex *skater* e historiador de la planificación urbana en la Universidad de Oregón, en su artículo *The Poetics of Security: Skateboarding, Urban Design, and the New Public Space* (2001; citado también por Saraví, 2019, p. 44), explica muy bien la recepción poco calurosa que las ciudades, tradicionalmente, han venido brindando al *skateboarding*. El autor, recurriendo a lo biográfico, introduce el *paper* resumiendo brevemente sus vivencias como usuario del *downtown* de San Francisco cuando, siendo todavía joven y *skater* profesional, trabajaba en una editorial ubicada en dicha área de negocios de esta ciudad californiana. Tal experiencia, afirma Howell, era siempre dual ("[it] was always split"): cuando se desplazaba al centro urbano para trabajar como redactor en un edificio de oficinas, la ciudad le recibía de forma amable, le acogía; sin embargo, cuando durante el fin de semana o por las tardes se desplazaba a ese mismo espacio para practicar su "deporte disruptivo" (*sic*, p. 1), la recepción era mucho más fría y agresiva, disuasoria.

"No se trataba sólo de que los policías, los guardas de seguridad, los turistas o los oficinistas me miraran entonces de manera diferente sino, sobre todo, de que era el propio diseño del espacio urbano el que me trataba de forma distinta: desde amenazantes puntas de metal a adoquines casualmente colocados [para evitar la práctica del *skate*]" (2001, p. 1, traducción propia).

El diseño del centro urbano, por medio de diversas tácticas constructivas, le venía a transmitir así que el *skateboarding* no constituía un uso legítimo del espacio público (Howell, 2001, p. 1).

Otras de las formas que adoptaría la expulsión de los *skaters* de la ciudad sería la punitiva, vía sanción administrativa. Autores como Borden (2019, p. 231) o Camino (2012, p. 21, 87, 127), en relación con esta estrategia criminalizadora, de corte más directo y agresivo, han llamado la atención sobre las multas a las que los *skaters* se exponen, por patinar, en diversas partes del mundo.

De este modo, frente a tal concepción estrecha del espacio público, la subcultura *skater* ofrecería diversas formas de resistencia. Howell (2001, p. 6), citando a De Certeau (1984, p. 106), afirma que, en el contexto de un espacio urbano autoritario, el *skateboarding* “liberaría” los espacios, permitiendo la producción de áreas dedicada al juego libre, al ocio, contribuyendo a hacer de las ciudades lugares más habitables. En un sentido similar se pronuncia Vivoni (2009, p. 141) cuando, recurriendo al anarquista Hakim Bey, defiende que el *skate* crearía “zonas temporalmente autónomas” en el seno de dicho espacio público. En la misma línea, los *spots skaters*, para Camino (2012), antes de convertirse en tales, constituirían un ejemplo de “no lugar” en el sentido que apuntara Marc Augé (1998, citado por aquél, 2013, p. 32), esto es, un espacio físico carente de significado simbólico, “vacantes de usos sociales” (Marc Augé, 1998, citado por Puig *et al.*, 2006). Patinando, los *skaters* estarían llenando ese vacío. Para Klinenberg (2021, p. 32), los lugares para la práctica del *skateboarding* serían un ejemplo de los “terceros espacios” de los que hablara Oldenburg en *The Great Good Place* (1989). Este autor distinguía entre un primer lugar, el *hogar*, y un segundo lugar, el *trabajo*; entre ambos mediaría un tercero, complementario a los anteriores, dedicado a la vida comunitaria, en el cual la gente se encontraría y reuniría de un modo más informal. Existiría así un espacio privado, otro público y un tercero de carácter colectivo. Edward Soja (1996) lo entiende no tanto como lugar físico sino como lugar mental. En cuanto tal, los terceros espacios no estarían ni en el lugar de origen ni el de destino, sino que, más bien, serían un híbrido resultante de la mezcla de los anteriores. En ellos, el ciudadano se expondría a lo imprevisto, a lo inesperado. Langer (1953) y Cassirer (1944) hablan, por su parte, del espacio real y virtual, - o si se prefiere, del espacio orgánico perceptivo y simbólico -, los cuales coincidirían con las categorías clásicas de Henri Lefebvre de espacio practicado y vivido. Harvey (2012), no obstante, defiende no tanto una jerarquización entre tales categorías sino una tensión dialéctica entre las mismas (2012, pp. 8 – 39, citado por Pinassi, 2015). En cualquier caso, los espacios encontrados de los *skaters* constituirían así, como señala Camino (2012, p. 32), una suerte de “terceros espacios”. Para Vivoni, por su parte, los *spots* y los *parks DIY* serían una forma de contestar un concepto de ciudad concebida como espectáculo, en el sentido de Debord, o como parque temático, si nos atenemos a Sorkin, por medio de la cual los *skaters* nos estarían recordando, cual mayo del 68, que *la beauté est dans la rue* (2009).

3.3.3 Situacionismo *skater*

La mención a Debord y al mayo francés nos va a permitir hilar con otro aspecto especialmente interesante en esta revisión de literatura: cómo la producción académica especializada ha venido explicado la resistencia espacial de los *skaters* recurriendo a la teoría situacionista y a De Certeau (Howell, 2001, p. 6; Borden, 2001, citado por Vivoni, 142; Borden, 2019). A tal fin, se ha venido distinguiendo entre tácticas y estrategias. El primero de dichos conceptos, opuesto al segundo, se referiría al arte de la guerrilla, a la subversión temporal, por parte de los ciudadanos, del espacio propio de una alteridad, de un “otro” (las instituciones y el mercado), al objeto de crear espacio para sí mismos. Las estrategias, sin embargo, serían las acciones desarrolladas por las instituciones para crear centros de poder, esos espacios excluyentes a los que hemos hecho referencia cuando narrábamos la reflexión de Howell sobre su experiencia laboral dual como trabajador de una zona de negocios y *skater* profesional (2001, p. 6). Las estrategias serían usadas por el poder y las tácticas por la resistencia (Howell, 2001, p. 6).

En lo que respecta al *skate*, las tácticas situacionistas a las que recurriría frente a esas estrategias de expulsión del espacio público serían el *détournement*, la *récupération* y la *dérive*. El *détournement*, o desvío, consistiría en tomar algún objeto creado por el capitalismo y dotarlo, de forma crítica, de un uso no previsto, resignificándolo críticamente de su sentido y uso original. Ejemplos de *détournement* residirían en la búsqueda que los *skaters* realizan en la ciudad de nuevos lugares que liberar para fines vinculados al juego y al placer (Howell, 2001, p. 6). También, en la apertura de vallas con los que allanar espacios ajenos y facilitar a su vez que otros miembros de la subcultura puedan acceder a ellos (Chiu y Giamarino, 2019, p. 7, p. 10)¹⁷. El *skateboarding*, por medio de las marcas de desgaste del mobiliario urbano, estaría empleando, aun de forma inconsciente, una táctica que contribuiría a una visión alternativa de la ciudad, a una concepción de ésta basada en el uso colectivo y la experimentación creativa del entorno urbano (Vivoni, 2009, p. 146). Borden (2001, citado por Vivoni, 2009, 142) resume bien esta idea cuando afirma que el *skateboarding* desafía la idea de que el espacio está ahí para ser obedecido. Esta práctica subcultural sería, para él, una muestra muy representativa de cómo utilizar la ciudad sin sucumbir a su finalidad productiva (Borden, 2001, referenciado por Vivoni, 2009).

La táctica de *détournement* estaría muy relacionada, a modo de operación contraria, con la *récupération*. Esta consistiría en dotar de un cariz positivo, aunque también con una finalidad crítica, a algo que la cultura *mainstream* percibe como negativo. Se trataría de convertir en hegemónico, en dominante, lo situado en la periferia, en los márgenes. Una muestra de esta táctica quedaría reflejada en los propios espacios *D/Y* autoconstruidos por los *skaters*. También, en sus acciones reivindicativas. Vivoni (2009, p. 142) cita una de ellas consistente en añadir a la expresión señalética *No Skateboarding* las letras

¹⁷ Las muestras del *détournement* estarían en el *skate* pero también en el graffiti, un ámbito subcultural muy relacionado con aquel.

k y w, de forma que pueda leerse *Know Skateboarding* (“sé patinar”), en lugar del prohibitivo “no patinar”. A ella nos referiremos de nuevo luego.

La *dérive*, por último, consistiría en experimentar la ciudad de una forma distinta de la acostumbrada: pasear por la ciudad con fines distintos de los habituales, o lo que es igual, un paseo no vinculado al trabajo o al ocio burgués, al estilo de ese *flâneur* al que hacíamos referencia en la introducción al presente documento. Dicho paseo no tendría otra finalidad que la de “crear situaciones”, huyendo de las rutinas urbanas para dejarse llevar por lo emocional. Con arreglo a Guy Debord,

“Una o varias personas que se entregan a la deriva renuncian durante un tiempo más o menos largo a las motivaciones normales para desplazarse o actuar en sus relaciones, trabajos y entretenimientos para dejarse llevar por las solicitudes del terreno y por los encuentros que a él corresponden” (1958).

Un ejemplo de esta táctica sería el *skate de street*, por medio del cual los *skaters* sienten y viven la ciudad mediante la búsqueda de lugares que, escondidos, esperan para ser usurpados temporalmente y utilizados de forma alternativa (Vivoni, 2009, p. 142). Se trata, se insiste, de experiencias muy similares a las de ese *flâneur* que narra Baudelaire, como cita Vivoni haciendo referencia a Harvey (2006) y a Berman (1982, citado por aquél, 2009, p. 234). Otro ejemplo vendría constituido por la búsqueda que los *skaters* californianos realizaban, ya en los albores de esta subcultura, de piscinas vacías que allanar para patinar, socializar y disfrutar.

Si atendemos a la variable tiempo, estas trayectorias a la deriva de los *skaters* tendrían mucho a su vez del concepto de rizoma de Deleuze y Guattari (*Capitalismo y esquizofrenia*, 1972-1980, citado por Stevens, Dovey y Fine, a su vez referidos por Borden, 2019, p. 220). Un ejemplo al respecto residiría, a juicio de Borden, en los mapas “situados” de los *skaters*, en los cuales el tiempo sería tratado de manera distinta, excéntrica. En los planos convencionales, explica Borden (p. 220), la ciudad entera se nos muestra como una foto fija mientras que para los *skaters* de *street* constituiría una realidad mucho más dinámica, en la cual el tiempo no sería tanto algo medido o planificado sino, más bien, algo experimentado y variado (p. 220).

3.3.4 Skateboarding y los procesos de revitalización urbana

Si, como señala Vivoni, citando a Lefebvre, “el espacio produce efectos extraños” (2009, p. 142), la conexión entre la revitalización urbana y la exclusión de los *skaters* del espacio público bien podría ser uno de ellos. Y es que, en efecto, la investigación sobre *skateboarding* ha reparado en que la mayor parte de los principales *spots* para patinar en los EE. UU no son sino el resultado de los procesos urbanísticos de renovación en las ciudades, en algunos casos obra de arquitectos de renombre como el funcionalista Le Corbusier, referido por Howell (2001, p. 8), o el modernista y exdirector de la Bauhaus Mies Van der Rohe, mencionado por Borden (2019). También Camino, en España, sugiere dicha conexión entre los

procesos de “renovación urbana” que tuvieron lugar en Barcelona en el último cuarto del siglo XX y la proliferación de *spots skaters* (2013, p. 31, 33 y ss).

Estos procesos de revitalización habrían dado lugar a una transición de la práctica *skater* desde las periferias, - los patios traseros y las piscinas de las casas familiares en el extrarradio -, hasta los centros de las ciudades en todo el mundo (Borden, 2019, p. 200). Lo relevante de esta migración reside en que dotaría al *skateboarding* de una nueva dimensión: la visibilidad. En poco tiempo, el *skate* empezaría a dejarse ver en plazas, bulevares y avenidas. Como nos enseñara Lefebvre (citado por Borden, 2019, p. 200), a diferencia de los barrios suburbanos, los núcleos de las ciudades ofrecen monumentos, encuentros casuales y experiencia cotidiana, multitud de espacios y edificaciones de fácil acceso. Además, y esto es especialmente importante, dichos espacios han sido a veces realizados con arreglo a materiales y formas que no siempre están en consonancia con las necesidades sociales que se presupone deben satisfacer (p. 200). Tal debilidad, sin embargo, y como recordara De Certeau, encierra una oportunidad: dichos espacios permiten la búsqueda de prácticas ajenas al espacio puramente geométrico o geográfico. Para Foucault o el fisólogo de la cotidaneidad precitado, el espacio social, el habitado, no sería sino el resultado de un conflicto permanente entre ejercicio de poder, por un lado, y prácticas de resistencia frente al mismo, por otro; poder vs resistencia al poder. Ahora bien, mientras que para el primero el espacio es una expresión de disciplina, el segundo pone el acento en la posibilidad de que dicho poder pueda ser objeto de subversión. En este sentido, tal espacio se nos revelaría así como un lugar razonablemente ordenado, disciplinado, pero también como un lugar idóneo en el que ejercer prácticas de resistencia frente al mismo (Foucault, *Vigilar y castigar* (1975), y De Certeau, *Prácticas de la vida cotidiana* (1980), citados ambos por Borden, 2019, p. 200).

Una buena muestra de tal resistencia vendría contenida en la práctica callejera del *skateboarding* y la forma en la que los *skaters* “encuentran”, sienten y viven el espacio. El *skate de park* implica *concesión* mientras que el *skate de street* supone *oposición*. A ello se refieren Newman y Shields (2013, pp. 520, 522, citados por Vivoni y Folsom-Fraser, 2021, p. 312) cuando hablan de que el *skateboarding*, en su modalidad de calle, constituye todo un desafío al orden público neoliberal. De ahí, la diferencia cualitativa existente entre los *planned space*, como los *skateparks* o los *skateplazas*, y los *found space*, esos lugares que los *skaters*, cual *flâneurs* o “pioneros espaciales”, encuentran en las ciudades, dotándolos después de un uso alternativo, “derivado”. Los *found space* supondrían así contestación mientras que los *planned spaces* serían una forma de cooptación (Vivoni, 2009, p. 130). En los *skatespots* habría subversión, transgresión, mientras que en *skateparks* y *skateplazas* tendrían mucho de domesticación, de integración. Vivoni (2009) defiende que los *skateparks* no son sino concesiones por parte de las instituciones. Los *found space*, en cambio, suponen rebeldía, “transformar la ciudad en un

enorme patio de juegos" (Wooley y Johns, 2001, citados por Vivoni, 2009, p. 144-145). "The struggle continues from spot to spot through everyday tactics of spatial appropriation and contestation", dirá Vivoni (p. 142). Se yuxtaponen de este modo en el *skate* los espacios planificados (los *skateparks*) y espacios encontrados, improvisados (los *skatespots*). Nos encontramos aquí, de nuevo, con una muestra más de esa tensión entre integración (*parks*) y transgresión (*spots*) que, desde sus orígenes, ha estado presente en el *skateboarding* y a la cual hacíamos referencia en el análisis histórico.

3.3.5 La escritura del espacio urbano

Abundando en lo anterior, son muchos los investigadores que han recurrido a la metáfora de la escritura de Lefebvre para explicar ese uso alternativo que el *skateboarding* realiza de los espacios de las ciudades. Sería el caso de autores como Borden y Camino, ya referidos, pero también de otros como Ulmer (2016, p. 491, citado por Vivoni, 2009, p. 312), quien también habla de "writing urban space". De acuerdo con ello, los *skaters* leerían (vivirían) la ciudad de forma diferente (Borden, 2001; Vivoni, 2009; Camino, 2012), escribiéndola o reescribiéndola (Ulmer, 2016, p. 491, referenciado por Vivoni, 2021, p. 312). Para explicar esta idea, se ha utilizado un paralelismo entre el *skateboarding* y el *graffiti*: "Al igual que los grafiteros, los *skaters* de *street* trazan líneas por medio de una serie de maniobras y dejan restos que denotan usos no prescritos, significados y placeres" (Hollet y Vivoni, 2020, p. 889, citando a Tonkiss, 2005, p. 145).

Para Vivoni, estas tácticas espaciales del *skateboarding*, ubicadas a medio camino "entre el arte, el deporte y la infracción" (2010, p. 76; 2012), constituirían expresiones culturales que abrazarían el juego pero también la contestación, atribuyendo un sentido político a actividades comúnmente relegadas al ámbito de la infancia (Hollet y Vivoni, 2020). A modo de ejemplo, el autor refiere las marcas de desgaste y las superficies enceradas en el mobiliario urbano, las cuales vendría a ser una muestra de la apropiación espacial que supone esta práctica. La aplicación de cera sobre el equipamiento de la ciudad, - ya se trate de estáticos bancos, de prominentes bordillos o de inclinadas barandillas -, al objeto de conseguir un mejor deslizamiento de la tabla de madera, supondría una modificación del dicho mobiliario, redefiniendo la ciudad "como un bello e improvisado patio de juegos" (Vivoni, 2009, p. 144).

El autor (2009, p. 24) cita a King (2004) cuando afirma que levantar oficinas y viviendas en el marco de una ciudad vertical no es solo una manera de incrementar el valor del suelo sino también una forma, aun simbólica, de ejercer poder sobre el ciudadano. Frente a este, el ciudadano-*skater* ofrecería una resistencia cotidiana por medio de saltos, deslizamientos y desplazamientos. En un sentido similar, Borden (2019) defiende que el *skateboarding* crea nuevos espacios en las ciudades, tanto reales como imaginados, reclamando su derecho a ellas mediante una apropiación de objetos y lugares que a veces pasan desapercibidos para el resto de sus usuarios. Tal forma de hacer suyo el espacio y el mobiliario

urbano sería parte de cierta actitud y espíritu rebelde, “expresando un particular desafío simbólico a los modelos adultos y a las instituciones responsables de la producción y gestión oficial del espacio público” (Márquez y Díez, 2015, p. 140). Además, en lugar de que autoridades ajenas les impongan normas externas, los *skaters* se autorregularían en el marco de un ambiente de camaradería, convivencia y respeto mutuo (Chiu y Giamarino, 2019 p. 485). En ello parece coincidir Camino cuando concluye con contundencia que los conflictos que genera el *skate* en el espacio público son meramente anecdóticos (2012, p. 342) o Borden cuando afirma categórico que la mayor parte de los *skaters* respetan a sus conciudadanos (Borden, 2019, p. 222).

3.3.6. La contestación al orden urbano neoliberal

En el marco de esa distinta lectura y (re)escritura del espacio urbano, la forma en la que el *skateboarding* utiliza la ciudad supone una contestación al orden urbano dominante. El *sidewalk surfing* implicaba nuevas formas de experimentar en el cemento y el asfalto. También lo eran las piscinas que se allanaban a finales de los setenta. En ambos casos los *skaters* llevaron los movimientos acuáticos propios del surf a formas construidas, a superficies duras, utilizando los espacios más de acuerdo al placer y al uso que en base al intercambio y la acumulación (Vivoni, 2009, p. 144), lo cual nos remite, a juicio del autor, a la contraposición que Lefebvre formulara entre el espacio como valor de uso y el espacio como valor de cambio /1974/2013); espacio vivido y percibido *versus* espacio concebido. Para mostrar ese valor de uso que el espacio público tiene para los *skaters* y las “luchas diarias” que ello les supone, el autor toma a Mitchel para referir los intentos de hacer invisible la pobreza por medio de la privatización de los espacios y la criminalización de sus usos. También recurre a Foucault para explicar la suerte de *surveillance* que, de forma persistente, atenaza a los *skaters* en su día a día (2009)

En este sentido, Becky Beal, en *Disqualifying the Official: An Exploration of Social Resistance through the Subculture of Skateboarding* (1995), fue de las primeras en utilizar el *skateboarding* para mostrar que la cultura popular puede ser un espacio de resistencia frente al modelo de relaciones sociales al que invita el sistema capitalista. Sin embargo, como ya hemos apuntado, ese potencial de cambio parece a menudo lastrado por ciertas concesiones y contradicciones. Se trata de “la paradoja del *skateboarding*” de la que hablan Glenney y Mull (2018, p. 6). Así, la literatura académica ha puesto de manifiesto algunas contradicciones propias del *skate* como la de que este “se apropia de los espacios sin necesidad de reivindicarlos” (Camino, 2013, p. 238) o la de que aquel no siempre ofrecería resistencia sino también colaboración con el orden urbano dominante, ya sea de forma más o menos consciente. En lo que a ello respecta, Howell (2005), estudiando el caso de Love Park, en Filadelfia, llegó a calificar a los *skaters* como las “tropas de choque de la gentrificación” (2005). Chiu y Giamarino (2019), por su parte, han destacado el colaboracionismo práctico de los *skaters* con las autoridades en casos como el de

Brooklyn Banks, Nueva York, un espacio para patinar del cual, por motivos de seguridad, habían sido expulsados. La reacción de la comunidad *skater* local no se basó ahí en la confrontación con las autoridades sino en la colaboración con las mismas, intentando convencerlas, en base a un discurso de securitización, de las virtudes asociadas a la presencia de *skaters* en aquel lugar. Estos, ante la amenaza de expulsión, alegaron que el *skateboarding* en la zona aportaba vigilancia informal, los *eyes on the street* de los que hablara Jane Jacobs (1961/2020), lo cual se alineaba con los objetivos que las autoridades pretendían conseguir. Y es que, en efecto, si se quiere revitalizar un área urbana determinada, expulsando de la misma a vendedores de droga o a personas sin hogar, la construcción de un *skatepark* parece revelarse como una estrategia verdaderamente eficaz. Frente a ello, los *skaters* no siempre han mostrado resistencia y contestación. En The Banks, como cabe colegir, los *skaters* desarrollaron su tacticismo urbano apropiándose no solo del espacio urbano sino también de parte del discurso neoliberal: con tal de que aquí se nos permita patinar, venían a esgrimir, nosotros nos vigilamos a nosotros mismos y vigilamos a otros de manera indirecta.

3.3.7 La apropiación de los espacios

Como estamos viendo, el *skate* se apropiá de los espacios que utiliza, dotándolos de nuevos usos muy alejados de las finalidades, - puramente mercantiles, en muchos casos -, que el arquitecto o planificador urbano originariamente les atribuyó. A este respecto, la investigación académica se ha planteado dos preguntas interesantes: ¿de qué espacios se apropián los *skaters*? y, lo que resulta aún más estimulante, ¿cómo se produce ese proceso?

En lo que atañe a la primera cuestión, Iain Borden nos recuerda que autores como Foucault o Lefebvre pusieron ya de manifiesto que los lugares con mayor relevancia simbólica son también los más dados a prácticas de apropiación (2019, p. 200). Dos buenos ejemplos al efecto, en lo que a España se refiere, serían el caso del MACBA en Barcelona (Camino, 2012) o el de la Plaza Colón en Madrid (Márquez y Díez, 2015; citados también por Borden 2019, p. 200). Borden, utilizando el concepto de Paul Virilio (Said, 1993, citado por Borden, 2019, p. 200), habla, en este sentido, de una suerte de contrahabitación del espacio, toda vez que los *skaters* ocupan lugares muchas veces deshabitados, dotándoles, como hemos comentado, de un uso distinto y alternativo al previsto. Además, los *skaters* parecen adueñarse también de lugares ignorados por el resto de la sociedad y las instituciones (2019, p. 200). Sería asimismo el caso del área abierta previa al Kulturforum, en Berlín, o de los porches de Undercroft, en Londres, ya referidos (Borden, 2019, p. 200). En todas estas experiencias, el *skateboarding* estaría subvirtiendo lo que Iain Borden, tomando a Lefebvre y a Barthes, denomina “arquitectura de grado cero” (2019, p. 201), esto es, una concepción del espacio que se pretende neutra, funcional, predecible y organizada, la cual ofrecería una experiencia urbana reducida a una simple e inactiva lectura de signos (p. 201). Ahora bien,

la pasividad, asumir que este espacio es el que es, lo que nos ha sido dado, no es la única respuesta posible, dice el autor. Cabe también lo que el sociólogo Henricks (citado por aquél, 2019, p. 201) denomina “los laboratorios de lo posible”. Una buena muestra al efecto residiría en el uso que el *skate* hace de bordillos, barandillas y otros elementos del mobiliario urbano. A modo ilustrativo, el bordillo es un obstáculo, algo que hay que salvar, hasta que alguien lo “grinda”, esto es, hasta que un *skater* se desliza por encima suyo con los ejes metálicos de su monopatín. En un sentido similar y aún más revelador, la barandilla constituye, como sabemos, un dispositivo que transmite seguridad, que invita y facilita el uso intuido, lento y sin riesgos de una determinada escalera o cuesta. Frente a ello, el *skater* opta por convertirlo en algo arriesgado, saltando con su patín sobre dicho pasamanos y deslizándose rápidamente por el mismo, ya sea con la tabla de madera (*slide*) o con los ejes metálicos de los que tal *skate* está provisto (*grind*). De lo cierto y seguro se pasa a lo incierto y arriesgado (2019, p. 203). Con base en un análisis coste-beneficio, el *skater* está dispuesto a exponerse a caídas, golpes y otra suerte de accidentes a cambio de una fructífera y enriquecedora experiencia sensorial. Para Borden, el *skateboarding* entrañaría una crítica al vacío de significado que ofrece esa arquitectura “de grado cero” (p. 203), dotándola de nuevos usos en base a vivencias corporales alternativas.

En lo que se refiere a la segunda pregunta, Borden (2019, p. 203) intenta responderla recurriendo al *ritmoanálisis* de Lefebvre (1992), esto es, una forma de analizar la ciudad que parte de los ritmos que en la misma se originan y tienen lugar. Tales “ritmos” no constituirían algo planificado, ni siquiera consciente. Resultarían de la multiplicidad e innumerable adición de todas las actividades que en ella se desarrollan. Frente a cadencias regulares de la ciudad, los *skaters* introducirían una rítmica alternativa, la cual, como recuerda Borden y así hemos podido comentar, solo cabe en una ciudad de corte modernista. Un buen ejemplo sería el de Chicago, cuyas plazas diseñadas por Mies van der Rohe fueron la meca de muchos *skaters* durante la década de los noventa. En segundo término, el *skateboarding* de *street* introdujo también en la vida cotidiana de las ciudades la velocidad. Con la excepción del *freestyle*, la rapidez es una constante en la práctica *skateboarder*. En tercer lugar, el uso que el *skater* hace del pavimento le convierte en un gran conocedor de este, al cual está vinculado por medio de una suerte de conexión sensorial (p. 206). Frente a esa excesiva dependencia de lo visual, criticada por autores como Foucault o Sennet¹⁸, el *skate* ofrecería una experiencia urbana sensitiva más amplia, interactiva, conectada con el pavimento y el mobiliario urbano (p. 206). También tiene importancia el sonido que el *skateboarding* crea en la ciudad cuando el uretano se desliza por el pavimento o los ejes metálicos friccionan con el cemento o el metal. Se trata de un sonido monotonial, intermitente, a veces continuo, claramente identifiable, por otro lado. El *skate* sería también visión, oído

¹⁸ Esta consideración se encontraría alineada con lo que apuntan Moya, Bergua y Ruiz (2018 p. 127) cuando sostienen que la denominada “antropología sensorial” habría venido cuestionando, desde la década de los ochenta, el excesivo sesgo visualista del pensamiento y la cultura occidentales”.

y tacto. Esta idea la resumían muy bien desde la revista cultural Yorokobu cuando, citando a Trufelman, afirmaban que “Nadie entiende la arquitectura como un *skater* porque nadie disfruta de la arquitectura como un *skater*” (Torrijos, 25 de enero de 2018). En cuarto lugar, los *skaters* siguen un ritmo que no está sincronizado con los propios del lugar en el que se patina. Un claro ejemplo sería el uso, fuera del horario en el que las oficinas están abiertas, de los centros de negocios de nuestras ciudades, (p. 211). Las urbes modernas, dice Borden (2019, p. 211), son una mezcla de producción y de especulación en la que el beneficio social a largo plazo es sustituido por beneficios económicos a corto plazo. El *skateboarding*, por el contrario, sería algo más rítmico que englobaría una multiplicidad de lapsos temporales: desde segundos (movimientos, trucos) hasta minutos (recorridos), semanas y meses (visitas repetidas); a veces, también años (spots apropiados o cooptados) (Borden, 2019). En quinto lugar, ese encuentro del *skate* con la arquitectura de zona cero crearía lo que el sociólogo John Urry (citado por Borden, 2019, p. 211) llama “kinestética”, ese sexto sentido que nos informa de que nuestro cuerpo, por medio del movimiento, está haciendo algo en el espacio. Hay quien ha llegado a hablar del *skater* como de un híbrido entre peatón y vehículo (Hamm, citado por Borden 2019, p. 211).

Camino (2013), para el caso de Barcelona, responde a la pregunta analizando dos conocidos *spots*: la Plaza del MACBA, por un lado, toda una meca mundial del *skate*, y el Fórum, por otro. De acuerdo con él, en la primera concurre la ausencia de fachadas de edificios residenciales o de otras actividades, como las comerciales, lo cual favorecería su apropiación. En el segundo, en cambio, el hecho de no ser una zona de paso, como la anterior, sino periférica y marginal, que implica ir específicamente hasta allí para patinar, dificulta su configuración como objeto de posesión y punto de encuentro *skater*. El autor añade que en los *spots* de esta ciudad, cuando hay mucha presencia vecinal o de tránsito, los *skaters* desaparecen debido a que les resulta incómodo patinar. En estos casos, se produciría tan solo una apropiación intermitente, efímera, en aquellas temporadas, fechas o franjas horarias en las que no se diera ese control informal de los vecinos sobre el espacio del que tanto hablara Jane Jacobs. No obstante, el propio autor advierte de la necesidad de tomar en consideración otros factores además del flujo de viandantes, como sería el caso de las propias características del espacio, su tipo de suelo o el mobiliario urbano presente en el mismo.

Siguiendo con ese “writing the city”, Borden argumenta que el *skate* encuentra belleza en objetos cotidianos que aparentemente carecerían de ella como podría ser el caso, apuntamos, de los inútiles bordillos con los que a veces nos topamos en las calles o de los bancos anti-homeless deliberadamente redondeados al objeto de evitar reposar nocturnamente sobre ellos. El autor recuerda que la arquitectura tiene mucho de ejercicio de poder (2019, p. 213), obligándonos a menudo a seguir determinados caminos, a respetar ciertos límites. A obedecer, en definitiva. Dicha disciplina, además,

cumpliría a veces la función de recordarnos la presencia de instituciones, disuadiéndonos de determinadas conductas o bien advirtiéndonos de que las transgresiones pueden ser objeto de una respuesta hostil (p. 213).

Para Vivoni (2009) esto sería una forma de reclamar el espacio, dibujando líneas en él. En el *skate* de *street* el acto de patinar, y esa (re)escritura y apropiación de los espacios a la que da lugar, entrarían en conflicto directo con los valores propios de una sociedad, la capitalista, que pone su principal énfasis en el crecimiento económico y el beneficio (Borden, 2021, p. 222). Henri Lefebvre, en *Everyday life in Modern World*, citado por aquel, utiliza la expresión de “terrorismo de la vida cotidiana”. Existiría una contradicción, argumenta el pensador, entre la homogeneización del espacio con fines económicos, por medio de la cual este es tratado como una mercancía, con los usos varios que se realizan del mismo, gracias a los cuales la ciudad es disfrutada, vivida, por sus habitantes de muy diversas maneras (Borden, 2019, p. 222). Esta presentaría multitud de muestras de mencionado “terrorismo” homogeneizador: anuncios con advertencias y “prohibido”(s) o bien vallas, puertas, barreras de muy diverso tipo. Frente a ello, dice el autor (p. 222), el *skateboarding* confrontaría dichas prácticas, ofreciendo una forma de vida alternativa (p. 222).

Ahora bien, esto no significa, aclara Borden (p. 222), coincidiendo con Camino (2013), que el *skateboarding* se oponga a todos los aspectos de nuestra sociedad contemporánea sino que, simplemente, se limita a confrontar un concepto de ciudad como espacio de obediencia, de pasividad, cerrado a la negociación y a la diversidad (2019, p. 222). La lucha es continua, “de spot en spot”, dirá Vivoni (2009, p. 141).

A este respecto, es evidente que las ciudades hacen cosas y proveen de servicios a sus habitantes: mercancías en las fábricas, conocimiento en las universidades, alojamiento en las viviendas y establecimientos de hostelería, gestión en oficinas, etc (Borden, 2019, p. 224). El *skateboarding*, sin embargo, apenas participa de ello. Tan solo “consume” edificios y espacios públicos sin comprometerse con su actividad productiva (p. 224). El *skateboarding* respondería, en este sentido, a lo que Lefebvre llama Eros o “el principio del placer” (p. 224), por cuanto a que constituye una actividad que busca placer, diversión, “generating a sense of everyday festival” (Borden, 2019, p. 224). De ahí que el *skateboarding* pueda ser visto, tal vez, como algo inane, inservible, siendo concebido como lo que Marx, en los *Grundisse*, llamaba “trabajo objetivado”, o “congelado”, esto es, un trabajo incapaz de generar valor de cambio (2019). Y es que, como ya hemos insistido, el *skateboarding* rechazaría que el valor de cambio del espacio prime sobre los usos y su valor en este sentido. Patinando en los recintos de los centros comerciales, e incluso dentro de ellos, el *skateboarding* sustituiría el valor de cambio propio de estas catedrales del consumo, como las llama Ritzer (2000, p. 211), por nuevos usos y valores de uso.

3.3.8 Los conflictos cotidianos que plantea el *skateboarding* y sus vías de resolución

El *skateboarding* experimentaría de manera cotidiana, dice Camino (p. 342), procesos pacíficos de resolución de conflictos. Sin embargo, los casos de pugna, a menudo, “eclipsarían” a los de convivencia. Partiendo de aquello de que todo conflicto encierra una oportunidad, el autor propone, como vías para su resolución, analizar cómo se han resuelto conflictos en otras latitudes e integrar a los *skaters* en la toma de aquellas decisiones que les afectan. A modo de ejemplo, el investigador refiere el modelo de integración de la práctica *skater* del que tradicionalmente ha hecho gala la ciudad de Melbourne (2013, p. 347). En la actualidad, de hecho, dicha capital del sureste de Australia cuenta con un plan estratégico específico para el *skateboarding* (Ciudad de Melbourne, agosto de 2017)¹⁹. Sería el caso, asimismo, del municipio sueco de Malmö, el cual dispone de un *samordnare för skateboard* (Malmö Stad, 2022)²⁰, esto es, una suerte de secretaría específica para la coordinación de iniciativas *skaters* en la ciudad. La planificación y la participación se nos estarían revelando así como poderosas herramientas con la que prevenir y resolver los conflictos que el *skate* plantea en el seno del espacio urbano.

Otra evidencia al efecto estaría constituida por las estrategias de mediación que fueron puestas en marcha en el londinense Southbank Center (Borden, 2001/2019; Camino, 2013), referido ya en diversas ocasiones a lo largo de este marco teórico, por su carácter paradigmático. Tras muchas pequeñas trifulcas entre viandantes y *skaters*, se decidió implementar en dichos porches una estrategia de mediación consistente en pintar en el pavimento una línea de delimitación y advertencia. De acuerdo con ella, el *skater* sabía que, si patinaba fuera de tal límite, estaría incurriendo en una infracción y que, en consecuencia, se estaría exponiendo a una sanción, ya fuera ésta institucional, por medio de una multa, o bien de carácter informal, con base en un apercibimiento por parte del resto de usuarios del espacio (Borden, 2019, p. 347). También Chiu y Giamarino (2019) han puesto como ejemplo al respecto la instalación, por parte de los *skaters*, de diversa señalética instando a respetar el espacio en determinados lugares susceptibles de conflicto. Esto ha sido interpretado por dichos investigadores como una táctica urbanística *skater* dirigida a convencer a las autoridades de la seriedad de su interlocución y a demostrar así su compromiso y responsabilidad para con el espacio.

A colación, Xavier Camino añade algo interesante: el *skate* puede crear puntos de encuentro y de interacción social (2013). Arrogándose el espacio, sus usuarios desarrollarían, topofílicamente, un vínculo con el mismo. De “no lugares” frágiles, - inseguros, indeterminados e impersonales -, pueden surgir lugares más seguros, con identidad, interacción y apropiación. Muchos *spots* *skaters* serían

¹⁹ <https://participate.melbourne.vic.gov.au/skate>

²⁰ <https://malmo.se/Aktuellt/Artiklar-Malmo-stad/2019-08-20-Fragor-och-svar-om-samordnare-for-skateboard-och-e-sport.html>

espacios fragilizados, porque predominarían en ellos relaciones de movilidad fragmentada²¹, - expresión esta que el autor toma de Magrinyà (1998) -, con diversos grupos sociales interactuando en un espacio que no consideran suyo. El antropólogo considera reveladores, en este sentido, los casos de *spots* como el MACBA, en Barcelona, o Undercroft, en Londres, por cuanto a que en, en ellos, como consecuencia de la presencia de turistas, así como de otros grupos que acuden allí atraídos por esas relaciones que el espacio ofrece, podrían surgir relaciones de centralidad (2013).

3.3.6 Los espacios de práctica del *skate* como antiestructuras y puntos de encuentro

Más allá de esa subversión, los lugares que los *skaters* encuentran en las ciudades tendrían también un gran potencial comunitario. A este respecto, Xavier Camino defiende que

“El deporte en general, y muy especialmente el *skateboarding*, promueve las relaciones entre los practicantes y, por tanto, introduce en el espacio urbano atributos positivos de las relaciones de movilidad de proximidad y centralidad” (2013, p. 341).

Para el antropólogo, los *skaters* convertirían los espacios que hacen suyos en las ciudades en verdaderos “puntos de encuentro”. De forma similar los ha calificado más recientemente Klinenberg, el cual, siguiendo a Turner, denomina a tales espacios “antiestructuras” (2021). Para este sociólogo norteamericano, los terrenos deportivos actuarían como “communitas”, esto es, como lugares en los que

²¹ Camino utiliza a Magrinyà (2003) para diferenciar entre cuatro tipos de relaciones de movilidad que pueden llegar a coexistir en un determinado espacio urbano y las redes sociales a las que pueden dar lugar las relaciones que en ellas tienen lugar, teniendo en cuenta que, en ocasiones, una de dichas relaciones puede llegar a imponerse y determinar tal espacio. Para explicarlo, el antropólogo elabora una tipología de relaciones de movilidad en los espacios en base a dos factores diferenciados: por un lado, si existe o no arraigo en el territorio, esto es, si concurre o no y en qué medida un vínculo con el espacio; y, por otro, si las relaciones que en tal espacio tienen lugar se dan entre conocidos (relaciones homogéneas) o bien entre desconocidos (heterogéneas). De acuerdo con estos dos factores, Camino identifica cuatro tipos de espacios diferentes: en primer lugar, espacios en los que se dan *relaciones de movilidad de vecindario*, caracterizadas porque las relaciones entre los sujetos son homogéneas, esto es, las personas se conocen, y además hay arraigo, vínculo estrecho con el territorio. Ejemplo clásico al efecto, dice el autor, sería un barrio obrero. En segundo lugar, existirían también espacios en los que se darían *relaciones de movilidad dual*, en las cuales estaría presente el arraigo pero no la homogeneidad en las relaciones interpersonales. Paradigmáticos resultarían, a este respecto, los barrios con presencia de inmigración, con diversos orígenes étnicos o culturales. En tercer lugar, existirían también espacios en los que cabría identificar *relaciones de movilidad fragmentada*, caracterizadas porque en ellos las personas mantienen relaciones con miembros de su mismo grupo social pero sin arraigo en el territorio. En el surgimiento y mantenimiento de dichas relaciones, el espacio ya no sería, dice Camino, algo determinante. No habría arraigo. Sería el caso de los centros comerciales, esos templos de consumo de los que hablara Ritzer cuando analizaba a Baudrillard (2000, p. 70). Las personas acuden a los mismos por grupos diferenciados que no se mezclan. No llega a haber una relación entre ellos. Por último, estarían también las *relaciones de movilidad de centralidad*. Los grupos buscarían espacios determinados dentro de un territorio en el que encontrarse, relacionarse. Dichos espacios, además, favorecerían el encuentro con otros grupos, a veces imprevisto, no esperado. Ejemplificadores resultarían al efecto lugares de ocio nocturno como discotecas o clubes. Surgiría en ellos esa “sociabilidad imprevista” de Simmel, que bien utilizan Camino (2013) y Saraví (2015) cuando hablar del capital social *skateboarder*. “En estos casos, la interacción con desconocidos suele ser un estímulo para acudir” a un determinado espacio (Camino, 2013, p. 238).

Tabla 3. Sistematización las relaciones de movilidad que se dan en los espacios urbanos en base a los factores arraigo y conocimiento interpersonal previo

	Grupos homogéneos. Las personas se relacionan en el espacio con conocidos	Grupos heterogéneos. Las personas se relacionan en el espacio con desconocidos
Arraigo Se conoce bien el espacio. Hay vínculo con él	Movilidad de vecindario. Ejemplo: barrio obrero.	Movilidad dual Ejemplo: barrios interculturales, con presencia de inmigrantes.
Desarraigo No hay vínculo con el espacio.	Movilidad fragmentada. Ejemplo: centro comercial.	Movilidad de centralidad. Ejemplo: discotecas.

Fuente: elaboración propia de acuerdo con Magrinyà, utilizado por Camino (2013).

la práctica de un deporte permitiría a la gente de distintos orígenes sociales relacionarse de un modo ajeno a las jerarquías socialmente establecidas.

De manera análoga, autores como Fraser, en *Social Text*, o Warner, en *Publics and Counterpublics* (citados ambos por Klinenberg, 2021), utilizan ese término, “contrapúblicos”, para referirse a lugares en los que los distintos grupos marginados o excluidos de la sociedad encontrarían un foro en el que expresarse y defenderse de las diversas formas de opresión que les afectarían. Los *spots skaters*, en este sentido, harían también de “contrapúblicos” (Klinenberg, 2021)²².

3.4 *Skate and Destroy* y *Skate and Create*. El *skateboarding* como creación

Como señalan Bergua *et al.* (2016), “desde que Richard Florida (2010) publicara *The Rise of Creative Class* en el año 2002, la creatividad ha elevado su popularidad en el ámbito de las ciencias sociales y ha estimulado infinidad de investigaciones”. También nosotros, recurriendo a uno de los aforismos identitarios más presentes en este mundo (Borden, 2019, p. 213), *Skate and Destroy*, vamos a ocuparnos aquí de la dimensión creativa del *skateboarding*, subcultura que ha sido enmarcada, como

²² Klinenberg define la infraestructura social como “los espacios físicos y organizacionales que configuran las relaciones sociales” (2021, p. 13), advirtiendo de que no cabe equiparar tal concepto con el de capital social. El capital social vendría a referir lo relacional, las redes interpersonales y las potencialidades que estas presentan mientras que la infraestructura social vendría a ser el soporte que permite tal capital social, todos aquellos activos que permiten, facilitan y configuran nuestras relaciones sociales. El autor se refiere a tales infraestructuras como “palacios del pueblo”, tomando una expresión de la Guerra Fría que pareció ser utilizada tanto por Stalin en la U.R.S.S. como por el millonario Andrew Carnegie en el bloque occidental. El primero pareció recurrir al término para referirse a grandes inversiones estatales como las estaciones de metro de Moscú, los programas de vivienda para el pueblo o la implantación de clubes sociales. El segundo, por su parte, para describir su campaña de construcción de bibliotecas por todo el mundo (p. 37). Como ejemplos actuales cita el programa “Rebuild by Design”. También, la Waterplein Bentemplein en Roterdam, la cual incluye un espacio para los *skaters* y para la gente que los mira (p. 241). También menciona el caso de un club de surf (p. 237). Citando a Turner (1988), expone que

“Los terrenos deportivos pueden ser espacios sagrados, delimitados con propósitos comunitarios, donde suelen perder relevancia las categorías y las jerarquías que tanta importancia tienen en la esfera social y política”, pudiendo ser calificados, con dicho antropólogo, como sitios “antiestructurales”, porque permiten a personas que en otro contexto se habrían tratado con hostilidad practiquen deporte juntas en una experiencia que él llama “communitas”: un momento transitorio en el que todos los participantes gozan del mismo estatus social y en el que de repente se fomentan vínculos sociales prohibidos” (p. 206).

Para el autor, que relativiza las críticas que tradicionalmente se han efectuado a la teoría de las ventanas rotas, ensalzando los “ojos en la calle” de Jane Jakobs, recalca que hablar de infraestructura social vendría a ser una defensa de la participación. “Lo que necesitamos más que nunca es un debate inclusivo sobre cuáles son los tipos de infraestructura – tanto material como social – que mejor nos van a servir, sustentar y proteger. Hace falta un proceso democrático que [...] exijala participación activa de las personas y de las comunidades cuyas vidas se verán afectadas por los proyectos que van a financiarse con el dinero de todos, un proceso que respete el conocimiento y la sabiduría locales tanto como la pericia técnica” (p. 282). Este sociólogo expone que “Cuando la infraestructura social es sólida, fomenta que amigos y vecinos traben relación, se apoyen y colaboren entre sí; cuando está deteriorada, inhibe la actividad social y obliga a que tanto las familias como las personas que viven solas tengan que buscarse la vida” (p. 14), añadiendo que “tiene una importancia tremenda, porque las interacciones locales cara a cara [...] cimentan la vida pública” (p. 14). Como dice el autor, las relaciones se dan cuando “las personas tienen un trato prolongado y recurrente” (p. 14). El autor, en sus investigaciones anteriores, condensadas en *Heat Wave*, estudia dos barrios diferentes y cómo afectó a cada uno de ellos una ola de calor. Dichos barrios eran Englewood y Auburn Gresham, ambos colindantes y ubicados en la zona sur de Chicago. La diferencia en la mortalidad en un barrio y otro no se debió, como parecían interpretar las autoridades, a diferencias culturales sino a la infraestructura social de uno y otro barrio. En “Englewood, el lamentable estado de la infraestructura social no invitaba a relacionarse y, encima, dificultaba que la gente se apoyara, mientras que en lugares como Auburn Gresham la infraestructura social sería de estímulo” (p. 15). El autor, por último, argumenta que “Una infraestructura social sólida, no sólo protege la democracia, sino que contribuye al crecimiento económico” (p. 33). Cita como ejemplo de buenas prácticas una de las “tendencias más influyentes en la planificación urbana y regional”, consistente en “transformar viejas infraestructuras materiales, como líneas ferroviarias y muelles de carga en desuso, en dinámicas infraestructuras sociales donde desarrollar actividades peatonales” (p. 33). Recuerda, en este sentido, que las élites acostumbran a tener una gran infraestructura social (clubes de golf, colegios, etc) (p. 31).

veremos, dentro del concepto de Florida. La fórmula en cuestión hace de eslogan de una conocida revista especializada, *Thrasher Magazine*, la “biblia” del *skateboarding*. Con arreglo al *Urban Dictionary*, vendría a expresar el gamberrismo varonil propio de la subcultura *skater*, aludiendo a la práctica de patinar día tras día una determinada localización hasta el aburrimiento o, lo que es igual, hasta su destrucción por su uso y desgaste (21 de mayo de 2022); de ahí, lo de “destroy” (destruye, en español). No obstante lo anterior, la academia se ha esforzado en aclarar que el “destruye” de la expresión sería tan solo algo conceptual (Borden, 2021, p. 214), por cuanto a que el *skate* no suele modificar de forma sustancial las formas que ofrece la ciudad. En este sentido, hemos comentado ya que el *skateboarding* tiene mucho de escritura, de escribir o reescribir el espacio urbano. En cuanto a tal, el *skate* no tacha ni borra partes del texto que es la ciudad, sino que se limita a reescribirlo, como ocurriría con los “espacios encontrados”, o bien, si existe un vacío en el mismo, a suplirlo con la escritura de nuevas palabras, versos y estrofas, al igual que tendría lugar en los espacios autocontruidos, los denominados *DIY spaces*. Más que destrucción, el *skate* aportaría creación.

Iain Borden, profesor de arquitectura en el *University College*, ha explicado esta faceta creativa del *skateboarding* recurriendo a dos símiles propios de su área de conocimiento. Para el primero de ellos, el inglés parte de Umberto Eco y de cómo concibió éste la arquitectura y la experiencia urbana. De acuerdo con el semiólogo italiano, la arquitectura vendría a ser un texto; la experiencia urbana, por su parte, no sería sino una decodificación pasiva de dicho texto (Gottdiener y Lagopoulos, 1986, citados por Borden, 2019, p. 213). Esta lectura alternativa de lo escrito por los planificadores y diseñadores urbanos explicaría bien cómo viven los *skaters* los espacios de la ciudad. Estos no reparan en la arquitectura como diseño, y aún menos como obra de autor, sino que se limitan a sentir, a practicar dicho espacio (Borden, 2019, p. 213), o, por continuar con la metáfora, a “leerlo” a su manera. Lo más importante de esta imagen es que dicha lectura, aun de forma inconsciente, puede dar lugar a otra escritura distinta de la inicialmente realizada por el arquitecto.

Con arreglo al segundo símil, Borden afirma que las implicaciones de la arquitectura con respecto a los usuarios suponen una subordinación de los cuerpos a los diseños, ese “espacio estriado” del que hablaron Deleuze y Wattari. El *skate*, por el contrario, supone resignificar esos mismos espacios, - reescribirlos, por seguir con el paralelismo -, convirtiéndolos en paisajes abiertos de texturas y superficies, eso que los mismos pensadores franceses denominaban el “espacio liso” (Borden, 2019, p. 214). El *skate* implicaría así “una crítica a objetos (reinterpretando espacios y edificios), pero también articulación (hablando y escribiendo, no solo leyendo), consumo (utilizando sin necesidad de poseer), producción (de energías más que de cosas) y control (disfrutando de los espacios con libertad, huyendo de lo prescrito por diseñadores y gestores urbanos)” (p. 2014, traducción propia).

Tabla 4. *Implicaciones espaciales del skateboarding*

Planificación urbana	Skate
Espacios y edificios	Crítica a esos objetos, reinterpretándolos
Propone una lectura de los espacios	Realiza una (re)escritura de los mismos
Consumo, posesión	Consumir sin necesidad de poseer
Producción de cosas	Producir energías, más que objetos
Control	Libertad

Fuente: elaboración propia de acuerdo con Borden, 2019.

La revista *Thrasher* llegaría a afirmar que los *skaters* son los verdaderos creadores de los espacios que utilizan (febrero de 1886, citado por Borden, 2019, p. 214). Los patinadores utilizan lo que necesitan y descartan lo demás (p. 214), haciendo suya la expresión de Lefebvre (2018, p.88)²³ de que la ciudad creada por la cultura occidental “subestima al cuerpo”, motivo este por el cual sería necesario liberarlo, educarlo, y desarrollar para él “un sentido del espacio” (p.98):

“El placer será, como lo urbano, una posibilidad, la del encuentro, la amistad, la fiesta, etc., es decir, la de todo aquello que nos hace seres sociales por encima de las inefables reglas del mercado. El espacio de placer tendrá que restituir necesariamente el uso frente al cambio” (Mansilla y Yanes, 2019, p. 218)²⁴.

Estrechamente relacionado con lo anterior, parte de la creatividad *skater* se debería a la importancia que en esta subcultura tiene el valor de la autenticidad. El *core* de los *skaters*, dice Dupont (2015, p. 565), graba vídeos con trucos ABD, que son aquellos que no han sido realizados con anterioridad, esto es, que no han sido “Already Been Done”, por las siglas del acrónimo en inglés. Se trataría de un ejemplo más de comunicación y arte *skateboarder* (Dupont, 2015, p. 565). Por medio de esa técnica, evitan lo reiterativo y anodino de grabar los mismos trucos en un mismo lugar una y otra vez (Dupont, 2015, p. 565). Otra muestra al efecto estaría constituida por los denominados “skate trips”, esos viajes en busca de la autenticidad, al tiempo que una forma de acumular capital dentro del campo (Dupont, 2015, p. 565), a los que hacíamos referencia en el apartado 3.2. Hollet y Vivoni (2021, p. 894), por su parte, y como también hemos tenido oportunidad de analizar, consideran que los *skateparks DIY* tendrían mucho de creatividad y de innovación. Desde una perspectiva sociopolítica, los autores llegan a proponer a la investigación educativa estudiar el potencial que tendría la construcción de *skateparks* bajo el espíritu *maker* para la identificación de nuevas formas de aprendizaje.

²³ *La arquitectura del placer* constituye una obra con muchas conexiones con España, vía Mario Gaviria. En ella, Henri Lefebvre utiliza una parte del título de *Hacia una arquitectura*, de Le Corbusier, como una forma de contraponer la arquitectura racionalista y su reproducción social con la arquitectura del goce que él propone.

²⁴ Mansilla y Yanes (2018, p. 218) apuntan a este respecto que “La influencia del pensamiento de Nietzsche en Lefebvre se hace aquí aún más evidente: el placer asociado tanto al movimiento, al esfuerzo y a la (victoria de la) voluntad, como al disfrute, la voluptuosidad y la alegría del cuerpo”, lo cual permitiría “situarlo en el terreno del pensamiento subversivo, es decir, en un campo abierto de posibilidades que busca romper con el espacio dominado por el intercambio y descubrirse en prácticas de apropiación por y para el uso. Para Lefebvre, el placer y lo urbano está hecho, en definitiva, de lo mismo”.

Por todo ello, Chiu y Giamarino (2019, partiendo de Howell, 2006) han insistido en cómo las ciudades han comenzado a dar la bienvenida a la subcultura *skater* como parte de la “clase creativa” de la que hablara Richard Florida (2010).

3.5 We Out Here! *Skateboarding*, raza, clase y género.

La expresión que introduce el presente apartado de nuestra revisión de literatura constituye también un aforismo de gran presencia y solera en la subcultura *skateboarder*. Su origen se ha venido atribuyendo, tradicionalmente, a la ciudad estadounidense de San Francisco y al exskater profesional Larry Redmon, miembro de un mítico equipo de *skaters* denominado “el Embarcadero” (informedasfuk, 21 de abril de 2012). El modismo vendría a hacer referencia a la insistente y ardua labor que supone conseguir “planchar” (hacer bien, en la jerga) un determinado truco de *skate*. El ingente y tortuoso número de veces que es necesario repetir una determinada pируeta hasta que se domina remitiría, inevitablemente, al mito clásico de Sísifo. Significaría algo así como “seguir en la brecha”, intentar una y otra vez esa maniobra que se te está resistiendo pero que sabes, con esfuerzo, llegarás a dominar. Su origen sería profundamente “negro”, como enfatiza la socióloga Katherine Elizabeth White, de la Fordham University, Nueva York (2013, p. 7; citada también por Borden, 2019), y habría evolucionado con el paso del tiempo hacia un significado, por reivindicativo, más trascendental. Así, su sentido estaría vinculado en la actualidad, por un lado y con carácter general, a esa resistencia ejercida por la cultura *skater* frente a una sociedad materialista regida por valores individualistas; de forma más específica, vendría a referir las “peleas” cotidianas que los *skaters* negros y latinos de las grandes urbes estadounidenses se ven obligados a protagonizar a diario frente a las tácticas de segregación espacial propias de ese urbanismo excluyente que tanto denunciara el marxismo de Lefebvre, Castells o Harvey. Como dijera el primero, argumenta White (p. 10), la libertad puede ser ejercida incluso en el seno de estructuras altamente represivas. A ello haría referencia la expresión: a un anhelo de libertad en el seno de un contexto de opresión. De hecho, ese deseo estaría presente también en las tácticas que las jóvenes *skaters* se verían obligadas a implementar, en los distintos *spots*, para defender y ganar espacio frente a los *skaters* varones, los cuales, dotados de más capital dentro del campo, tenderían a monopolizarlo (Atencio *et al.*, 2009). Nosotros vamos a utilizar esta expresión subcultural para sistematizar las principales conclusiones alcanzadas por la literatura académica sobre *skateboarding* en lo que respecta a la interacción en su seno de las variables clase, raza y género. Como veremos, si algo se ha concluido en este sentido es que el *skate* reproduciría roles de género y contribuiría a perpetuar desigualdades de ese orden así como raciales y de clase (Vivoni, 2009, p. 131; Ruiz *et al.*, 2019).

Pasemos a continuación a analizar cada uno de estos factores y cómo actúan y se relacionan en el campo social *skateboarder*.

3.5.1 Skateboarding y clase social

La clase social es un factor que influye necesariamente en las culturas juveniles. Para los autores de la Escuela de Birmigham, apunta Feixa (1998, p. 92),

“las culturas juveniles pueden interpretarse como intentos de afrontar las contradicciones que permanecen irresueltas en la cultura parental, como elaboraciones simbólicas de las identidades de clase, generadas por los jóvenes en su transición biográfica a la vida adulta, que colectivamente supone la incorporación a la clase”.

La relación entre culturas juveniles y clase social se derivaría así de la relación de los jóvenes con las culturas parentales. Mediante la interacción de los jóvenes con sus padres, pero también con otros familiares mayores e incluso con sus vecinos, aquellos adquirirían una serie de roles propios de una clase social determinada. Como afirma el antropólogo, “los jóvenes no pueden ignorar los aspectos fundamentales que comparten con los adultos de su clase” (p. 93). El autor señala, a este respecto, que “La mayor parte de la literatura sobre las culturas juveniles se ha centrado en los jóvenes de clase obrera. Los jóvenes de clase media sólo han sido considerados cuando han participado en movimientos disidentes o contraculturales (es decir, cuando han provocado problemas a sus mayores)” (p. 93). Feixa considera necesario que la investigación antropológica sobre juventud dedique esfuerzos a los estilos juveniles de clase media.

En lo que se refiere a la dimensión juvenil del *skateboarding*, ya hemos comentado que, para la *skater research*, el *skateboarding* constituiría una subcultura juvenil cuya práctica atraería “a personas de diversidad de condiciones sociales y culturales, si bien ello no implica necesariamente una ruptura de los mecanismos habituales de reproducción social” (Camino, 2013, p. 340). Esto es, “la mayoría [...] se adapta satisfactoriamente al estilo de vida habitual de sus orígenes sociales y culturales” (p. 340). Para Camino, la interacción que se produce entre los *skaters* en una etapa como la juvenil es intensa. Además, la procedencia dispar y diversa de los *skaters* contrastaría con la imagen uniforme que a veces transmiten los medios. El *skate* facilitaría “la creación de códigos culturales compartidos entre individuos de orígenes sociales y culturales muy diversos” (2013, p. 339). Luego, cada uno de ellos, vivirá el *skate* en la edad adulta de forma necesariamente adaptada a dichas raíces. La academia habría conceptualizado así al *skateboarding* como una subcultura juvenil heterogénea desde el punto de vista socio-económico o de clase²⁵.

3.5.2 Skateboarding y origen étnico o racial

Los análisis sobre juventud han estado tradicionalmente interesados por las identidades culturales de las segundas generaciones de migrantes. Feixa (1998, p. 94) apunta a que

²⁵ De ahí, sugerimos, que algunos autores prefieran definir al *skateboarding* como contracultura y no tanto como subcultura.

“Dado que los jóvenes de la segunda generación no pueden identificarse con la cultura de sus padres, que sólo conocen indirectamente, pero tampoco con la cultura de su país de destino, que los discrimina, podrían interpretarse sus expresiones culturales como intentos de recomponer mágicamente la cohesión perdida en la comunidad original” (1998, p. 94).

Feixa distingue, no obstante, entre lo étnico y lo racial. A veces, “las fronteras étnicas pueden confundirse con las fronteras raciales (entendidas como etiquetas sociales)” (p. 95):

“Algunas culturas juveniles se articulan como respuesta al “otro”, de ahí que a menudo se les culpe de todo comportamiento racista, cuando lo que hacen es expresar abiertamente prejuicios xenófobos que se mantienen latentes en el seno de la cultura dominante, actuando como metáforas de crisis social” (Feixa, 1998, p. 95).

En lo que atañe al *skateboarding*, Katherine Elizabeth White (2015), recurriendo al marco teórico de Lefebvre y a las investigaciones realizadas por Iain Borden, ha argumentado que los *skaters* latinos y negros de barrios neoyorquinos como el Bronx y o Washington Heights, en los que existe una gran cohorte poblacional de origen latino o afrodescendiente, utilizarían el *skate* como instrumento de resistencia frente a determinadas prácticas espaciales de segregación. Sus usos y hábitos en el seno del campo *skateboarder* contribuirían a combatir una forma de exclusión social, la racial, que se manifestaría también en el ámbito del espacio público. En el seno de lo que Manuel Castells o Peter Marcuse denominaran, respectivamente, “la ciudad dual” o “cuarteada”, el *skateboarding* ayudaría a los patinadores latinos y afrodescendientes a evitar el acoso policial así como a socializar y crear comunidad, evitando, a modo de factor de prevención, riesgos asociados a situaciones de calle o derivados de la afiliación a bandas y pandillas (White, 2015)²⁶.

Atencio *et al.* hablan de “skurban” (2013, p. 153) para reflejar la diversidad racial y cultural del *skateboarding* en EE. UU. El término recogería el fuerte vínculo existente entre el *skateboarding* y lo urbano ya desde los años 80. Las autoras afirman que ese *skate* urbano se ha visto reafirmado por la proliferación de manifestaciones raciales que reproducen una versión de autenticidad masculina que es altamente comercializable (p. 153). Para estas investigadoras, el *skate* reflejaría el ascenso de una diversidad de masculinidades urbanas raciales.

3.5.3 Skateboarding y género

El deporte, como apuntara Bourdieu en *La dominación masculina* (1958), se ha revelado históricamente como una de las instituciones más eficaces, junto con la escuela, la iglesia y el ejército, para la iniciación de una persona en la masculinidad y en los roles a ella asociados. El *skateboarding*,

²⁶ Especialmente reveladora sería frase vertida por White en su trabajo de fin de máster: “Local kids interviewed at the park, especially those from poor neighborhoods with highlevels of gang violence and drug crime, agreed that the park helps them stay safe” (“los chavales locales que fueron entrevistados en el park, especialmente aquellos provenientes de barrios pobres con altos niveles de violencia pandillera y delitos de drogas, coincidían en que el park les ayuda a mantenerse seguros”, traducción propia.

como deporte de acción o deporte-estilo de vida, no constituiría, en este sentido, una excepción. Francisco Vivoni (2009, p. 131) homenajea a Becky Beal (1995) cuando recuerda que esta socióloga de la Universidad de California-East Bay fue una de las primeras investigadoras en plantear que, si bien el *skate* constituiría un ámbito cultural desde el que se tendría lugar una contestación hacia normas y valores dominantes, no resultaría menos cierto que tal práctica reforzaría asimismo la heteronormatividad patriarcal presente en la sociedad. Así lo habrían evidenciado sus estudios etnográficos, desarrollados en Colorado, EE.UU, durante la década de los 90 (p. 131). El autor cita también a Rinehart, quien en 2005 llamaría la atención, con base en un análisis de revistas especializadas, sobre la misoginia presente en muchos anuncios comerciales de *skate* (p. 131).

Lo resume muy bien Xavier Camino cuando afirma que

“El *skateboarding* se encuentra, desde sus orígenes, fuertemente masculinizado. La dominación masculina es prácticamente absoluta. Las imágenes tradicionales sobre lo masculino y lo femenino establecen las relaciones de género dentro del campo social del *skateboarding*. Los medios hegemónicos (revistas, audiovisuales, portales de internet) de producción de imágenes del *skateboarding* contribuyen enormemente a la reproducción de la dominación masculina y el sexism. Aunque en la actualidad existen medios alternativos, dedicados al *skateboarding* femenino, los que dominan el campo suelen mostrar imágenes tradicionales de género. Por un lado, muchos chicos, en categoría de *skaters* profesionales, publicitan compañías transnacionales, mientras realizan complicadas maniobras con el monopatín, en lugares emblemáticos. Por otra parte, las pocas chicas que aparecen suelen posar con poca ropa, mostrando sus atributos sexuales, al mismo tiempo que sirven para publicitar una marca de zapatillas o de pantalones” (2012, p. 71).

Y es que, en efecto, el *skateboarding* se ha venido asociando a masculinidad por la asunción de riesgos físicos y por la destreza técnica que supone, siendo una actividad en la que predominaría la masculinidad hegemónica (Beal, 1995; Atencio, Beal y Wilson, 2009). En dicho marco, las *skaters* habrían venido siendo tradicionalmente excluidas del campo (Dupont, 2015, p. 574; Bäckström, 2013)²⁷. Los *skaters* varones no habrían venido aceptando que las mujeres ejercieran en él un rol distinto del asignado, consistente en limitarse a apoyar y aplaudir de forma pasiva y subalterna la práctica del *skate* por parte del varón (Dupont, 2015, p. 574). De hecho, pone de relieve el autor, resulta difícil ver a mujeres practicando *skate* más allá de competiciones y otros eventos sociales (p. 574). Como se ha apuntado (Atencio *et al.*; Ruiz *et al.*, 2019), aunque esta realidad habría empezado a cambiar en las últimas décadas, siendo cada vez más las mujeres que patinan, todavía hoy las jóvenes y las mujeres dentro del campo cumplirían un papel de simples observadoras silenciosas, limitándose a apoyar a sus parejas o amigos varones en su actividad (Dupont, 2015, p. 574). Atencio, Beal y Wilson (2009, p. 15)

²⁷ Nos ha parecido llamativa, a la par que estimulante, la comparación que, siguiendo a Chippers (2002, 2007), realiza Asa Bäckstrom entre el campo de la música hard rock y el del *skateboarding*. Ambos compartirían, a juicio de la estructuras jerárquicas de género muy similares (2013, pp. 32 – 33)..

coinciden al respecto cuando afirman que los *skaters* del *core* construirían su masculinidad, precisamente, en base a la ausencia de mujeres dentro del campo subcultural *skateboarder*.

Íntimamente relacionado con lo anterior, se daría también la circunstancia, como ya hemos podido analizar, de que el *skate* constituye una actividad que se desarrolla principalmente en la calle. Esta característica haría que los padres de aquellas jóvenes que quisieran empezar a patinar no siempre vieran con buenos ojos su práctica en exteriores, restringiéndola. Ello les supondría una menor libertad en el campo que sus contrapartes masculinas (Dupont, 2015, p. 575).

No obstante el análisis expuesto, el *skate* presentaría también resistencias, al grito de *We Out Here!*, frente a los tipos hegemónicos de masculinidad (Atencio, Beal y Wilson, 2009). Atencio y Beal (2011) llegan a hablar, en este sentido, de los “beautiful losers” (2011; citado también por Willing, I; Green y Pavlidis, 2019). Con ello, hacen referencia a que, cada vez más, los *skaterboarders* varones concebirían la masculinidad dominante como una manifestación más de los valores de una sociedad contra los cuales se estarían rebelando como tales *skaters* (Dupont, 2014, p. 560). Ahora bien, aunque el sujeto *skater* hombre rechazaría cada vez más esa masculinidad hegemónica, mostrando una alternativa más neutra en materia de imposiciones de género, no por ello estarían renegando del todo el predominio masculino en el seno de este campo social. En este sentido, Atencio, Beal y Wilson (2009) sostienen que las dinámicas de género *a lo interno* de la cultura *skater* contribuirían a una naturalización y refuerzo del orden de género establecido *a lo externo* (2009).

El género en los discursos comunicativos sobre *skateboarding*

La literatura académica *skater* ha analizado también los discursos propios de los medios de comunicación, los cuales, como sabemos, constituyen un poderoso instrumento con el que investigar cuestiones identitarias, incluidas las de género (MacKay y Dallaire, 2012). Así, Azzarito (2010, p. 264, citado por MacKay y Dallaire, 2012, p. 172) sugiere que, en los medios de comunicación, el cuerpo femenino es definido en oposición al cuerpo masculino de un modo heteronormativo, estrecho y específico, lo cual se daría también en el seno del *skateboarding*. Las autoras habrían constatado que en el *skate* concurriría algo presente también en muchas otras actividades deportivas: la ausencia de un reconocimiento discursivo de las mujeres, el cual las convertiría en invisibles (2012, p. 172). Para estas académicas, la teoría discursiva de Foucault aplicada a las ciencias del deporte permitiría mostrar que los medios de comunicación tienden a normalizar, disciplinar y clasificar el cuerpo de las mujeres. La trivialización y sexualización del deporte femenino en medios y redes, como ocurre asimismo en el campo *skateboarder*, se derivarían de una dominación masculina que tales medios estarían contribuyendo a reproducir (Kane y Maswell, 2011, citados por MacKay y Dallaire, 2012). Una muestra al respecto residiría

en la cobertura que proporcionan al *skate* masculino y femenino, sustancialmente menor en este último caso, tanto en cantidad como en calidad.

Tal vez por ello, la sociología del deporte sólo recientemente ha empezado a prestar atención a las formas de resistencia social que se ejercen en internet para combatir esa realidad machista y discriminatoria. Aunque algunos autores han descrito cibergrupos que critican la hipermasculinidad en las culturas deportivas (como sería el caso de Wilson, 2002, citado por MacKay y Maswell, 2011, p. 174), los estudios feministas no se han ocupado apenas de las construcciones de género y de los movimientos sociales de corte feminista en el “ciberdeporte” (movimientos en red, dirá Castells). Para estas investigadoras, aunque coinciden con el ciberfeminismo en que la red proporcionaría a las mujeres nuevas oportunidades, sería necesario recordar que las relaciones de poder basadas en el género no desaparecen *online*. En consecuencia, internet constituiría un medio en cuyo impacto de género sería conveniente profundizar en el plano investigador (MacKay y Maswell, 2011, p. 174, citando a Passonen, 2005). A este respecto, blogs militantes como *skirtboarders*²⁸, analizado por las profesoras universitarias precitadas, o la iniciativa española *asiplanchabaasiasi*²⁹, supondrían formas de resistencia a nivel micro frente a un heteropatriarcado heteronormativo presente también en los discursos deportivos en general, y en el *skate* en particular, las cuales, por otro lado, invitarían al optimismo (MacKay y Dallaire 2012, p. 189).

Y es que las conclusiones que han sido alcanzadas hasta la fecha sobre las dinámicas de género en el ámbito del *skateboarding* parecen arrojar también datos positivos. La investigación académica ha sugerido que el *skate*, al igual que otros “deportes de acción”, proporciona un mayor margen para unas relaciones de género más progresistas (Wheaton y Thorpe, 2018, p. 316), especialmente si se le compara con otros deportes más institucionalizados y segregados por sexo. Wheaton y Thorpe se preguntan, en este sentido, si el hecho de que se haya considerado olímpicos a algunos de estos deportes, como sería el caso del *skateboarding* o del surf, supone o no una oportunidad (2018). A este respecto concluyen que el reciente olimpismo de estas prácticas habría contribuido a generar una mayor concienciación en lo que atañe al dominio masculino en el deporte y que iniciativas en el ámbito *skater* como *Women’s Alliance*, en las que atletas hombres y mujeres trabajan conjuntamente, supondrían una oportunidad para crear nuevos espacios para el cambio (2018, p. 337).

Por último, los desequilibrios de género estarían asimismo presentes en el ejercicio profesional de la práctica *skater*, un ámbito en el que se daría, como ya hemos comentado, una gran precariedad laboral (Nichols, 2021). Tal fragilidad, en un mercado subcultural en el que la autenticidad ha residido

²⁸ <https://www.instagram.com/skirtboarders/>

²⁹ El nombre del colectivo resulta de un juego de palabras entre el significado del verbo planchar en la jerga skater, que significa hacer bien un truco, con el título de la canción infantil homónima, el cual, por la referencia a roles que supone, adolecía de una gran carga de género. <https://www.instagram.com/asiplanchaba/?hl=es>

tradicionalmente en la arquetípica imagen del *skater* varón blanco (Nichols, 2021, p. 431), parece agravarse aún más en el caso de las *skaters* profesionales (Browning, 2020, citado por aquél).

3.6 Go Skateboardingi Skateboarding como práctica

En lo que respecta al aforismo *Go Skateboardingi*, y ya para terminar con esta revisión de literatura, el sociólogo Francisco Vivoni (2009, p. 142) ha relatado dos acciones realizadas por los *skaters* en EE. UU como modo de reivindicar la legitimidad de su forma de utilizar el espacio público. De acuerdo con él, es posible encontrar en dicho país norteamericano carteles disuasorios de la práctica del *skate* en los que cabe leer el mensaje *No Skateboarding*, esto es, “No patinar”. Frente a tal prohibición, los *skaters* desarrollaron una acción reivindicativa que consistía en añadir a la referida expresión una k y un w, de forma que se leyera *Know Skateboarding*, “sé patinar”, en lugar del imperativo “no patinar”. Esta táctica situacionista, como la califica el autor (2009, p. 142) en los términos de Debord o Lefebvre, fue facilitada por la empresa subcultural *EmERICA Skateboards*, la cual distribuía pegatinas con esas letras del alfabeto.

La segunda acción, muy similar a la anterior, consistía en alterar el contenido del cartel, si bien esta vez sustituyendo la N por una G, de forma que se leyera en este caso *Go Skateboarding*, “sal a patinar”, en lugar del prohibitivo *No Skateboarding*. Para Ferrel, citado por Vivoni (p. 142), se trataría de acciones de liberación de un espacio. Con el tiempo, ese *Go Skateboardingi* se generalizaría en el resto del mundo dando lugar a un *Go Skateboarding Day* (Chiy y Giamarino, 2019, p. 480; Borden, 2019, p. 232) el cual se celebra también en nuestro país con actividades como *Se baja la cabra*, consistente en bajar patinando, entre una multitud de *skaters*, una céntrica y conocida avenida madrileña (Chayms, 12 de mayo de 2018; Lucea, 26 de junio de 2019). Nosotros, parafraseando dicho aforismo, vamos a salir también a deslizarnos, si bien no por el pavimento o el mobiliario urbano, sino por la conceptualización que desde la academia se ha venido realizando del *skateboarding* como práctica. A este respecto, se ha concebido al *skate* como tal, pero también como deporte, como juego y como actividad, productiva y ecológica. Procedamos, a lo largo de estas últimas páginas de este apartado del trabajo, a efectuar una breve revisión de tal conceptualización.

3.6.1 El Skateboardig como deporte

La literatura académica ha calificado al *skateboarding* como “deporte”, a secas, pero también, de forma adjetivada, como “deporte de acción” (Wheaton y Thorpe, 2018), “deporte no convencional” (Marcén *et al.*, 2019), “deporte-estilo de vida” (Beal y Weidman, 2003, p. 340; Marcén *et al.*, 2019) y “deporte contracultural” (Marcén *et al.*, 2019), así como “práctica deportiva” (Vivoni, 2013; Arbonés *et al.*, 2017) y “lúdico-deportiva” (Privitera, 2020, p. 90). También, como parte de los “nuevos deportes” (Márquez y Díez, 2015), “deportes alternativos” (Beal y Wiedman, 2003) e incluso como “nuevos deportes urbanos” (Marcén *et al.*, 2019). Ninguna de dichas calificaciones, sin embargo, utiliza el término

“extremo” que tanto hemos oído en relación al *skateboarding*. Tal denominación, no utilizada por ningún *skater*, respondería sólo a una simple estrategia publicitaria del conocido evento “X Games” (Saraví, 2019) y una “construcción artifical [que buscaría] representar, a través del *skate*, un paroxismo, una búsqueda de emociones [fuertes]”, con base en la imagen clásica del *skater* varón “macho” (Howell, 2001, citado por Saraví, 2019, p. 44).

Privitera (2020) resume bien la dificultad de enmarcar al *skateboarding* en una única categoría por el hecho de que los propios *skaters* acostumbran a definir su práctica como “deporte”, pero también como “juego” (p. 91). Hablar de algo lúdico recogería bien cómo el *skate* rebasaría la normatividad propia de los deportes convencionales. Así, en el *skateboarding*, “la lógica competitiva pierde peso o se transforma, de fin último a medio, para, sencillamente, jugar” (p. 91). No obstante lo anterior, su adopción como deporte olímpico por parte del COI en el año 2016 ha hecho que algunos autores hayan matizado sus posiciones iniciales sobre su dimensión deportiva, enfatizando esta. Sería el caso de Borden, quien en 2016 procedió a describirlo como un “sport-like”, o el de Wheaton, quien ha pasado a definirlo como un deporte informal y un estilo de vida (Gilchrist y Wheaton, 2016) e incluso como un deporte de acción (Wheaton y Thorpe, 2018).

Para Whitson (en Beal, 1995, p. 253, citado por Márquez y Díez, 2015), el *skate* se opondría a los deportes tradicionales y a una “concepción clásica de los mismos que parece más asociada al esfuerzo y la disciplina, y con la competición como marco de la estructura de valores del capitalismo avanzado”. De nuevo, otra tensión dialéctica en el *skate*, otra contraposición. En un sentido similar, para Beal sería una práctica de resistencia contrahegemónica, por cuanto a que “desafiaría la hegemonía y los valores capitalistas y de los deportes que lo reafirman” (citada por Márquez y Díez, 2015, p. 138).

Por su parte, Vivoni (2009, p. 130) define el *skate* como una práctica deportiva alternativa, la cual compartiría con otras a ella muy cercanas, como el BMX o el *snowboarding*, la presencia de ciertas dinámicas de contestación y cooptación (p. 130). Destaca también al *skate* como un ámbito en el que se practica y se contesta la gobernanza urbana municipal (2009, p. 130).

En referencia a esto último, autoras como Privitera Sixto (2020) se han ocupado de los espectáculos de *skate* que se promocionan en ciudades de todo el planeta, analizando el caso particular de la ciudad de Buenos Aires. Este tipo de eventos deportivos, o “eventos culturales juveniles”, supondrían para la investigadora la apropiación, desde una lógica mercantilista, de una práctica lúdico-deportiva (2020, p. 82). Tal apropiación no solo tendría lugar, sin embargo, desde las instituciones del Estado en su dimensión local, sino también por parte de la industria deportiva.

En un sentido similar se pronuncia la autora (2020, p. 82) cuando afirma que las ciudades, por medio de ayuntamientos y demás entidades locales, estarían orientando sus políticas juveniles hacia el

fomento de prácticas alternativas de tiempo libre, no solo como promoción de actividades saludables sino también como una forma de mejorar la competitividad de las ciudades en el marco de esa “división espacial del consumo” a nivel global de la que hablara David Harvey (1989, p. 377, citado por Privitera Sixto, 2020, p. 82). En esta suerte de “culturalismo de mercado” (p. 83), el turismo ocuparía un papel relevante. La autora señala que el impulso público del *skateboarding* entre los jóvenes se estaría revelando como una forma eficaz de promoción de la ciudad-mercancía (2020, p. 89), llegando a hablar, incluso, de “empresarialismo urbano”, en el cual la población estaría siendo tratada más como un “conglomerado de emprendedores y consumidores que como un conjunto de ciudadanos” (2020, p 90).

Por último, para Borden, lo que haría distinto al *skateboarding* no residiría en la búsqueda de fama, dinero o estatus, como ocurriría en otros, sino en la participación, la expresión, la satisfacción y la vida en comunidad (Borden, 2019). Todo ello, dice Thurnell-Read, 2021, a pesar de esa dimensión integrada y comercial que ha mostrado el *skateboarding* a raíz de su calificación como deporte olímpico. Interesante resultaría también la reflexión de Privitera Sixto (2020, p. 85), quien ha señalado que el *skateboarding*, a diferencia de otras actividades deportivas o de tiempo libre, “no constituye una actividad universalmente accesible”, sino que depende mucho de la capacidad de consumo de los jóvenes, la cual estará siempre condicionada por la situación económica y social en la que vivan. De nuevo, el factor “clase” no parece resultar algo ajeno a una (sub)cultura como la *skater*.

3.6.2 El *skateboarding* como juego

Los juegos, como recuerda David Graeber (2017), constituyen una experiencia ordenada, regulada. Jugar supone siempre el voluntario sometimiento a unas reglas de juego. Al objeto de que este pueda ser eficazmente desarrollado, todos los que en él participan han de conocer cuáles son las normas que lo rigen, siendo éstas, precisamente, las que permiten ganar el juego. Esta lógica, a juicio del autor, es utilizada por el sistema capitalista, en el cual regiría un sometimiento voluntario a normas a cambio de placer o diversión. Defendiendo que el juego supone un contrapeso a las imposiciones del capitalismo moderno, considera que jugar es libertad y que esa libertad chocaría con lo ordenado, lo reglado, con la sumisión a lo meramente productivo. De ahí que Woolley y Jonhs (2001) defiendan que el *skate*, con su práctica, transformaría las ciudades, convirtiéndolas en gigantescos patios de juego. Nichols refuerza esta dimensión política enfatizando que el *skateboarding* es cualquier cosa menos un simple juego o una mera diversión (2011, p. 27); “Politics of play”, dirá Vivoni (2010, p. 89).

3.6.3 El *skateboarding* como práctica

No obstante lo expuesto con anterioridad, otros autores, más que como deporte o juego, prefieren calificar al *skateboarding* como “práctica”. Así, Ocean Howell (2001, p. 5) advierte de que el *skateboarding* no es sólo protesta o activismo, sino que, siguiendo a De Certeau y su obra *La práctica de*

la vida cotidiana, constituiría, sobre todo, una “práctica espacial”. También Saraví, desde la praxeología motriz, la califica como tal (2012, 2019). Dickinson *et al.* (2021), con base en una perspectiva criminológica, han puesto el acento en que el *skateboarding* sería, en esencia, una práctica estética que retaría la propia funcionalidad y el orden estético de la ciudad. Argumentan que la estética que proporciona el *skateboarding* a las ciudades, por esa apreciación afectiva y emocional que, como hemos visto, realizan de las mismas, añadiría valor a la vida urbana contemporánea. Por último, Chiu y Giamarino lo califican, como hemos visto, como “práctica creativa” (2019).

En cuanto a tal, el *skate* tendría mucho de colaborativo, de comunitario y de transgeneracional (Borden, 2019, p. 277). Evidencia de ello sería el modo de aprendizaje propio del *skateboarding*, el cual supone un proceso necesariamente flexible y abierto en el que unos *skaters* enseñan a otros al tiempo que continuarán aprendiendo, ejerciendo a la vez de aprendices y mentores. Otros autores, como Petrone (2010), profesor de enseñanza secundaria, han puesto de manifiesto que el conflicto juega también un rol importante en las comunidades de práctica y aprendizaje del *skateboarding*. El trayecto que han de recorrer los adolescentes y jóvenes para convertirse en “auténticos” *skateboarders* no estaría exento de conflictos, por cuanto a que aspectos como el origen social del cual se proviene o el tipo de masculinidad que el *skater* muestra entrarían a veces en colisión con visiones más amplias de lo que significa ser *skater* desde un punto de vista social y de género en el seno de dichas comunidades. El autor defiende que estas no se revelarían necesariamente como lugares “acogedores” (Fuller *et al.*, p. 53, citado por Petrone, 2010, p. 125) en los que “la gente [estaría] trabajando junta de una manera ideológicamente neutra hacia algún objetivo acordado” (Rogers y Fuller, 2007, p. 80, citados por Petrone, 2010, p. 125, traducción propia). Muy al contrario, y constatando lo aportado por Becky Beal, se trataría de contextos ideologizados en los que creencias previas y las acciones entrarían en conflicto (Rogers y Fuller, 2007, p. 79, citados por Petrone, 2010, p. 125), condicionando la experiencia individual del adolescente o joven que quiere llegar a convertirse en parte de la subcultura *skater*.

3.6.4 El *skateboarding* como actividad productiva

Más allá de lo apuntado, el *skate* ha sido conceptualizado también como actividad laboral, destacando sin embargo su lejanía de los jurídicos conceptos de dependencia y ajenidad, toda vez que el perfil del *skater* profesional, al igual que lo que ocurre con otros deportes profesionalizados, es siempre el de un trabajador autónomo por cuenta propia, un *freelance*. Esta característica, como se ha señalado (Snyder, 2011), lo convertiría más fácilmente en objeto de precariedad. Así, Snyder ha constatado que los *skateboarders* profesionales desarrollan carreras precarias, con poco o nulo aseguramiento social (2011, p. 325). También Dobija-Nootens (2019, citada por Nichols, 2020, p. 430) escribe que la mayoría de los *skateboarders* que están esponsorizados por marcas o establecimientos, ya sean profesionales o

amateurs, pasan gran parte de sus carreras con unos ingresos que solo les permiten cubrir necesidades básicas, de modo que muchos de ellos se ven obligados al pluriempleo para complementar sus exigüas rentas.

La visión de Snyder (2011), en parte positiva pese a lo apuntado, ha sido cuestionada por Nichols (2020), quien por otro lado ha explorado el componente identitario de la independencia *freelance* propia de las carreras subculturales *skaters*. En este sentido, tal precariedad laboral, en un mercado subcultural en el que la autenticidad ha residido tradicionalmente en la arquetípica imagen del *skater* varón blanco (Nichols, 2020, p. 431), parecería agravarse aún más en el caso de las *skaters* profesionales (Browning, 2020, citado por Nichols, 2020, p. 431), sujetas a unas condiciones contractuales mucho más limitadas.

En cualquier caso, se trata de un tema cuya investigación ha resultado compleja para quien ha intentado incursionar en ella (Nichols, 2020). De forma ilustrativa, los ingresos de los *skaters* profesionales no son algo de lo que se suela hablar por cuanto a que hacer referencia a lo exiguo de los mismos podría suponer ser marcado como *kook*, - problemático -, por la industria, pudiendo poner fin a prometedoras o consolidadas carreras profesionales como *pro-skaters* (*skaters* profesionales, en la jerga) (Nichols, 2020, p. 438).

Desde el lado empresarial, podemos apuntar que, junto a las marcas de deporte tradicionales, las cuales acostumbran a tener una división específica para el ámbito *skateboarder*, existen empresas subculturales que proveen de productos y servicios al resto de integrantes de la subcultura. Para Li (2022, p. 183), cómo se ha producido el tránsito de ser una subcultura a convertirse en una industria millonaria presente a nivel global constituiría una cuestión todavía infrainvestigada.

En lo que respecta a entidades del tercer sector o iniciativas de emprendimiento social, existen ya ONG subculturales como la fundación del mundialmente conocido Tony Hawk, cuya misión institucional consiste en proporcionar instalaciones para el *skate* en barrios con bajo nivel de renta y población desfavorecida (Fundación Tony Hawk, 9 de mayo de 2020). Suscita curiosidad también la organización *Skateistan*³⁰, fundada en Kabul en 2008, dedicada a la promoción del *skate* en países empobrecidos. Esta última, por otro lado, ha sido acusada por Thorpe *et al.* (2018) de reforzar el discurso postfeminista de agencia y empoderamiento, asumiendo presupuestos coloniales y de corte neoliberal.

3.6.5 El Skateboarding como actividad ecológica y salvaje

Desde un punto de vista ecológico, Glenney y Mull (2018) consideran el *skate* un caso de estudio único en lo que respecta al lugar que ocupa el deporte en la actividad humana. No dudan, de hecho, en calificarlo como “misterio”. En el mismo sentido Lundry (2003, citado por Glenney y Mull, 2018), se

³⁰ <https://www.skateistan.org>

resiste a dar una definición precisa del fenómeno argumentando que ahogaría la creatividad y complejidad que tanto lo caracterizan (Glenney y Mull, 2018). Dichos autores, sin embargo, defienden ese carácter misterioso del *skateboarding* pero, a la vez y paradójicamente, intentan categorizarlo. Así, lo ven como una actividad ecológica y salvaje en el marco de una narrativa de origen surfero, del cual proviene (p. 7), tal y como así lo hemos podido comprobar en la parte histórica de esta revisión de literatura. Ahora bien, los propios investigadores, citando a Thoreau, reconocen que incluso la propia actividad de caminar puede llegar a ser salvaje si se efectúa en consonancia con el propio orden ecológico en lugar de hacerlo de acuerdo a órdenes sociales y políticos.

En cualquier caso, el *surf* sería una actividad que estaría determinada por la naturaleza, de acuerdo a la arquitectura de las olas, pero, al tiempo, intentaría también subvertir ese orden natural surfeando, montando la ola. El *skate*, de forma muy similar, se encontraría también condicionado por las formas espaciales del lugar en el que se practica, por la arquitectura física, pero a la vez, al igual que el *surf*, pretendería subvertir esas formas dándoles un uso distinto del previsto y prescrito, ya sea sorteándolas y saltándolas, o bien “grindándolas” y deslizándose sobre ellas (Glenney y Mull, 2018, página 4). En esta misma línea, Iain Borden, tomando la idea de Lefebvre de que hay una relación inmediata entre el movimiento que el cuerpo realiza en el espacio y la forma en la que lo ocupa, sostiene que el cuerpo del *skater*, con su movimiento, crearía su propio espacio alrededor de él (2021).

La academia sostiene, en definitiva, que el *skateboarding* supondría una relación ecológica de interacción entre el *skateboarder* y los entornos en los que dicha práctica tiene lugar (p. 12). En este sentido, lo que haría único al *skateboarding* sería su carácter interactivo, entendiendo por tal ese doble uso que los *skaters* realizan de la arquitectura, distinguiéndose de este modo de otras conductas deportivas o subversivas (Glenney y Mull, 2018).

En relación a las *pools* en las que se practica la modalidad homónima de *skateboarding*, y de acuerdo con estas visiones más ecológicas, su diseño conectaría directamente con las piscinas privadas del Sur de California en las que surgió a finales de los setenta (Glenney y O’Connor, 2019). Siguiendo las teorías biológicas de la arquitectura, se ha sugerido que el suelo redondeado de dichas piscinas, así como de las posteriores *pools* específicamente diseñadas para el *skate*, respondería a la forma orgánica de un riñón o un haba (Trufelman, 2017, citado por Glenney y O’Connor, 2019, p. 843). La autoría de tal concepción sería del arquitecto finlandés Alvar Aalto, el cual diseñaría por primera vez una piscina con esa forma en 1939, en su Villa Mairea, la cual tenía la ventaja de que el vaso soportaba mejor la presión del agua al tiempo que la ausencia de esquinas reducía el riesgo de fisuras y filtraciones. Este diseño se popularizaría con posterioridad, también en las piscinas californianas. De este modo, la sequía que tuvo lugar en California permitió al *skateboarding* experimentar en un nuevo medio, las *pools*, generando una

de las modalidades más importantes de esta disciplina y transformando, para siempre, esta práctica deportiva, cultural, ecológica y salvaje (*Transworld Skateboarding*, 27 de septiembre de 2016).

Finalmente ya en esta revisión, Iain Borden reflexiona sobre algo que merece la pena destacar en una investigación como la que aquí nos está ocupando: no cabe reducir el fenómeno *skateboarder* a una suerte de conjunto único y cerrado de prácticas, valores o lugares, por mucho que en gran parte de los casos constituyan patrones comunes presentes en cualesquiera manifestaciones del fenómeno, allá donde este ha podido ser estudiado. Y ello, porque el *skateboarding*, como práctica cultural, implica necesariamente diversidad (Borden, 2019, p. 2). Esa heterogeneidad no constituiría en ningún caso una debilidad sino que, muy al contrario, y como defiende el autor (p. 3), sería, más bien, su fortaleza.

Concluido ya el estado del arte, tan coral como anticipábamos en su introducción, pasemos a continuación a detallar cuál va a ser el marco teórico desde el cual vamos a profundizar en la resistencia que, en los años 2019-2020, ejercieron los *skaters* zaragozanos frente a la decisión municipal de eliminar su principal lugar de encuentro y comunidad en la ciudad: el *skatepark* Ignacio Echeverría.

4. MARCO TEÓRICO. *Le bricolage*

Trouve des fleurs qui soient des chaises!

A. Rimbaud. *Illuminations*.

Como ya hemos podido adelantar en el apartado dedicado a su introducción y justificación, la investigación que aquí se está presentando tendría un objeto doble: por un lado, analizar el conflicto que en 2019 surgió entre los *skaters* zaragozanos y el ayuntamiento de la localidad, a raíz del anuncio de supresión su más emblemático punto de encuentro: el *skatepark* Ignacio Echeverría; por otro y necesariamente unido a lo anterior, estudiar la forma en la que siente y vive el espacio la comunidad *skater* zaragozana. Esto último, con la intención de poder entender y explicar el porqué de una resistencia como la que los *skaters* ofrecieron frente a tal decisión municipal.

Teniendo en cuenta esta naturaleza dual del objeto de nuestra investigación, se ha considerado pertinente recurrir a un marco teórico amplio que nos ofrezca las herramientas necesarias para estudiar, de forma eficaz, un conflicto social como éste que aquí nos ocupa, en el cual ha estado involucrada una subcultura caracterizada, como hemos tenido oportunidad de analizar en el estado del arte, por su particular forma de resignificar y apropiarse de los espacios públicos de las ciudades así como por la resistencia que acostumbra a ofrecer frente a estrategias urbanas de expulsión de aquellos que considera propios. Nuestro marco teórico, en consecuencia, en tanto que mezcolanza de autorías y obras aparentemente inconexas, va a tener mucho de *bricolage* (bricolaje), un concepto, como nos recuerda Ross (2019), muy presente en la obra Rimbaud, el autor que estamos utilizando para articular las diversas partes que componen este trabajo de fin de master. En sus *Illuminations*, el poeta recitaba lo siguiente: *Trouve des Fleurs qui soient des chaises!* (Encuentra flores que son sillas, en español). Con este verso, el poeta venía a hacer referencia, metafóricamente, al proceso de construcción de barricadas que, frente al ejército de Versalles, desarrollaron los comuneros parisinos de 1871. Ante la falta de medios, el levantamiento de dichas estructuras constituyó todo un ejercicio de bricolaje e imaginación, utilizando materiales diversos con los que crear un todo, la barrera defensiva, que superara y trascendiera cada una de sus partes, esas “sillas que son flores” de las que hablara el *vagabond* de Rimbaud.

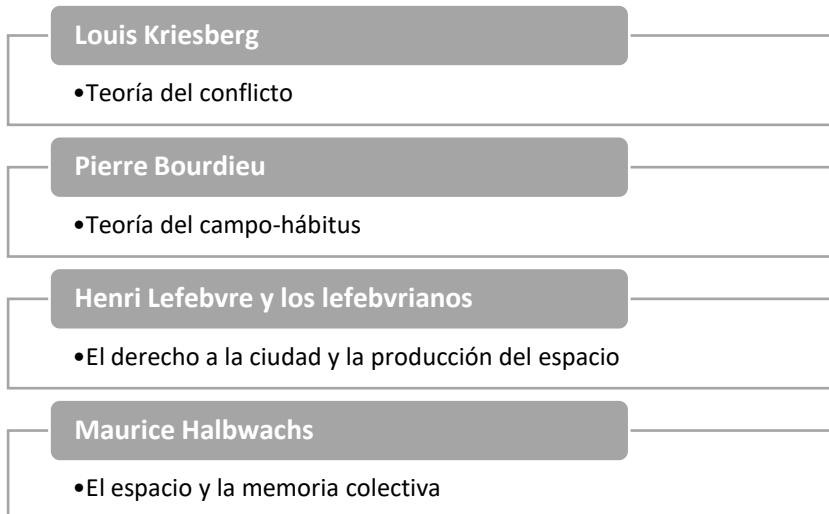
En el marco de ese *bricolage*, hemos optado por recurrir, en primer lugar, a la teoría del conflicto. Para ello, hemos decidido ir de la mano del profesor de la Universidad de Syracusa el Dr. Louis Kriesberg, cuyo modelo de análisis del conflicto, simple y pragmático, combina de forma especialmente eficiente los imperativos de eficacia, rigor y sistematicidad. En segundo término, y al objeto de poder interpretar el posicionamiento y las acciones desarrolladas por una de las partes del conflicto, la *skater*, vamos a utilizar también parte del acervo teórico relacionado con el derecho a la ciudad y la denominada

“cuestión urbana”. De acuerdo con él, partiremos en un primer momento del marxista francés Henri Lefebvre para continuar después con otros autores más contemporáneos, como sería el caso del geógrafo americano David Harvey o del antropólogo español Manuel Delgado. En tercer lugar, hemos considerado conveniente complementar dicho encuadramiento con la teorización sobre el campo social y los hábitus del sociólogo francés Pierre Bourdieu, cuyos conceptos e implicaciones, tal y como así hemos podido analizar en el estado del arte, han sido considerados útiles por la literatura académica existente a efectos del estudio de una (sub)cultura urbana juvenil como lo es la *skateboarder*. Por último, al objeto de poder interpretar el valor inmaterial que el *skatepark* Ignacio Echeverría parece presentar para los *skaters* zaragozanos, vamos a tener en cuenta asimismo, como una última de esas “sillas que son flores”, el concepto de memoria colectiva de Halbwachs y el posterior desarollo que al respecto han efectuado las ciencias sociales. Por medio de estos cuatro instrumentos teóricos, estimamos haber construido una barricada de suficiente entidad conceptual como para afrontar de forma solvente y eficaz un conflicto social de la naturaleza del que aquí nos ocupa.

Consideramos necesario apuntar que tanto el recurso a Kriesberg como la utilización del marco teórico lefebvriano se han basado en sugerencias realizadas por profesores del Máster en Sociología de las Políticas Públicas y Sociales de la Universidad de Zaragoza, en el cual se enmarca, como sabemos, la presente investigación. La primera de dichas recomendaciones fue recibida de la Doctora Patricia Almaguer-Kalixto, directora de este TFM y exprofesora de la asignatura de Gestión del conflicto y negociación en el Grado en Relaciones Laborales de esta misma universidad. La segunda provino del Doctor Alessandro Gentile, coordinador de dicho máster, al cual se inquirió al respecto con ocasión de una conversación de carácter informal que finalmente resultó altamente productiva. Con posterioridad, las puestas en común realizadas con el antropólogo catalán Xavier Camino Vallhonrat y con el sociólogo estadounidense Francisco Vivoni Gallart, - largas y tendidas, en el primer caso, y con arreglo a un breve pero fructífero intercambio de e-mails en otro -, nos reafirmaron en la conveniencia de recurrir a ese doble marco teórico. Por último, al Dr. Xavier Camino le debemos también la utilización del marco teórico Bourdieusiano y el recurso a la memoria, aspecto éste poco estudiado todavía por la literatura académica especializada en el fenómeno *skateboarding*.

Realizada esta breve introducción, procedamos ahora a desarrollar, a lo largo de las siguientes páginas, el resultado de ese particular *bricolage* conceptual al que hemos tenido que recurrir al objeto de poder adentrarnos, con ciertas garantías, en el estudio del conflicto ciudadano, - todavía latente, como veremos -, que en 2019 enfrentó a los *skaters* zaragozanos con el ayuntamiento de su ciudad.

Figura 9. Sistematización del marco teórico al que se ha recurrido en la investigación que constituye el objeto de este TFM



Fuente: elaboración propia.

5.1 Louis Kriesberg y la teoría del conflicto

La denominada *Conflict Theory* puede ser definida como aquella disciplina que, dentro de la sociología, se ocupa más de los procesos de conflicto, disenso o segregación que tienen lugar en el seno de una sociedad que de aquellos otros regidos por la armonía, el consenso o la integración. Esta teoría pondría el acento así en “la confrontación entre los individuos, los grupos y las estructuras sociales, en un contexto de escasez y lucha por los recursos vitales del planeta” (Giner, Espinosa y Torres, 1998, citados por Mercado y González, 2008, p. 197).

Más allá de los pensadores que históricamente sentarían las bases de tal corriente, - tales como Tsun Zu y Heráclito en la Antigüedad, Ibn Khaldun durante la Edad Media o, ya en la Edad Moderna, Maquiavelo o Bodino -, no sería hasta el siglo XIX cuando el marxismo y el darwinismo social volverían a situar el conflicto en el centro de la investigación social. Ya en el siglo XX, en cuya primera mitad tendrían lugar nada menos que dos guerras mundiales, la teoría del conflicto alcanzaría un importante desarrollo con autores como Georges Simmel, Lewis Coser o el propio Henry Kissinger. Su legado sería después recogido y desarrollado por pensadores más contemporáneos, de entre los cuales resultaría inexcusable mencionar a Herbert Marcuse y a Erich Fromm, - nacidos ambos en la Escuela de Fráncfort -, al americano Randall Collins, desde perspectivas no marxistas, o, fusionando sociología y antropología, al etnógrafo Balandier, por citar sólo a algunos de los principales.

Todas estas aportaciones compartirían un punto de partida común de corte epistemológico: comprender la sociedad pasa necesariamente por un análisis en profundidad de los conflictos que surgen o pueden surgir en su seno. Mercado y González (2008, p. 198) resumen muy bien esta idea cuando afirman que la Teoría del Conflicto tendría un triple objeto analítico: por un lado, las fuentes de tensión entre personas y grupos; por otro, las técnicas utilizadas para su resolución y, en tercer y último lugar, los

medios por medio de las cuales los grupos dominantes mantienen o aumentan su influencia o poder sobre grupos subalternos. El conflicto se nos revelaría así como una suerte de “constante sociológica”, toda vez que, como afirman los autores, “está presente en todas las personas y grupos humanos”. A diferencia del funcionalismo, que, poniendo el acento en la integración, parte de la existencia de una suerte de consenso social universal, la teoría del conflicto se centra en la confrontación, contribuyendo a la definición de problemas sociales y a la identificación de alternativas de acción que faciliten su resolución y la transformación y mejora de la vida en sociedad. El orden social derivaría más del ejercicio de poder, de la fuerza, que del consenso. En definitiva, con arreglo a esta teoría, cuando un conflicto se manifiesta externamente, lo que subyace no es sino la tensión entre un proceso de dominación, por un lado, y de resistencia frente a la misma, por otro. A este respecto, resultaría inexcusable hacer referencia también al “estructuralismo genético” de un autor del cual nos vamos a ocupar también en la exposición del marco teórico de nuestra investigación: Pierre Bourdieu. Para este teórico social, la lucha de clases se nos revelaría como algo cotidiano, presente hasta en los momentos más anodinos de nuestra vida diaria, o “cotidiana”, por utilizar un término más técnico. No en vano, este pensador concebiría el poder como el principal elemento constitutivo de una sociedad que estaría integrada por distintas posiciones sociales, las cuales vendrían determinadas, a su vez, por el grado en que se poseen unos serie de recursos específicos que el autor denominaría, siguiendo la tradición marxista, “capitales”.

Relacionado con lo anterior, Anthony Giddens (citado por Mercado y González, 2008, p. 200), señalaba que la teoría del conflicto es utilizada por la sociología para “subrayar la importancia que tienen las estructuras dentro de la sociedad”. Se hace con ella hincapié en conceptos como la división, la lucha, el poder o la desigualdad, examinando las tensiones sociales que se producen entre grupos dominantes y dominados, al objeto de poder explicar así “cómo se establecen y perpetúan las relaciones de poder y control” (p. 200).

La afirmación de Giddens nos conduce inevitablemente a otra cuestión fundamental en materia de estudios del conflicto: por un lado, la tensión entre conflicto e integración no sería sino uno de los tres grandes dilemas que tradicionalmente han alumbrado la teoría sociológica, junto con la de agente y estructura y el debate entre lo material y lo simbólico (Rodríguez Escudero, 2016, p. 9). En este sentido, Coser, en *Las funciones del conflicto social* (1961), defendería la necesaria integración, dentro de la disciplina sociológica, de las interacciones recíprocas que tienen lugar entre el conflicto y la integración (citado por Rodríguez Escudero, 2016, p. 11). El autor seguiría a Simmel cuando argumentaba que “el conflicto no sólo era una dinámica fundamental en las sociedades sino que también estaba relacionada con los procesos de creación de orden” (p. 11). A este respecto, debemos apuntar que, si bien es cierto que, para otros autores, lo opuesto del conflicto no sería tanto la integración sino el consenso o el orden,

nosotros hemos preferido utilizar aquí el concepto de “integración” como antónimo del de “conflicto”, dado su mayor peso en la historia de la teoría sociológica, especialmente a raíz de las aportaciones de Lewis Coser (p. 9). Para quienes esto escriben, el conflicto y la integración no serían conceptos excluyentes sino que habría que tener en cuenta las interacciones que entre ambos tienen lugar, hasta el punto, como afirma Rodríguez Escudero (2016, p. 30), de ser indesligables.

A este mismo criterio se adscribiría el profesor de la Universidad de Chicago y actual Catedrático Emérito de la Universidad de Siracusa, el Doctor Louis Kriesberg, cuyas aportaciones vamos a utilizar como marco de referencia para enmarcar y analizar adecuadamente el conflicto que constituye el objeto de nuestra investigación. Boulding (1962, citado por aquél, 1975, p. 16), definía el conflicto como “una forma de competencia donde las partes que pugnan reconocen tener metas mutuamente incompatibles”. Kriesberg completa tal categorización recurriendo a su componente más relacional, describiendo el conflicto social como “la relación entre dos o más partes que creen tener, bien ellas o bien sus portavoces, metas incompatibles” (p. 32). Es importante destacar que este elemento, la conciencia, introduce un componente subjetivo dentro del concepto. Ahora bien, el propio autor reconoce, en la línea de otros académicos como Ralf Dahrendorf (1959, citado por Kriesberg, p. 17), que el conflicto siempre tendrá un componente objetivo, el cual se dará necesariamente, con independencia de si las partes son o no conscientes del mismo.

Partiendo de esa subjetividad, pero reconociendo también la inevitable presencia de componentes estructurales, el autor establece una doble tipología sobre el perfil de las personas que se acercan al estudio de los conflictos sociales. Por un lado, existirían aquellos para quienes el conflicto presentaría siempre un cariz negativo, concibiéndolo como algo necesariamente superable, como una fuente de preocupación. Desde esta perspectiva, estudiar las luchas sociales no sería sino la vía idónea con la que identificar herramientas o instrumentos (medios, en definitiva) con los que “mitigar su carácter destructivo” (1975, p. 14). Por otro, habría también personas que concebirían el conflicto social como algo necesario o conveniente, toda vez que las luchas sociales no serían sino manifestaciones o exteriorizaciones de algún tipo de injusticia u opresión de conveniente superación. Desde este punto de vista, el conflicto no sería sino el medio necesario para que grupos oprimidos redujeran o pusieran fin a tal represión. En este marco, Kriesberg, citando a Gamson (1968), sugiere estudiar los conflictos sociales desde “el sistema mayor” que supone analizar todas las posiciones implicadas en los mismos o bien, de modo parcial, sólo las de uno de los lados participantes (1975, p. 14). A este respecto, no obstante, el autor advierte de que “los riesgos de que las evaluaciones corrompan el análisis puede reducirse si se tienen en cuenta los puntos de vista alternativos y una gama muy amplia de conflictos” (p. 15). Así, el propio Kriesberg propone, para evitar caer en sesgos, “emplear un marco comparable de análisis” (p. 15),

para lo cual plantea diferenciar, a efectos analíticos, entre tipos de conflictos, dimensiones de éstos, características de los involucrados y etapas que cabe identificar en la evolución de tal relación.

En lo que respecta a la base del conflicto social, - lo que él denominado el “conflicto objetivo” -, Kriesberg distingue entre el conflicto consensual y el de disentimiento (p. 324). En el primero, las partes en pugna (o en potencia de tal) coinciden en la consideración de qué es valioso para ellos así como en la constatación de que conseguirlo pasará necesariamente por obtener más de ese “algo” valioso que la parte contraria. En los de disentimiento, por contra, los adversarios difieren en cuanto a la determinación de lo que tiene valor para ellos así como en la forma de conseguirlo. No obstante lo anterior, se ha de aclarar a este respecto que el propio Kriesberg advierte de que “los conflictos objetivos se producen entre categorías de personas y no en las mentes de todas las personas de un sistema social” (p. 324).

En lo que atañe a las dimensiones de toda relación conflictiva, Louis Kriesberg discrimina entre conciencia, intensidad, regulación, pureza y poder, a las cuales añade la caracterización de las partes en conflicto y el contexto en el que estas actúan. Tales componentes pueden ser sistematizados con arreglo a la Tabla 5.

Tabla 5. Dimensiones de los conflictos sociales según Kriesberg (1973, p. 16)

Dimensión	Breve descripción de dicha dimensión. Significación e implicaciones
Conciencia	En qué grado las partes implicadas en un conflicto son conscientes de la incompatibilidad de sus intereses. Como afirma el sociólogo, “el conflicto tiene relación con la competencia”, si bien “no son lo mismo” por cuanto a que la concurrencia puede incluir o no la conciencia, mientras que el conflicto necesariamente la contempla (p. 32).
Intensidad	Hasta qué punto los participantes en el conflicto están entregados a las metas que pretenden alcanzar con el mismo, qué hostilidad sienten con respecto al “otro” y qué daño están dispuestos a infligirse.
Regulación	En qué medida el conflicto está regulado o institucionalizado.
Pureza	Las proporciones variables de relaciones conflictivas que tienen lugar entre las partes. Dicho de otro modo, cuál es nivel de complementariedad de los intereses en conflicto o lo que es igual, en qué grado las partes pueden llegar a cooperar para su resolución. Constituye ésta una dimensión importada de la Teoría de Juegos (Von Neumann y Morgenstern, 1944, citados por Kriesberg, p. 20). En este sentido, todo conflicto podrá ser algo puro (no existen relaciones no conflictivas entre las partes), menos puro (existen más variables conflictivas que no conflictivas) o mixto (ambas se dan en la misma proporción) (p. 20).
Desigualdad de poder	En qué grado una de las partes del conflicto tiene o puede ejercer poder sobre la otra. Kriesberg define este componente como “la fuerza coercitiva relativa de los participantes en el conflicto” (p. 24).
Caracterización de los adversarios	Kriesberg utiliza tres factores de análisis diferenciados: a) la claridad de los límites diferenciadores (o categorizadores, si se prefiere) de las partes en conflicto, por un lado; b) su grado de organización, por otro, entendiendo por tal la existencia de una identidad común en el seno de los contendientes, o la medida en la que están organizados, y c) si existe algún grado de diferenciación en el seno de cada grupo.
Contexto	El contexto sistémico en el que las partes actúan: el nivel de autonomía de cada una de las partes en conflicto o lo que es igual, la determinación de si las unidades en conflicto son independientes o bien forman parte de una unidad más amplia que ejerce cierta influencia sobre ellas.

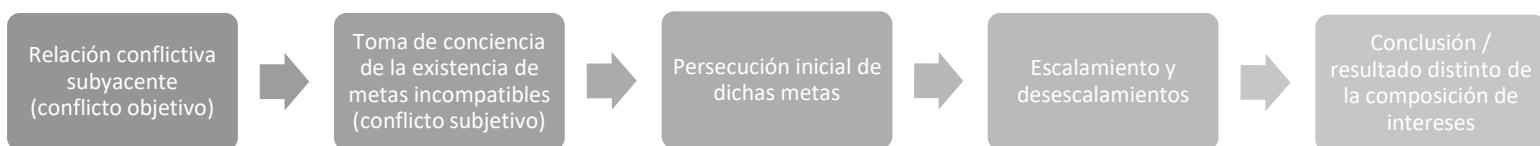
Fuente: elaboración propia a partir de Kriesberg, 1975.

En adición, de interés resultan también los diversos modos con los que las partes involucradas en un conflicto pueden perseguir la consecución de las metas en disputa: la coerción, por un lado, la persuasión, por otro, o bien, en tercer lugar, la recompensa o incentivo. Resulta de especial utilidad, en este sentido, la afirmación del profesor Kriesberg de que el conflicto existe si se dan esas metas incompatibles, con independencia del método al que las partes recurran. Y ello porque, además de las

relaciones conflictivas, entre las partes pueden darse igualmente relaciones comunes o incluso complementarias (p. 325).

La propuesta de Kriesberg obliga asimismo a sistematizar las distintas etapas que atraviesa todo conflicto social, distinguiendo entre cuatro estadios diferenciados: toma de conciencia, escalamiento, desescalamiento y terminación. Más específicamente, desde un plano temporal, - o evolutivo, si se prefiere -, Louis Kriesberg (1975, pp. 33 – 34) habla de cinco fases:

Figura 10. *Las etapas de todo conflicto social, con arreglo al modelo de Louis Kriesberg*



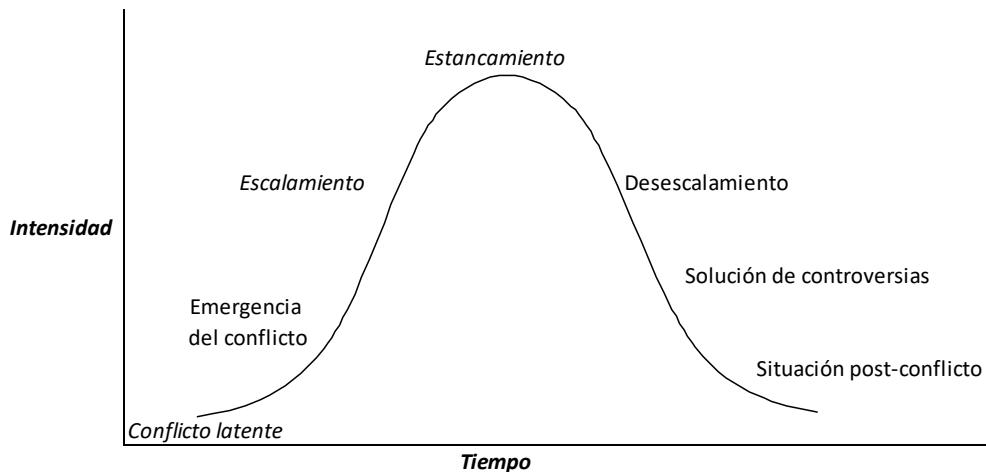
Fuente: elaboración propia basándose en Kriesberg, 1975.

Como cabe apreciar en la Figura 10, el autor desarrolla su análisis conflictual desgranando los procesos de constitución del conflicto, los relativos a su desarrollo y, por último, los concernientes a su finalización, teniendo en cuenta que cada una de tales etapas guarda una relación de inevitable retroalimentación con la anterior así como de necesaria anticipación respecto a la posterior. Como reconoce el propio Kriesberg, esta sucesión en etapas “puede parecer evidente pero eso no hace que sea verdadero ni falso” (p. 323).

De acuerdo con ello, la primera etapa de todo conflicto social no sería sino la relación conflictiva subyacente, que Kriesberg denomina “objetiva”. Tras esta base inicial, se hace necesaria, para que exista tal conflicto, la toma de conciencia de la existencia de metas incompatibles por parte de los sujetos implicados. Con posterioridad, cada una de dichas partes involucradas buscará perseguir sus metas de un modo inicial. Tras ello, tendrán lugar diversos procesos de escalamiento y desescalamiento, los cuales, inevitablemente, culminarán en algún tipo de conclusión o resultado. En relación a esto último, es importante destacar que, para Kriesberg, el conflicto no es algo lineal sino que, muy al contrario, constituye un proceso necesariamente iterativo y sujeto a efectos de retroalimentación y anticipación así como a eventuales espirales de conflicto. Cada una de dichas etapas anticipa la fase posterior y, a su vez, pueden verse condicionadas por la anterior.

Desde un punto de vista gráfico y atendiendo a las variables tiempo e intensidad, la evolución de todo conflicto social, con arreglo al mismo autor, obedecería a una curva como la contenida en la Figura 11, con la cual procedemos a dar cierre a esta parte de nuestro marco teórico:

Figura 11. Etapas que atraviesa todo conflicto social con arreglo al modelo de Kriesberg



Fuente: elaboración propia de acuerdo con Kriesberg (1998, citado por Mercado y González, 2008. p. 203)

5.2 Las categorías bourdieusianas de campo social, capital y hábitus

Tal y como así hemos tenido oportunidad de reseñar ligeramente en nuestra revisión de literatura, y más allá de esa mecánica aplicación del “Kit Bourdieu” que denunciara en España el profesor Luis Enrique Alonso (2002, p. 25), parte de la producción académica *skater* ha venido utilizando la denominada teoría del campo-hábitus, del teórico social Pierre Bourdieu, como un marco analítico idóneo desde el que adentrarse en el estudio del fenómeno social del *skateboarding* y de las relaciones que, en su seno, tienen lugar, incluidos, - y esto es lo que, aquí, más nos interesa -, los conflictos derivados de la interacción que se produce entre esta práctica deportiva y eso que desde la teoría social ha venido a denominarse “el espacio público”.

Para adentrarnos en el arsenal conceptual de Bourdieu, consideramos conveniente analizar separadamente y en profundidad cada uno de los conceptos que integran su particular filosofía de la acción, ya en parte referidos: capital, campo y hábitus.

5.2.1 El campo social

Como argumentara el emblemático antropólogo, - “el más sólido científico social”, que dijera Ibáñez (*El País*, 26 de abril de 1988, citado por García Inda, 1995, p. 243) -, vivimos en unas sociedades, las contemporáneas, dotadas de una gran complejidad, especialmente si nos atenemos a su componente relacional. Esa complejidad, que obliga a concebir los conceptos sociológicos clásicos de agente y estructura desde una necesaria perspectiva dialéctica (Bourdieu y Vacquant, 2005)³¹, bien puede ser

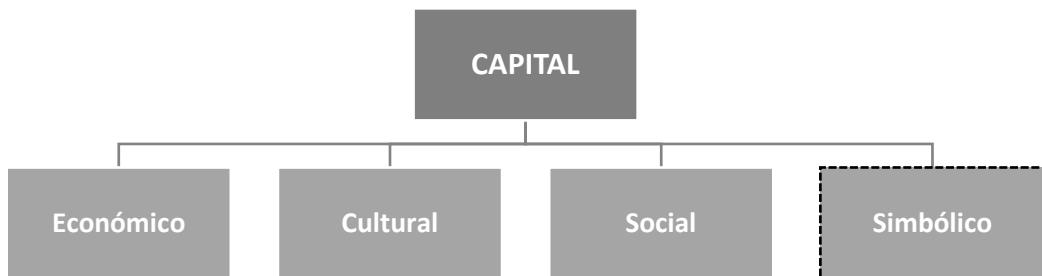
³¹ Hay una afirmación de Pierre Bourdieu y un texto de éste y de su colaborador Louis Wacquant (citados ambos en un paper muy didáctico por Capdevielle y Freyre, 2013, p. 112) que reflejan muy bien esta idea así como el porqué de la calificación del pensamiento bourdieusiano como “estructuralismo genetista”: en la primera se afirma que “Por estructuralismo o estructuralista, quiero decir que existen en el mundo social, y no solamente en los sistemas simbólicos, lenguaje, mito, etc., estructuras objetivas, independientemente de la conciencia y de la voluntad de los agentes, que son capaces de orientar o de coaccionar sus prácticas o sus representaciones. Por constructivismo, quiero decir que hay una génesis social de una parte de los esquemas de percepción, pensamiento y acción que son constitutivos de lo que llamo *hábitus*, y por otra parte estructuras, y en particular de lo que llamo campos o grupos, especialmente de lo que se llama generalmente *clases sociales*” (Bourdieu, 2007, p. 127). En el texto los autores abundan además en ello aclarando que tal militancia terminológica estaría basada “en una ontología social no cartesiana que rechaza la división entre objeto y sujeto, intención y causa, materialidad y representación simbólica”

aprehendida, como señala Camino (2012, p. 25), como “la composición de una multiplicidad de campos sociales”, cada uno de los cuales “respondería a una serie de objetos e intereses específicos”. El espacio social, que en Bourdieu trasciende a lo puramente físico o geográfico (1999, pp. 119 – 124), vendría a ser algo construido en torno a aquello que socialmente se considera valioso: el capital. Este sería objeto de pugna, de competencia, por parte de diversos agentes actuantes en el seno de lo que el autor denomina “campo social”, entendido como aquella porción del espacio social en el que se darían relaciones de dominación y de conflicto con base en dicho capital. En adición, la posición que un individuo ocupa en un determinado campo vendría determinada, al mismo tiempo, por el hábitus, concebido éste como un conjunto generador de prácticas distintivas, diferenciadoras, en el seno de un específico campo social. El hábitus se vería determinado y condicionado a su vez, dialécticamente, por cómo se desarrollan tales prácticas dentro de la propia dinámica del campo.

5.2.2 El capital

En lo que atañe al segundo de dichos conceptos, Bourdieu toma del marxismo el concepto clásico de “capital”, y su sentido tan determinista, si bien reformulándolo en torno a cuatro dimensiones diferenciadas, cada una de las cuales respondería a una determinada lógica.

Figura 12. *Las cuatro dimensiones del capital, según Pierre Bourdieu³²*



Fuente: elaboración propia con arreglo a Bourdieu, 2000.

Así, el autor distingue entre capital económico, cultural, social y simbólico. El primero de ellos, el *económico*, haría referencia a todo aquel conjunto de bienes y recursos materiales de los que dispone un determinado individuo o grupo, cuya distribución, como se había venido tradicionalmente postulando, condicionaría de forma decisiva la estructura social.

(Bourdieu y Wacquant, 2008, p. 28). De algún modo, Bourdieu no estaría sino buscando cómo superar cierto reduccionismo sociológico que pretende convertir a la Sociología en una suerte de “física objetivista de las estructuras materiales” o bien a “una fenomenología constructivista de las formas cognitivas” (p. 28). Así, tal ‘estructuralismo genético’ nos estaría ofreciendo la ventaja y la oportunidad de incluir a ambas (p. 28).

³² Por motivos de claridad expositiva, se incluye en esta figura al “capital simbólico” en el mismo plano que el resto de las formas del capital que utiliza Pierre Bourdieu, si bien, tal como el propio autor señalaba, no cabría en principio ubicarla como una forma diferenciada de capital por cuanto a que tal categoría no haría referencia sino a la representación y aprehensión simbólica del resto de formas del capital. Esto es, el capital simbólico vendría determinado por la forma y medida en la que los otros tres capitales representan la posición de un individuo o grupo dentro de la estructura social, permitiendo así la reproducción de estilos de vida y legitimando una relación de dominación de unos grupos sociales sobre otros (Bourdieu, 1997, 1999, 2002 ¿?).

El segundo, el *capital cultural*, se trata de un concepto que para el autor constituyó toda una hipótesis de investigación cuando estudiaba el desigual rendimiento escolar de niños provenientes de distintas clases sociales. Vendría a ser el conjunto de saberes y conocimientos con los que cuenta un determinado sujeto, la certificación de los mismos e incluso los objetos con los que se llegan a adquirir tales competencias o en los que dichas sabidurías pueden llegar a cosificarse. El autor, en este sentido, distingue entre el conjunto de acreditaciones o titulaciones educativas o académicas de las que se dispone, - lo que denominará “capital cultural institucionalizado” -, los saberes heredados familiarmente en el proceso de socialización, - “el capital cultural incorporado” -, y el “capital cultural objetivado”, que estaría constituido por bienes culturales físicos tales como libros, documentos u obras de arte.

El *capital social*, por su parte, estaría constituido por las redes sociales de las que dispone un individuo así como la posición que el mismo ocupa en el seno de esa red, de ese grupo social.

El *capital simbólico*, por último, se nos revelaría, dentro del marco bourdeusiano, como la noción de mayor abstracción y complejidad. Tal forma de capital no sería sino la fama que el individuo tiene en el seno de su grupo y de la sociedad misma; esto es, el prestigio, el nombre, la honorabilidad, o lo que es igual, la posesión de capital económico y cultural cuando es conocida y reconocida en un determinado espacio social (Bourdieu, 1996; 2019). Luis Enrique Alonso (2002, p. 20) lo resume muy bien cuando se refiere al mismo como “el conjunto de rituales, bienes simbólicos, lógicas de honor y reconocimiento que confieren autoridad y generan ventajas sociales y de apreciación positiva”. Lo más relevante de este concepto se derivaría de su capacidad para la reproducción social y para la legitimación de las diversas formas de dominación de unos grupos sociales ejercen sobre otros (Bourdieu, 1996; 2019).

La transcendencia del modelo reside en que todos esos capitales son objeto de disputa en el seno de diversos campos sociales. Esto es, el campo se nos mostraría de este modo, como ya hemos tenido la oportunidad de apuntar, como un espacio social diferenciado que surgiría en torno a un determinado capital que los agentes en él presentes pugnan por retener, si ya están en posesión del mismo, o bien por adquirir, en caso contrario. Allá donde exista capital, existirá necesariamente un campo social así como competencia en su seno. Tales campos vendrían a ser, por tanto, espacios simbólicos, dotados de cierta estructura, en los cuales los diversos agentes actuantes ocuparían determinadas posiciones en función del tipo y cantidad de capital del que son poseedores, compitiendo por detentarlo e incrementarlo.

5.2.3 El hábitus

El hábitus, por su parte, constituye un concepto íntimamente imbricado con el anterior. Este, como se sabe, no sería sino el resultado de la interiorización de las reglas del campo por parte de los agentes que intervienen en el mismo. Ahora bien, Bourdieu nos advierte de que el hábitus es al tiempo

un principio generador de prácticas distintivas, diferenciadoras, en el seno de dicho campo social pero también, por otro lado, el resultado de dichas prácticas (1997). El sociólogo lo definía así como una serie de “principios generadores de prácticas distintas y distintivas” pero insistiendo también en su condición de “esquemas clasificatorios, principios de clasificación, principios de visión y de división” (Bourdieu, 1997, p. 20).

Podría afirmarse entonces que tal hábitus sería, al tiempo, un sistema de esquemas de producción de prácticas a la vez que un sistema de esquemas de percepción y apreciación de dichas prácticas. En los dos casos, sus operaciones expresarían la posición social en la cual tal hábitus ha sido construido (Bourdieu, 1996, p. 134). Se configuraría también así como un sistema de doble faz: por un lado, produciría determinadas prácticas pero, por otro, permitiría a su vez que dichas prácticas fueran percibidas como tales. Esta idea se entiende muy bien si recurrimos a la famosa condensación conceptual utilizada por el propio autor cuando lo definía como “un conjunto de estructuras estructuradas y estructurantes” (2019, p. 201). Esto es, *estructuradas*, porque son adquiridas en el seno de un campo social, pero también *estructurantes*, pues actúan como un principio organizador y creador de prácticas dentro de tal estructura. De este modo, lo relevante del hábitus residiría en que permitiría reproducir las estructuras sociales existentes haciendo que sus agentes piensen, sientan y actúen conforme a lo que presupone el hábitus propio del campo social de que se trate (2019).

De especial interés resultaría asimismo, en lo que se refiere a tal concepto, el análisis realizado por el autor en *La distinción* (2019), obra cuya trascendencia llevaría a Loïc Wacquant a definirla como *El suicidio* de Bourdieu, en un claro paralelismo con la también relevante y totalizadora obra de Émile Durkheim. Y es que, en efecto, como señala Bourdieu desde esa femineidad que, como se ha dicho (García de León, 1993, p. 214)³³, tanto caracterizaría a su obra, “El espacio social tiende a funcionar como un espacio simbólico, un espacio [...] de grupos de estatus, caracterizados por diferentes estilos de vida [...] y de representación del conjunto de posiciones sociales derivadas de la interacción social” (Bourdieu, 1996, p. 136, citado por Camino, 2012, p. 25). En dicho espacio, los distintos campos sociales estarían dotados de “sus propias reglas, sus propias formas de conocimiento y puntos de vista sobre el mundo; sus propios estilos de vida; mostrándose relativamente autónomos del resto de campos, aunque siempre en interacción” (Camino, 2012, p. 25). Como bien lo resume el Dr. Xavier Camino, se trataría de una suerte de “sociedades dentro de la sociedad”:

“El proceso de diferenciación del mundo social que conduce a la existencia de campos autónomos concierne a la vez el ser y el conocer: al diferenciarse, el mundo social produce la diferenciación de los modos de conocimiento del mundo; a cada uno de los campos corresponde un punto de vista

³³ Se ha considerado interesante realizar esta calificación que García de León realiza sobre Bourdieu. Máxime, si tenemos en cuenta que, en *La dominación masculina*, el francés se hizo eco de una de las obras de la autora, *Elites Discriminadas*, todo un clásico de los estudios feministas en nuestro país.

fundamental sobre el mundo que crea su objeto propio y que encuentra en sí mismo el principio de comprensión y de explicación conveniente a dicho objeto" (P. Bourdieu, 1999, p. 119, citado por Camino, 2012).

5.3 La producción del espacio y el derecho a la ciudad de Lefebvre y los lefebvreianos

5.3.1 El derecho a la ciudad

El *derecho a la ciudad* es un concepto acuñado por Henri Lefebvre en una obra homónima publicada en 1968, 100 años después del alumbramiento de *El Capital*, cuyo legado de algún modo continúa, y tan sólo dos meses antes de la irrupción del mayo francés, en cuyas acciones y reivindicaciones participaría con pasión y convicción. En este libro, - clarificador y brillante, por un lado, pero también confuso y asistemático, por otro, como la práctica totalidad de su obra³⁴ -, Lefebvre se ocupa en él de cuestiones como la historia de la ciudad, la relación campo-ciudad o el sesgo hacia lo inmobiliario con el que a veces se asocia lo urbano.

No sólo Lefebvre, sino también Castells en *La cuestión urbana* (1986) o David Harvey en *Ciudades rebeldes*, entre otros, han defendido la existencia de este derecho a la ciudad, entendido como "el derecho a cambiarnos a nosotros mismos cambiando la ciudad" (Harvey, s.f, p. 23). Esto es, se trataría de un derecho que trascendería el mero acceso libre a los recursos que la ciudad pone a disposición del ciudadano, configurándose así como un derecho de carácter común antes que individual. Como afirma Harvey, esa transformación "depende inevitablemente del ejercicio de un poder colectivo para remodelar los procesos de urbanización" (p. 23). Lo definía muy bien Robert Parker cuando afirmaba que:

"si la ciudad es el mundo que el ser humano ha creado, es también el mundo en el que a partir de ahora está condenado a vivir. Así pues, indirectamente y sin un sentido nítido de la naturaleza de su tarea, al hacer la ciudad, el ser humano se ha rehecho a sí mismo" (1967, p. 3, citado por Harvey, s/f).

En lo que respecta a tal derecho, resultaría especialmente relevante, como nos recuerda Manuel Delgado (2017, p. 16), la distinción que Lefebvre realiza entre la ciudad y lo urbano. La *ciudad* vendría a ser la base, la entidad espacial en la que cabe identificar una población determinada, una concreta infraestructura y unas instituciones formales ocupadas de su gestión. Lo *urbano*, sin embargo, no constituiría en principio algo tangible. Vendría a ser algo mental y social al mismo tiempo (Delgado, 2017, p. 17), la esencia del propio concepto de ciudad. Manuel Delgado lo define como "la apoteosis de un espacio-tiempo diferencial" (2017, p. 19) o como la "exacerbación de lo social" (2018, p. 65), en los cuales se desplegaría "o podría desplegarse en cualquier momento la radicalidad misma de lo social como

³⁴ A este respecto, David Baringo (2013) nos recordaría que el estilo de Lefebvre en *La producción del espacio* fue en su día definido en la literatura académica como "vago" (Merrifield, 1995), "laberíntico, repetitivo" (Sayer, 1993) o "denso" (Molotch, 1993). Así ha sido señalado también por autores como Manuel Delgado (2017, p. 16), el cual llamaría la atención sobre la forma en la que Lefebvre, en *El derecho a la ciudad*, emplea "un lenguaje complejo que, de pronto, registra estallidos claros y esclarecedores de brío". Mansilla y Yanes (2015, p. 215), por su parte, hacen también referencia a ello cuando, en una reseña de *Hacia una arquitectura del placer*, ponen en común con el lector lo siguiente: "Cuenta la leyenda que no escribía directamente sus trabajos, sino que éstos estaban basados en largos dictados realizados frente a la ventana de su despacho universitario", de lo cual se derivaría "un Lefebvre casi siempre genial, pero en ocasiones también reiterativo y confuso".

pasión, sede de todo tipo de deserciones y desafíos, marco e instante para el goce y la impaciencia" (p. 19). Esencia que, sin embargo, no cabría asociar a algo nuclear, puesto que lo urbano también podría darse fuera de la ciudad (Delgado, 2017, p. 17).

Para Lefebvre, los usos dominantes de un espacio urbano en su dimensión planificada serían el resultado de un modelo de ciudad diseñado desde la perspectiva y los intereses de la clase dominante. En el uso de dichos espacios, sin embargo, cabría identificar "comunidades de resistencia" que desafiarían y reorganizarían el espacio urbano, creando "nuevas funciones, formas, intereses y significados" (Camino, 2012, p. 18). De acuerdo con estas perspectivas, la producción del espacio urbano sería el resultado de la tensión entre imposición, derivada de la planificación urbana, y resistencia, consecuencia del modo en que sus habitantes y usuarios entienden y viven la ciudad.

En el marco de esta última, David Harvey plantea el derecho a la ciudad "como una denuncia pero también como una exigencia" (2013). La *denuncia* estaría relacionada con su afirmación de que "el urbanismo moderno implementado por el Estado y el capital era una estrategia que, mediante la producción y racionalización del espacio, mercantilizaba la vida urbana" (2013). Ese urbanismo, para Lefebvre, habría generado una mayor segregación espacial, el predominio del valor de cambio del espacio, ya mercantilizado, frente a su valor de uso, así como la imposibilidad de que los trabajadores puedan participar en las decisiones sobre la ciudad, confinados en una vida urbana enajenada por el consumo, la fragmentación de la cotidianidad y la exclusión espacial. La *exigencia*, por su parte, consistiría en el necesario retorno de la clase obrera a la ciudad en su calidad de productora del espacio y usufructuaria de su valor de uso. La experiencia urbana de la clase trabajadora y su cotidianidad, no enajenada, serían la fuente de las nuevas utopías urbanas. Para Lefebvre, esta estrategia de la revolución urbana socialista implica que la lucha obrera debe estar necesariamente acompañada de iniciativas de investigación urbana (con propuestas como las que planteaba el mismo Lefebvre) y acción política que posibilitarían a la clase obrera apropiarse de la ciudad, y así habilitarse para incidir en las decisiones que a ella atañen (Lefebvre, 1972).

5.3.2 Ideología urbana

Para Henri Lefebvre, los gestores urbanísticos estarían imbuidos de lo que denominaba "ideología urbana", de acuerdo con la cual buscarían ordenar y regular la ciudad con arreglo a un específico ideario, el del "humanismo liberal" (Delgado, 2017, p. 17). Con base en él, dotarían a aquella de tres grandes componentes: la legalidad, por un lado; la visibilidad, por otro, y la inteligibilidad en tercer lugar (p. 17). Tal categoría de tecnocracia partiría de la idea de que el espacio urbano sería una realidad vacía a la que habría que dotar de contenido, olvidando que el espacio urbano está y ha estado ahí siempre, preeexistiendo a ellos.

Se ha criticado también, en sentido análogo, a los promotores de lo que Jean-Pierre Garnier (citado por Delgado, 2017, p. 19) llama “ciudadanismo”, entre los cuales se incluirían no sólo tecnócratas sino también ONG y movimientos sociales. Estos plantearían el derecho a la ciudad de una forma estrecha e incompleta, como una suerte de derecho subjetivo a prestaciones municipales en forma de servicios públicos. Tal discurso, además, se habría acompañado, en exceso, del manido término de “participación”, el cual, como señala Delgado tomando del propio Lefebvre, “no suele ser otra cosa que la participación de los dominados en su propia dominación” (2017, p. 19). Para este autor, lo que Lefebvre llamaba “derecho a la ciudad” sería algo mucho más amplio y dotado de una mayor significación. Se trataría de un derecho a la vida urbana.

A este respecto, Lefebvre advierte de que “Fuerzas muy poderosas tienen a destruir la ciudad”, alertando de que “cierto urbanismo proyecta sobre el terreno de la ideología una práctica que apunta a la muerte de la ciudad” (2017, p. 123). Los agentes responsables, a su juicio, vendrían a ser el Estado y la empresa, pero también la ciencia, - en su dimensión científica, más que científica -, y la cultura, claudicada ya frente al consumismo de productos culturales (p. 123). Frente a ello, el autor realiza una triple propuesta: en primer lugar, plantea una meta muy concreta; en segundo lugar, propone la existencia de unos sujetos específicamente encargados de su implementación; y en tercer y último término, prevé unos medios necesarios para su consecución.

En lo que atañe a lo primero, el objetivo consistiría en recuperar la ciudad en su dimensión de “lo urbano”, intensificando sus dos grandes capacidades: la de *integración*, por un lado, y la de *participación*, por otro. Ambas son concebidas por el autor como “imposibles de estimular ni por vía autoritaria, ni por prescripción administrativa, ni por intervención de especialistas” (p. 123), toda vez que tales vías no conducirían sino a la segregación de la ciudad y a la expulsión de esta de determinados colectivos. Si las ciudades griegas “excluían a mujeres, esclavos y extranjeros” (p. 64), dice Lefebvre, las urbes contemporáneas, también segregadoras, expulsarían a la clase obrera en el marco de una evidente estrategia de clase (p. 123). Así, por medio de esa *integración* y *participación* en mayúsculas, Lefebvre propone “virar hacia un nuevo humanismo y esforzarnos para alcanzar una nueva praxis y un hombre distinto”, el cual no sería sino el propio de la sociedad urbana (p. 129).

En lo que respecta a los instrumentos, éstos serían dos: la destrucción de las ideologías que alejan a la ciudad de lo urbano, en primer término, y “crear, con la ciudad nueva, la vida nueva en la ciudad” (p. 129), en segundo lugar.

Por último, los sujetos responsables de la consecución de tales objetivos no seríamos sino “nosotros” mismos, los propios interesados. “Ni el arquitecto, ni el urbanista, ni el sociólogo, ni el economista, ni el filósofo o el político pueden sacar de la nada y por decreto formas y relaciones nuevas”,

dirá el pensador (p. 129). Dichos agentes, técnicos y políticos, pueden “allanar el camino”, “hacer inventario de la experiencia adquirida, aprender la lección de los fracasos y ayudar”, pero no protagonizar el proceso (p. 129). La ciencia, “aunque necesaria, no es suficiente”, defenderá Lefebvre (p. 133). Se haría así necesaria una “estrategia de renovación urbana” que, aun siendo “intrínsecamente reformista”, se tornara necesariamente revolucionaria, precisamente porque tales renovaciones o reformas “van en contra de las cosas establecidas” (p. 134). Es ahí donde la presencia y la acción de la clase obrera (el “nosotros”, los interesados) resultaría fundamental. Sin ella, afirma Lefebvre, “nada es posible” (p. 134).

En el plano de las políticas públicas, el alcance de tal utopía urbana requeriría de dos instrumentos fundamentales: a) un programa político de reforma urbana, y b) proyectos urbanísticos “osados”, ambiciosos, en el sentido de que lo imaginario se apropie del tiempo, del espacio, de la vida fisiológica y del deseo. El autor aclara a este respecto, revelando en parte cierto poso situacionista, que no podemos relegar tales acciones a las variables espacio y tiempo, sino que se hace necesario dirigirlas también a lo cotidiano, esto es, al estilo de vida y a las “maneras de vivir” (p. 135).

5.3.3 El espacio como producto social

Lefebvre dedica *La producción del espacio* (1974/2013) a la defensa de una idea central muy imbricada con la anterior: el espacio es un producto social (2013, p. 86). Con esta tajante afirmación, de apariencia simple, el autor buscaba argumentar que el espacio es algo que carece de un verdadero sustrato material. El espacio no sería así un mero receptáculo vacío e inerte destinado a ser ocupado por cuerpos y objetos (Martínez Lorea, 2013, p. 14), pues concebirlo de este modo constituiría algo ilusorio, - “pura ideología”, dice Lefebvre -, sino el resultado de las relaciones sociales, de nuestras prácticas y de la forma en que interaccionamos socialmente; de nuestra experiencia y vivencias, en definitiva. Ahora bien, el espacio sería al mismo tiempo parte de dichas relaciones. Como bien lo resume Martínez Lorea, el espacio sería “soporte pero también campo de acción” (2013, p. 14).

El espacio constituiría, en consecuencia, un producto que se consumiría, que se utilizaría, pero que diferiría de cualquier otro producto de consumo en que, en este caso, el mismo producto, paradójicamente, estaría interviniendo en su propia producción (2013). Esto es, en tanto que constructo social, la forma en la que las personas actuamos e interactuamos *en el espacio y con el espacio* crearían y moldearían el mismo (White, 2015, p. 9). También aquí lo explica bien Martínez Lorea al recordarnos que el espacio social “organiza la propiedad, el trabajo, las redes de cambio, los flujos de materias primas y las energías que lo configuran”, pero éstos, a su vez, “quedan determinados por él” (2013, p. 14).

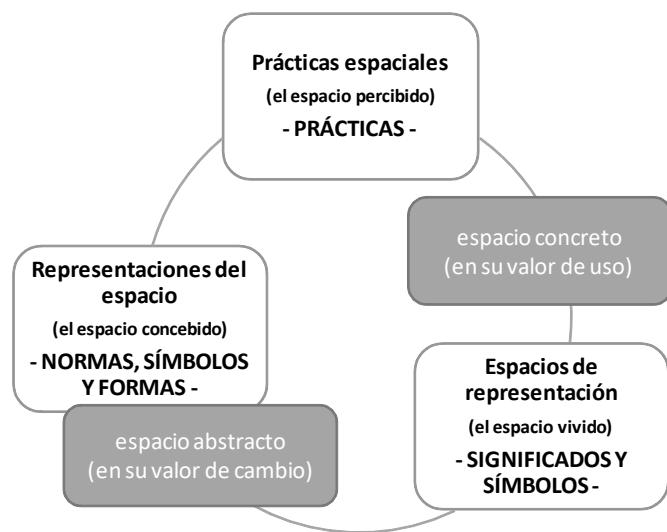
En la obra referida, - y en el marco de su defensa de una teoría unitaria del espacio físico, mental y social (1974/2013, p. 81) -, Lefebvre abunda en la idea, ya planteada en *El derecho a la ciudad*, de que “la ciudad ha muerto”. El autor recurre a estas rotundas exequias para señalar que la sociedad capitalista,

con esa generación de la gigantescas ciudades contemporáneas, marcadas por segregación de clase y la periférica exclusión, han dado lugar al fin de la propia ciudad en el marco de un proceso que Lefebvre denominará “la urbanización de lo social” (2017).

5.3.4 La trialéctica del espacio

En la obra precitada, el autor constataría, entre otras cosas, que la producción del espacio depende siempre de tres dimensiones, las cuales, aun entrelazándose, no siempre coincidirían: las *prácticas espaciales*, por un lado, los *espacios de representación*, por otro, y las *representaciones del espacio* en tercer lugar. Constituiría esta la denominada “trialéctica del espacio”. A la primera de dichas dimensiones, las *prácticas espaciales*, las denomina “el espacio percibido”; a la segunda, los espacios de representación, la califica como “espacio vivido”; por último, a las *representaciones del espacio*, por su parte, las denomina “espacio concebido”. Tal trialéctica quedaría reflejada de forma gráfica en la Figura 13:

Figura 13. La trialéctica del espacio y el espacio bifacético de Henri Lefebvre



Fuente: elaboración propia con base en Lefebvre, 1974/2013 y Baringo, 2013, p. 125.

El primero de ellos, el *espacio percibido*, - las *prácticas espaciales* -, vendría a significar el modo en que se utilizan y aprovechan los espacios por parte de sus usuarios. Sería algo así como lo cotidiano del espacio, su día a día, “lo que ocurre” en los espacios y plazas de la ciudad y los usos que a los mismo dan sus habitantes y viandantes (Delgado, 2018, p. 66). De este modo, las prácticas espaciales no serían sino las diversas formas en las que el ser humano se apropiá del espacio en su quehacer diario. O lo que es igual, el modo en el que una sociedad define un espacio como propio y lo hace suyo por medio de sus acciones cotidianas.

El segundo, el *espacio vivido*, o *espacios de representación*, serían, por el contrario, los significados culturales que tales espacios adquieren conforme son utilizados a lo largo del tiempo (Camino, 2012). O lo que es igual, la envoltura del espacio físico por medio de imágenes e imaginarios (Delgado, 2018, p. 66). En tales espacios de representación cabría encontrar “expresiones de sumisión o códigos impuestos desde arriba” (Delgado, 2018, p. 66), pero también expresiones simbólicas de lo que Lefebvre denominaba “lo clandestino o subterráneo de la vida social” (2013, p. 92 y 97). La forma en la que artistas, novelistas y filósofos aspiran a describir la ciudad entrarían también dentro de estos espacios de representación (Lefebvre, 2013, p. 98). El espacio vivido derivaría así, en definitiva, de los significados y símbolos que un determinado grupo social comparte en relación a un determinado espacio. Las personas, en nuestra vida social, miraríamos el espacio desde una determinada perspectiva, totalmente subjetiva, necesariamente ligada a nuestra identidad. Estos espacios que un determinado grupo social, de forma colectiva y compartida, considera como propios vendrían a ser una suerte de contra-espacios dotados de una gran carga afectiva y simbólica, los cuales, por tal motivo, podrían dar lugar, en un determinado momento, a la puesta en marcha de mecanismos de resistencia.

Por último y en tercer lugar, el *espacio concebido*, - las *representaciones del espacio* -, haría referencia a la forma en la que urbanistas y arquitectos lo representan por medio de la planificación y el diseño. Vendría a ser la forma en la que los técnicos proyectan el espacio urbano, imponiendo al respecto normas, símbolos y formas. Lefebvre lo resumía muy bien cuando afirmaba que dichos técnicos no buscarían sino “imponer un orden por medio de una serie de códigos y signos que se proyectan sobre el espacio estableciendo una forma de leer, de mirar y de comprenderlo” (González García, 2016, p.2). González condensa bien esta idea cuando afirma que lo que tal orden pretende no es sino “determinar y condicionar la prácticas espaciales”, motivo por el cual “está cargado de intencionalidad e ideología” (p. 2).

Para Manuel Delgado, eso que llamamos “espacio público” no sería sino la actualización del *espacio concebido* lefebvreano (2011; 2018), su representación técnica. Tal *espacio concebido* constituiría además, en el pensamiento del otrora situacionista, un ejercicio de poder, el cual suprimiría, eludiría y evacuaría “todo cuanto se le opone mediante la violencia inherente y, si ésta no fuera suficiente, mediante la violencia expresa” (Lefebvre, 2013, p. 356). Los urbanistas, no obstante, no tendrían por qué ser conscientes de esa imposición de la que participarían e incluso promoverían. Para Lefebvre, tales técnicos estarían siendo víctimas de una suerte de ilusión, la “ilusión urbanística” (Lefebvre, 1972, p. 156-169), creyendo que sus planes podrían hacer escapar al espacio de las omnipresentes relaciones de producción capitalista (Delgado, 2013, p. 66). Así, las autoridades públicas ofrecerían a los diseñadores, los arquitectos y los urbanistas un espacio, un receptáculo, en el que aplicar su conocimiento y supuesta

creatividad. Sin embargo, tal cesión, en realidad, no pretendería sino someter dicho espacio a intereses privados o institucionales. Tras ese espacio teórico, abstracto, contenido en detallados planos y en profusas memorias técnicas, - y no faltó, muchas veces, de buena voluntad -, se escondería la más pura ideología en el sentido más marxista del término (Delgado, 2013).

Y es que, en efecto, así como Marx en *El Capital* hablaba de trabajo bifacético, distinguiendo entre trabajo concreto, que produce valor de uso, y trabajo abstracto, que produce valor de cambio, Lefebvre no duda en utilizar las categorías de *espacio concreto* y *espacio abstracto*, - o *instrumental* -, para reforzar su idea de que el espacio es pura ideología, toda vez que se presentaría como producto acabado y diferenciado de los procesos de producción capitalista (2013, pp. 373 y ss). El espacio, para Lefebvre, se insiste, no sería sino un producto más del capital. Más marxismo clásico encontramos en Lefebvre, si bien huyendo de una simple categorización del espacio social como superestructura (Martínez Gutiérrez, 2013, p. 47), cuando argumenta que el espacio abstracto encerraría en su seno contradicciones dialécticas que podrían conducir a su colapso. En cualquier caso, frente a tal *espacio abstracto*, en el que éste se manifiesta como valor de cambio, existiría también un *espacio concreto*, vivido, el espacio de las actividades cotidianas (Lefebvre, 2013, p. 395), en el cual éste se nos mostraría como valor de uso. Se trata de una idea que estaría muy bien condensada en el siguiente párrafo de Lefebvre:

“A pesar de la objetividad aparente de los proyectos arquitectónicos, y a veces de la buena voluntad de los productores del espacio, los volúmenes se tratan objetivamente de una manera que reduce el espacio al suelo, a ese suelo poseído privativamente [...], tratado como abstracción vacía [...]. Una ideología de la que sus practicantes no son conscientes y que concretan en cada gesto que efectúan [...]. Propiedad privada implica vida privada, es decir, privatización” (2013, p. 372).

Esta idea estaría implícita en la observación que realizan Loukaitou-Sideris y Tribid Banerjee (1998, p. 229, citados por Howell, 2001, p. 3) al reparar en que, a la hora de describir el espacio público, el vocabulario técnico arquitectónico habría ido transitando desde términos como el de “plaza” o “green”, con connotaciones comunales, a otros como el de “room”, “terrace”, “court” o “garden”, todos ellos espacios de carácter privado. Ocean Howell recordaría también, en este sentido, que los diseñadores habrían dejado de utilizar términos como el de “ciudadano” para huir hacia otros como el de “consumidores” (2001, p. 3).

A este respecto, resultaría de especial interés la referencia que Lefebvre realiza a un concepto que Bourdieu utilizará con posterioridad: la distinción. El comprador de un inmueble, de espacio, no sólo compra valor de cambio, “comutable con otros espacios, semiológicamente marcado por el discurso publicitario y por los signos de cierta distinción” (Lefebvre, 2013, p. 373), sino que también compra valor de uso. Esto es, el adquirente de un inmueble compra también distancia, lejanía o cercanía a centros de trabajo, comerciales y de ocio, lo cual es lo mismo que decir que el adquirente compra, en definitiva,

tiempo, si nos atenemos más a la observación de Lefebvre, o diferenciación, si nos ceñimos más a la conclusión que alcanzaría Bourdieu con posterioridad.

Debemos añadir al respecto que tal ejercicio de poder, de ideología, presentaría asimismo un gran componente discursivo, por cuanto a que la finalidad de esas representaciones espaciales, - de ese espacio concebido, planificado -, no sería sino la de crear signos que hagan hegemónica una forma específica de percibir y vivir el espacio, convirtiendo dicha imposición en algo a tolerar, a aceptar con normalidad (Delgado, 2013, p. 66).

De especial mención resultaría, en este sentido, la crítica que Lefebvre realiza en su *Droit a la ville* al urbanismo haussmanniano, quien defendería la apertura de bulevares con una confesa finalidad militarista (1968/2017, p. 36), o al urbanismo funcionalista de Le Corbusier en *La producción del espacio*. En relación con este último, Lefebvre criticaría las ideas que plasmara en su *Carta de Atenas* (1989), en la cual el arquitecto funcionalista propondría una suerte de especialización espacial de las ciudades basada en las cuatro funciones básicas que las mismas estarían llamadas cumplir: hábitat, trabajo, circulación y ocio, liquidando así, a juicio de Lefebvre, “la complejidad y riqueza de la vida urbana” (Martínez Lorea, 2013, p. 16). El propio “modulor” de Le Corbusier y la referencia vitruviana al cuerpo que supone revelarían muy bien los intentos de “naturalizar”, concretar, lo que no es sino pura ideología, abstracción. O lo que es igual, lo que es puro espacio concebido, pura planificación técnica (Lefebvre, 2013, p. 372).

Esto es, tanto el *espacio percibido*, el uso que sus habitantes dan a la ciudad, como el *espacio vivido*, las imágenes e imaginarios a él asociados, estarían condicionados por el *espacio concebido*, por cómo lo representan e imponen políticos y técnicos. Las tensiones que se producirían entre las tres dimensiones del espacio que condensábamos en la figura tenderían a resolverse finalmente en favor del espacio concebido, si bien no sin resistencias por parte del espacio vivido.

Ahora bien, como se ha señalado (Vivoni, 2010; Delgado, 2005, 2007, 2008), es posible reducir esa tríada a una contraposición meramente dual, dialéctica. En el fondo, las dinámicas entre el espacio urbano percibido, vivido y concebido pueden ser reducidas a una tensión dual entre el espacio concreto, por un lado, que englobaría al percibido y al vivido, y el espacio abstracto, por otro, el cual no sería sino el espacio concebido. Se trata de una contraposición que Manuel Delgado (citado por Camino, 2012) traduce en otros dos conceptos: la *ciudad pensada* y la *ciudad practicada*. Vivoni, por su parte, siguiendo a De Certeau, habla de la disrupción entre *las prescripciones normativas del espacio y las visiones alternativas de ciudad* (2010, p. 3).

En cualquier caso, lo interesante de las aportaciones Lefebvrianas residiría en las oportunidades que el espacio brindaría para su apropiación. Esto es, existiría la posibilidad de que, aprovechando las contradicciones propias del *espacio-producto*, - o *espacio-ideología*, si se prefiere -, los usuarios o

habitantes de dicho espacio se rebelasen frente a las normas, símbolos y formas mediante su apropiación: *apropiación* frente a *dominación*, el *espacio concreto* frente al *espacio abstracto*, o, en términos del marxismo clásico, el *valor de uso* frente al *valor de cambio*. Tal apropiación tendría lugar cuando un grupo, al objeto de servir a sus propias necesidades, procediera a modificar el espacio, haciéndolo suyo. Lefebvre bebería aquí del movimiento situacionista del que participó y de las tácticas urbanísticas que planteaba, algunas de las cuales hemos podido explicar en el apartado dedicado la revisión de literatura (págs. 47 y 48).

5.4 El espacio y la memoria colectiva

La memoria ha sido objeto de estudio por parte de diversas áreas académicas, destacando las aportaciones realizadas desde disciplinas científicas como la sociología, la antropología o la psicología social (Kuri Pineda, 2017, p. 10). Nada diremos al respecto, para evitar caer en la obviedad, del papel que ha desempeñado tal dimensión en otros campos como el de la historiografía o la filosofía.

En lo que atañe a la sociología, las primeras aproximaciones al concepto surgirían a principios del siglo XX. Destacarían, en este sentido, las aportaciones de Maurice Halbwachs, discípulo de Durkheim, sobre la memoria colectiva y cómo se articularía esta desde el punto de vista social (Kuri Pineda, 2011, p. 11). Para aquél, la memoria vendría a ser una suerte de artificio construido por los grupos sociales en un ámbito temporal y espacial específico, advirtiendo que el pensamiento social, sería, “básicamente, una memoria” (Halbwachs, 2008, p. 4, citado por Kuri Pineda, 2017, p. 11). Podría afirmarse así que, de un modo similar a como Lefebvre concebiría después el espacio, para Halbwachs la memoria sería un constructo, un producto creado por el mundo social pero, al mismo tiempo, un elemento que contribuiría a la propia creación o reproducción social.

Todo ello, teniendo en cuenta que un concepto así tendría más de proceso o de relación que de producto o resultado. Y es que, en efecto, Halbwachs nos recuerda que, así como la historia tendría mucho de hecho, de algo ya dado, cerrado, yacente o terminado, la memoria no sería en cambio sino un proceso abierto, vivo e inconcluso, pudiendo afirmar que siempre habrá tantas memorias colectivas como grupos sociales se encuentren afectados o involucrados en la misma (Kuri Pineda, 2010, p. 11).

Para Halbwachs, la memoria, que por su propia naturaleza siempre va a tener un carácter social, se construiría, como representación del pasado, en base a un triple marco: el espacio, el tiempo y el lenguaje (2004, citado por Kuri Pineda, 2017, p. 11). Estos tres dispositivos contribuirían, imbricados, en la conformación y construcción de la memoria colectiva.

Estas ideas, no obstante, han sido objeto de crítica por parte de teóricos de la memoria como Bastide (2006), Rivaud (2010) o el propio Ricouer (2010), tal y como así nos lo recuerda la mexicana Edith Kuri (2017, p. 12). El primero de ellos parece no coincidir con Halbwachs en que la conciencia colectiva

sea algo que trascienda y se anteponga al individuo, de forma determinista, condicionándolo. Muy al contrario, la memoria, a su juicio, derivaría de la interacción subjetiva entre los individuos, siendo construida por éstos, y no al revés. Para Bastide los grupos no rememorarían algo dado sino que construirían, crearían esa memoria. Para este autor, resultaría clara la huella de Durkheim en Halbwachs, para quien el individuo se limitaría a “reproducir los dictados de aquélla” (Kuri Pineda, 2017, p. 12). También Rivaud coincidiría en que la memoria colectiva no estaría por encima de los sujetos ni sería nunca algo externo a éstos, llegando a hablar, desde una perspectiva fenomenológica y constructivista, de “memoria intersubjetiva”. La conclusión más importante que se derivaría de esta reflexión residiría en que la memoria no sería sino una construcción social, cultural y política realizada por los individuos de forma relacional y procesual. Ello implicaría que la memoria, como resultado de prácticas sociales, sería algo moldeable y transformable, “un dispositivo cognitivo, axiológico y normativo [que] orienta relaciones y prácticas de diversa índole” (Kuri Pineda, 2017, p. 13). Así lo habría defendido, precisamente, Halbwachs, quien de hecho, siguiendo a esa misma referencia, llegaría a reconocer a lo largo de su obra la importancia de las relaciones subjetivas en la forma en que se estructura este concepto que aquí nos ocupa. Existiría de este modo, en el seno de la memoria, una relación dialéctica entre *objetivación* (libros, lugares, lenguaje, entre otros) y *subjetivación* (significaciones atribuidas socialmente). En el marco de esa tensión, la memoria sería algo construido pero también algo que se transforma y contribuye a su vez a moldear y condicionar el mundo social.

La perspectiva constructivista a la que hemos hecho mención implicaría que el pasado, - ese país extraño, que dijera Lowenthal, parafraseando la conocida frase de la obra anglosajona *El mensajero* -, influiría en el presente, configurándolo. A su vez, el presente también moldearía el pasado con arreglo a expectativas y necesidades, como afirma Kuri Pineda, pero también intereses, si nos permite el añadido. Partir de esa premisa, implicaría asimismo reconocer que el pasado alienta y condiciona inevitablemente el futuro a partir del presente. La socióloga de la Universidad Autónoma de México recuerda, a este respecto, que muchas de las utopías políticas y sociales que nos ha ofrecido el pensamiento social se basaron en experiencias pasadas, y en cuanto tales, se proyectaban necesariamente hacia el futuro. Podríamos concebir la memoria entonces como “un puente entre el pasado, el presente y el futuro” (p. 13)

Ahora bien, la memoria no sería sólo tiempo sino también experiencia. El pasado es interpretado y significado de forma intersubjetiva. De acuerdo con esa experiencia, con lo vivido, la memoria puede ser construida de forma distinta en función de variables como la clase social, la edad, el género y, por supuesto, el poder. Esto último no implicaría, no obstante, como bien afirma Kuri (2017, p. 15), que los sujetos no pudieran cambiar esa memoria. Siempre cabría capacidad de agencia al respecto.

Hasta aquí la memoria sería entonces un concepto íntimamente ligado a prácticas sociales y a experiencia y, en consecuencia, también a sentido o significación, así como a poder, y con potencial de intervención sobre el futuro.

Relacionado con ello, a esas dimensiones deberíamos añadir una observación adicional de Ricouer, otro de los críticos de Halbwachs: el olvido. Para este pensador hermenéutico, tal olvido no sería tanto un déficit de memoria sino su propio reverso (Kuri Pineda, 2017, p. 15). Los grupos sociales, de algún modo, disputarían por aquello que consideran digno de recuerdo, de memoria, o bien pasto del olvido y la insignificancia. En el marco de esa disputa, el espacio jugaría un papel fundamental. Pasemos a continuación a analizar la relación entre ambos conceptos.

5.4.1 La memoria y el espacio

Como sabemos en sociología y así pudimos explicar ya en la revisión de literatura, las dimensiones de espacio y tiempo cumplen un rol de extrema relevancia en la estructuración de nuestras sociedades. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurrió con la dimensión temporal, la espacial tardaría en ser tenida en cuenta por la teoría social. Desde Léfèvre, el interés de las ciencias sociales hacia el espacio, - y, muy especialmente, el espacio urbano -, así como la utilización de éste como objeto de estudio, han tenido un crecimiento exponencial, destacando las posteriores aportaciones al efecto por parte de otros autores como David Harvey, Manuel Castells, Pierre Bourdieu o Doreen Massey, por citar sólo algunos de los principales. Todos estos autores tendrían en común una concepción del espacio en la que éste no se limitaría a ser un mero “receptáculo” (Kuri Pineda, 2017, p. 16) en el que tienen lugar acontecimientos diversos, sino que, muy al contrario, aquel compartiría con la memoria su carácter procesual y relacional. Diferirían, así, de esa concepción, tan estructural, de autores como Tonnies, Simmel o la propia Escuela de Chicago (Kuri Pineda, 2017, p. 16).

Para la primera corriente, el espacio sería una construcción social, dotada de una dimensión física y material, pero también simbólica. A modo de ejemplo, con arreglo a Bourdieu, cada sociedad o grupo social, - “campo”, dirá el autor, como hemos visto -, tendría una especial relación con el espacio, nombrándolo, organizándolo y, en la medida en que le resultara posible, también apropiándose del mismo. Además, por medio de esa apropiación, la sociedad iría, a su vez, configurándose a sí misma.

Nos interesa destacar, a este respecto, que el espacio podría ser entonces el lugar en el que se producen esos procesos de construcción de la memoria intersubjetiva de la que hablara Rivaud y a la que se ha hecho referencia. Así, la memoria surgiría de un doble dispositivo: el temporal, constituido por

fechas, calendarios e hitos, y el espacial, determinado con base en las prácticas sociales que en el mismo tienen lugar (p. 17)³⁵.

La socióloga Edith Kuri distingue tres planos diferenciados en los que las dimensiones tiempo y espacio quedarían entrelazadas: la *sensorial*, la *simbólica* y la *política*. La experiencia sería el nexo común a todas ellas. Desde el punto de vista *sensorial*, “el espacio ha sido concebido a lo largo de la historia como anclaje y soporte material del proceso de recordar” (p.18). La memoria asociada a un determinado espacio provendría de cómo las personas se desplazan en el mismo y lo viven, de cómo se sienten en él y de cómo lo sienten. En lo que respecta a la segunda dimensión, la *simbólica*, las personas se apropiarían del espacio no sólo materialmente sino también desde el punto de vista simbólico. Hasta el punto de que, como señala Lowenthal, la memoria configura la identidad individual; la de los nexos entre la memoria personal y la comunitaria, la de cómo se verifican los recuerdos (1985). Los lugares serían habitados de acuerdo con un marco histórico y cultural determinado de acuerdo a variables ya descritas como la clase, el género, la identidad pero también, y esto es lo que aquí más nos interesa, por el poder. Enlazamos de este modo con la tercera dimensión: la *política*. A este respecto, uno de los escenarios en los que se manifiesta el ejercicio de poder es, precisamente, el del espacio público.

Por último en lo que respecta a la memoria, para Kuri Pineda, además de Halbwachs, Ricouer o Rivaud, junto a otros autores citados, resultaría inexcusable hacer mención también a Pierre Nora. Este sociólogo coincidiría con Lowenthal en la necesidad de contemplar el concepto que hemos venido analizando, la *memoria colectiva*, como algo diferente de la *historia*. Esta se ocuparía de hechos pasados mientras que la memoria constituiría una forma de instrumentalizar ese pasado a partir de premisas, intereses o significados del presente. El recuerdo del pasado se construiría socialmente desde el presente. Por ello, la historia sería tan sólo una forma más de acercarnos a él.

Nora aportaría a los estudios de la memoria dos importantes conceptos (Kuri Pineda, 2021): el *lugar de memoria*, definida por el autor como “toda unidad significativa, de orden material o ideal, de la que la voluntad de los hombres o el trabajo del tiempo ha hecho un elemento simbólico del patrimonio de la memoria de una unidad cualquiera” y el de *política de memoria*, que indicaría la producción, desde las élites políticas e intelectuales, de un discurso sobre el pasado al servicio de objetivos del presente, así como la puesta en práctica de ese discurso en la sociedad a través de la conmemoración y de otras actuaciones de alcance público (incluidas las intervenciones de carácter espacial y paisajístico).

Como vemos, la sociología parece habernos enseñado que el tiempo y el espacio serían dos dimensiones íntimamente relacionadas y que la memoria sería un nexo que vincularía a ambas. A su vez, tanto la memoria como el espacio serían un producto social pero también un elemento que condicionaría

³⁵ En relación con esta expresión utilizada en el párrafo, “tener lugar”, Ricouer, citado por Kuri Pineda (p. 18), afirma con mucha razón que “las “cosas” recordadas están intrínsecamente asociadas a lugares. Y no es por descuido lo que decimos que lo que aconteció tuvo lugar”.

las relaciones sociales que en su seno tienen lugar. Ambas compartirían, además, susceptibilidad frente a ejercicios de poder, por un lado, pero también, por otro, potencial para condicionar el futuro.

5. METODOLOGÍA. *En cherchant la petite bête*

*Et tu me diras: 'Cherche!', en inclinant la tête;
Et nous prendrons du temps à trouver cette bête
A. Rimbaud. Rêvé pour l'hiver*

La expresión *chercher la petite bête*, utilizada por Rimbaud en su poema *Rêvé pour l'hiver*, era una expresión coloquial, muy utilizada en la Francia de 1860, que venía a expresar, por un lado, “el deseo de conocer el funcionamiento interno de una cosa, las razones internas de un suceso” (Ross, 2019), pero también, por otro, “divertirse con la estilística en lugar de centrarse en cuestiones serias, de contenido” (2019). No sabemos si en esto último estamos cayendo nosotros por medio del recurso a los versos del poeta francés que tanto analizara Kristin Ross con ocasión de la experiencia social y política que supuso la Comuna de París pero, lo que es seguro, es que con este trabajo de fin de máster no hemos querido sino *chercher la petite bête* en el primero de los sentidos apuntados. Esto es, por medio de la presente investigación hemos buscado profundizar, de un modo científico, preciso y riguroso, en la manifestación zaragozana del fenómeno *skateboarder* y en cómo se desarrolló el conflicto, todavía latente, que durante el periodo comprendido entre mayo de 2019 y febrero de 2020 tuvo lugar entre esta subcultura y el ayuntamiento de la localidad. A estos efectos, nos ha resultado fundamental recorrer un determinado itinerario metodológico y aplicar unas concretas técnicas de investigación, los cuales procedemos, a continuación, a exponer de forma detallada.

5.1 Premisas metodológicas de las que se ha partido para el diseño de la investigación

El diseño de este proyecto de investigación ha partido, desde el punto de vista epistemológico, del marco propuesto por García Ferrando *et al.* en *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación* (1986). Hemos seleccionado esta referencia por cuanto a que que, como se ha señalado (Fernández Rodríguez, 2015), se trata de una obra que apuesta de forma sincera por el pluralismo metodológico y por la validez y utilidad de las distintas técnicas en las que puede basarse una investigación social como la que aquí nos ocupa. En lo que se refiere a su estructura y fases de desarrollo, nos ha resultado de gran utilidad el manual *Metodología de la investigación* de Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2014). Asimismo, en materia de aplicación de técnicas investigativas, nos ha servido especialmente la obra *Metodología y técnicas de investigación social*, de Piergiorgio Corbetta (2007), un texto que comparte con los anteriores su gran vocación didáctica y su espíritu eminentemente práctico. Por último, para resolver los problemas metodológicos que habitualmente plantean los estudios de caso,

hemos considerado conveniente recurrir también a otro clásico: *Investigación con estudios de caso* (1994), del experto en evaluación R.E. Stake.

Siguiendo a la primera de las obras precitadas, son varias las premisas que hemos considerado fundamentales a la hora de diseñar una investigación como esta: en primer lugar, que la investigación social no consiste sino en construir orden en el caos o en el azar (García Ferrando *et al.*, 1986, p. 72); en segundo término, que la investigación social es un arte, no una técnica y que, en consecuencia, "sólo se puede aprender mediante una relación prolongada con uno que sabe" (p. 72); en tercer lugar, que la forma en la que las ciencias sociales se enfrentan a una realidad hablante ha de consistir, precisamente, en potenciar su habla (p. 70) así como, por último, que "al investigar el orden social transformo el orden social y me transformo yo" (p 72).

Figura 14. Premisas de las que se ha partido para el diseño de la investigación



Fuente: elaboración propia con base en García, Ibáñez y Alvira, 1986, pp. 70 y 72.

En lo que atañe a la primera premisa, con esta investigación no hemos querido sino aportar conocimiento sobre cómo se manifiesta el fenómeno *skateboarder* en la ciudad de Zaragoza, hasta ahora escaso, disperso y no en profundidad, tal y como hemos tenido oportunidad de explicar en el apartado de justificación y así hemos podido comprobar en la revisión de literatura.

En lo que respecta a la segunda, hemos querido aprender a investigar poniendo en común impresiones con la directora de este trabajo de fin de máster cuantas veces hemos tenido oportunidad y empapándonos de sus observaciones, críticas y sugerencias en cada una de las sesiones de trabajo que han sido realizadas. Precisamente, porque estaba convencido, con Ibáñez, de que investigar es un arte y que, en cuanto tal, tiene mucho de apostolado y de imitación, por un lado, pero también de construcción, por otro, consecuencia de la puesta en común, el contraste y la retroalimentación. Se ha intentado igualmente adquirir habilidades investigadoras planteando las dudas que se iban presentando a amistades con experiencia en investigación cualitativa, como sería el caso de la Dra. María Romeo Velilla, amiga desde la adolescencia y PhD en materia de salud pública por la Universidad de Staffordshire, UK, así como buscando apoyos complementarios en expertos en el área, de entre los cuales, como ya hemos

apuntado, destacaría el doctor en antropología, y profesor en la Universidad Ramón Llull, Xavier Camino Vallhonrat, con el cual se han mantenido dos sesiones de puesta en común y tres intercambios de impresiones por medio del correo electrónico. Asimismo, se recabó opinión del profesor estadounidense Francisco Vivoni, quien, con ocasión de la petición de varios de sus papers vía e-mail, tuvo a bien ofrecernos su impresión general sobre el tema objeto de estudio.

En lo que se refiere a la tercera premisa, se ha recurrido a la entrevista semiestructurada como principal técnica de investigación. Con ello, no se pretendía sino potenciar al máximo el “habla” de esa realidad social a la que hemos querido acercarnos.

Por último, coincido del mismo modo con García Ferrando *et al.* (1986) en que, investigando el orden social, transformamos este pero también a nosotros mismos. En cuanto a lo primero, ya veremos que uno de los objetivos que se plantea este trabajo es esencialmente práctico y consiste en aportar datos que puedan resultar de utilidad a la hora de diseñar políticas públicas municipales que, ya sea en materia de juventud, deporte, cultura o urbanismo, puedan impactar en la cultura *skater* zaragozana o bien aprovechar su potencial. En lo que respecta a lo segundo, y como así tendremos oportunidad de analizar en sus conclusiones, la investigación realizada me ha permitido confirmar algunas hipótesis que tenía en la cabeza desde adolescente sobre el mundo del *skateboarding* así como descartar otras en las que parece estaba equivocado. Realizando este trabajo de fin de máster me he autorrespondido así a una serie de preguntas que, irresueltas, rondaban en mi cabeza desde nuestra época de *skater*, hace ya casi treinta años. De algún modo, como dice Ibáñez, con esta investigación me habríamos transformado, un poco, también a mí mismo.

Realizada esta breve introducción, procedamos a continuación a detallar cuál ha sido el diseño metodológico de la investigación que aquí nos ocupa. Para ello, vamos a desgranar, en primer lugar, cómo fue el proceso que se siguió para la identificación y elección del tema objeto de estudio; en segundo término, describiremos brevemente, como una forma de introducir al lector en las preguntas de investigación y en los objetivos que de ellas se derivan, la idea de investigación; en tercer lugar, nos posicionaremos metodológicamente detallando cuál ha sido la perspectiva a la que se ha recurrido para el diseño de la investigación y, por último, detallaremos cuáles han sido las técnicas por las que se ha optado finalmente al objeto de intentar conseguir los objetivos pretendidos.

5.2 Proceso seguido para la elección del tema objeto de estudio e identificación de la idea de investigación

Desde la asignatura de Metodologías del Máster en Sociología de las Políticas Públicas y Sociales, al cual se debe el presente trabajo, se nos ha transmitido al alumnado la importancia que tendría para todo investigador novel efectuar una reflexión metodológica inicial, de la mayor profundidad posible,

sobre nuestro pasado personal y laboral, los itinerarios que en su día prefijamos y los caminos que finalmente recorrimos (Almaguer-Kalixto, 2020). Todo ello, al objeto de identificar fortalezas y oportunidades pero también aquellos sesgos que podrían llegar a condicionar nuestra labor investigadora y poder así adoptar las medidas necesarias para adecuadamente compensarlos o convenientemente neutralizarlos. La clave, en cualquier caso, como señala Carmen de la Cuesta Benjumea (2011, citada por Almaguer-Kalixto, 2020, p. 6), no residiría tanto en hacer actividades reflexivas sino en ser un investigador reflexivo.

En el marco de esa necesaria reflexión previa y con esa misma finalidad, podemos concluir que el motivo principal por el que el fenómeno *skateboarding* constituye para el autor del presente TFM todo un centro de interés personal e investigador residiría en tres factores diferenciados.

El primero de ellos guardaría relación con mi adolescencia. Se podría decir que, durante el periodo que transcurrió desde los 12 hasta los 14 años, no hice otra cosa que ir en monopatín. El *skate* era el centro de mi vida. Ya por entonces era consciente, pese a mi corta edad y aun de forma difusa o parcial, de que ir en monopatín era algo más que un simple deporte o un mero entretenimiento adolescente. De algún modo, lo atractivo de aquel mundo no parecía depender tanto de un “hacer” sino de la posibilidad de un “ser”. O lo que es igual, no se trataba tanto de *hacer skate* sino de *ser skater*. Cabría afirmar que tal práctica me aportaba entonces cierta identidad y sentido de pertenencia, pero también, y sobre todo, sensación de autenticidad. De especial mención resultaría a este respecto una experiencia vivida mientras disfrutaba de una tarde de agosto del año 1993, patinando con mi amigo Toni en los porches del edificio de Ibercaja (lo que entonces era la Caja de Ahorros y Monte de Piedad de Zaragoza, Aragón y Rioja). Un guardia jurado vino varias veces a los bajos de este edificio modernista³⁶, ubicado en el centro de Zaragoza, para recordarnos amablemente que allí no se podía patinar. Una muestra más del clásico “No Skateboarding” al que hacíamos referencia en la revisión de literatura. Tras estas iniciales advertencias, un coche de la policía local vino a echarnos del lugar con un estilo, intuíamos, más coercitivo. Tras una carrera para evitar el habitual apercibimiento, - o, lo que más nos preocupaba, una sanción económica a abonar por nuestros padres -, decidimos parar y coger aire. Desfondados e intercambiando miradas de complicidad, nos preguntamos el uno al otro por qué corríamos y qué era lo que estábamos haciendo mal, máxime si tenemos en cuenta que en ese espacio no parecíamos molestar a nadie.

La segunda de tales razones obedecería a que, de un tiempo a esta parte, y a raíz de experiencias laborales en el ámbito educativo y de la intervención social con infancia, adolescencia y juventud, empecé a prestar atención a los usos del tiempo libre por parte de la población adolescente y

³⁶ El edificio, obra del arquitecto Teodoro Ríos Usón, constituye un edificio emblemático del centro y el *skyline* zaragozanos.

juvenil en nuestros barrios, pueblos y ciudades. Tal vez por el motivo antes descrito, mi interesada mirada, en particular, hacia cómo viven y practican hoy el *skateboarding* los adolescentes y jóvenes *skaters* de la ciudad de Zaragoza. Saber si estos últimos siguen teniendo que correr delante de la policía era una de las preguntas de investigación que, inevitablemente, me venían a la cabeza cuando comenzaba a esbozar el planteamiento del presente trabajo.

Por último, e íntimamente relacionado con lo anterior, en la elección del tema objeto de estudio y en la identificación de la idea de investigación habría concurrido también cierta dosis de serendipia. Y ello porque, en febrero de 2020, poco antes del confinamiento al que obligó la pandemia derivada de la Covid-19, pude leer casualmente en internet un titular de un medio de comunicación de ámbito nacional que, por lo antes expuesto, atrajo poderosamente mi atención: “Un grupo de niños pide que no derriben su *Skate Park* construido hace tres años para construir pisos en Zaragoza” (Cuatro Noticias, 2020). La noticia hacía referencia al proyecto de remodelación del estadio de fútbol de La Romareda que había sido presentado ya en mayo del año anterior, en plena campaña electoral, por parte de Jorge Azcón, entonces candidato y hoy alcalde de la capital aragonesa. Tal intervención, como ya hemos adelantado en el apartado introductorio, pretendía financiar la reforma de dicho estadio por medio de la recalificación de algunas parcelas de titularidad municipal ubicadas en su entorno. Una de ellas era, precisamente, la del lugar en el que se ubica la más emblemática instalación *skater* de la ciudad: el *Skatepark Ignacio Echeverría*, si lo mencionamos con su nombre oficial, o “el Hispa”, si seguimos su denominación en el argot. El hecho de que un grupo de niños, adolescentes y jóvenes estuvieran protestando, con repercusión en medios, por algo que les concernía, parecía tener interés sociológico. Máxime si a ello unimos, por un lado, que el consistorio había reformado ese equipamiento tan solo tres años antes, y, por otro, que tal espacio había sido re-bautizado recientemente, no sin conflicto, como “Ignacio Echeverría”, el héroe *skater* de los ataques del London Bridge, fallecido en el atentado terrorista mientras intentaba defender, con su tabla, a una mujer francesa que estaba siendo apuñalada (De Miguel, 20 de mayo de 2019). A tal respecto, otra de las preguntas que me venían entonces a la cabeza era la de si de verdad eran niños o más bien jóvenes y adultos quienes estaban detrás de esas movilizaciones.

Como vemos, el camino que hemos recorrido para llegar hasta la idea de investigación parecería confirmar aquello que apuntaran Sampieri *et al.* (2014) cuando afirmaban que son muchas las fuentes que pueden conducir a una idea de investigación, de entre las cuales se encontrarían, en la línea de lo que también proponía De la Cuesta Benjumea, la trayectoria personal previa y las experiencias individuales anteriormente vividas (2011, citada por Almaguer-Kalixto, 2020). A su vez, explicando los motivos que nos han conducido hasta el tema objeto de investigación estaríamos también cumpliendo,

de forma transparente, con algo que para Stake (1999, p. 113) resulta imperativo en todo estudio de caso: que el rol y el punto de vista del investigador estén bien definidos desde el inicio.

5.3 Tema de investigación

En marzo de 2019, en plena campaña electoral y a tres días de las elecciones municipales, Jorge Azcón, entonces candidato por el Partido Popular a la alcaldía del Ayuntamiento de Zaragoza, declaraba en la red social Twitter que

“Zaragoza ha perdido 20 años con proyectos de campos de fútbol que quedaron en agua de borrajas. Esta vez vamos en serio. Sabemos qué hacer, sabemos cómo pagarla y sabemos cómo gestionarlo. La ciudad y el @RealZaragoza tendrán el estadio que merecen a partir del próximo #26M” (Hoy Aragón, 23 de mayo de 2019).

La declaración manifestada en la conocida red social hacía referencia a la presentación ante los medios de un documento denominado *Plan Director para la reforma y ampliación del estadio de La Romareda* (Lisbona, 2019). En dicho acto Jorge Azcón estuvo acompañado de Christian Lapetra, presidente del Real Zaragoza S.A.D. Se trataba de una promesa electoral que consistía en implementar definitivamente, tras varias propuestas fallidas o intentadas con anterioridad desde diversos planos institucionales, una reforma de dicho campo de fútbol.

El proyecto contemplaba dotar al estadio de cinco niveles y 45.000 asientos, frente a los 33.000 actuales. Se trataba de una propuesta de máximos cuyo coste, cifrado por los propios promotores, era de 70 millones de euros, los cuales iban a ser financiados, fundamentalmente, “con los aprovechamientos urbanísticos ya diseñados en el Plan General de Ordenación Urbana” (Lisbona, 2019). Estos, de acuerdo con la previsión realizada por Azcón y su equipo, iban a permitir la obtención de 60 millones de euros. Adicionalmente, otra de las vías a las que se iba a recurrir para la obtención de los recursos económicos restantes para la acometida del proyecto iba a ser la explotación de los usos terciarios del futuro estadio, los cuales, se estimaba, podían proporcionar al consistorio zaragozano en torno a 10 millones de euros adicionales. La promesa electoral contemplaba que esta reforma iba a ser implementada en cuatro fases diferenciadas. Su justificación política, por último, parecía residir, a la luz de las declaraciones efectuadas por el futuro alcalde, en la necesidad de modernizar la instalación municipal debido a que su tamaño y configuración actuales impedían el crecimiento de la masa social del club, al tiempo que privaban a la ciudad de la posibilidad de acoger competiciones futbolísticas del más alto nivel (Maluenda, 2019).

El entonces cabeza de lista en las elecciones al Ayuntamiento de Zaragoza por el partido referido prometió que este proyecto, en caso de gobernar la corporación zaragozana, comenzaría a trabajarse “desde el primer día” (Maluenda, 2019).

El 26 de mayo, tres días después de la presentación oficial de la propuesta, tienen lugar las elecciones municipales. Estas convertirán a su promotor, Jorge Azcón, en Alcalde de Zaragoza. De forma coherente con lo prometido en periodo electoral, el nuevo gobierno municipal transmite en los medios de comunicación su voluntad de ponerlo en marcha con el apoyo de sus socios de gobierno, el partido político Ciudadanos. Así, el 18 de octubre de 2019, se firma un convenio marco de colaboración entre la sociedad Real Zaragoza y el ayuntamiento de la ciudad, en virtud del cual dicho club se comprometía a abonar, en contraprestación, un doble canon por su uso durante 75 años (Ayuntamiento de Zaragoza, 2019).

Unas semanas después, el pleno del Ayuntamiento de Zaragoza acordaría dar comienzo a la tramitación de tal concesión administrativa. Dicho acuerdo sería adoptado con el voto en contra de las fuerzas políticas Zaragoza en Común y Podemos, quienes tacharon el proyecto de especulativo y poco transparente y participado (Pemán, 2019). El PSOE se abstuvo a la espera de conocer las posibles implicaciones urbanísticas del proyecto (López, 2019).

Una de las consecuencias sociales que suponía la propuesta tenía también tintes deportivos, toda vez que la operación urbanística para la financiación de la operación implicaba recalificar parcelas, de titularidad pública, destinadas a equipamientos. De entre ellas, la dedicada al *skatepark* situado en la avenida Vía Hispanidad.

En relación a esta implicación del proyecto, la posición del grupo municipal de Zaragoza en Común resultaría relevante por cuanto a que, en 2017, cuando ostentaban el gobierno de la ciudad, implementaron un proceso participativo para renovar el *skatepark* después de décadas de “dejadez institucional” (Arainfo, 2020). La inversión que se realizó entonces para remozar y mejorar el *skatepark* supuso 148.000 euros para el erario público.

Ante el anuncio de recalificación, en mayo de 2019, la comunidad *skater* de la ciudad organizó concentraciones de protesta y reuniones institucionales para presionar en contra de la decisión de eliminar el equipamiento señalado. Miembros de la asociación ZGZ Riders Club afirmaron en prensa que “Vamos a hacer lo que haga falta porque llevábamos desde los años 90 luchando por un *skatepark* y ahora no vamos a permitir que se lo carguen” (Gomar, 2020). Las protestas por parte del colectivo *skater* trascendieron a la prensa nacional: sería el caso del Diario As (Gomar, 2020), que publicó una noticia titulada “Polémica en Zaragoza por la recalificación del *skatepark* para reformar La Romareda” o de la cadena Cuatro, ya referida en el apartado anterior.

5.4 Preguntas de investigación

Las preguntas de investigación son las que se citan a continuación:

1. ¿Cómo se manifiesta el fenómeno *skateboarder* en la ciudad de Zaragoza?
2. ¿Cómo perciben los *skaters* zaragozanos el espacio urbano de su ciudad y, en especial, el *skatepark* Ignacio Echeverría?
3. ¿Cuál fue el desarrollo del conflicto urbano que se desencadenó tras el anuncio de eliminación del *skatepark* Ignacio Echeverría?
4. ¿Qué vías de solución se plantearon para resolver el conflicto?

5.5 Objetivos de la investigación

1. Explicar cómo se manifiesta el fenómeno *skateboarder* en la ciudad de Zaragoza.
2. Comprender cómo perciben los *skaters* de la ciudad de Zaragoza el espacio urbano y, en especial, el *skatepark* Ignacio Echeverría.
3. Conocer cómo se desarrolló el conflicto entre los *skaters* zaragozanos y el ayuntamiento de su ciudad como consecuencia del anuncio de eliminación del *skatepark* Ignacio Echeverría, enmarcado dentro del denominado *Plan director para la reforma y ampliación del estadio de La Romareda*.

Figura 15. *Objetivos de la investigación*



Fuente: elaboración propia.

5.6 Perspectiva metodológica

Siguiendo con García Ferrando *et al.* (1986), podemos afirmar que la perspectiva metodológica de toda investigación social puede subsumirse en alguna de las siguientes categorías: distributiva, estructural y dialéctica. Se incluye continuación, en la Tabla 6, una sistematización de dicha tipología:

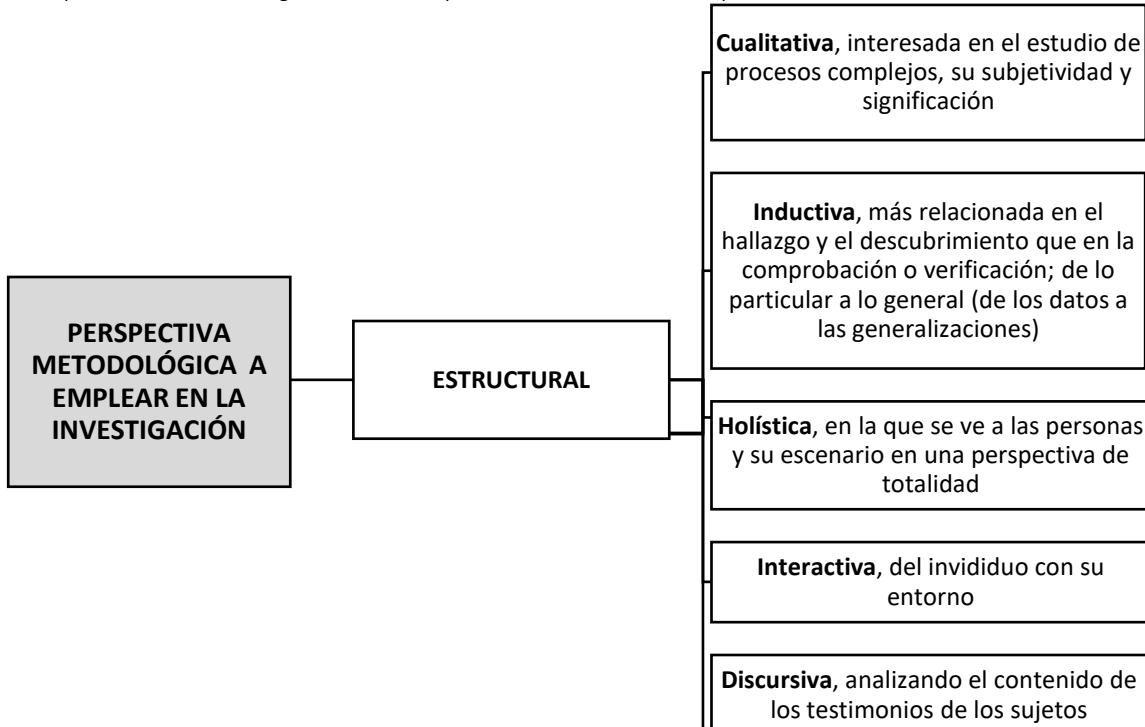
Tabla 6. Sistematización de las distintas perspectivas metodológicas de la investigación social con arreglo a Ibáñez (1986)

Perspectivas metodológicas (Ibáñez, 1986)			
Niveles analíticos	Distributiva	Estructural	Dialéctica
Objeto	Investigación a nivel de las hablas	Investigación a nivel de las lenguas	Investigación a nivel de análisis del lenguaje.
Diseño	Las informaciones a producir han sido diseñadas previamente.	El diseño es coextensivo al proceso de investigación.	El diseño es también coextensivo al proceso de investigación.
Ámbitos a los que queda acotado el diseño	No hay provocación ni escucha porque no se dice nada.	Provocación y escucha restringidas.	Provocación y escucha generalizadas. Permanente posición de escucha.
Técnicas	Entrevista mediante formulario (encuesta).	Entrevista abierta en profundidad (se busca una genealogía); Grupo de discusión (se busca una estructura profunda); análisis de textos.	Socioanálisis.
Muestreo	Selección de muestras de acuerdo a criterios estadísticos.	Selección de muestras en base a criterios estructurales, --- relacionales.	---

Fuente: elaboración propia de acuerdo con Ibáñez, 1986.

De acuerdo con ello, cabría concluir que la perspectiva metodológica en la que se va a enmarcar la presente investigación, por cuanto a que se considera más acorde con los objetivos pretendidos, sería la estructural.

Figura 16. Perspectivas de investigación en las que se va a enmarcar el presente TFM



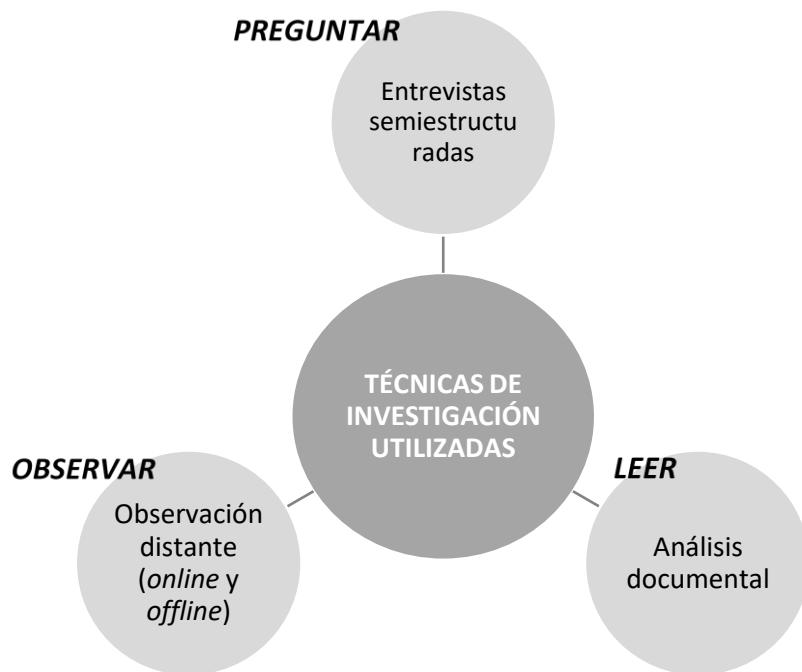
Fuente: elaboración propia basándose en Ibáñez, 1986 y Sampieri, Fernández y Baptista, 2014, p. 11, p. 586.

En el marco de esa perspectiva estructural, la metodología a emplear va a ser la del estudio de caso. El enfoque de nuestra investigación va a ser, por tanto, cualitativo y, en consecuencia, inductivo, yendo de lo particular a lo general. Recordemos, en este sentido, que este enfoque se selecciona cuando el propósito de la investigación, como en nuestro caso, no consiste sino en examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados (Sampieri, Fernández y Baptista, 2014, p. 358). Se trata de un enfoque especialmente recomendable cuando el tema objeto de estudio, como ocurre en la manifestación del fenómeno *skateboarder* en la ciudad de Zaragoza, ha sido poco explorado (p. 358).

5.6 Técnicas de investigación

En el marco de la perspectiva metodológica estructural, las técnicas de investigación que hemos seleccionado para poder desarrollar nuestra investigación y lograr los objetivos propuestos han sido las siguientes: entrevistas semiestructuradas, observación distante, - presencial y netnográfica (*online*) -, y análisis documental, las cuales responderían al *preguntar*, al *observar* y al *leer*, las tres acciones con las que Corbetta resume las técnicas con las que se realiza toda investigación cualitativa (2007, p. 376). Tal sistematización vendría recogida en la Figura 17:

Figura 17. Sistematización de las técnicas utilizadas para el desarrollo de la investigación



Fuente: elaboración propia con arreglo a Corbetta, 2007, p. 376.

Procedamos a continuación a detallar cómo fue su implementación.

5.6.1 El preguntar: las entrevistas semiestructuradas.

En lo que atañe a ese “preguntar” del que hablará Corbetta, realicé un total de 11 entrevistas semiestructuradas con 12 personas, los cuales fueron agrupados en tres categorías diferenciadas: usuarios del *skatepark* objeto de conflicto (codificados como INF_US), representantes políticos del Ayuntamiento de Zaragoza (INF_POL), técnicos municipales (INF_TEC) y vecinos del barrio en el que se ubica la instalación (INF_VEC).

Para la selección e identificación de los sujetos a entrevistar dentro del grupo “usuarios”, INF_US, se recurrió a la teoría del campo de Pierre Bourdieu y los estudios que la han aplicado al fenómeno *skateboarder*. De acuerdo con dicho marco, se intentó conseguir informantes que estuvieran dotados de un gran capital dentro del campo *skateboarder* zaragozano, algo que fue conseguido especialmente con el informante INF_US_4, *skater* veterano y titular de una empresa subcultural *skater* así como de una instalación privada dedicada a la práctica y enseñanza del *skateboarding*. También se realizaron entrevistas regidas por un criterio de oportunidad, como fue el caso del usuario INF_US_6, quien se me acercó en una de las observaciones, autopostulándose como informante. En este caso, la interacción con el entrevistado me aportó una perspectiva, la del padre de un *skater*, que ni siquiera había llegado a contemplar. El resto de entrevistados del grupo “usuarios” fue seleccionado en base a la técnica de bola de nieve: un conocido proporcionaba un contacto, esa persona remitía a otra, esta a otra adicional y, así, hasta dar con un sujeto que estuviera dotado de cierto capital dentro del campo *skateboarder* de la ciudad y que tuviera las ganas y el tiempo necesario como para participar en la investigación.

Para la selección e identificación de los sujetos a entrevistar dentro del grupo “representantes políticos”, se recurrió a contactos personales así como a “puerta fría”, personándome *in situ* en el despacho que los distintos grupos municipales tienen en el ayuntamiento. La idea, que resultó de gran provecho, me la dio uno de los informantes del grupo “políticos”, el INF_POL_1. También se identificaron potenciales informantes por medio de consultas realizadas en el buscador generalista Google, algo que ocurrió con INF_POL_2, al cual pude localizar por medio del contacto y las referencias contenidas en su página web profesional. Lamentablemente, solo me fue posible entrevistar a dos de los grupos con representación en la corporación, lo cual, soy consciente, podría restar “dependencia” (Hernández Sampieri *et al.*, 2014, p. 454) a la investigación³⁷. No obstante lo anterior, para compensar la falta de triangulación, - tan esencial, como apunta Stake (1999, p. 87)-, se puso especial énfasis en identificar la posición de aquellos grupos políticos que no pudieron ser entrevistados recurriendo a otras fuentes, las

³⁷ Entendemos aquí el término “dependencia” en el sentido de Hernández Sampieri, Fernández y Baptisa (2014, p. 454), esto es, como “confiabilidad cualitativa” o, si se prefiere, objetividad. Guba y Lincoln (1989, citado por aquéllos, p. 454) lo denominan “consistencia lógica”.

documentales. A tal efecto, se analizó la posición de los distintos grupos por medio de las actas de las sesiones plenarias del ayuntamiento en las que se trató la propuesta de reforma de La Romareda así como mediante el análisis de notas de prensa y artículos publicados en los distintos medios de comunicación.

En lo que se refiere a vecinos del barrio, - codificados, al objeto de garantizar el anonimato y la confidencialidad, como INF_VEC -, por falta de tiempo solo se pudo entrevistar a una persona, si bien la información que proporcionó se consideró de especial calidad dado que se trata de una informante que vive junto a las instalaciones protagonistas del conflicto objeto de investigación. Al ser dicha informante amiga personal, el recurso a ella, por tanto, tuvo mucho de pragmatismo y conveniencia, pero también de oportunidad.

Por último, en relación con el grupo de informantes “técnicos municipales”, INF_TEC, desde la empresa pública Zaragoza Deporte Municipal declinaron participar en la entrevista que se les propuso, alegando que el investigador no estaba adscrito a ningún grupo de investigación de la universidad y que se carecía de convenio entre esta institución y Zaragoza Deporte. A pesar de esta falta de colaboración, tanto los motivos que adujeron para no participar como el hecho de que me remitieran a la gerencia municipal de urbanismo resultaron de utilidad a la hora de leer y entender el conflicto a investigar, tal y como así se podrá colegir cuando se expongan las conclusiones.

Tabla 7. Relación de los informantes clave a los que se ha realizado entrevistas semiestructuradas, incluyendo su perfil y el código asignado a efectos de la investigación.

Categoría	Nº	Código asignado	Perfil: género, edad, profesión y motivo de su selección como informante	Vía de contacto y motivo de su selección	Fecha, hora y lugar de la entrevista.
Usuarios del skatepark Ignacio Echeverría	1	INF_US_1	Varón joven en la veintena. Diseñador gráfico y técnico audiovisual. <i>Skater</i> desde hace 7 años y usuario del <i>skatepark</i> de Vía Hispanidad.	Telefónica. Técnica <i>bola de nieve</i> .	28 de julio de 2021. <i>On line</i> por medio de WhatsApp.
	2	INF_US_2	Varón joven en la veintena. Diseñador de producto. <i>Skater</i> en la modalidad de <i>longboard</i> . No lo practica en la actualidad. Exusuario del <i>skatepark</i> de Vía Hispanidad. Expresidente de la asociación de <i>skaters</i> MañoRiders Club. Interlocutor en su día por parte de esta asociación ante entidades locales aragonesas, como el Ayuntamiento de la Muela o el de Zaragoza, para la organización de eventos deportivos vinculados al <i>skate</i> .	Telefónica. Técnica <i>bola de nieve</i> .	29 de julio de 2021. Presencial en una terraza de la Calle Prudencio, Zaragoza.
	3	INF_US_3	Varón joven de mediana edad. Profesor de patinaje. Fundador de una entidad sin ánimo de lucro dedicada a la promoción y enseñanza del patinaje. Usuario de instalaciones municipales dedicadas a la práctica de deportes con ruedas. No acostumbra a patinar en el <i>skatepark</i> Ignacio Echeverría pero ha estado en numerosas ocasiones y manifiesta conocerlo.	Telefónica. Técnica <i>bola de nieve</i> .	22 de junio de 2021. Presencial en una de las plazas en las que el informante imparte clases de patinaje a niños.
	4	INF_US_	Varón de mediana edad. Propietario de una empresa,	Telefónica. Técnica <i>bola de nieve</i> .	7 de septiembre

	4	domiciliada en Zaragoza, dedicada a la fabricación, venta y exportación de tablas de <i>skate</i> y material relacionado, con marca y equipo de <i>skaters</i> profesionales propio. Es titular también con un establecimiento de venta al público en la ciudad y de un <i>skatepark indoor</i> privado. Presidente de la principal asociación de <i>skaters</i> de la ciudad. Usuario habitual del skapark de Vía Hispanidad.	<i>nieve.</i>	de 2021. Presencial en la puerta de su tienda.	
	5	INF_US_5	Mujer de mediana edad. Profesora de enseñanza secundaria. Vinculada al mundo del <i>skateboarding</i> durante su juventud. No es usuaria del <i>skatepark</i> de Vía Hispanidad pero lo frecuentaba durante su juventud.	<i>In situ.</i> Se ofreció a colaborar con la investigación.	27 de mayo de 2021 Presencial, durante un trayecto en coche
	6	INF_US_6	Padre <i>skater</i> . Varón de mediana edad. No especifica su profesión. Practicante de <i>skateboarding</i> en su juventud. Ha retomado su práctica con ocasión del interés mostrado hacia el <i>skate</i> por parte de su hijo, de 13 años de edad. Manifiesta patinar porque le trae buenos recuerdos de su juventud y para pasar tiempo con su hijo. Ambos son usuarios habituales del <i>skatepark</i> Ignacio Echeverría.	<i>In situ.</i> Se acercó a los investigadores durante una observación, auto-postulándose como informantes cuando se le expuso el motivo de nuestra observación.	15 de enero de 2022. Presencial, durante una observación en el <i>skatepark</i> DIY de la ciudad.
	7	INF_US_7	Adolescente <i>skater</i> . Hijo del anterior. 13 años de edad.	<i>In situ.</i> Su padre se acercó al investigador <i>motu proprio</i> .	15 de enero de 2022. Presencial.
Representantes de partidos políticos con representación municipal involucrados en el conflicto objeto de estudio	8	INF_POL_1	Varón de mediana edad. Abogado y profesor universitario. Durante el mandato municipal anterior, ostentó un cargo público electivo de primer nivel en el Ayuntamiento de Zaragoza. En la actualidad ostenta en dicha corporación la portavocía de un grupo municipal en la oposición.	Telefónica. Técnica <i>bola de nieve</i> .	26 de julio de 2021. Presencial en una oficina de su grupo municipal.
	9	INF_POL_2	Varón de mediana edad. Diseñador gráfico. Ostentó un cargo público electivo de primer nivel vinculado al ámbito deportivo en el Ayuntamiento de Zaragoza durante el periodo 2015 – 2019. En la actualidad no ocupa cargos públicos. Vinculado a diversas iniciativas sociales en la ciudad, participó en las acciones de incidencia política desarrolladas por el colectivo <i>skater</i> usuario del <i>skatepark</i> de Vía Hispanidad.	Telefónica. Técnica <i>bola de nieve</i> .	13 de julio de 2021 Presencial en una terraza de la Avenida Academia General Militar (Zaragoza).
	10	INF_POL_3	Varón de mediana edad. Polítólogo. Asesor de un grupo municipal en la oposición en el Ayuntamiento de Zaragoza.	<i>In situ.</i> Técnica de <i>bola de nieve</i> . Puerta fría ante el despacho del grupo municipal.	26 de julio de 2021. Presencial en dicho despacho.
	11	INF_POL_4	Mujer de mediana edad. Licenciada en Derecho. Coordinadora de un grupo municipal en la oposición en el Ayuntamiento de Zaragoza.	<i>In situ</i> , durante una observación en el <i>skatepark</i> Ignacio Echeverría (Zaragoza).	16 de enero de 2022. Presencial en el <i>skatepark</i> Ignacio Echeverría.
	12	INF_VEC_1	Mujer de mediana edad. Licenciada en Veterinaria. Directora comercial en una empresa farmacéutica, dentro de la división de salud animal. Vecina del distrito Universidad. Vive en un edificio desde el cual se ve el <i>skatepark</i> de Vía Hispanidad.	<i>In situ</i> , durante una observación en el <i>skatepark</i> Ignacio Echeverría (Zaragoza).	16 de enero de 2022. Presencial en el <i>skatepark</i> Ignacio Echeverría.

Fuente: elaboración propia.

5.6.2 El observar: la observación distante, *online* e *in situ*.

En lo que respecta a la técnica del “observar”, por seguir con la tríada de Corbetta, realicé un total de 25 observaciones *in situ* en distintos momentos del año y en diferentes espacios previamente seleccionados. El principal espacio objeto de observación fue el *skatepark* Ignacio Echeverría, el que más me interesaba, pero también otros espacios urbanos objeto de apropiación *skater*, tanto “planificados”

(*planned spaces*) como “encontrados” (“*found spaces*”) y autocontruidos (espacios *DIY*). De entre los primeros destacarían, además del citado, los *skateparks* municipales ubicados en el barrio de Arcosur y bajo el puente de La Almozara; de entre los segundos, los *spots* de plaza de La Seo y San Bruno así como el que suponen los porches del auditorio; como espacio *DIY*, se hicieron un total de 5 observaciones en el *park* construido por la comunidad *skater* zaragozana junto a las vías del tren, en un terreno ocupado a Adif junto a la Z-30, uno de los cinturones de la ciudad, en el tramo que conecta el barrio de Torrero-La Paz con el de San José.

En su dimensión *online*, - o netnográfica, si utilizamos el término de Kozinets (2002, pp. 61 - 72)-, se realizó un análisis de contenido del material gráfico y audiovisual publicado en redes sociales por miembros de la subcultura *skater* zaragozana desde el año 2010 hasta la actualidad, con especial énfasis en todas aquellas publicaciones relacionadas con el anuncio de eliminación del *skatepark* por parte del Ayuntamiento de Zaragoza.

5.6.3 El *leer*: el análisis documental

Por último, en lo que respecta al análisis documental, se efectuó asimismo un estudio del seguimiento que la prensa local realizó de este conflicto así como de las posiciones que los distintos grupos políticos con representación en el ayuntamiento ocuparon, en relación al mismo, durante el periodo objeto de análisis (mayo 2019 – febrero 2022).

Para lo primero, se ha recurrido a artículos de prensa identificados por medio de la herramienta de búsqueda en internet Google. Para lo segundo, se ha realizado un análisis de contenido de las actas de las sesiones plenarias de la corporación municipal durante el periodo comprendido entre el 29 de noviembre de 2019 y el 25 de febrero de 2022, extraídas de la página web del Ayuntamiento de Zaragoza, así como de la documentación facilitada por uno de los representantes políticos que fueron entrevistados en el marco de esta investigación, el INF_POL_1.

6. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN. *Jeunesse*

Ah! L'égoïsme infini de l'adolescence, l'optimisme studieux...

A. Rimbaud. *Jeunesse*

Jeunesse es un poema de Rimbaud que sirve de base a Kristin Ross (2018) para cuestionar esa injusta distinción en la que a veces se cae cuando, a la hora de estudiar la obra de un determinado autor, se analiza, por un lado, su etapa juvenil y supuestamente “inmadura” y, por otro, de forma contrapuesta a la anterior, su época adulta y pretendidamente “madura”. Para Terry Eagleton, “las ideas de «madurez» e «inmadurez» huelen, de hecho, a policía del pensamiento” (2018). En general, como nos recuerda Carles Feixa en *De jóvenes, bandas y tribus* (1998), a quien citábamos en la revisión de literatura, el carácter transitorio que en la vida de una persona tienen las etapas adolescente y juvenil hace que, en ocasiones, se tienda a minusvalorar la juventud, relativizando su discurso, las actividades que a los jóvenes interesan y en las que estos ocupan su tiempo. Muy bien lo saben, como hemos visto en el estado del arte, los miembros de una subcultura como la *skater*, asociada desde el imaginario colectivo a inmadurez, cuando no, como resalta Camino, “a Síndrome de Peter Pan” (2013, p. 22).

Huyendo de tal asociación, Eagleton elogia, en el prólogo de *El surgimiento del espacio social* (2018), lo bien que Kristin Ross relata, en dicha obra, el modo en el que la Comuna de París avanzaba, “como un adolescente, demasiado deprisa y demasiado lento al mismo tiempo” (2018). Los comuneros, añade, “veían girar la tierra bajo sus pies mientras disfrutaban, desenfadados, de sus juegos simbólicos” (2018). Pasemos a continuación nosotros a analizar cómo giraba también la tierra, - en nuestro caso, bajo las ruedas de los *skaters* zaragozanos -, cuando estos se enteraron de que el ayuntamiento de su ciudad pretendía eliminar lo que para ellos constituía todo un patrimonio inmaterial: el *skatepark* de Vía Hispanidad.

Para ello, vamos a ir describiendo, basándonos en nuestras preguntas de investigación, las distintas categorías que han podido ser identificadas en las entrevistas efectuadas así como, tras su agrupación en temas y patrones, la interpretación que de las mismas hemos realizado. Nos ha resultado de gran utilidad, en este sentido, seguir la propuesta de Hernández Sampieri, Fernández y Baptista, consistente en reparar en las recurrencias y el léxico en jerga presentes en las entrevistas, en prestar especial atención a las eventuales metáforas y analogías que surgen de las mismas y en identificar tanto posibles símiles y oposiciones como reveladores silencios y transiciones (2014, p. 437). Al objeto de interpretar ese mundo que las palabras, como dijera Ricouer (1988, p. 52, 57), encierran en su interior, hemos complementado la información obtenida de las entrevistas con la derivada del análisis documental

y la observación distante, tanto presencial como *online*. De ahí, que, en algún caso, tales categorías hayan emergido no tanto de las entrevistas sino, más bien, del análisis documental.

6.1 ¿Cómo se manifiesta el fenómeno *skateboarder* en la ciudad de Zaragoza?

Tal y como así pudimos detallar en el apartado 5.4, la primera de las incógnitas que pretendía resolver esta investigación estaba relacionada con el sujeto *skater*, esto es, con la subcultura juvenil que, en el periodo comprendido entre mayo de 2019 y febrero de 2020, reaccionó frente a la decisión municipal de eliminar la instalación que constituye su principal lugar de encuentro y comunidad, el *skatepark* Ignacio Echeverría. Básicamente, con esta pregunta no buscábamos sino explicar cómo se manifiesta el fenómeno *skateboarder* en el caso de la ciudad de Zaragoza. Comprobemos a continuación en qué medida hemos podido responderla.

De las bandas al “unity” y de la Ibercaja al Auditorio

Dice el antropólogo Carles Feixa, al que hemos recurrido en nuestra revisión de literatura, que una buena estrategia para “leer” una sociedad, también en lo que respecta a los jóvenes, consistiría en atender a los “espacios y tiempos en los que ésta se estructura” (1998, p. 172). Ambas variables configurarían los marcos en los que desarrollaría la vida de los distintos individuos y grupos que la integran, contribuyendo a dar forma a eso que en el estado del arte denominábamos, de forma posestructuralista, las *culturas juveniles*.

En lo que respecta a la variable tiempo y la cultura *skateboarder* zaragozana, - urbana y muy impregnada de esa *jeunesse* a la que hacía referencia, con sus versos, el poeta Rimbaud -, de las entrevistas realizadas parece desprenderse que el *skate* habría estado presente en la ciudad de Zaragoza desde la década de los ochenta, siendo en la actualidad en torno a 300 los *skaters* que lo practicarían con frecuencia. La cifra alcanzaría los 500 si incluimos a las personas de mayor edad que, aunque con menor regularidad, cogen también “la tabla” de vez en cuando.

No hay muchos. Igual 300. Es poca gente. Cualquier club de dardos igual son 150. El pepinazo gordo fue en los 90. Ahí patinaba peña a cascoporro [...] Si incluimos a la gente que coge la tabla alguna vez, nos podemos ir a 500 (INF_US_4)³⁸.

En aquellos años, cuando llegó a la ciudad, y durante los posteriores noventa, era habitual que los *skaters* se agruparan en forma de bandas, o “colectivos”, como los define el informante INF_US_4:

Había una rampa en el colegio de La Romareda. Era de un colectivo de skaters que se llamaban No Problem [...]. Casi todos iban a ese colegio y les dejaban guardarla ahí. Estaba muy bien hecha. Se la debía haber hecho algún padre. Luego estábamos los de la Renault, del barrio de San José y Príncipe Felipe, detrás del

³⁸ Nos ha llamado la atención la voluntad de distinción que parece reflejar la comparación que realiza el informante entre el *skate* y los dardos, si bien nos ocuparemos de ella con posterioridad.

concesionario de la Renault, en la calle Castelar. Patinábamos en Cesáreo Alierta, que lo cerraban los domingos para patinar, ir en bici... Nos llamaban así porque siempre estábamos patinando en un callejón sin salida que había paralelo a la avenida San José, justo donde estaba un concesionario de esa marca (INF_US_4).

Como vemos, algunas de esas bandas se identificaban con una denominación específica, ya fuera esta asignada externamente, como ocurría con “los de la Renault”, o bien autoatribuida, como era el caso de los “No Problem” de La Romareda. Todas ellas compartían el hecho de utilizar un determinado territorio de la ciudad como centro de sus prácticas y lugar de sociabilidad primaria: el barrio de San José, en el primer caso, y el distrito Universidad, en el segundo. Estas dos bandas, sin embargo, no eran las únicas que existían:

Estaban también los de San José, los de Plaza Cobalto. Ahí se juntaba la peña para patinar, los de Las Delicias... ‘Vamos a ver a los de Las Delicias, a los de La Romareda...’ Ahí hubo una eclosión del patín muy potente. Ibas viendo y siempre había gente en los spots de la ciudad (INF_US_4).

A la luz de lo expuesto por el entrevistado, el hecho de que tales barrios fueran, en aquella época, poco diversos desde el punto de vista sociocultural habría determinado también cierta homogeneidad entre los integrantes de las bandas *skaters* que en tales territorios desarrollaban su vida adolescente y juvenil, lo cual parece corresponderse con las conclusiones alcanzadas por Carles Feixa (1998) que pudimos analizar en nuestra revisión de literatura: en contextos heterogéneos, las culturas juveniles acostumbran a ser heterogéneas; de igual modo, en entornos más homogéneos, las bandas y culturas juveniles tienden a ser más uniformes.

Los No Problem eran los que tenían más dinero. Se notaba un subidón... En cambio, los de La Renault.... yo vivía en Plaza Utrillas, imagina... que no es lo que es ahora... (INF_US_4).

No obstante lo territorializado de la cultura *skater* del momento, sus integrantes también se desplazaban a otras partes de la ciudad para disfrutar, de un modo distinto del previsto por urbanistas y arquitectos, de los distintos espacios que en ella se “encontraban”, esto es, de sus *found spaces*³⁹. El principal *spot* de la época eran los porches del edificio de Ibercaja, en los cuales tendrían lugar las primeras experiencias zaragozanas de autoconstrucción *skater DIY*; efímera, en este caso.

En el 88, en Ibercaja, pusimos unas rampas de madera. Cogíamos la rampa cada día, la levantábamos y la llevábamos a una parroquia que hay allí. Había una esquina con el tragaluz de la parroquia y, para que la

³⁹ Recordemos, en este sentido, y tal y como apuntábamos en nuestra revisión de literatura, que los espacios en los que se desarrolla el *skate* en su modalidad de calle, de *street*, pueden ser de tres tipos: *planned space*, *found space* y *DIY space*. Los primeros son los espacios específicamente diseñados para la práctica del *skate*. Sería el caso de los *skateparks* y de los más modernos *skateplazas*. En Zaragoza, un ejemplo al efecto estaría constituido por el *skatepark* Ignacio Echeverría, en Vía Hispanidad, o los ubicados en el Arrabal, bajo el puente, en la ribera del Ebro, y en Arcosur, en el marco de un espacio de espaciamiento vecinal más amplio. Los segundos, sin embargo, son lugares de la ciudad que no han sido especialmente pensados para la práctica del *skate* pero que, sin embargo, son utilizados por aquel. Se trataría de determinadas localizaciones ubicadas en plazas, calles, bulevares y avenidas de nuestras ciudades, las cuales, por su configuración arquitectónica, resultarían de especial idoneidad para el patinaje con el monopatín. Una muestra en nuestra ciudad, y como veremos unas páginas más adelante, serían la plaza de La Seo, la plaza de San Bruno y los porches del auditorio, por citar algunos de ellos. Por último, los *DIY space* son *parks* construidos o adaptados por los propios *skaters* bajo un enfoque de cultura *maker* y de filosofía *DIY* (háztelo-tú-mismo). De ahí, su denominación. En lo que respecta a la capital aragonesa, existe uno en el tercer cinturón, junto a las vías del tren, en el tramo que une el barrio de Torrero-La Paz con San José, detrás del campo de fútbol del Club Deportivo Fleta.

peña no meara ahí, habían puesto una valla. Yo creo que aún está. Entonces cogíamos, metíamos la rampa dentro, y la atábamos con una cadena. Metíamos la rampa ahí, con unos tubitos.... Es la primera vez que los skaters decimos: aquí vamos a montar lo nuestro (INF_US_4).

Otros lugares que “encontrarían” por entonces los *skaters* para colmar “sus deseos espaciales”, - por utilizar la expresión, ya referida, de Vivoni (2009)⁴⁰ -, serían la plaza de La Seo o la adyacente plaza San Bruno así como otras plazas bajas de la ciudad, al menos hasta que se construyeron el Auditorio y la nueva Facultad de Derecho en el campus, cuyos porches y bancos, en el primer caso, y largas y anchas escaleras, en el segundo, harían después las delicias de los *skaters* zaragozanos:

Si te das cuenta, La Seo no es una zona de paso. Es un cuchillo de escaleras. En los 80 se empezó a patinar en los porches de Ibercaja. La gente andaba por fuera de los porches. Se patinaba en una zona que no era una zona de paso. Llamaban a la policía porque se generaba ruido... pero se patinaba donde no molestaba. Luego se pasó a la facultad de Derecho. También hubo conflicto en la universidad. Ahí te echaban y ya está... Pero bueno, que había de todo con los de seguridad... Había seguratas que dejaban que patinaras a cambio de hachís. Estábamos todos los días. Con los estudiantes no había ningún problema. Nunca atropellabas a nadie. Tú esperabas a que pasaran... Además, entre clase y clase no pasaba nadie por esas escaleras. Luego se pasó a los porches del auditorio. Ahí sí venía la policía. Si hay mucha gente... sí hay problema. Viene la policía. Si hay dos o tres, no, pues no es una zona de paso. Nunca se patina en la puerta, y cuando hay concierto mucho menos. Nadie va patinando por allí (INF_US_4).

La conclusión que parece desprenderse de lo apuntado por el informante es que los *found spaces* que los *skaters* encuentran en la ciudad, como lugares no previstos para la práctica de *skateboarding* pero susceptibles de ser resignificados en tal sentido, tendrían en común dos importantes características: en primer lugar, se trataría, como constataría Camino (2013), de espacios no concurridos, al menos durante determinados días de la semana o en algunos tramos horarios, en los que los *skaters* ni molestarían ni se verían interrumpidos por viandantes y otros usuarios de dichos espacios; en segundo término, constituirían aquellos lugares resguardados del viento, lo cual tiene sentido si pensamos que Zaragoza es una ciudad en la que el cierzo sopla con intensidad durante gran parte del año. Lo primero se contendría en lo apuntado por el INF_US_4:

⁴⁰ Tal y como así exponíamos en la página 42, la expresión, “deseo espacial”, que bebe de la ética de Spinoza y de Deleuze y Wattari, es tomada por el autor (2008) de la yuxtaposición que Bauman hace del turista y el vagabundo (1996, p. 13). Para Bauman (1998, p. 9, citado por Vivoni, 2008), la movilidad, el desplazamiento, se ha convertido en la más poderosa y codiciada herramienta estratificadora de nuestras sociedades contemporáneas. El autor critica la ambición municipal propia del mundo posindustrial, centrada en atraer a potenciales visitantes móviles e interconectados por medio de grandes infraestructuras de entretenimiento. Las ciudades pugnan hoy por ser objeto del “deseo espacial” de los turistas. En este marco, los *turistas* siempre son bienvenidos pues, al viajar, consumen trayectos y espacios, urbes. Sin embargo, quienes se desplazan por motivos de necesidad son considerados *vagabundos*, se les excluye del uso de espacios en la ciudad o, como en el que caso de los migrantes, del derecho a desplazarse de un país a otro. El *skater* comparte con el *turista* el hecho de que la ciudad sea el objeto de sus sueños y deseos espaciales. Sin embargo, el modo en el que ambos disfrutan de la ciudad sería harto diferente: el primero la goza en su valor de uso; el segundo, en cambio en su valor de cambio. Para Vivoni (2008), cuando el *skater* patina en un *planned space* está utilizando el espacio como un *turista*. Por el contrario, cuando se desplaza por la ciudad en busca de espacios que patinar, de un *found space*, está usándolo como un *vagabundo*. Por eso, en este último caso, se le excluye, expulsa y sanciona. En el caso del *skater-turista* habría cooptación, mientras que, en el del *skater-vagabundo*, concurriría contestación.

El skate siempre ha buscado sitios donde no se molestara. En La Seo, se patina en el cuchillo ése de las escaleras. Donde están las cinco escaleras, en la parte del cubo. Eso no es zona de paso... La gente no pasa por ahí. Es conflictiva porque es céntrica. El del hotel llama muchas veces. Tienen una terraza... y ha llegado a haber bastante gente. La policía no viene, pero si hay una llamada, vienen. A veces una tabla se va debajo de las mesas de la terraza... con las tiendas no hay conflicto porque están más allá. En San Bruno nos han tirado ceniceros los vecinos. Esos vecinos son de realojamiento de la zona conflictiva... pero hay convivencia entre chavales jugando a fútbol, peatones, turistas... Es zona centro pero en San Bruno, la gente de la zona, de Madalena y demás, que siente mucho la calle... está el típico turista viendo el arco del Deán y los chavales están ahí al lado jugando al fútbol, las mujeres en las escaleras hablando... Hay chavales de Plaza San Bruno que saben saltar escaleras y que no tienen patín. Sólo de estar ahí y "dejámelo para probar"... En general, los skaters se desplazan de un lado a otro. Según, si en La Seo está la Catedral abierta... puede haber conflicto. En el Auditorio se patina cuando no hay concierto pero, aun cuando lo hay, patinamos en una zona que está lejos de las puertas de entrada, por lo que tampoco se molesta.

De lo segundo sería muestra lo que también reflexiona el informante cuando dice que

Es el tiempo también.... Detrás del Cubo [en la Seo], está recogido. Por el viento también se patinaba en Ibercaja (recogido), la Facultad de Derecho (recogido), el Auditorio (recogido). Se buscan siempre sitios cubiertos, recogidos del aire. Es una movida. Eso lo he hablado yo con peña. Echas un vistazo a los spots que se han patinado y siempre es así. En octubre empieza a hacer mal tiempo... También la Expo pero ahí hace bastante aire. Ahí, la gente va más en verano.

Por otro lado, de las entrevistas realizadas se desprende que esa parcelación interna del mundo *skateboarder* en la Zaragoza de los noventa, de la que hablaba el INF_US_4 y que fragmentaba la cultura skater en bandas o colectivos, habría sido superada a raíz de la puesta en marcha del principal punto de encuentro *skater* de la ciudad durante muchos años: la tienda especializada *Unity Skateboards*, la otrora más importante *skateshop* de la capital maña:

Unity fue la unión de Cierzo y Not Skate Shop. Yo estuve en Unity también. Existía Not Skate Shop, a partir del 88... Estaba en la zona heavy, y era un bar y vendía skate también. Not cierra, y otra tienda que estaba en el Paseo María Agustín, Cierzo, dejó también de vender. Fue entonces cuando se creó Unity, con Ernesto, que tocaba en el grupo musical Nothing, y luego haría breakbeat en los Telefunken. Unity venía de unión: 'vamos a unir a toda la escena de Zaragoza en una sola tienda'. Y encima viene por una canción del grupo Operation Ivy que se llamaba Stop This War, y en la que cantaban "Unity, as one stand together", como nos mantenemos unidos... Era una banda muy skater (INF_US_4).

En la actualidad, la tienda referida existe todavía, si bien comparte mercado e influencia dentro del campo con otras *skateshops* presentes también en la ciudad.

Otro de los factores que habrían contribuido a la unidad en el seno de esta subcultura habría sido el hecho de disponer de una única instalación de referencia para la práctica del *skateboarding*: el

skatepark de Vía Hispanidad, del cual nos ocuparemos, en mayor profundidad, cuando respondamos a nuestra segunda pregunta de investigación.

Del “asustar a las viejas” al respeto hacia el otro y hacia el espacio

Como se ha podido adelantar en el estado del arte, Becky Beal (1995) fue la primera en poner de manifiesto, ya en los noventa, que el *skateboarding* era una cultura dotada de un potencial artístico y comunitario difícil de encontrar. Iain Borden (2001) y Ocean Howell (2001), desde la arquitectura, añadirían a esa interpretación su uso alternativo y creativo del espacio así como las tácticas defensivas que el *skateboarding* se ve obligado a implementar en la agresiva ciudad neoliberal. Sin embargo, por la destrucción de superficies que supone⁴¹, se trata de un movimiento asociado desde el imaginario colectivo a una práctica infantil, improductiva, antisocial y gamberra, causa de destrozos del patrimonio urbano y motivo de conflictos de convivencia en el seno del espacio público. De este modo lo han venido contemplando tradicionalmente, con algunas excepciones notables, las políticas urbanísticas y deportivas desde la década de los noventa, tal y como así lo pudimos analizar en el estado del arte.

Ese contraste entre, por un lado, la percepción negativa que socialmente existe sobre el *skateboarding* y, por otro, las muchas notas positivas que presenta el fenómeno, es percibido por los propios *skaters*:

En cuanto a si el skate es algo infantil, inmaduro... yo, en mi caso, con mis padres no me ha ocurrido. Mis padres lo ven positivo. Quieren que haga lo que a mí me gusta. Ahora, sí conozco a gente a quienes sus padres les han dicho: ‘¡Pero qué haces con tu edad con un monopatín!...’ Es también por desconocimiento. Lo asocian a una práctica lúdica y parece como que si quedas a jugar a las cartas con tus amigos, o a hacer una pachanga con tus colegas, no pasa nada, pero si quedas para hacer skate con tus amistades, estás comportándote como alguien inmaduro. O si vas a correr, a hacer running... Se ve muy bien. Como que te cuidas mucho. En cambio, quedar con tu gente para patinar, se ve mal (INF_US_1).

El entrevistado está apuntando algo que va en consonancia con lo identificado por la producción académica sobre *skateboarding*. Desde la conciencia colectiva, cabría identificar dos grandes arquetipos contrapuestos de sujeto que realiza una práctica deportiva: el *runner*, por un lado, y el *skater*, por otro. De acuerdo con ello, el primero sería una persona adulta de mediana edad, de clase media o media alta, con cierto nivel adquisitivo, que se cuida y tiene interés por la salud. Sería también un sujeto que compite, contra sí mismo y contra los demás, si bien no siempre en competiciones formalizadas. Su actividad se asociaría a esfuerzo, a mérito y a cumplimiento de metas. El *runner* sería así sería un sujeto “integrado”. El segundo, por el contrario, se asociaría a una persona adolescente o joven, de clase media o media baja, sin muchos recursos y con bajo nivel de formación, que realiza una práctica de riesgo,

⁴¹ Más que de una destrucción, se trata de un simple desgaste como consecuencia del uso. El deslizamiento de la tabla de madera y la fricción con los ejes metálicos del *skate* producirían ese *destroy* que dice el aforismo *skater*.

extrema, la cual implicaría destrozos de mobiliario urbano y molestias hacia viandantes, disputando con ellos el uso de plazas, avenidas y calles. El *skater* sería entonces, a diferencia del anterior, un sujeto subalterno, rebelde y disruptivo. Así lo han venido recogiendo dos de los principales dispositivos constructores de sentido en nuestras sociedades contemporáneas: el cine y la televisión. Algunos ejemplos evidentes al respecto se encontrarían contenidos en personajes como el insolente e irreductible *Bart Simpson* (Groening, 1989-Actualidad), el *Spiderman* adolescente enfadado con el mundo (Webb, 2012) o el malo de la película infantil *Toy Story* (Lasseter, 1995), el cual no es sino un niño pobre en situación de cierto desamparo. Si lo que se quiere transmitir es mala educación, gamberrismo o exclusión social, poner un monopatín al protagonista de la serie o película de que se trate parece revelarse como un recurso de alta efectividad⁴².

No obstante esta imagen arquetípica, las investigaciones realizadas (Beal, 1995; Borden, 2019; Howell, 2001, entre otros) evidencian que el *skateboarding* es un fenómeno social repleto de aristas desde el que abordarlo y de tensiones intrínsecas en su seno, mucho más positivo y constructivo de lo que aparentemente podría resultar. Regiría en él una dialéctica permanente entre transgresión e integración, tal y como así lo hemos podido exponer en nuestra revisión de la literatura académica (Vivoni, 2008; Camino, 2012). De lo primero serían una buena muestra sus iniciativas de ocupación y autogestión de espacios, su capacidad de agencia y su dimensión comunitaria y de construcción de espacio público, por citar sólo algunas de ellas, destacando, a este respecto, la curiosa forma en la que el colectivo *skater* “hace” ciudad mediante el uso alternativo, no previsto o planificado, de nuestro entorno urbano. De lo segundo, su faceta mercantil y consumista, resultando especialmente reseñable al efecto la importancia de las marcas para esta subcultura, la cual hemos podido constatar en nuestras observaciones, o el hecho de que el *skate* haya sido declarado, para las olimpiadas de Tokio 2020, todo un deporte olímpico.

De esa doble faz transgresión-integración, si seguimos a Camino (2012), o contestación-cooptación, si nos atenemos a Vivoni (2008), son plenamente conscientes los *skaters* zaragozanos, quienes, sin renunciar a sus dimensiones positivas, no dudan en resaltar, como parte de su identidad, ese espíritu gambero que hemos referido:

El impacto de las olimpiadas puede ser muy positivo a nivel institucional, de cara al Ayuntamiento, pues al final sólo nos ven como una suerte de banda callejera que vamos por ahí destrozando el mobiliario urbano (que lo hacemos, de ahí lo de “skate and destroy”) y asustando a las viejas (que lo hacemos también...) [risas]. Pero también tiene muchas cosas positivas para los chavales y un parte muy creativa y muy comunitaria. Además, aunque gran parte del mundo skater estemos en contra, ahora podemos jugar la baza del olimpismo para reclamar cosas a las instituciones (INF_US_4).

⁴² Este análisis, en cualquier caso, excedería del objeto del TFM que aquí se está presentando.

Ese “asustar a las viejas”, por un lado, y la remisión a su “parte comunitaria”, por otro, reflejarían muy bien la dualidad expuesta. Insisten en lo segundo el INF_US_1 y el INF_US2 cuando afirman, con solemnidad, que

El skate es un deporte de comunidad.

Por su parte, la referencia a las Olimpiadas es percibida asimismo de forma dual. El hecho de que el *skate* haya llegado a ser legítimo portador la antorcha olímpica vendría a ser todo un contrapunto a la rebeldía propia del *skateboarding*; de ahí, su rechazo por parte de la comunidad. Al tiempo, pasar por los aros del olimpismo es percibido por otra parte de la subcultura *skater* como toda una oportunidad a efectos de la consecución de una mayor valoración social y de una mejor relación con autoridades e instituciones.

En lo que ataña a esa referencia comunitaria, el *skateboarding* zaragozano, al igual que en el caso del londinense Southbank (Ruiz *et al.*, 2020), se caracterizaría por ser un fenómeno asambleario en el cual no habría liderazgos claros sino que la batuta sería, más bien, coral, - ese *choeur* que mentara, también, Rimbaud -, más allá de que dentro del campo pueda haber sujetos que detenten una mayor capacidad de influencia y de creación de opinión:

Si te fijas en los vídeos de Sergio Lucea sobre el Vagapark, son unas 20 personas. No hay un liderazgo. Ahora bien, como en cualquier iniciativa, hay personas que hacen más y personas que hacen menos...

La literatura académica especializada, como veíamos, ha revelado que el *skateboarding* es una cultura juvenil que se esfuerza en fijar fronteras diferenciadoras tanto *ad extra*, con la cultura *mainstream*, como *ad intra*, a lo interno, con relación al resto de miembros del campo ubicados en inferiores niveles de estatus (Dupont, 2014). Parafraseando los términos de Pierre Bourdieu (2019), se trataría de lo que podríamos denominar “la distinción *skater*”. Algunas de las expresiones utilizadas por los informantes, que se repiten en todas las entrevistas realizadas, reflejarían bien ese ánimo diferenciador. Sería el caso de la solemnidad con la que el INF_US_4 aclara que *No somos un club de dardos*, o de las contraposiciones que realiza el INF_US_1 entre el *skater* y el *runner* o entre *quedar a patinar y a echar pachangas con los amigos*. También, del capital simbólico que acumula el dueño de la principal tienda de *skateboarding* de la ciudad, *Not Skate Shop*, el cual ejercería, en el seno de la comunidad *skater* local, las funciones propias de ese maestro-guía del que hablara, recurriendo a la metáfora cinéfila de *Lords of Dogtown*, el antropólogo Xavier Camino (2012). Así ha podido constatarse en las observaciones realizadas.

No sólo niños

Otra muestra de la diferente percepción que la sociedad tiene del *skateboarding* en comparación con otros deportes más extendidos e integrados, como paradigmático resultaría el fútbol, vendría recogida en la declaración, ya utilizada en el apartado anterior, de uno de los informantes:

En cuanto a si el skate es algo infantil, inmaduro... [...] conozco a gente a quienes sus padres les han dicho, ipero qué haces con tu edad con un monopatín...! es también por desconocimiento. Lo asocian a una práctica lúdica y parece como que [...] estás comportándote como alguien inmaduro (INF_US_1).

En este sentido, el entrevistado INF_US_2, diseñador de producto y *skater* en la modalidad de *longboard*, llega a hablar, incluso, de estigma.

El skate tiene cierto estigma. Depende de la libertad de tus padres. Yo, por ejemplo, he jugado al balonmano, he jugado al tenis... cuando les he dicho que me iba a comprar unos guantes para deslizarme y poder frenar con una tabla con cuatro ruedas... bueno, pues ponte casco. Sólo me decían eso. Pero tengo amigos que lo han tenido más complicado. Sus padres no les dejaban. Tenían que venir de escondidas...

El mismo entrevistado alude también a su experiencia como *skater* adolescente y lo difícil que le resultaba hacer frente a esa percepción que se tiene del *skate*, tan asociada a gamberrismo y puerilidad. Para este informante, había que tener mucho valor para ir al instituto con el monopatín:

Lucea iba patinando al instituto. Eso es admirable. Yo, cuando iba al instituto, me daba vergüenza llevarme la tabla. Eras el bicho raro. Claro... hay estigma. Antes lo había, ahora no sé. Pero hay que decir que la época del instituto es como la época tonta. Igual es algo personal mío... (INF_US_2).

Otra posible evidencia de cómo la sociedad sigue percibiendo y minusvalorando al *skateboarding* como una práctica infantil vendría reflejada en la cobertura que algunos medios de comunicación realizaron de las protestas *skaters* de 2020, en la capital aragonesa, en defensa del *skatepark* Ignacio Echeverría. Sería el caso de Noticias Cuatro, la cual informaba el 2 de marzo de ese mismo año que “Un grupo de niños pide que no derriben su *Skate Park* construido hace tres años para construir pisos en Zaragoza”. En verdad, en ese acto reivindicativo no sólo participaron niños:

En las protestas para defender el skatepark había niños, jóvenes, padres de los niños, mayores, abuelos, abuelas, bebés (en serio, había hasta bebés)... allí había de todo. No eran niños ni sólo niños (INF_US_1).

Es más, según se desprende de las entrevistas realizadas, en las protestas llegaron a participar distintas generaciones de *skaters*. Lo explicaba el INF_US_1 en el siguiente extracto:

Cuando has sido parte del skate en algún momento de tu vida, cuando alguna vez en tu vida has estado encima de una tabla, viviendo el skate y compartiendo sus valores, su vibra, nunca vas a dejar de serlo. Eso hace que si tienes cuarenta años y te enteras de que quieren quitar el skatepark en el que aprendiste a patinar, en el que tienes tantos recuerdos, pues digas “esto no se toca” y enseñes los dientes (INF_US_1).

En lo que respecta al estigma gambero del *skateboarding*, un padre *skater* entrevistado contrarresta esta idea cuando comparte con nosotros la siguiente reflexión:

Si eres una persona... a ver cómo lo digo... [pausa] ... que se deja llevar por las apariencias, es obvio que no vas a querer que tu hijo haga skate. Ya sabes, la gorra hacia atrás, gorro en la cabeza... pero lo cierto es que el ambiente es... no sé cómo decirlo... muy majo. Saludable. Respeto, camaradería... mil veces mejor que el ambiente en el que muchas veces estaba yo mismo a la edad de mi hijo, aunque mis compañías iban bien vestidas" (INF_US_6).

Un ejemplo del *ethos* skater hacia el mobiliario urbano, muy alejando de ese de vandalismo al que a veces se asocia, se encontraría contenido en una recomendación con la que el *skater-youtuber* Sergio Lucea abre uno de sus vídeos. En él, este *skater* profesional realiza una valoración personal de algunos *spots* en los que patinar en Zaragoza. A modo de consejo, ya sea para iniciados o bien para *skaters* que, en el marco de un *skate trip*, visiten la ciudad, advierte de lo siguiente:

Todos los lugares que enseño son plazas o sitios de mi ciudad. No es legal patinar ahí. [...] Quiero fomentar el patín pero también el respeto [...]. ¿Qué quiero decir con esto? Que si estáis patinando en un lugar en el que no se pueda, lo respetéis, no lo ensuciéis ni tampoco os peleéis con los peatones ya que de ello va a depender que siguientes generaciones o más gente pueda seguir disfrutando de ese sitio (Sergio Lucea, 2017, 0m12s).

Si tenemos en cuenta el alto nivel de estatus que Lucea ostenta dentro del campo social *skateboarder*, ya sea por su destreza con el patín, por el hecho de ser *skater* profesional o bien por su gran audiencia en redes (con 650.000 suscriptores en Youtube), la manifestación realizada en el vídeo referido nos estaría revelando que ese gamberrismo al que tradicionalmente se ha venido asociando el *skateboarding* no estaría justificado. Si bien es verdad que la alocución está dotada de un gran pragmatismo, pues la razón final alegada no reside tanto en la virtud cívica sino en la conveniencia de evitar que la mala praxis *skater* incremente la represión de la actividad, también es cierto que sus apelaciones al respeto, hacia el viandante y hacia el mobiliario urbano, gozarían, por su nitidez y cierta solemnidad, de compromiso, seriedad y credibilidad.

Otro de los informantes reniega también de tal vandalismo, insistiendo en que se trata de una imagen extendida que, sin embargo, no se ajustaría a la realidad:

El gamberrismo es una acepción impuesta por la sociedad. Tú vas un día al skatepark y te unes con un grupo de chavales y te van a tratar como uno más. Al final, el sentimiento... bueno, no vayas allí a dar la vara... pero si vas con tu patín y dices, quiero aprender, te van a enseñar. Es un deporte muy comunitario en el que hay que entender que no hay entrenadores. [...] Por ejemplo, tienes a Nijah Houston, que es el mejor del mundo, y va a las competiciones sólo. Con sus cascos y su novia y ya está (INF_US_2).

Esta empatía y camaradería propia de las comunidades de aprendizaje que acostumbra a albergar un *skatepark* entroncaría con lo que, como veíamos en el estado del arte, ha sido constatado en otras localizaciones por parte de autores como Borden (2001/2019) o Petrone (2010). La concurrencia de dichos valores en el caso del *skatepark* Ignacio Echeverría nos ha sido confirmada no sólo por los

informantes *skaters* sino también por la INF_VEC_1, vecina del entorno de dicha instalación. La misma nos manifestaba lo mucho que le sorprendió el hecho de que los *skaters* mayores acostumbren a ayudar a los que, como su hijo, de 6 años de edad, comienzan a adentrarse en el mundo del patinaje. Si bien, se ha de apuntar, en su caso no se trataba de *skate* en sentido estricto sino de una práctica muy cercana al mismo, la del *scooter* o patinete. El investigador pudo comprobar asimismo la existencia de ese espíritu cooperativo en dos de las observaciones *in situ* que fueron realizadas, una en el Ignacio Echeverría y otra en el Vagapark, el *skatepark* autoconstruido junto al tercer cinturón.

Pese a todas estas notas positivas del *skate* identificadas por la literatura académica, - y suscritas, como hemos visto, por nuestros entrevistados -, es importante recordar que la kinesióloga Becky Beal, cuando comenzó sus investigaciones en los años noventa, identificó que el *skateboarding* era una cultura donde el sexismo, la homofobia y el racismo estaban muy presentes (Pushing Boarders, 6 de julio de 2018, min. 45'50'' - 46')⁴³, a veces, incluso de forma excesivamente explícita. Con posterioridad, la academia, como vimos, ha podido constatar las nuevas formas de masculinidad que el *skateboarding* habría comenzado a exhibir, si bien no por ello habrían dejado de construirse en torno a un otro, las chicas y mujeres *skaters*, de acuerdo a criterios como la destrezas técnica, el miedo al daño o lesión o el grado de asunción de riesgos (Atencio, Beal y Wilson, 2009; Bäckstrom y Nairn, 2018). En cualquier caso, en los últimos años ha tenido lugar un progresivo aumento del número de jóvenes y mujeres que comienzan a practicar *skateboarding* (Borden, 2019). Se trata de un fenómeno que también habría empezado a darse en la capital aragonesa:

Hay en Zaragoza una comunidad de chicas skaters... bueno, más que una comunidad, sería una crew. En verdad sería un proyecto más que una comunidad. Se hacen llamar "Longboard Girls Crew". Está detrás una chica [...] que es la pareja de Nacho "Caribbean", el hijo de "Doc Caribbean". Su hijo se vino a Zaragoza a vivir en 2010 y hubo un boom del longboard, llegando a practicarlo unas 30 personas en Zaragoza, también chicas (INF_US_1)⁴⁴.

El informante aclara, sin embargo, que

En general, chicas hay muy pocas. En longboard hay muy pocas porque somos muy pocos pero en skate también hay muy pocas. La proporción se cumple en ambos ámbitos (INF_US_1).

En lo que atañe al machismo, el informante añade lo siguiente:

⁴³ La investigadora resume muy bien esta doble naturaleza del *skateboarding*, comunitaria y creativa, por un lado, pero también excluyente e intolerante, por otro, en la intervención que realiza en una sesión del Think Tank *skater* Pushing Boarders, en julio de 2018, en la que relata su experiencia como investigadora de esta cultura en la década de los 90: <https://youtu.be/lbFUqkXanbk>, minutos 45m50s a 46m00s.

⁴⁴ Por otro lado, la referencia a José Antonio Muñoz Cuellar, Nacho "Caribbean", reflejaría bien el funcionamiento del campo social *skateboarder*, en el cual preponderan siempre los sujetos con mayor capital subcultural, ya sea por el capital simbólico que detentan o bien por el derivado de lo que Dupont denomina "compromiso con el mundo skater" (2014). "Doc Caribbean", por su apodo, fue el primero en poner en marcha en nuestro país una tienda de *skate*, una *skateshop*, además de ser un afamado *skater* en la modalidad, hoy un tanto en desuso, de slalom (El País, 7 de agosto de 2017). Se trataría de un sujeto ubicado en la parte superior de la pirámide nacional de jerarquías *skaterboarders*. Es más, de lo manifestado por este informante se colige que, como consecuencia de las dinámicas propias del campo, Doc Caribbean habría llegado, incluso, a transmitir su estatus a su descendiente.

El skate no es machista. Ningún deporte lo es. Habrá gente, como en todos lados, que pueda ser machista o mostrar comportamientos machistas pero en general no es así. ¿Los motivos por los que hay más hombres que mujeres que practiquen skate? Bueno, los motivos hay que buscarlos en la sociedad. Tienen una base más amplia. El skate es un deporte primitivo, rudo, agresivo. Requiere de mucha fortaleza física y una gran resistencia a los golpes y las lesiones físicas. Esto no es algo que la sociedad asocie a lo femenino. Tal vez por eso. Pero ello no quita que haya mujeres haciendo skate de muy alto nivel. A veces lo practican de otra forma, y eso es lo más interesante. Lo hacen suyo a su manera. Igual no tienen la fuerza en las piernas para hacer determinados trucos pero sí son más elegantes en la forma de conducirse con el skate y de realizar esos mismos trucos. Hay grandes ejemplos en este sentido en el actual panorama skateboarder.

Sin poder entrar a valorar el modo y manera en los que el género estructura la cultura *skater* zaragozana, pues excede de los objetivos de esta investigación, sí consideramos importante destacar que de las observaciones realizadas parecen confirmarse algunas de las conclusiones alcanzadas al respecto por la academia, como la de que el *skate* constituye una actividad en la que predominaría la masculinidad hegemónica (Beal, 1995; Atencio, Beal y Wilson, 2009), de la cual las *skaters* habrían venido siendo, tradicionalmente, objeto de exclusión o subalternidad (Dupont, 2015, p. 574; Bäckström, 2013). El rol asignado a jóvenes y mujeres en el seno de este campo social se habría limitado a apoyar y aplaudir la práctica del *skate* por parte del varón (Dupont, 2015, p. 574). En todas las observaciones que efectuamos, tanto en *spots* callejeros como en el *skatepark* de Vía Hispanidad, pudimos identificar chicas o grupos de chicas cuya presencia en tales espacios se limitaba a acompañar a un practicante masculino, al cual parecían estar vinculadas por una relación de pareja o amistad.

En cualquier caso, la producción científica sobre *skateboarding* ha concluido que “El deporte en general, y muy especialmente el *skateboarding*, promueve las relaciones entre los practicantes” (Camino, 2013, p. 341; Borden, 2019). En este sentido, *spots* como el *skatepark* Ignacio Echeverría podrían ser calificados como *puntos de encuentro*, tal cual apunta Camino (2012, 2013), o bien como *antiestructuras* o *contrapúblicos*, como propone, - siguiendo, respectivamente, a Turner y a Fraser -, el sociólogo Klinenberg (2021, p. 197). El “Hispa”, como lo denominan los *skaters* zaragozanos, ejercería funciones de *communitas* (Klinenberg, 2021), esto es, de lugar en el que la práctica del *skate* permitiría a personas de diferente origen, género y estrato socioeconómico relacionarse de un modo ajeno a los roles y jerarquías socialmente establecidas. Así se desprendería de esta reflexión realizada por el INF_US_4:

Hay gente LGTBI que patina. Hay por ejemplo inmigrantes... Yo, por ejemplo, en mi equipo tengo un portugués, un ecuatoriano, un argelino, un marroquí, y luego tengo uno que vive por Sagasta, o sea, que es de pasta. Y vienen todos aquí...

Igual tú puedes venir con un discurso racista, pero tío, si yo voy con mi colega, es mi colega, es subsahariano, patina y es colega mío. Es gay, sí... pero estoy patinando con él. No sé, en La Seo hay gente trans que patina y

no hay ningún tipo de problema. Alguna vez hay alguna bromita... 'es que tú eres un heteronormativo'... hay discursos que se entrelazan. Hay respeto (INF_US_4).

El hábitus skater

Camino (2012) entiende los hábitus en el *skateboarding* como la “diversidad de formas de entender y practicar el *skate*”, los cuales responderían a su evolución histórica. A este respecto, el *streetstyle*, en tanto que modalidad más institucionalizada, acostumbra a ser el estilo con el que los iniciados, - a modo de “derecho de entrada”, que dijera Bourdieu (1999, p. 120) -, se acercan a la práctica. No obstante lo anterior, con posterioridad, cada uno de ellos optará por un estilo u otro, en función de las posibilidades de diferenciación que tal estilo les permita dentro del campo así como del modo en el que sus disposiciones, sus hábitus, se acomoden a los hábitus propios de sus orígenes sociales. Ello explica que algunos *skaters* opten por opciones más minoritarias, como sería el caso de la modalidad del *longboard*, por citar un ejemplo al efecto. Esto es, la incursión en el campo social *skateboarder* se efectúa siempre con arreglo a lo que Bourdieu denominaba “un hábitus específico” (1999), integrado por una forma de pensar, un *eidos*, y por la creencia en torno a un valor, un *ethos*. Esta idea se encontraría contenida en la declaración que efectúa el INF_US_2:

*Yo empecé, como todos, yo creo, patinando en [la calle con el] *skate*, pero era una modalidad que no me tiraba... es muy técnico. Tienes que ser muy... muy... cómo se dice... muy reincidente. Requiere mucha constancia y, a veces, por tus habilidades, una modalidad te parece más fácil que otra. Yo probé el *longboard* [...] que es una modalidad del *skate* que incluye muchas modalidades más. Freeride, downhill y dancing, por ejemplo. [...]. Yo opté por el *longboard* en la modalidad de downhill, [...] en carretera abierta y montaña⁴⁵.*

Una vez se ha entrado dentro del campo social *skateboarder*, la diferenciación puede provenir, como señala Camino (2013, p. 27), de aspectos simbólicos tales como el grado de complejidad en los trucos que se es capaz de realizar, los años que uno lleva en el mismo o el hecho de haber visitado lugares de relevancia en su seno. También, por la cercanía a agentes con capacidad de influencia dentro del campo, por las destrezas mostradas en la construcción de instalaciones o el diseño de accesorios y productos relacionados e incluso por el conocimiento histórico sobre la práctica *skateboarder*.

En el caso de este informante, el INF_US_2, la diferenciación dentro del campo vino de la mano de un proyecto de empresa.

Yo cogí un producto americano que no era posible conseguir en España a un precio razonable. Era un accesorio, unas arandelas que se ponen en el eje, para las gomitas que van ahí, lo cual en la modalidad de downhill te da una estabilidad mucho mayor. Se las hice a un amigo que las necesitaba para competir y no las conseguía. Se las hice para toda su marca. A raíz de eso, hice un montón y las empecé a vender a nivel

⁴⁵ El *longboard* es un tipo de *skateboarding* en la que se utiliza una tabla de longitud más larga de lo habitual. Dentro de esta práctica existen diversas modalidades: *carving*, muy cercana al primitivo surf de las aceras; *downhill*, consistente en bajar cuesta abajo a gran velocidad; *dancing*, en la cual se camina o baila sobre la superficie de la tabla y *cruising*, por último, más inclinado al disfrute del mero hecho de desplazarse en llano con el *skate*.

nacional [...] hasta que llegó una marca de Barcelona y empezó a comercializarlos. Lo hicieron muy bien [...] Sólo me daba para cubrir gastos, de todas formas. Básicamente copié una idea. Lo hice a nivel... cómo se dice... altruista. Tengo anécdotas guapas con eso. 'Tío, tus arandelas se las he dado al campeón del mundo del año pasado porque se había quedado sin arandelas' (INF_US_2).

Conclusiones extraídas de la pregunta de investigación número 1

De todo lo expuesto se desprende que la práctica del *skateboarding* en la ciudad de Zaragoza parece corresponderse con las caracterizaciones que del mismo han sido realizadas por la literatura académica respecto a otras latitudes.

Más específicamente, de la investigación desarrollada cabe concluir, en primer lugar, que el *skate* zaragozano constituye una cultura urbana y juvenil dotada de un gran componente identitario basado en su particular forma de disfrutar de los espacios de la ciudad y en torno a una permanente voluntad de diferenciación con respecto a la cultura *mainstream*. También, por su necesidad de reconocimiento, lastrada en parte por la estigmatización que sufre el colectivo, la cual se derivaría de dos factores fundamentales: por un lado, del hecho de que los *skaters* osen disfrutar del patín a partir de unas edades en las que el acto de jugar no está ya tan bien considerado y, por otro, del modo en que se deslizan con aquél por las calles y plazas de la ciudad, proscrito, aparentemente, por la normativa local de movilidad.

En segundo término, las dinámicas que tienen lugar en su seno se acomodan bien al funcionamiento del campo social *bourdieusiano* en el cual, en la línea de lo apuntado por autores como Camino (2008, 2012, 2013) o Dupont (2014), cabe identificar tanto prácticas diferenciadoras y estructurantes, hábitus, como capitales cuya titularidad o grado de tenencia son objeto de disputa en el seno de la cultura *skater*. Así, factores como la destreza técnica, la antigüedad en el campo o el capital relacional que se detenta habrían ubicado en la cúspide de la pirámide zaragozana de jerarquías *skateboarders* a agentes como el titular de la tienda Not Skate Shop o el *skater-youtuber* Sergio Lucea.

Por último, a finales de los noventa, tanto la puesta en marcha de una tienda de referencia, *Unity Skateboards*, como la inauguración de su principal punto de encuentro, el *skatepark* de Vía Hispanidad, - hoy denominado Ignacio Echeverría -, habrían contribuido a dotar de unidad a una cultura juvenil que, hasta su apertura, desarrollaba su vida urbana de forma fragmentada, con base en bandas o grupos territorializados por barrios o distritos. Además, tal instalación actuaría hoy como *communitas* (Klinenberg, 2021), esto es, como espacio en el que, durante la práctica deportiva, las jerarquías de clase, género u origen étnico o racial, quedarían, aun de forma temporal, parcialmente difuminadas.

6.2 ¿Cómo perciben los *skaters* zaragozanos el espacio urbano de su ciudad y, en especial, el *skatepark* Ignacio Echeverría?

Otra de las preguntas que buscábamos responder con esta investigación consistía en determinar cómo perciben los *skaters* zaragozanos el espacio urbano de su ciudad y, más específicamente, el *skatepark* de Vía Hispanidad, nominado con posterioridad, en febrero de 2020, como *skatepark Ignacio Echeverría*.

La Zaragoza *skater* planificada, encontrada y autoconstruida

Para responder a esta pregunta, además de las entrevistas a *skaters* locales, nos ha resultado de utilidad efectuar una observación netnográfica de los vídeos que el *skater* Sergio Lucea, ya citado en el apartado anterior, tiene publicados en la plataforma *Youtube*. En dos de los vídeos de su canal, este *pro skater* pone en común con el resto de la comunidad *skater* algunos de los principales *spots* para patinar en la ciudad de Zaragoza.

Tabla 8. Guía de spots skaters en la ciudad de Zaragoza con arreglo al skater-youtuber Sergio Lucea

Spot identificado	Valoración realizada por el youtuber skater Sergio Lucea
Plaza de La Seo	“Justo al lado de San Bruno. Más que un spot es una plaza de spots. Tenemos un suelo perfectísimo otra vez. Es puro mármol. Muy bueno para jugar a <i>Game of Skate</i> . Tenéis también una tarima muy pequeñita para aprender, [...] cinco escaleras que son muy bajas... En verdad son cuatro y media. Ahí aprendí yo a hacer trucos porque, al caer, al ser mármol, resbala muchísimo. Hay también un bordillo, también de mármol. Está reventado pero por las bicis. Hay escaleras que son pequeñitas y para hacer trucos está muy bien”.
Plaza del Portillo	“Está muy bien porque “en cada esquina hay bordillos de metal”. “Lo único malo de esta plaza es que los abuelos te echan la bronca. Pero bueno... si lo haces con respeto, los abuelos te dejan patinar”. Lo malo es que “está llena de truños”. “Es casi un streetplaza, como si estuviera hecha para patinar”. “Hay mucho metal y tiene una pátina especial, como pulida. Hay bordillos altos, bajos, ideal para aprender a patinar. Bordillos en bajada... También hay otros que son de concreto, de cemento. Hay bancos para saltar. Bordillos en curva... Si tenéis imaginación, algo se puede hacer”.
Estación de El Portillo	“Esta plaza está muy bien porque, más que ser una plaza, parece que sea un street plaza. Parece que lo hayan hecho apostando para patinar. Fijaros en los bordillos, son de metal [...]. Es como si fuera canto de skatepark”.

Fuente: elaboración propia con base en el video part del *skater* Sergio Lucea en *Youtube* (*skate zaragoza guía spot #1* y *zaragoza skate spot #2*).

Junto a estos, existirían también otros “lugares de deseo espacial” *skater* (Vivoni, 2009), como sería el caso de la Plaza del Pilar, la de San Juan de Los Panetes, la del Palacio de Montemuzo o la José Sinués, justo detrás del Teatro Principal. En lo que respecta a la Plaza del Pilar, Díaz, Lourés y Martínez (2018, p. 14) han destacado “la triple función” que dicha plaza cumpliría como espacio de poder, por un lado, pero también de celebración y de protesta, por otro⁴⁶. A tales funciones, consideramos, los *skaters* añadirían otras dos: la de la experimentación espacial, por un lado, y la del juego y el placer, por otro.

En relación a todos estos *spots*, se cumpliría aquello que afirma Feixa de que “la memoria colectiva de cada generación de jóvenes evoca determinados lugares físicos” (1998, p. 96). Esto se ve muy bien si atendemos a la emotividad con la que el *skater* veterano, el INF_US_4 y el *skater-youtuber* Sergio Lucea se refieren, respectivamente, a unos lugares en concreto: al *spot* de Ibercaja, el primero, y al

⁴⁶ En cuanto a lo primero, por el hecho de que en dicha plaza se ubican edificios de autoridades civiles, como sería el caso del ayuntamiento de la localidad o la delegación del gobierno, pero también religiosas, como la basílica del mismo nombre o diversas curias y vicarías de la iglesia católica. En lo que atañe a lo segundo, la plaza ha venido albergando, tradicionalmente, ofrendas, ferias, conciertos y eventos culturales varios. Por último, en lo que respecta a la protesta, tal función quedaría atestiguada por las muchas concentraciones de reivindicación que en la misma suelen tener lugar anualmente. Paradigmático resultaría, en este sentido, el hecho de que el movimiento 15-M la utilizara como habitáculo para sus acciones de denuncia y aspiraciones de transformación social.

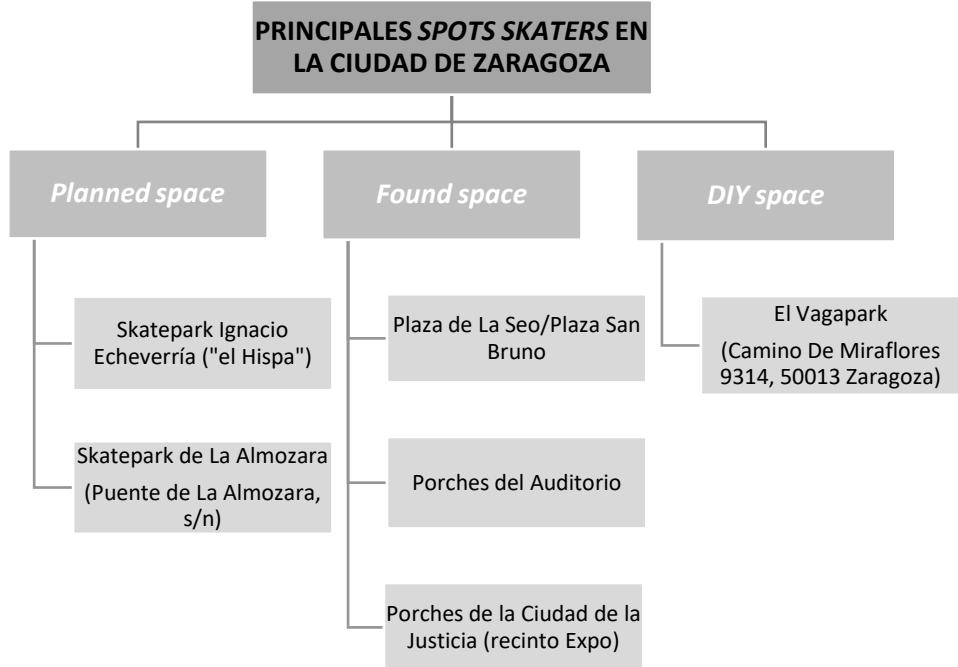
de Plaza San Bruno, el segundo. También, en la siguiente apelación, en pro de generaciones futuras, que efectuaba Lucea en un vídeo al que ya hemos hecho referencia:

[Quiero decir con esto que] *si estás patinando en un lugar en el que no se pueda, lo respetéis, no lo ensuciéis ni tampoco os peleéis con los peatones ya que de ello va a depender que siguientes generaciones o más gente pueda seguir disfrutando de ese sitio* (Sergio Lucea, 2017, 0m12s)

El hecho de que su discurso tenga en consideración a futuros *skaters* reflejaría bien el componente intergeneracional del vínculo que esta subcultura entabla con los distintos espacios que utiliza en la ciudad. Cuidar un *spot* no sólo resultaría conveniente para ti y para el resto de tu generación sino también para las siguientes hornadas de *skaters* que, en un futuro, se propongan disfrutarlo.

Retomando esa sistematización de los espacios para la práctica del *skate* que realizábamos en la revisión de literatura, - en la cual distinguíamos entre espacios específicamente planificados para dicha actividad (*planned spaces*), espacios no destinados a patinar pero utilizados a tal fin (*found spaces*) y espacios, por último, autoconstruidos y autogestionados (*DIY spaces*) -, podemos afirmar, de acuerdo con lo expuesto y lo extraído de las observaciones realizadas, que los principales *spots* para patinar en la ciudad de Zaragoza serían los contenidos en la Figura 19.

Figura 19. Principales spots skaters de la ciudad de Zaragoza



Algunos de estos *spots* habrían comenzado ya a adquirir cierta fama entre la comunidad *skater* a nivel internacional, ubicándose dentro del circuito de los *skate trips* realizados por *skaters* profesionales. Así, *proskaters* extranjeros como Yuri Facchini y Nevertón Caselle han venido a Zaragoza a filmar algunos de sus vídeos, patinando en lugares emblemáticos para la cultura *skateboarder* zaragozana tales como los porches del auditorio o la plaza de San Bruno (RIDE Channel, 4 de enero de 2015). Asimismo, otros

patinadores nacionales, como sería el caso de los editores de la revista digital especializada elpatin.com⁴⁷, han hecho de la ciudad el destino de sus *skate trips*, esos “verdaderos viajes en busca de la autenticidad” de los que hablara Dupont (2015, p. 565). Estos desplazamientos, recordemos, no solo supondrían una forma de experimentar y disfrutar del monopatín en otras ubicaciones distintas de las habituales sino, también, un modo de acumular estatus, capital simbólico, dentro del campo social *skateboarder*.

Zaragoza como uno enorme e improvisado patio de juegos

Como veíamos en la revisión de literatura, Francisco Vivoni (2009) toma de Wolley y Johns (2010) la idea de que la juventud, haciendo de las ciudades una suerte de gigantescos patios de juegos, contribuye, de forma significativa, a su vitalidad económica y social. En el caso del *skate* y su modalidad callejera, - el *streetstyle* -, la apropiación que realiza de los espacios de la ciudad evidenciaría la posibilidad de una política urbana basada en el uso y el placer más que en el intercambio y la acumulación (Vivoni, 2009). Esta micropolítica del juego estaría presente en la afirmación que realiza el *skater* Sergio Lucea en uno de sus vídeos cuando, analizando la idoneidad para patinar de la estación de El Portillo, señala que:

Esta plaza está muy bien porque, más que ser una plaza, parece que sea un street plaza. Parece que lo hayan hecho apostando para patinar (Sergio Lucea, 2017, 5m11s).

Igual mención realiza este *skater-youtuber* cuando, en otra de sus grabaciones, destaca el potencial de la plaza de La Seo para jugar al *game of skate*, un juego muy extendido entre la comunidad *skater*⁴⁸:

“[la Plaza de La Seo] tiene un mármol perfecto [...]. Es un mármol muy bien para skates o para echar un game of skate” (Sergio Lucea, 2017, 6m42s).

Situacionismo *skater* en la ciudad de Zaragoza

Hay una afirmación del INF_US_4 que nos ha llamado especialmente la atención:

En la Expo, fue el arquitecto que dijo voy a hacer aquí unas cosas cúbicas... no está pensado para patinar pero es ideal.

El entrevistado está haciendo referencia a un *found space* de la ciudad, el de “la Expo”. Se trata de un espacio ubicado en el recinto que en 2008 albergó la Exposición Internacional de Zaragoza. La reflexión que realiza contendría bien esa resignificación de los espacios que, a modo de *détournement*, efectúan los *skaters*. Recordemos, a este respecto, que la literatura académica (Howell, 2001, p. 6; Borden, 2001, citado por Vivoni, 142; Borden, 2019), bebiendo de Debord y de De Certeau, ha recurrido a

⁴⁷ www.elpatin.com

⁴⁸ Se trata de un juego inspirado en el HORSE del baloncesto estadounidense, si bien aplicado al *skateboarding*. Consiste en que uno de los dos contrincantes reta al otro a replicar sin error un truco por él realizado. Si el contrario falla, recibe una S de la palabra SKATE. Si vuelve a equivocarse, recibirá una K, y así sucesivamente hasta completar el término completo, momento éste en el que el juego se da por finalizado. De este modo, perderá la partida el participante que primero haya recibido las cinco letras que conforman la palabra SKATE.

las tácticas situacionistas del *détournement*, la *dérive* y la *recuperation* para explicar el modo en el que el *skateboarding* utiliza y disfruta, “construye”, el espacio urbano.

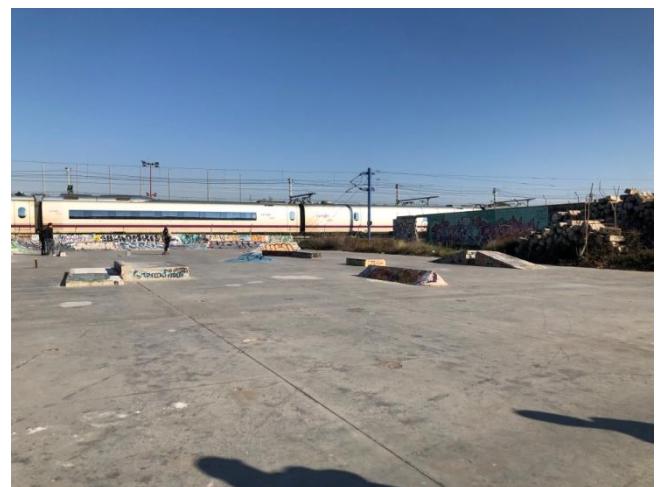
El *détournement* (*desvío*, en español) consistiría en tomar algún objeto creado por el capitalismo y dotarlo, de forma crítica, de un uso no previsto, resignificándolo de su sentido y uso original. Un buen ejemplo al efecto residiría en la liberación, en pro del ocio y del placer, que el *skate* realiza de los espacios de la ciudad. Allí donde el urbanista ha diseñado un banco con forma redondeada, con base en una estrecha concepción de la seguridad ciudadana, al objeto de evitar que duerman en él las personas sin hogar, el *skateboarding* lo convierte en un objeto positivo; esto es, huyendo de su excluyente uso originario, el *skater* lo dota de otro más inclusivo, consistente en transformar temporalmente ese banco, inútil y anodino, en un espacio de juego y diversión en el que disfrutar con los amigos, ya sea deslizándose sobre su superficie con la tabla o los ejes del monopatín o sorteándolo por medio de un acrobático “ollie”⁴⁹. El *skate* implica, de este modo, una forma distinta de estar y vivir de la ciudad. Como así lo resume Borden (2001, citado por Vivoni, 2009, p. 142), por medio de esa táctica, el *skateboarding* desafía la idea de que el espacio está ahí para ser obedecido, utilizando la ciudad sin necesidad de sucumbir a su finalidad productiva y mercantil. En el caso de Zaragoza, una muestra de ese *détournement* se encontraría contenida en el uso que los *skaters* han venido realizando de los desniveles y rampas ubicados en el recinto Expo junto al edificio Fueros de Aragón, una de las sedes de la denominada Ciudad de la Justicia. A tal lugar se refiere expresamente el informante. Se trata de un espacio cubierto y contiguo a los jugados que no había sido previsto para la práctica del *skate* ni de ningún otro deporte. Sin embargo, dada su idoneidad para el patín, fue convirtiéndose, poco a poco, en objeto de deseo y apropiación *skater*. Hasta el punto de que, en la actualidad, constituye uno de los *spots* más importantes de la ciudad. Por otro lado, la temporalidad de estas transformaciones espaciales estaría presente en la reflexión que realiza el entrevistado cuando explica que los porches del auditorio son objeto de apropiación *skateboarder* únicamente cuando no hay conciertos o eventos en tal instalación. En el caso de que los haya, los *skaters* ni siquiera se molestan en acudir, toda vez que su presencia en la zona resultaría incompatible con la afluencia de público que asiste al espectáculo.

Por otro lado, el uso alternativo, distinto del planificado por los arquitectos y urbanistas, que realizan los *skaters* zaragozanos de espacios como la facultad de Derecho, el porche del auditorio o el mencionado recinto Expo se acomodarían bien a la trialéctica del espacio que teorizara Henri Lefebvre (2013). Una cosa es el espacio concebido, esto es, cómo y para qué lo pensaron los técnicos y diseñadores que lo imaginaron, y otra muy distinta el espacio vivido y percibido, o lo que es igual, cómo lo practican, lo viven, sus usuarios y qué significados le atribuyen.

⁴⁹ El “ollie” es la maniobra básica del *skateboarding*. Consiste en transferir el peso del cuerpo de la parte trasera de la tabla a la delantera, al objeto de conseguir que el monopatín se eleve, salte contigo, unos centímetros sobre el nivel del suelo.

Un ejemplo de aplicación *skater* de la segunda de las tácticas situacionistas referidas, la *recuperation*, sería el Vagapark. Se trata de un espacio DIY autoconstruido por la comunidad *skater* de la ciudad en un terreno “okupado” a la entidad pública empresarial ADIF, sito en una parcela anexa al tercer cinturón zaragozano, en el tramo que une su barrio de La Paz con el de San José. Se encuentra ubicado junto a las vías del tren, detrás del campo de fútbol del Club Deportivo Fleta. *Recuperar*, para los situacionistas, no era sino dotar de un uso positivo a algo considerado negativo, o carente de valor, por parte del sistema capitalista. El hecho de que los *skaters*, con sus propias manos y por medio de cemento y diversos materiales de desecho, hayan hecho suyo el inservible pavimento de un edificio colindante a las vías ferroviarias, para limpiarlo y construir en él una instalación deportiva, constituiría una buena muestra de esa recuperación que la cultura *skateboarder* de Zaragoza realiza de los espacios de su ciudad. En el Vagapark han llegado a realizarse desde competiciones informales de skate (Sergio Lucea, 2019) hasta jornadas temáticas sobre *fingerskate*, una modalidad minoritaria consistente en patinar con los dedos un *skate* en miniatura. A modo de ejemplo, el 24 de enero de 2022 se juntaron en este espacio recuperado cerca de 30 personas procedentes de distintos rincones del territorio nacional (Sergio Lucea, 2022, 0m30s).

Figura 18. Detalle del ‘Vagapark’, el skatepark autoconstruido por la comunidad *skater* zaragozana en un terreno ‘okupado’ junto a las vías del tren.



Fuente: archivo personal.

En lo que respecta a la *dérive*, o *deriva*, encontramos una muestra aplicada a la ciudad de Zaragoza en esta afirmación del ya mencionado Sergio Lucea, el *skater-youtuber* con más seguidores en

internet dentro del mundo hispanohablante⁵⁰. En una entrevista realizada el 12 de febrero de 2021, declaraba a la revista *Men's Health* lo siguiente:

“Cuando comencé a patinar, mi visión de la ciudad cambió, ya que los sitios por los que habitualmente pasaba se convirtieron en *spots* a los que podía sacar partido para probar nuevos trucos” (Lucea, 2021).

Esa forma de experimentar la ciudad recorriéndola y disfrutándola de una forma distinta de la acostumbrada, al estilo de ese *flâneur* al que hacíamos referencia en la introducción al presente documento, sería pura *dérive* en el sentido que apuntara Guy Debord (1958). Los *skaters* recorren la ciudad de un modo diferente al que obligan las rutinas urbanas derivadas del trabajo y el consumo, dejándose llevar por lo emocional. Cuando encuentran un rincón de la ciudad en el que practicar sus trucos con la tabla, los *skaters* están creando “situaciones” que les aportan diversión, posibilidad de creación, actividad física y tiempo con iguales. El *skater* viviría la ciudad al estilo del *vagabond* de Rimbaud, toda vez que la disfruta de forma alternativa, descartando itinerarios y usos prefijados, pero también en el sentido del *vagabundo* de Bauman apuntado por Vivoni (2008), por cuanto a que su desplazamiento constituye una práctica proscrita, susceptible de ser objeto de sanciones pecuniarias por parte de la policía local.

El skatepark Ignacio Echeverría, “el Hispa”

El skatepark de Vía Hispanidad, hoy denominado oficialmente Ignacio Echeverría, constituye el principal *spot skater* de la ciudad de Zaragoza. Siguiendo con la tipología de *spots* que hemos podido exponer, se trata de un *planned space*, esto es, un espacio específicamente dedicado a la práctica del *skateboarding*.

Fue inaugurado en febrero de 2001 tras una inversión de 240.000 euros (Heraldo de Aragón, 30 de noviembre de 2016). Tras 15 años abierta, la instalación apenas había evolucionado, siendo objeto de críticas y bajas valoraciones en los rankings informales que sobre este tipo de equipamientos se realizaban en páginas web y redes sociales *skaters*. Hasta que el gobierno de Zaragoza en Común, ZEC, lo remodeló en 2017. El proceso de reforma de este equipamiento fue participativo, integrando en su desarrollo a la asociación local de *skateboarders*: Zaragoza Riders Club⁵¹. El diseño del espacio se encomendó a un arquitecto especializado en este tipo de infraestructuras y de gran prestigio dentro del campo, Daniel Yabar⁵². Con esta obra, el ayuntamiento daba respuesta a una reivindicación histórica de la cultura *skater* zaragozana. Este park pasó de ser considerado uno de los peores de España (Heraldo de Aragón, 30 de noviembre de 2016), a ubicarse dentro del circuito como una instalación solvente, cuyo principal atractivo residiría en su *bowl*, una suerte de piscina construida por debajo del nivel del suelo,

⁵⁰ A modo de ejemplo, su canal en la plataforma *Youtube* tenía, a fecha de 18 de septiembre de 2022, 650.000 suscriptores y un total de 104.550.894 visualizaciones acumuladas.

⁵¹ <https://es-es.facebook.com/zgzridersclub/>

⁵² <https://danielyabar.com>

dotada de paredes verticales y curvas sinuosas que facilitan el rápido deslizamiento del *skate* sobre su superficie así como la realización de trucos en sus bordes y las transiciones en el aire de una parte a otra de su vaso.

En mayo de 2019, a pocos días de las elecciones municipales, el aspirante a alcalde por el Partido Popular, Jorge Azcón, anunció junto a Christian Lapetra, presidente entonces de la Sociedad Anónima Deportiva Real Zaragoza, la reforma del estadio de fútbol de La Romareda. Para la financiación de tal remodelación, el entonces candidato, - que se convertiría, tras las elecciones, en el alcalde de la ciudad -, había previsto la recalificación de varias parcelas de titularidad municipal ubicadas en el entorno de dicho campo de fútbol. De entre ellas, la que alberga el *skatepark* Ignacio Echeverría, en Vía Hispanidad.

Como veremos al responder a la siguiente pregunta de investigación, los *skaters* zaragozanos no tardaron en iniciar una serie de acciones de protesta en defensa de dicha instalación. En marzo de 2020, poco después de la principal concentración de rechazo a la eliminación del “Hispa”, un *youtuber-skater*, El Rincón de Pedro, ponía en común con su audiencia la siguiente reflexión:

Yo no soy ahora mismo el mayor usuario del skatepark pero sí es cierto que yo he pasado ahí días enteros, de ir a las 9 de la mañana e irme a las 10 de la noche. Es un auténtico mundo [...] y no nos lo pueden quitar de un día para otro (El Rincón de Pedro, 2 de marzo de 2020).

Esta alta consideración es reiterada por todos los usuarios que han sido entrevistados. La mención al gran número de horas que han pasado en ese espacio constituiría una forma de expresar, en datos cuantitativos, la importancia que dicha instalación tendría para ellos. Otra de las expresiones que utilizaron, *es mi segunda casa*, reforzaría de un modo más cualitativo esa misma conclusión, la cual, por otro lado, se encontraría alineada con lo apuntado por la producción académica especializada sobre casos de apropiación y defensa espacial por parte de subcultura *skateboarder* (Borden, 2019; Ruiz *et al.*, 2020, entre otros). Lo resumía bien el INF_US_4 cuando afirmaba, efectuando otra llamativa comparación con el *running*, lo siguiente:

Imagina que te gusta correr, por ejemplo, y de repente desaparece el lugar en el que acostumbrabas a correr. Y que encima era un lugar que habías contribuido a crear y en el que habías generado gran parte de tu red social, muchos recuerdos de buenos momentos allí... y, de repente, ese lugar te lo quitan. No por ello dejarías de correr. Probablemente, seguirías corriendo, sólo que en otros sitios. Y es probable que, al igual que lo que han hecho los skaters, te manifestaras y pelearas por que dicho lugar no se volatilizara. Aún más después de una reforma hecha hace nada (INF_US_4).

Conclusiones derivadas de la pregunta de investigación número 2

En primer lugar, el modo en el que los *skaters* zaragozanos utilizan y viven el espacio urbano de su ciudad tendría mucho de resistencia, de táctica situacionista, en el sentido que apuntara Michel De Certeau (Borden, 2001, 2019; Vivoni, 2009). La misma quedaría reflejada, por un lado, en la *recuperation*

que supone “el Vagapark”, su *skatepark DIY* y, por otro, en la *dérive* o *flânerie* en la que incurren cuando patinan la ciudad lejos de las finalidades que, como la laboral o la de consumo, acostumbran a motivar los desplazamientos urbanos cotidianos; también, en el *détournement* que en su día realizaban de espacios como los porches de Ibercaja o las escaleras de la Facultad de Derecho, o el que hoy efectúan de enclaves como la Plaza de La Seo o el entorno de la Ciudad de la Justicia.

En segundo término, e íntimamente relacionado con lo anterior, ese desvío en los usos previstos de los espacios de la ciudad en los que, en pro del ocio y el placer, incurren los skaters zaragozanos, reflejaría muy bien la tríada espacial de la que hablara Lefebvre en *La producción social del espacio* (2013). Una cosa es cómo y para qué está diseñado un determinado espacio (el espacio concebido) y, otra muy distinta, cómo y para qué lo utilizan sus destinatarios (el espacio vivido y percibido).

En tercer lugar, cabe identificar en la ciudad de Zaragoza espacios *skaters* encontrados (*found space*) pero también autoconstruidos (*DIY space*). Junto a ellos, existirían instalaciones que podríamos incluir, - por el hecho de estar dedicadas, específicamente, a la práctica del skate -, dentro de la categoría de los *planned spaces*, esto es, espacios planificados. De entre ellos, destacaría especialmente el *skatepark* de Vía Hispanidad, toda vez que los demás son considerados como impracticables o de muy baja calidad por parte de la comunidad *skater* local.

Por último, la emotividad con la que los sujetos entrevistados o analizados se referían a determinadas localizaciones de la ciudad respondería a una memoria colectiva e intergeneracional presente en la cultura *skater* local, la cual quedaría reflejada en determinados lugares de importancia simbólica para el colectivo. Tal efecto concurriría especialmente en la plaza de San Bruno, el *found space* más emblemático para la comunidad *skateboarder* de la ciudad pero también, y sobre todo, en el *skatepark* Ignacio Echeverría. Siguiendo a Feixa (1998, p. 96) y a la luz de lo narrado por los informantes, este *skatepark* albergaría un patrimonio generacional asociado a la memoria colectiva de las distintas generaciones de jóvenes que, desde el año 2001, habrían venido utilizando y haciendo suyo este lugar. Tanto el tiempo como el espacio tendrían en común, - como advirtieran, respectivamente, Halbwachs y Lefebvre -, el hecho de ser, por un lado, productos sociales, pero también, por otro, elementos que condicionarían y contribuirían a dar forma a la sociedad y a los grupos sociales. También Bourdieu, como veíamos, aludía a la forma en la que tales grupos, nombrando, organizando y apropiándose del espacio, ayudarían a configurar la propia sociedad. En el caso del *skatepark* de Vía Hispanidad, los *skaters* habrían convertido el espacio y el tiempo en dos importantes ingredientes identitarios, haciéndolo suyo y generando con él un vínculo topográfico (Kuri-Pineda, 2020).

6.3 ¿Cuál fue el desarrollo del conflicto urbano que se desencadenó tras el anuncio de eliminación del *skatepark Ignacio Echeverría*?

El anuncio municipal, en 2019, de eliminación del *skatepark Ignacio Echeverría*, bajo el argumento de una necesaria recalificación de los terrenos en los que se ubica como forma de financiar la remodelación del estadio de fútbol de La Romareda, desató un conflicto entre los usuarios de dicho equipamiento, los *skaters*, y la corporación local zaragozana.

Siguiendo el modelo analítico de Louis Kriesberg, hemos podido identificar en el desarrollo de este conflicto social tres fases bien diferenciadas: una primera, consistente en lo que el autor denomina la relación conflictiva subyacente; una segunda, en la cual se produjo un desescalamiento en la conflictividad, y una tercera de incremento en su intensidad como consecuencia del anuncio municipal de supresión del más importante *spot* de la ciudad: el *skatepark Ignacio Echeverría*.

La primera se derivaría del conflicto permanente que el *skate* plantea en el seno del espacio urbano, especialmente en su modalidad de *street*; recordemos, en este sentido, que el skater patina la ciudad de un modo veloz y acrobático que puede ser susceptible de sanción por parte de las autoridades administrativas, las cuales no dudan en expulsar de determinados espacios de la ciudad a usuarios que, como los *skaters*, no siempre son muy deseados. La segunda vino motivada por la entrada en el gobierno local de Zaragoza en Común y el consiguiente cambio de enfoque en la gestión municipal de espacios como el referido *skatepark*. La tercera, por su parte, se iniciaría como consecuencia del anuncio de supresión del mismo por parte de la nueva corporación en el ayuntamiento de Zaragoza, controlada a partir de mayo de 2019 por la coalición integrada por el Partido Popular y Ciudadanos. Tras ello, las medidas de confinamiento que entrañó la pandemia derivada de la Covid-19 darían lugar a un cierto desescalamiento temporal del conflicto así como una externalidad positiva: la intensificación en la utilización, por parte de los *skaters*, de su *skatepark DIY*: el Vagapark. Esto es, la situación sanitaria obligó al ayuntamiento a prohibir el uso de espacios que podían entrañar cierta aglomeración ciudadana. Esta medida afectaría a instalaciones como el *skatepark* que aquí nos ocupa. La imposibilidad de utilizarlo y el miedo a la infracción en caso de patinar fuera del mismo llevaron a los *skaters* de la ciudad a acudir con mayor frecuencia a su *skatepark* autoconstruido, cuya ubicación, discreta y alejada del casco urbano, les garantizaba disfrutar, con cierta tranquilidad y sin miedo a ser multados, de su deporte favorito.

Pasemos a continuación a exponer el análisis que de cada una de estas etapas ha sido realizado.

Skatepunks. El conflicto subyacente entre *skaters* y autoridades

De acuerdo con el modelo referido, la primera etapa de todo conflicto social no sería sino lo que Kriesberg denomina “la relación conflictiva subyacente”, u “objetiva”, como también la califica. En el caso del *skateboarding* zaragozano, esa dimensión subyacente del conflicto entre la institución municipal y dicha (sub)cultura habría existido desde el primer momento en que el *skateboarding* surgiera en la capital

aragonesa. Y ello, porque la práctica del *skateboarding*, por su forma íntima y particular de relacionarse con los espacios, especialmente en la modalidad del *streetstyle*, implica muchas veces transgredir normas cívicas municipales, chocando frontalmente con la forma presupuesta e impuesta de utilizar el espacio público. Se trata de algo que también habría ocurrido, desde sus inicios, en la ciudad de Zaragoza. Al menos, así es percibido por parte de sus *skaters*:

Si yo, ahora mismo, cojo mi skate y voy por la calle patinando, lo más probable es que o alguien llame la policía o bien que la policía, directamente, me pare. Lo digo porque me ha pasado en muchas ocasiones. [...] Tengo un montón de compañeros a los que les han caído un montón de multas por patinar en la calle. Y, ojo, no porque estuvieran molestando [...] (El Rincón de Pedro, 2 de marzo de 2020).

También el INF_US_6 lo constata cuando afirma que, en Zaragoza,
Ha habido represión. Multas. ¡36 pavos...! No hay un requerimiento previo. Es más, multan incluso a gente sin patín. Yo no estoy patinando pero estás con estos y todos multados. Van por la vía de destrucción de mobiliario urbano.

El mismo entrevistado abunda en esta idea de que el *skate*, tradicionalmente, ha sido objeto de represión en la ciudad de Zaragoza, cuando explica la experiencia del evento subcultural *Skatepunks*. Se trata de un encuentro festivo, informal y abierto que los *skaters* zaragozanos han venido organizando, anualmente, desde hace 25 años. Constituiría una manera lúdica de reforzar la *Unity*, esa unidad alcanzada por la comunidad *skater* local en los noventa a partir de la fusión de las distintas *skateshops* existentes, la cual, además, se vería reforzada con la inauguración, en 2001, del *skatepark* de Vía Hispanidad, en cuyas instalaciones se ha venido realizando. Lo normal era que, durante su realización, la policía local acudiera a este equipamiento, ya fuera para solicitarles los permisos pertinentes o bien para pedirles que bajaran el volumen de la música ambiental utilizada, no siendo pocas las veces en las que terminaban poniendo abrupto final a la celebración de este evento sociocultural. Así venía ocurriendo hasta el año 2015, cuando entra en el gobierno local la plataforma Zaragoza en Común (ZEC). Se produce, a partir de ese momento, lo que el INF_US_4 denomina “un giro en el guión” en las relaciones entre el ayuntamiento y los *skaters*.

Desde Concejalía de Deportes les dirían: oye, esto lo tendría que gestionar algún club. Y creamos Zaragoza Riders Club, la asociación. Nosotros, la asociación, lo gestionábamos a nivel de: se rompe la fuente y a los 10 minutos, oye, Pelegrín (siempre era Pelegrín)... oye, Jose, se ha roto la fuente. Y el lunes venían y la fuente se arreglaba. Nosotros hacíamos comunicaciones. Se lo llegábamos a comunicar y ellos nos decían: vale, perfecto: tal día, Zaragoza Deportes, tal tanto de fiesta del club... Y nos daban los permisos... Venía la policía y oye, mira, que tenemos permiso. Los policías, que venían todos los años, era rollo 'que fuerte, tío, esta peña... esta panda de punks... ¿tienen permisos?' Pero eso ocurrió durante esos 4 años. De repente, se tenían permisos para hacer cosas que se estaban haciendo de manera ilegal. Hasta entonces era 'eh, que viene la policía...'. Un poco de tapadillo... Bueno, ha habido juicios y todo, jehj Se ha acabado en juicios por desacato,

insultos a la policía, arengación al desorden... porque no se podía poner música en la.... [imperceptible] Venía la policía...

Consideramos que la mención a esas infracciones, no obstante, requeriría de una investigación en mayor profundidad puesto que la represión a la que aluden podría ser algo percibido más que real, lo cual tendría sentido si pensamos en que el espíritu gamberro, - transgresor, si se prefiere -, forma parte de la propia idiosincrasia *skater*, al menos en los tramos de menor edad. Así lo reflejaría el aforismo *Skate and Destroy* que veíamos en la revisión de literatura. Aunque parece evidente que el *skate* ha sido objeto de una tradicional expulsión de determinados espacios de la ciudad distintos de los específicamente previstos para su práctica, no tenemos tan claro que su graduación o severidad se correspondan con la percibida o sentida por los *skaters* zaragozanos.

El giro en el guión. El desescalamiento del conflicto subyacente a raíz de la entrada de ZEC en el gobierno municipal

Una idea que ha emergido reiteradamente en las entrevistas realizadas a los *skaters*, - la cual, como decimos en Sociología⁵³, saturaría la información -, es la relativa a ese *giro de guión* (sic INF_US_4) que supuso la asunción del poder local en 2015 por parte de la plataforma Zaragoza en Común (ZEC).

La mejor muestra de la mejora en las relaciones que los *skaters* mantenían con la corporación municipal zaragozana a raíz de la entrada de ZEC, y que habría supuesto un desescalamiento temporal del conflicto subyacente con la institución local, estaría representada por la reforma del *skatepark* que el ayuntamiento, durante esa etapa, implementó en 2017. Para su desarrollo, la institución contó con la participación de los usuarios de la instalación. Lo explicaba así uno de los representantes políticos que han sido entrevistados, el cual ocupó un destacado cargo electivo en el gobierno municipal de ZEC:

Se dio participación a la asociación de vecinos también en el pump-track de Parque Goya. Estaba Oscar, que es una persona muy implicada en el BMX. También gente de los propios clubes de BMX y tal. La instalación también ha quedado bien. Dos ejemplos de cómo, participando la gente, hemos evitado hacer la risa. Lo que no queríamos era aparecer en internet dentro de los listados de los peores skateparks de España o los peores pump-tracks de España... (INF_POL_2).

Con ese *no hacer la risa*, el exrepresentante político entrevistado vendría a reflejar la voluntad del gobierno de ZEC de evitar incurrir en el algo que ha constado en España nuestra literatura académica (Camino, 2012, p. 204): la impertinencia e ineeficiencia de muchos de los *skateparks* que se construyen. En ocasiones, su diseño e instalación se dejan a empresas que carecen del conocimiento técnico necesario como para ejecutar una obra que cumpla con las necesidades de las personas destinatarias.

⁵³ Se entiende por aquél el momento en el que continuar haciendo entrevistas no aporta nada nuevo a lo investigado. Lo explica muy bien Luis Enrique Alonso cuando en *La mirada cualitativa en Sociología* explica que “Desde Glaser y Strauss (1993) hasta Bertaux (1993), la saturación ha venido siendo presentada como un criterio de validación de las técnicas de investigación cualitativas” y que “Añadir unidades no aumenta la calidad de la información”. Se trata de un concepto, por tanto, íntimamente ligado a la Teoría Fundamentada.

Las ganan empresas locales y este tipo de instalaciones con my especializadas. Son relativamente baratas, relativamente... De calle... Pero deben ser desarrolladas por especialistas, con independencia de si son empresas locales o no. [...] A veces se da a una empresa de obra civil hacer un skatepark. Claro, no conocen las inercias, cómo se hace un recorrido en un skatepark... era lo que teníamos hasta ahora. Ojo, que para la gente era la ostia porque no había otra cosa. (INF_POL_2)

El entrevistado se está refiriendo aquí a obras públicas sacadas a concursos cuyos pliegos de condiciones técnicas no siempre incluyen requisitos que garanticen un resultado acorde a las necesidades de las personas que van a utilizarla. En Zaragoza, esto ha ocurrido con anterioridad en el *skatepark* de La Almozara, ubicado debajo del puente del mismo nombre, y en el más reciente del barrio de Arcosur. Sobre ellos se han pronunciado los entrevistados, afirmando que

El skatepark de Arcosur es una basura. No se le puede llamar Skatepark. Eso no vale para nada. Se han gastado dinero ahí y, a diferencia de la reforma del skatepark de Vía Hispanidad, no preguntaron a nadie. Por eso el resultado ha sido el que ha sido (INF_US_4).

Lo apuntado por el INF_US_4 recogería de nuevo ese *giro en el guión* que en relación al *skateboarding* supuso el gobierno municipal surgido en Zaragoza tras las posteriores las elecciones locales de 2019. El anterior, bajo el mando de ZEC, reformó el *skatepark* de Vía Hispanidad, remozándolo e introduciendo en él un llamativo *bowl* de gran calidad. La obra fue muy bien recibida por sus destinatarios. Por el contrario, el gobierno local posterior, de la coalición PP-Ciudadanos, hace “basuras” (*sic* INF_US_4) como la del barrio de Arcosur, la cual, a la luz de las observaciones realizadas, parece que cumple funciones sociales de esparcimiento y práctica deportiva entre los vecinos de ese barrio, - y, en especial, para su infancia -, pero no las que se les presuponen a una instalación de estas características.

Tras las elecciones de mayo de 2019, se pasó de una relación entre los *skaters* y el ayuntamiento, fluida y productiva como nunca la habían tenido hasta entonces, a una inexistente y frustrante con la coalición que luego ostentaría el poder local:

El nuevo gobierno municipal de PP y Ciudadanos nos ha condenado al ostracismo. Nos reunimos una vez con Cristina García, el peldaño de debajo de la concejala, María Trinidad Arias. [...] En cambio, el de ZEC nos llamó para que participáramos en la reforma del Skatepark (INF_US_4).

Con ese término, “ostracismo”, el entrevistado estaría comparando la predisposición a reunirse con ellos por parte de algunos partidos políticos, como sería el caso de Podemos, ZEC y PSOE, con el ninguneo de otras fuerzas municipales, como el Partido Popular, que ni siquiera les habrían contestado.

También ha estado omnipresente en las entrevistas la mención a la *falta de voluntad política*:

Las últimas reuniones con el equipo técnico y político de Zaragoza Deporte pueden resumirse en una frase lapidaria: no hay voluntad política. ¿Pero cómo que no? ¡Si os lo damos todo en bandeja! Yo he organizado eventos gratis, sin cobrar un duro [...], por amor a esto del patín, uno colabora de forma altruista. Que luego digan que no hay voluntad política... Me da un poco de rabia eso. (INF_US_4).

La diferencia principal, en este sentido, entre el gobierno local de ZEC y el actual de PP-Ciudadanos, así como con los gobiernos anteriores, parece residir en la importancia que su área de deportes dio a la práctica del *skateboarding* y otros deportes de calle. La relación entre los *skaters* y el ayuntamiento, durante ese periodo, se basó en la participación. De interés nos ha parecido, a este respecto, lo señalado por uno de los entrevistados del grupo de representantes o ex representantes políticos (INF_POL_2):

Por desgracia, esa participación... me da la sensación de que depende más la voluntad de quién está que de que exista realmente un sistema de participación ciudadana en la ciudad que permita esa participación de manera efectiva, con poder de decisión (INF_POL_2).

El informante estaría reflexionando aquí sobre una cuestión que ya preocupara, en su día, a Henri Lefebvre (2013), cuando advertía de la necesidad de desconfiar del discurso de la participación, pues esta, muchas veces, constituye más un eslogan formal que una verdadera práctica, cuando no un medio para hacer que los dominados participen de su propia dominación (2013).

Zaragoza Riders Club. Los skaters como interlocutores válidos ante el ayuntamiento a la hora de implementar la política deportiva local

Como veíamos en la revisión de literatura, la administración busca formalizar la práctica del *skate*, fomentando la creación de asociaciones de practicantes que puedan servir de interlocutores a efectos de la identificación, diseño y ejecución de políticas públicas municipales (Camino, 2012; Ruiz et al., 2020). Esta voluntad de relacionarse con los *skaters* por medio de una asociación formalizada habría tenido lugar en Zaragoza durante el periodo en el gobierno local de Zaragoza en Común:

Se hicieron estudios participativos de las prioridades que cada barrio fijaba en la que intervenía líderes vecinales y técnicos municipales. Se hicieron planes de barrio en San José, en las Delicias y en las Fuentes. En deportes se trabajaba con asociaciones de usuarias, promovidas en ocasiones por la propia Zaragoza Deporte Municipal. Estos instrumentos de participación constituyen un instrumento de trabajo fundamental para cualquier corporación (INF_POL_1)

El *skate*, sin embargo, plantearía un modelo alternativo de ciudadanía, más amplio y alejado del modelo burocrático tradicional (Camino, 2012; Ruiz et al., 2020). Así se recogería en esta observación del INF_US_4:

La asociación dice: reunión en el skatepark tal día. Pero sin actas... aunque a veces se toman e incluso se presentan para los registros y tal (INF_US_4).

Los *skaters* zaragozanos, como ha constado la academia en otros territorios, rehuirían de los mecanismos habituales de relación con el ciudadano a los que está acostumbrada la Administración Pública. No obstante lo anterior, pese a la indiferencia y su casi menosprecio hacia los mismos, los *skaters*

parecen identificar también ciertas ventajas en estos instrumentos y cauces de participación y comunicación.

Así, la expresión *evitar hacer la risa*, de la que hablaba el INF_POL_2, fue compartida por la totalidad de los *skaters* entrevistados:

Participando la gente, hemos evitado hacer la risa. Lo que no queríamos era aparecer en internet dentro de los listados de los peores skateparks de España o los peores pump-tracks de España... (INF_POL_2).

Al igual que lo que ocurría con el olimpismo, pese a que los *skaters* no parecen comulgar mucho con los modelos burocráticos de relación con el ciudadano, conciben la necesidad de formalizarse como asociaciones y de participar de esos trámites administrativos como un mal necesario no exento de ciertas ventajas.

El skatepark no se toca. El escalamiento del conflicto

Tras la etapa de desescalamiento, derivada en una mejora de las relaciones entre los *skaters* y el ayuntamiento durante el periodo en el que ZEC lideraba la política local de la ciudad, tiene lugar el anuncio de Jorge Azcón, en pleno periodo electoral, de su voluntad de reformar la Romareda a costa de recalificar determinadas parcelas municipales para destinarlas a vivienda libre y financiar, con cargo en las plusvalías generadas, la remodelación del estadio pretendida. Se produce así un abrupto escalamiento en ese conflicto permanente que el *skate* plantea en Zaragoza, especialmente a raíz de que el alcalde tome efectiva posesión del bastón de mando y se reafirme en su voluntad de seguir adelante con tal iniciativa urbanística.

La ciudad como derecho vs la ciudad como negocio.

El que fuera concejal de deportes durante la etapa de gobierno de Zaragoza en Común declaraba ante los medios, en el acto formal de inauguración de la reforma del *skatepark* de 2017, lo siguiente:

Para nosotros es un día importante. No estamos ante una inversión descomunal pero para nosotros ha sido muy importante. Ha sido importante el cómo se ha hecho [...]. La asociación Riders Club nos ha permitido tener una interlocución (Pablo Híjar, - concejal por Zaragoza en Común durante el periodo 2015-2019 -, 2017).

En un sentido muy similar, el INF_POL_1, en la entrevista realizada refiere que los *Los skaters demostraron madurez en las aportaciones que hicieron y en cómo saber gestionar su unidad con chavales de barrio de diversas edades y condiciones... Era una forma de reconocer el trabajo que estaban desarrollando y su derecho a la ciudad.*

Otro de los informantes del grupo de representantes políticos que fueron entrevistados, sin embargo, resumía la reunión que mantuvieron con los *skaters* tras el anuncio de eliminación del *skatepark* del siguiente modo,

El colectivo skater se reunió con nosotros. Se trata de un colectivo muy ideologizado, de izquierdas. No son niños los que protestaron por el anuncio de una eventual recalificación del suelo urbano en el que se ubica el skatepark sino jóvenes adultos. La intrahistoria de las reivindicaciones remiten a un político de izquierdas usuario del espacio: Pablo Híjar, exconcejal de Zaragoza en Común (INF_POL_3).

Desde este partido se podría estar relativizando la reivindicación *skater* sobre la necesidad de conservar el *skatepark*, reduciendo a los *skaters* a la categoría de simples arietes de otra fuerza política, lo cual iría en consonancia con esa infantil imagen arquetípica que del sujeto *skater* existe en el imaginario colectivo, a la cual ya hemos hecho referencia. Aunque tal instrumentalización era un riesgo que había sido identificado por los propios *skaters*, no parece que la defensa de su espacio pueda reducirse a una simple táctica política por parte de un grupo municipal. Esta condescendencia, no obstante, sería también identifiable en el propio alcalde de la ciudad, el cual, en febrero de 2020, y con la intención de calmar los ánimos de los *skaters*, declararía ante los medios lo que sigue:

“Que no se preocupen porque nadie va a dejar de utilizar su monopatín ni sus patines en la ciudad ni nadie va a dejar de hacer el deporte que veía haciendo” (Hoy Aragón, 29 de febrero de 2020).

Por otro lado, habría también algo de acto fallido freudiano en esta remisión a lo especulativo contenida en esta declaración del alcalde, recogida por la prensa aragonesa en febrero de 2020:

Jorge Azcón ha querido calmar la situación argumentando que “de momento”, [...], “esto es una especulación”. También ha hecho hincapié en que, de cara a la construcción de un nuevo estadio, “por supuesto respetaremos todos los equipamientos que tiene la ciudad y haremos otros nuevos” (Hoy Aragón, 29 de febrero de 2020).

Esta mención a lo especulativo ha sido algo omnipresente en las entrevistas realizadas, tanto a los representantes políticos, como a los vecinales. Tal y como así lo han podido constatar Escolano, López y Pueyo, geógrafos de la Universidad de Zaragoza, la capital aragonesa presentaría caracteres propios de esa ciudad cuarteada que Peter Marcuse utilizara para referirse a la fragmentación urbana (2017, p. 184). Tanto dicha fragmentación como la generación de desigualdades sociales serían, con arreglo a tales autores, dos de los principales efectos que los procesos neoliberales habrían generado en la ciudad de Zaragoza durante el periodo comprendido entre el año 2000 y el 2015. Una de las formas que adoptaría esa fragmentación sería, precisamente, la de “la consolidación de la ciudad como lugar de inversión intensiva de capitales públicos y privados” (De Mattos, 2010; Duranton y Puga, 2004; Hidalgo y Janoschka, 2014; May, 1997; Moulaert, Scott y Farcy, 1997, citados todos ellos por Escolano, López y Pueyo, 2017, p. 185) así como también, siguiendo a Navez-Bouchanine (2002b, citada por Escolano, López y Pueyo, 2017, p. 186), “la privatización de espacios para la relación social”. Otro de los factores urbanísticos que, aplicado a ese periodo, puso ser identificados por los autores mencionados fue el de “la fuerte presencia de convenios entre instituciones o empresas públicas [...] o con agentes privados para

llevar a cabo grandes proyectos” (p. 194). Para los autores “esta colaboración público-privada se ha interpretado, generalmente, como una orientación neoliberal de la gobernanza urbana, que fragmenta el proceso de toma de decisiones sobre la ciudad y transfiere competencias y servicios desde el sector público al privado” (p. 186). También Díaz, Lourés y Martínez (2018, p. 4), citando a Harvey (1989), han llamado la atención sobre el “modelo de gobernanza empresarialista” (Harvey, 1989, citado por aquéllos) que habría regido en Zaragoza durante el periodo previo a la llegada a la corporación de la plataforma Zaragoza en Común.

El conflicto entre los *skaters* y el ayuntamiento, con muchas analogías con la revuelta comunera frente al ejército de Versalles que tanto atrajera la atención de los versos de Rimbaud, tendría mucho de conflicto entre la ciudad concebida como derecho y la ciudad contemplada como mercado. Lo primero sería defendido por parte de los partidos que están en la actualidad en la oposición pero también, aunque sin necesidad de reivindicarlo como tal, por los *skaters*. Las protestas *skaters* frente el proyecto de reforma de La Romareda habrían constituido una forma de resistencia frente al urbanismo liberal que estaría implícito en esa obra de remodelación.

Samsung Romareda vs Skatepark Ignacio Echeverría

Ignacio Echeverría fue el conocido como “héroe del monopatín”. Era un abogado treintañero, residente en Londres, que el 3 de junio de 2017, cuando se dirigía a patinar con unos amigos en la zona de White Chapel, se topó con unos terroristas islamistas que estaban apuñalando a una mujer. Tras salvar a ésta a base de golpear con su *skate* al agresor, murió asesinado por los autores del atentado cuando se dirigía a socorrer a uno de los policías que estaban intentando repeler el ataque terrorista. El suceso, y la heroica actuación de Echeverría, serían objeto de una gran cobertura mediática en España y el extranjero. Pronto, desde la Junta de Distrito de Universidad, en el cual está ubicado el *skatepark* que aquí nos ocupa, se propuso, en la línea de otras localidades españolas, poner a dicha instalación el nombre de Ignacio Echeverría. Los *skaters* zaragozanos, quienes habían organizado por su cuenta una acción en memoria de su compañero *skater*, se opusieron a tal denominación:

Nosotros estuvimos en contra de llamarlo Ignacio Echeverría. Es que tú pones en Google Skatepark Ignacio Echeverría y es que te pasas a tres páginas. Iker Medrano, un skater, se tiró en paracaídas y se murió. Yo hubiera preferido llamarlo Iker Medrano. El skater... vale sí, tío... el pavo se lío a patinazos pero es que se llega a liar a patinazos con otra gente y habrían dicho mira qué puto vándalo pero es que eran terroristas e islámicos... pues mira, es que somos la ostia... [...] Lo mismo que criticáis, ‘mira éstos, qué macarras’, ahora lo vanagloriáis. Podría haberse librado, haber dado dos patinazos y haberse ido. Han matado a uno de los nuestros. Le hicimos un homenaje. Lo que no nos parecía bien pero es que nos utilizaron como peones. Era un poco, ¿por qué queréis llamar a esto? No lo veíamos, no lo veíamos.

Los *skaters*, no obstante, no estaban en contra de ponerle un nombre al espacio:

Bueno, también es verdad que el nombre que tenía... Vía Hispanidad.... Al principio se le decía mucho El Pirulí. Luego la gente le llamaba Hispa. Vamos al Hispa... (INF_US_4).

Lo único a lo que aparentemente se oponían los *skaters* era a que una junta de distrito que nunca se había preocupado mucho por ellos y por su espacio decidiera ahora el nombre oficial de la instalación.

Desde el ayuntamiento, con ZEC en el gobierno local y en la línea de la participación que guiaba la gestión de las instalaciones deportivas de la ciudad, se les consultó sobre la propuesta de la junta distrital:

Nos invitaron. Eso cuando estaba ZEC, que fue cuando le mataron. Les dijimos que no. Nos preguntaron... pero porque estaba ZEC. Si no, nadie nos habría preguntado.

Sin embargo, la propuesta de la junta de distrito se haría, muy a su pesar, finalmente efectiva:

El cartel lo cambiaron. Se gastarían 9.000 pavos en ese cartel en lugar de hacer un bordillo... Una de las primeras medidas que tomó el PP fue oye, que le van a cambiar el nombre. Eso está muy bien pero tenéis una carpeta ahí con una propuesta nuestra de 40.000 euros que consistía en quitar lo viejo y no había que picar, sólo poner una hormigonera... es que no era una pedazo de obra lo que pedíamos. El Vagapark lo hemos hecho nosotros. Nosotros podríamos hacerlo.

Uno de los representantes políticos que fueron entrevistados suscribe esta reflexión:

La única aportación de la junta del Distrito Universidad a la reforma del skatepark que se hizo en 2017 fue ponerle el nombre de Ignacio Echeverría. El skate les importaba poco. Lo que querían era echar la meadita con el nombre. Nosotros lo rechazamos. Los skaters dijeron que no tenía sentido. Es que ya lo tienen en el skatepark de Alicante y en no sé cuántos sitios más. Los skaters fueron los primeros en salir a la calle en memoria de Ignacio Echeverría. Rechazar ponerle su nombre al skatepark no era un insulto. Lo que no queríamos era que se patrimonializara por parte de un partido. Sería un esperpento que se llamen igual todas las instalaciones de skate de España (INF_US_4).

Como vemos, el *skatepark* de Vía Hispanidad había sido ya objeto, antes, incluso, del anuncio de su eliminación, de una disputa simbólica entre distintos partidos políticos y entre distintas formas de concebir la ciudad y la gestión de sus espacios. Mientras, para unos, el nombre de la instalación podría legítimamente venir impuesto de arriba abajo, para otros, tal denominación, impuesta sin contar con el consenso de sus usuarios, carecería de sentido. Tanto el Partido Popular como los *skaters* veían al "héroe del monopatín" como uno de los suyos. Ahora bien, para los primeros, Echeverría era un joven católico de buena familia que personificaría bien la mano dura que habría que aplicar frente a la lacra del terrorismo islamista; para los *skaters*, sin embargo, Ignacio no era sino un miembro más de la comunidad que hizo lo que había que hacer, lo que habría hecho cualquier *skater*:

Porque el skater no tiene miedo. ¿Están pegando a alguien? Pues voy y me meto de ostias (INF_US_4).

Como bien explica Borden (2019), y así hemos referido en nuestra revisión de literatura, poner un nombre a los espacios es una forma de apropiarse simbólicamente de ellos. Para los *skaters*, por seguir con el símil con la poesía de Rimbaud, evitar que se les impusiera externamente y con fines políticos un determinado nombre, por mucho que fuera el de uno de los suyos, habría sido tan importante simbólicamente como derribar la columna de Plaza Vendôme resultó ser para los comuneros parisinos de 1871. Los *skaters* zaragozanos, al igual que los *communards*, acabarían, sin embargo, perdiendo esa batalla simbólica.

En nuestro caso, esta derrota daría lugar a otro escalamiento en el conflicto permanente existente entre el ayuntamiento de la ciudad y el *skateboarding* zaragozano. De hecho, tal conflicto se agravaría, aún más, a raíz del anuncio realizado por Jorge Azcón, en mayo de 2019 y en el marco de su Plan Director para la Reforma de La Romareda, de eliminar el *skatepark* al que acababan de poner un nombre *in memoriam*.

En el marco de tal incremento de la tensión, junto a la recalificación de determinado suelo público, entre el cual se incluía la parcela en la que se ubica el *skatepark*, el ayuntamiento previó otra vía adicional para la obtención de los ingresos necesarios con los que financiar la reforma, si bien de menor importancia cuantitativa: atribuir un nombre comercial al futuro campo de fútbol de la ciudad. Fijándose en lo que ya ocurre en otros estadios en todo el mundo, la prensa enseguida nominó a esta parte de la propuesta municipal como Samsung Romareda o, de forma más apagada al territorio, Ámbar Romareda. En una entrevista concedida por el alcalde a un medio de comunicación, éste reconocía que

“El concepto de *naming* para el futuro campo me parece muy acertado. Evidentemente en la medida que seamos capaces en conseguir una mejor financiación con una empresa, lo haremos” (Hoy Aragón, 23 de junio de 2022).

La declaración efectuada por el primer edil parecía dar razón a los *skaters*. Después de imponer un nombre a una instalación deportiva con arreglo a unos determinados valores, tal espacio iba a suprimirse en favor de otro espacio cuyo nombre sería puramente comercial. El mercado parecía estar por encima de la figura, poco antes considerada digna de memoria y recuerdo, del *skater* Ignacio Echeverría.

Así lo exponía el exalcalde Pedro Santistevan en un pleno municipal de 29 de noviembre de 2019:

“[Después de los 75 años del convenio con el Real Zaragoza] habremos reflotado un club que habrá dado un pelotazo a cuenta de que el Ayuntamiento las ponga. Se habla de 50 millones o se habla de 70, pero en este Ayuntamiento igual hay otras prioridades. Igual estamos hablando de 50 millones con los que se podría hacer esa bolsa de vivienda pública. Igual se podrían crear escuelas infantiles. Igual se podrían marcar otras prioridades [...]. (Ayuntamiento de Zaragoza – Acta del Pleno de 29 de noviembre de 2019, p. 183).

Como vimos en el estado del arte, Chiu y Giamarino (2019, p. 467), citando a Davies (2017), argumentan que el neoliberalismo supone un reemplazo de valores sociales intrínsecos por valoraciones económicas extrínsecas. Resumen el neoliberalismo en los conceptos de libre mercado, emprendimiento y ética competitiva, los cuales generarían, en la práctica, precariedad, malestar e inequidad (2019, p. 467). También en nuestro caso, como decíamos, los valores implícitos en la figura del *skater* Echeverría habrían sido sustituidos por valores de naturaleza mercantilista o, como constataran Escolano, López y Pueyo (2018), de corte urbanístico neoliberal.

Allí leche, aquí cerveza

Ya hemos analizado en nuestra revisión de la literatura académica que, frente a una concepción estrecha y mercantilizada del espacio público, la subcultura *skater* ofrecería diversas formas de resistencia, liberando espacios encontrados (*found spaces*) y defendiendo espacios planificados (*planned spaces*), contribuyendo así a hacer de nuestras ciudades lugares más saludables y habitables. Para expresar esta idea, se ha recurrido a las “zonas temporalmente autónomas” de Hakim Bey (Vivoni, 2009, p. 133), a los “no lugares” de Augé (Camino, 2013) e incluso a los “terceros espacios” de Oldenburg (Klinenberg, 2012, p. 32).’

El caso que aquí estamos analizando se enmarcaría dentro de esas resistencias que han sido estudiadas, en otras latitudes, por la producción académica sobre *skateboarding*. Dentro de ellas, como ha sido citado en nuestra revisión literaria, estaría el caso de la Big O, en Montreal, Canadá. En este caso, los *skaters* salieron victoriosos de un conflicto con las autoridades locales similar al que se produjo en Zaragoza en 2019. En dicha ciudad canadiense existía un túnel ovalado que fue construido con ocasión de las Olimpiadas de 1976. Dicho túnel pronto fue objeto de apropiación *skater*, siendo conocido dentro del campo como “the Big O”. Como detalla Borden (2019, p. 268), este espacio llegaría a alcanzar gran fama internacional, no sólo como “santuario *skateboarder*” sino también como parte de la “esencia punk” de la ciudad y como un “hito patrimonial”. En 2011, las autoridades locales de Montreal, al igual que lo que ocurrió en Zaragoza en mayo de 2019, planearon demoler el espacio al objeto de construir el estadio de fútbol del equipo local, el Montreal Impact, en este caso, el cual acabaría siendo nominado como “Estadio Saputo”. Saputo es el nombre de una corporación canadiense de productos lácteos propiedad del empresario del mismo nombre, Joey Saputo. Este industrial, que en la actualidad preside también la escuadra italiana Bolonia C.F., financiaría casi la mitad de la obra (Impact Montreal, 30 de mayo de 2012). En este caso, los *skaters* locales, en lugar de ofrecer una radical oposición a la construcción del nuevo estadio, optaron por trabajar con las autoridades para mover el túnel a 30 metros de su originaria ubicación (Borden, 2019, p. 269). Allí, la presidencia del club se mostró respetuosa y empática hacia la cultura *skater*, su memoria colectiva y el patrimonio inmaterial que determinados espacios le suponen,

llegando, incluso, a pagar de su bolsillo el traslado de la Big O (Abderrahmane, 12 de marzo de 2020); aquí, por el contrario, los *skaters* se encontraron con desdén y condescendencia. Como bien lo resumía un *skater* que, muy a nuestro pesar, declinó ser entrevistado⁵⁴: *allí leche, aquí cerveza*. Tradicionalmente, la leche se ha asociado, simbólicamente, a valores positivos como la vida, la pureza y la fecundidad. La cerveza, en cambio, en cuanto a bebida alcohólica, constituiría algo más trivial, prescindible. Además, su vínculo con la celebración, la relajación, podría transmitir frivolidad o ligereza. Es en este sentido en el que hemos interpretado la metáfora utilizada por el *skater* con el que hablamos. En Montreal, la propiedad del club no sólo asumiría 7 de los 17 millones de dólares que costó la reforma del estadio del Impact sino que, además, financiaría también a los *skaters* el traslado de “su” Big O (leche; relación fecunda entre los *skaters* y el club). En Zaragoza, en cambio, el proyecto de reforma de La Romareda (que la prensa llegaría a denominar “la Ambar Romareda”) no contemplaba que la propiedad del club asumiera parte alguna del coste de la obra. Así lo cuestionaba el concejal Fernando Rivarés, portavoz del grupo municipal de Podemos en el ayuntamiento, durante el pleno de esta corporación el 29 de noviembre de 2019:

“Los dueños del club [el Real Zaragoza] se prestaron gustosamente [a apoyar la reforma de La Romareda] sin preguntar a los abonados [...]. A lo que ya no sé si se van a prestar es a apoquinar. Una de las mayores fortunas de España, el señor Alierta, no sé si querrá [...] apoquinar” (Ayuntamiento de Zaragoza-Acta del Pleno de 29 de noviembre de 2019, p. 181).

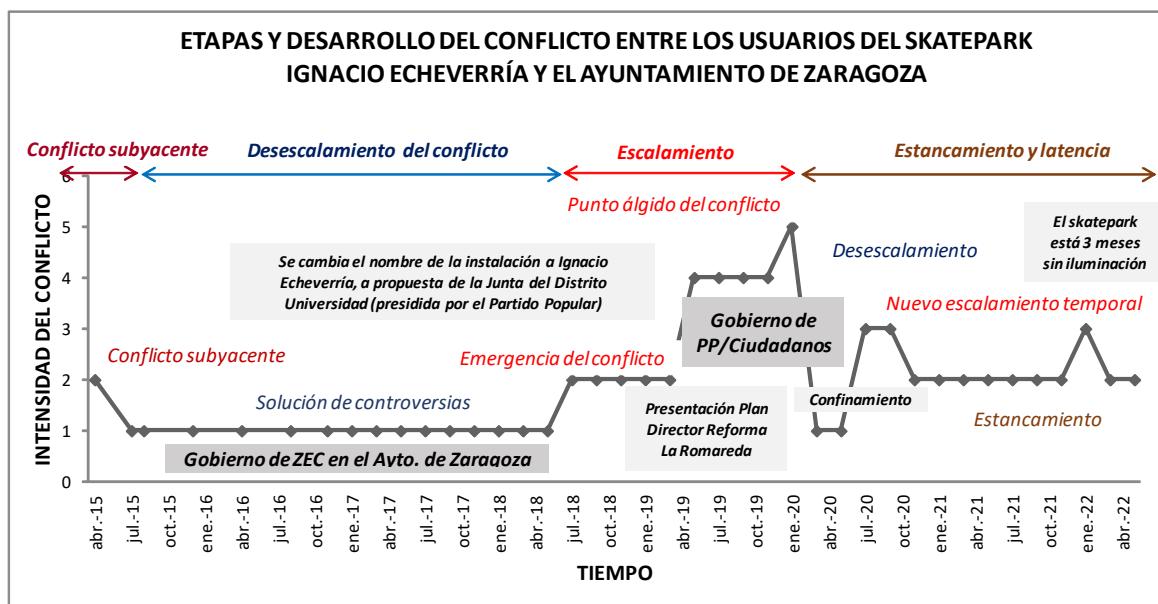
Además, contemplaba la eliminación, sin alternativa, del santuario *skater* de la ciudad, el *skatepark* Ignacio Echeverría (cerveza; frivolidad por parte de club y autoridades ante la importancia de la instalación para los *skaters*).

Conclusiones extraídas de la pregunta de investigación número 3. Representación gráfica del conflicto

Por último, ya para terminar con el desarrollo de esta tercera pregunta de investigación, consideramos que la disputa que tuvo lugar entre la comunidad *skater* local y el ayuntamiento la ciudad, en estado de latencia en la actualidad, podría resumirse en un gráfico como el contenido en la Figura 20. Basándonos en el modelo de Louis Kriesberg, y, en concreto, en la dimensión “intensidad” que dicho autor utiliza para la caracterización de todo conflicto, cabría representar la evolución temporal de este que aquí nos ocupa por medio de la siguiente gráfica:

⁵⁴ En una de las observaciones realizadas en el *skatepark* de Vía Hispanidad, empezamos a conversar con un *skater* en torno a los 35 años que finalmente declinó participar de la investigación. No obstante lo anterior, comentando las similitudes entre el caso de La Romareda con el de la Big O de Montreal, que el *skater* conocía bien, este utilizó esta expresión para resumir las diferencias entre uno y otro conflicto. Su potencial explicativo nos ha llevado a utilizarla.

Figura 20. Etapas y desarrollo del conflicto entre los skaters zaragozanos y el ayuntamiento de la ciudad manifestado externamente a raíz del anuncio de supresión del skatepark Ignacio Echeverría



Fuente: elaboración propia con base en Kriesberg (1973, p. 16; 1998).

6.4 ¿Qué vías de solución se plantearon para resolver el conflicto?

La cuarta de nuestras preguntas de investigación pretendía identificar cuáles fueron las vías de solución que las dos partes involucradas en el conflicto, el ayuntamiento y los *skaters*, plantearon para resolverlo.

La reacción del ayuntamiento frente a los intentos de negociar por parte de los *skaters*

Desde la corporación municipal no se efectuó acción alguna al respecto. De hecho, no llegaron siquiera a recibir a la asociación de usuarios de la instalación, Zaragoza Riders Club, cuya constitución, recordemos, había sido impulsada tres años antes por el propio ayuntamiento. Estos solicitaron formalmente, - “por registro”, como nos aseguraba el INF_US_4 -, una reunión con la alcaldía en la que poder exponer sus argumentos y transmitir su preocupación ante el anuncio de eliminación del *skatepark*. Tal instancia sería desestimada por la vía del silencio administrativo.

No obstante lo anterior, los partidos políticos ZEC, Podemos y PSOE sí atendieron la llamada de la comunidad *skater* local, reuniéndose con ellos y haciendo suyas su reivindicación de mantener abierto el *skatepark* que el alcalde pretendía eliminar. Así, el grupo municipal de Zaragoza en Común presentó una moción el 17 de febrero de 2022 en la que, recogiendo la quejas de los usuarios del Ignacio Echeverría, se criticaba la deficiente iluminación del equipamiento así como, al tiempo, la desprotección sufrida por el colectivo ante la falta de información sobre si, finalmente, el proyecto de reforma de la Romareda iba a suponer, o no, su eliminación. En adición, en dicha moción se solicitaba al pleno de la corporación a que manifestara su “compromiso con la continuidad en su ubicación actual” (Ayuntamiento de Zaragoza-Moción P-4492/2022).

Durante su exposición, ya en el pleno del 25 de febrero de 2022, la concejala Luisa Broto la presentaba afirmando que:

“[con relación al *skatepark* de] Vía Hispanidad 30, en su momento el equipo de gobierno habló de que se podía recalificar ese terreno para poder hacer venta de suelo o creación de vivienda en un espacio que realmente, vamos a decirlo en términos coloquiales, es bastante goloso en la ciudad y nos preocupaba y no preocupa que el equipo de gobierno no atendiera a las demandas de estas disciplinas” (Ayuntamiento de Zaragoza- Acta de 25 de febrero de 2022, p. 226).

En el mismo pleno, el grupo político Podemos, por medio de su portavoz, criticaría el peligro que corría dicho equipamiento como consecuencia de “una decisión especulativa vinculada a La Romareda o a un proceso de construcción de vivienda libre” (p. 227).

También el PSOE se solidarizaba con el colectivo cuando, de la mano de la concejala Becerril, recogía que los *skaters*

“siguen estando preocupados porque, claro, creen que lo que quieren hacer ustedes es dejar la pista para convertirlo... Sí, ese es el mantra que se repite y que nosotros traemos a este pleno”, añadiendo que “cuanto más deporte emergente traiga, pues, evidentemente, más contenta estará la población joven y en algo más se podrá ocupar que no estar en la calle haciendo botellón” (p. 230).

De las entrevistas que fueron realizadas así como del análisis documental de las actas plenarias del ayuntamiento durante el periodo objeto de análisis, se desprende que, si bien desde la alcaldía y el equipo de gobierno local no se dio ningún paso para solucionar el conflicto planteado por los *skaters*, sí hubo tres partidos que se posicionaron, empáticos, con la reivindicación *skater*, alineándose con su propuesta de mantener el *skatepark* Ignacio Echeverría en su ubicación actual. Se trata del PSOE, de ZEC y de Podemos. En este último caso, el concejal Fernando Rivarés llegaría a participar personalmente en la concentración de protesta que se realizó en dicha instalación el 29 de febrero de 2020:

“En septiembre dijimos que el *skatepark* no se toca porque no se va a consentir que saquéis a los *skaters* para hacer casas para ricos en una operación especulativa del alcalde Azcón y sus amigos” (Podemos Zaragoza, 2019).

Vías de solución planteadas por los *skaters*

Los *skaters* zaragozanos, al objeto de defender ese *skatepark* que, con el paso de los años, habían ido haciendo suyo, recurrieron a dos acciones diferenciadas: de agencia, por un lado, y de protesta, por otro. En ambos casos, la decisión de su implementación fue decidida en el marco de reuniones asamblearias abiertas desarrolladas en la propia instalación a lo largo del segundo semestre de 2019. En ellas, tal y como así hemos podido deducir de las entrevistas realizadas, parece tuvieron especial protagonismo los sujetos con mayor capital simbólico dentro del campo *skateboarder* zaragozano, lo cual

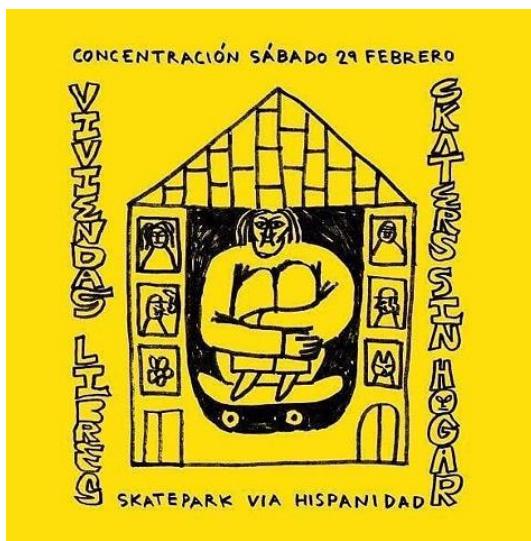
parece corresponderse con las dinámicas propias de esta cultura juvenil que han sido teorizadas por la producción académica especializada.

En lo que respecta a la agencia, los *skaters*, como hemos visto, solicitaron reunirse con todos los grupos políticos con representación en el Ayuntamiento de Zaragoza, así como con la entidad pública empresarial Zaragoza Deporte. En la institución municipal, Zaragoza en Común, Podemos y PSOE accedieron a reunirse con ellos y escucharles. El resto, o bien declinaron la solicitud de forma expresa o bien la dejaron sin respuesta, por medio de silencio administrativo. Desde Zaragoza Deporte se limitaron a remitirles a urbanismo, alegando desconocer “el asunto de la reforma de La Romareda” (INF_US_4).

Dentro del segundo grupo de iniciativas, destacaría la puesta en marcha de la campaña *El skatepark no se toca*, la cual incluyó dos acciones diferenciadas: por un lado, los *skaters* promovieron concentraciones de protesta en el propio *skatepark*; por otro, implementaron acciones de sensibilización hacia la ciudadanía al objeto de conseguir una opinión pública favorable a su reivindicación. Estas consistieron en: a) la difusión de notas de prensa a medios de comunicación; b) la atención y respuesta a periodistas interesados en su reclamo y c) la comunicación de su campaña en redes sociales, Facebook e Instagram, principalmente.

En lo que atañe a tales acciones de sensibilización y protesta, los *skaters* recurrieron a determinadas herramientas gráficas con las que transmitir y difundir su mensaje. Más concretamente, utilizaron las dos imágenes contenidas en la Figura 20. Se trata de algo que no nos ha extrañado, toda vez que, tal y como así pudimos explicar en la revisión de literatura con relación al caso de Undercroft, en Londres, la imagen y lo audiovisual forman parte indisoluble de la cultura *skateboarder* (Ruiz *et al.*, 2020, p. 34). Al igual que en la campaña *LongLive South Bank*, en la cual los *skaters* londinenses se movilizaron en pro del mantenimiento de los porches del complejo homónimo, también en la campaña *El skatepark no se toca*, los *skaters* zaragozanos habrían utilizado lo gráfico como vía para expresar su descontento hacia una decisión municipal que consideraban injusta y contraproducente.

Figura 20. Material gráfico utilizado por los skaters zaragozanos para comunicar sus reivindicaciones en el marco de la campaña “El skatepark no se toca”.



Fuente: la primera fue proporcionada por el INF_US_4 mientras que la segunda fue extraída de la web www.inseguridad.org

A pesar de que no se pudo entrevistar a las personas autoras de dichas imágenes, hemos considerado pertinente analizar su contenido y significación. Para ello, se ha recurrido a la colaboración desinteresada de José Chávez Muñoz, profesor de Diseño Gráfico en la Escuela Superior de Diseño de Aragón⁵⁵.

Viviendas libres, skaters sin hogar

La primera imagen, extraída de un post del blog *Inseguridad Skateboarding* (28 de febrero de 2020), constituye la convocatoria para una asamblea de la comunidad *skater* local, prevista para el día 29 de febrero de 2021, al tiempo que un cartel reivindicativo cuyo mensaje rezaba el siguiente eslogan: *Viviendas libres, skaters sin hogar*.

Bajo un fondo amarillo, la imagen en él presente recordaría a los frontones de los templos griegos, tal y como así nos lo ha sugerido el profesor José Chávez (comunicación personal, 4 de marzo de 2022). Si partimos de la base de que un templo griego es algo indudablemente valioso desde el punto de vista patrimonial, - esto es, una construcción que preservar y legar a futuras generaciones -, con tal reminiscencia, la comunidad *skater* zaragozana podría estar reflejando la importancia cultural que dicho espacio tendría para ellos.

Este cartel, por otro lado, y siguiendo a la misma fuente, remitiría asimismo, en su configuración, a la Academia de Atenas, la cual no era sino un lugar de reflexión y de puesta en común pero también, y sobre todo, un espacio para el aprendizaje colectivo. Por tal razón estimamos que la imagen utilizada por los *skaters* podría estar reflejando el componente colaborativo, comunitario y transgeneracional de la

⁵⁵ www.esda.es

cultura *skateboarder* en la ciudad de Zaragoza. Vendría a estar asociado a la importancia de las comunidades de aprendizaje que acostumbra a albergar un *skatepark*, en el sentido al que apuntaran, como hemos visto en la revisión de literatura (apartado 1.6.3), Borden (2019, p. 277) y Petrone (2010). Debemos recordar además, y como es sabido, que la organización en dicha escuela platónica no se basaba tanto en jerarquías sino en la construcción de conocimiento entre iguales. Si tomamos en consideración que el *skate* se aprende entre pares y a lo largo de un dilatado proceso temporal impuesto por su larga curva de aprendizaje, el *skatepark* de Vía Hispanidad cumpliría para los *skaters* zaragozanos funciones similares a las que los jardines de Academo cumplieran para los platónicos. Esta idea, la de las comunidades de aprendizaje *skaters*, estaría recogida en la reflexión que realiza el INF_US_2 cuando, en lo que respecta al *longboard*, una de sus modalidades, afirma que

En el longboard era muy interesante tener una visión externa porque, cuando alcanzas un nivel, como en todos los deportes, la técnica es muy importante. [...] Muchas veces estás ahí intentando, intentando... y de repente te venía un colega y te decía, tío, es que estás poniendo la mano muy atrás. Eso te daba mayor estabilidad. [...] En el skate no hay entrenadores. [...] Nos enseñamos unos a otros (INF_US_2).

En la misma línea, el dibujo del interior del templo, dice Chávez (comunicación personal, 4 de marzo de 2022), podría representar al filósofo heleno Diógenes, del cual se dice que, en su ánimo de hacer de la pobreza material una virtud, llegaría a hacer, de una tinaja, su morada. Las estrecheces del protagonista de la imagen podrían por tanto reflejar la constrección que los *skateparks*, en cuanto a resultado de estrategias urbanas de expulsión del espacio público, supondrían para los *skaters*. Y es que, en efecto, proporcionar instalaciones especializadas a los *skateboarders* de una ciudad constituye, probablemente, la mejor forma de evitar que éstos, haciendo de bancos, escaleras y barandillas lugares de deseo espacial, rueden libremente por sus calles, plazas y avenidas. Así lo hemos podido analizar en el estado del arte (Hollet y Vivoni, 2021). Como ya hemos comentado en el apartado 3.3, tanto los *spots* como las instalaciones *DIY* serían un buen ejemplo de cómo los *skaters* se afanan, con su práctica, en romper con el modo en que el neoliberalismo queda fijado en los espacios, utilizando la ciudad de forma alternativa y placentera (2021).

Recordemos, asimismo, que Diógenes era un sujeto que, aun ascéticamente, se dedicaba a vagabundear por las calles de Atenas. También los *skaters*, como así adelantáramos en la introducción al presente documento, realizan cierto *vagabondage* por los rincones de las ciudades de todo el mundo, en el sentido que, líricamente, recogiera la poesía de Rimbaud.

La remisión a la Grecia clásica podría estar igualmente alineada, aun de forma no buscada, con aquel símil de Henri Lefebvre que mencionáramos en el marco teórico. Este autor nos recordaba, en *El derecho a la ciudad* (2017), que las ciudades griegas eran urbes segregadoras, cuyos excluidos venían a ser las “mujeres, esclavos y extranjeros” (2017, p. 64). También hoy, como constatará el autor, las

ciudades tienen sus alteridades. El guiño clasicista al mundo heleno podría recoger también ese sentimiento, toda vez que los *skaters* zaragozanos, tras el anuncio de la eliminación del *skatepark*, se habrían sentido excluidos de una ciudad a la que tienen, igualmente, derecho.

Por último, la imagen del cartel ha sido manuscrita, lo cual entroncaría con la tradición artesanal de muchos saberes alternativos, *underground*, cuyos actos y eventos eran, - y, todavía hoy son, aunque menor frecuencia -, difundidos por medio de económicas y rudimentarias fotocopias (Chávez, comunicación personal, 4 de marzo de 2022). Ese amateurismo quedaría también reflejado en la propia disposición de las letras, - en vertical y demasiado juntas, como apunta el profesor Chávez -, así como en su trazo, casi infantil, el cual podría expresar, apuntamos, el espíritu juvenil y transgresor propio del *skateboarding*. Las letras gruesas y contorneadas recordarían, por otro lado, a los glifos mayas, un pueblo autóctono que fue objeto de abusos coloniales durante el periodo de La Conquista. Con este recurso, los *skaters* zaragozanos podrían haber querido plasmar su condición de víctimas así como la desigualdad de armas que, en su contra, se daría en el conflicto. Las ventanas con cada personaje reforzarían esa asociación, dice el diseñador, aunque también remitirían, a su juicio, al códice de Bartolomé de las Casas, un humanista que no dudó en denunciar las atrocidades cometidas por el pueblo español contra los indígenas americanos. De nuevo, otra remisión a lo injusto del trato que les estaría siendo dispensado por parte del Ayuntamiento de Zaragoza así como al *ethos* implícito en su reivindicación. Al tiempo, tal vez, un recordatorio del “conocimiento vernáculo” (Hollet y Vivoni, 2021), como el indígena, propio de la cultura *skater*.

Skate or Die

En lo que ataña a la segunda de las imágenes, proporcionada por el informante INF_US_4, quien las tenía disponibles al público en su *skateshop*, viene a ser una pegatina promocional de lo reivindicado. En ella, aparecen, bien legibles, dos de los aforismos más emblemáticos de la cultura *skateboarder*: *skate and destroy*, por un lado, y *skate or die*, por otro, a los cuales hicimos ya referencia en la revisión de literatura.

El primero de ellos figura impreso en la parte interior de la tabla de un *skater*, el cual, sin ataduras y con libertad, está a punto de golpear con ella a un amarrado Jorge Azcón, a quien se le identifica, además de por lo bien que está caracterizado, por la tradicional banda protocolaria de color rojo asociada al cargo público de alcalde. Simbólicamente, la imagen podría estar representando la legítima defensa que los *skaters* estarían dispuestos a ejercer frente a lo que consideran un ataque ilícito. Vendría, así, a reflejar lo siguiente: de mantenerse el regidor en su empeño, en lugar ellos los expulsados de “su” espacio, sería este el suprimido de dicho cargo. Esto es, los *skaters*, como reacción frente a la

expulsión anunciada por el ayuntamiento, estarían dispuestos a ofrecer una resistencia firme y decidida, tan violenta y agresiva como la por ellos experimentada.

El *skate or die*, por su parte, vendría a contener la voluntad de los *skaters* de llegar hasta el final en este conflicto con la institución municipal. La misma obcecación que requiere “planchar” un truco con la tabla (el *Skate or Die*) podría ser aplicada a la defensa de su *skatepark*. Por otro lado, el *skater* de la imagen aparece con la boca abierta, enseñando, agresivo, sus dientes. Esta expresión, *enseñar los dientes*, fue utilizada también por otro de los entrevistados, el INF_US_1, para referirse a la reacción de los *skaters* frente al anuncio del alcalde de eliminar dicho *skatepark*.

Tanto la imagen del *post* como la de la pegatina seguirían además la estética que ha venido utilizando en su cartelería el movimiento *okupa* de la ciudad. A nuestro juicio, esto podría evidenciar el vínculo existente en Zaragoza entre la cultura *skater* y el *squatting*, no sólo por el estilo gráfico sino también por los vínculos personales entre una y otra subcultura. A ello refiere uno de los *skaters* entrevistados, el INF_US_4, cuando expone que:

En el [CSO] Kike Mur hubo una miniramp. Entrando a la izquierda. Hay un vídeo de Lucea en el que sale. Lo que pasa es que [imperceptible] lo usaba poca peña. Y dijeron, oye, vamos a tirar este tabique y hacemos un tatami tocho. Ha habido rampas en la Casa de la Paz y en el Kike Mur. Yo, por ejemplo, sí tengo vinculación con esta gente. De varios skaters. La música ha influido mucho. Ha habido muchos grupos de rap... El rap no sé si es de izquierdas o de derechas pero intuyo que más de izquierdas... no sé si en Vox hay ya raperos [risas]. El skate está muy vinculado a la música rock, el punk-rock, el rap... y tal vez, de ahí, ese vínculo (INF_US_4).

El mismo informante mantiene dichos vínculos al expresar lo siguiente:

Cuando entramos en el rollo de “vamos a hablar con los políticos”, [...] nos escribieron del CSO Kike Mur⁵⁶. Oye, chavales, si necesitáis reuniones para asamblea... Apoyo total. ¡Nos contactaron!

También, cuando relata la primera experiencia *DIY skater* de la ciudad:

La primera rampa que hicimos fue en la Casa de la Paz, una preciosidad de edificio. Fue antes de la de Unity. Antes incluso. Fuimos allí a la asamblea de la casa okupa y estaban los de Ecologistas en Acción, que antes se llamaban Ecofontaneros. Hubo una movida porque guardaban una antigua portería de fútbol. Los de Ecofontaneros hicieron un estanque con peces que pasaban por unos tubos y ahí, no sé por qué, había un trozo de solera, un espacio que estaba libre, en el que estaba una portería de fútbol vieja. Nosotros dijimos, ¿podemos hacer una rampa? Nos dijeron que sí. Nosotros robábamos los paneles de anuncio del Circo Mundial para hacer la rampa. Nosotros dijimos, esto es para fútbol, y ya sabes, “¡El fútbol no mola, nosotros somos skaters!” así que montamos la rampa con la portería. Los de Ecofontaneros, cuando se enteraron, nos

⁵⁶ C.S.O son las siglas de Centro Social Ocupado, y el Kike Mur, un centro okupa ubicado en la antigua cárcel de Torrero, en la ciudad de Zaragoza. <https://es-es.facebook.com/pages/category/Interest/CSO-KikeMur-2152008751784984/>

dijeron, oye, que esto vale una pasta. Y nosotros, “pero que somos skaters, el fútbol no mola”, es de fachas (ya sabes, el Ligallo...).

El *détournement* que los *skaters* querían efectuar sobre esa portería no pudo ser finalmente desarrollado. El entrevistado nos relataba así, con esa disputa en torno a dispositivos para la práctica deportiva, el primer conflicto entre fútbol y *skate* que tuviera lugar en Zaragoza con relación a un espacio objeto de deseo *skater*.

En cualquier caso, consideramos que haría falta un estudio en mayor profundidad para concluir la existencia de ese vínculo entre la cultura *skater* y el movimiento *okupa* en la ciudad. El motivo respondería a que el *skateboarding* funciona como campo social en el sentido de Bourdieu, tal y como así hemos podido comprobar en la revisión de literatura y en nuestro marco teórico. De acuerdo con él, los individuos o grupos mejor posicionados en su seno y con mayor capacidad de influencia son siempre aquellos dotados de mayor capital acumulado. Como expusiera Dupont (2015, p. 578), son los sujetos ubicados en la cúspide de la pirámide quienes transmiten sus valores al resto, reforzando también los hábitus propios del campo. Esta jerarquía e influencia estaría muy bien reflejada en la película *Lords of Dogtown*, de Catherine Hardwicke, referida asimismo en nuestro estado del arte. En ella se ve bien cómo el dueño de la *skateshop*, la tienda Zephyr, ejerce con el resto de *skaters* el rol de una suerte de maestro-guía (Camino, 2012, p. 120). Por ello, si tenemos en cuenta que el INF_US_4 es el dueño de un relevante punto de encuentro *skater*, - la más importante de las cuatro tiendas que hay en Zaragoza -, el vínculo referido podría ser algo más personal, por parte de determinados miembros del campo, que intrínseco o arraigado en el seno de la cultura *skateboarder* zaragozana.

No obstante lo anterior, debemos tener en cuenta que, en parte, el allanamiento de espacios privados con fines sociales forma parte del ADN de esta subcultura. El relato que es habitual encontrar en la literatura académica sobre *skateboarding* ha venido defendiendo que este, tras el denominado *sidewalk surfing* (o “surf de las aceras”) se habría desarrollado, en su modalidad vertical, por medio de las acrobacias y trucos que los primeros *skaters* pudieron inventar en esas piscinas californianas que, vacías y abandonadas por la sequía, pudieron ser por ellos allanadas. Aún hoy, se denomina a dicha modalidad *skate* de como “*de pool*”, de piscina. Para Howell (2001), esas infracciones de los primeros tiempos estarían periódicamente presentes en el mundo *skateboarder*, reproduciéndose en su *psique* colectiva cual *retorno de lo reprimido*, en el sentido que apuntara Sigmund Freud. Tal vez el caso zaragozano podría ser una muestra de esa pulsión propia de la cultura *skater* hacia la apropiación de espacios ajenos con fines deportivos y placenteros, la cual entroncaría muy bien, por otro lado, con esa reiterada dialéctica entre integración y transgresión de la que hablaran autores como Borden (2001/2019) y Camino (2013).

Por último en lo que ataña a dichas imágenes, entre ambas mediaría una diferencia sustancial. El eslogan de la primera, *Viviendas libres, skaters sin hogar*, contiene un explícito posicionamiento político. Con él, los *skaters* no sólo estarían protestando contra la decisión urbanística de eliminar su *skatepark* sino que, en adición, estarían criticando asimismo el motivo de dicho desmantelamiento: la construcción de viviendas libres para personas con alto nivel de renta como vía para financiar la reforma de la Romareda. Los *skaters*, de forma abierta y transparente, estarían significándose políticamente frente a una medida municipal que prioriza la inversión inmobiliaria frente a necesidades sociales y comunitarias. Sin embargo, el eslogan de la segunda de las imágenes, la de la pegatina (*El skatepark no se toca*) tendría un contenido más aséptico, en el cual el mensaje de los *skaters* se limitaría a expresar su descontento con la eliminación de la instalación, con independencia de la finalidad a la que respondiera tal intervención urbanística. La primera podría tal vez corresponder a una parte de la comunidad *skateboarder* de mayor edad y con una conciencia política más acentuada. La segunda, por contra, vendría a reflejar el descontento y enfado que en los *skaters* más jóvenes habría suscitado la decisión municipal de suprimir el *skatepark* de Vía Hispanidad.

Ambas imágenes, no obstante, constituirían una muestra de lo que Vivoni denomina “el potencial político del skateboarding”, en cuanto práctica que, por un lado, “desafía la privatización del espacio urbano” y, por otro, “contribuye a imaginar una ciudad más inclusiva” (2009, p. 132, traducción propia).

Ethos-logos-pathos

Además de la recogida en su cartelería, hemos identificado otra reminiscencia clásica en la campaña que pusieron en marcha los *skaters* zaragozanos. La estructura del discurso que hilvanaron frente a la decisión municipal vendría a seguir la regla del *ethos-logos-pathos* que formulara Aristóteles en su *Retórica* (1990, citado por Alcolea, 2013, p. 383). Se trata de una técnica discursiva que Shakespeare, en su *Julio César*⁵⁷, personificaría dialécticamente en la figura del senador Marco Junio Bruto, en contraposición a la del cónsul Marco Antonio. Como una muestra más de ese *détournement* situacionista que tanto ha identificado la literatura académica especializada, los *skateboarders* de Zaragoza habrían dado un nuevo uso táctico a lo que en Aristóteles era toda una estrategia retórica.

En primer lugar, habrían realizado ante los partidos políticos con los que se reunieron una apelación a los valores, al *ethos skater*.

En segundo término, por medio de la defensa del conocimiento vernáculo que poseen con relación a los espacios y de cómo este habría quedado plasmado en una instalación en cuyo rediseño participaron, su discurso se habría centrado en el *logos*. Tal participación, canalizada por medio de la

⁵⁷ Dicha obra es bien conocida por haber sido trasladada al celuloide, ya en siglo XX, por parte del director Joseph Leo Mankiewicz (1953).

asociación *Zaragoza Riders Club*, habría tenido mucho de creativo y de artístico, de “saber hacer”. Como muestra de ello, podemos apuntar que el proyecto de remodelación del *skatepark*, acometido en 2017, durante el gobierno de ZEC, fue obra de Daniel Yabar, un arquitecto *skater* especializado en este tipo de espacios. También habría mucho de *logos* en las razones técnicas por ellos aducidas, relacionadas con las consecuencias que generaría en la ciudad la supresión de un espacio tan concurrido como el Ignacio Echeverría. La principal, la aglomeración de *skaters* en otras áreas de la ciudad.

Por último, su táctica discursiva, - entendiendo esta, se insiste, en un sentido situacionista -, estaría constituida por un tercer elemento: el *pathos*, las emociones. Estas habrían estado presentes en las remisiones que en su discurso realizaron a los grandes momentos y la ingente cantidad de horas que cualquier *skater* zaragozano habría vivido en una instalación como la que supone el *skatepark* Ignacio Echeverría.

Esta estructura *ethos-logos-pathos* vendría recogida, a modo de ejemplo, en un vídeo de *El rincón de Pedro* (2 de marzo de 2020), el canal *online* de un *skater* zaragozano. En su defensa, expuesta audiovisualmente al público por medio de uno de sus videos en *Youtube*, el *skater* empieza con el *ethos* cuando alude a que

Os vengo a hablar de un tema muy importante [...]. Quieren quitar el skatepark para construir pisos. [...] Es una zona muy cara de Zaragoza, que está bastante céntrica, y quieren quitar el skatepark para construir pisos. La idea del Ayuntamiento es ganar dinero para poder hacer diferentes reformas [en La Romareda].

Lo avisaron de repente. [...] Es algo que tenemos que saber. Es un sitio público y no lo puedes quitar así porque sí. Es como si yo ahora decidiera quitar una carretera. Son cosas públicas y siempre tienes que hablar con la comunidad.

Tras esa apelación a los valores, a lo éticamente cuestionable de quitar un espacio comunitario para construir pisos para pudientes o sin preavisar ni consultar a los interesados, el *skater* continúa su exposición en *Youtube* aduciendo también razones técnicas (*logos*):

El skatepark no genera ningún tipo de ingreso al ayuntamiento. [...] Si ahí construyes pisos, te van a dar una millonada. Pero esto genera conflicto, porque [...] si nos quitan el skatepark, vamos a tener que patinar en la calle, y eso va a generar conflicto. [...] Cuanta más gente esté patinando por la calle, peor para el ayuntamiento (El Rincón de Pedro, 2 de marzo de 2020).

Como cabe colegir, el discurso de los usuarios de la instalación no se reduciría a una simple cuestión ética o emocional sino que el *logos*, la razón, estaría también presente. Para los *skaters* zaragozanos, la necesidad de mantener el *skatepark* respondería también a un imperativo de carácter técnico, contenido en un coste de oportunidad:

Si se eliminara el skatepark, otras zonas de Zaragoza se saturarían. Un ejemplo sería Plaza San Bruno (INF_US_1).

Por último, lo emocional constituiría, asimismo, un elemento transversal de todo el discurso *skateboarder* sobre la importancia del *skatepark* Ignacio Echeverría, “un auténtico mundo” (sic) para los jóvenes *skaters* zaragozanos. Así lo hemos podido comprobar al responder a la pregunta de investigación anterior:

Yo no soy ahora mismo el mayor usuario del skatepark pero sí es cierto que yo he pasado ahí días enteros, de ir a las 9 de la mañana e irme a las 10 de la noche. Es para mí un auténtico mundo el skatepark y no nos lo pueden quitar de un día para otro (El Rincón de Pedro, 2 de marzo de 2020).

Para Lefebvre (2013), los usos dominantes de un espacio urbano en su dimensión planificada no eran sino el resultado de un modelo de ciudad diseñado desde la perspectiva y los intereses de la clase dominante. En el uso de dichos espacios, recordemos, cabría identificar, no obstante, “comunidades de resistencia” que desafiarían y reorganizarían ese espacio urbano, dotándolo de “nuevas funciones, formas, intereses y significados” (Camino, 2012, p. 18). La producción del espacio urbano sería así el resultado de una tensión entre imposición, derivada de la planificación urbana, y resistencia, consecuencia del modo en que sus habitantes y usuarios entienden y viven la ciudad.

Conclusiones que se derivan de la pregunta de investigación número 4

La alcaldía del Ayuntamiento de Zaragoza no respondió a la propuesta de negociación que le fue planteada por los usuarios del *skatepark*, los cuales, además, actuaron agrupados bajo una entidad formal, la asociación Zaragoza Riders Club, cuya creación, al objeto de tener un interlocutor representativo válido con el que dialogar y gestionar tal instalación, había sido impulsada por la propia institución municipal en el año 2017.

Los *skaters*, por contra, desempeñaron un rol ciudadano constructivo, de denuncia, protesta y propuesta, solicitando reuniones de negociación con el ayuntamiento con el fin de encontrar una solución que satisficiera a todas las partes involucradas en el conflicto.

Se ha de añadir a lo apuntado en el primer párrafo que, no obstante la falta de respuesta por parte de la corporación, algunos grupos en la oposición municipal, - ZEC, Podemos y Partido Socialista -, sí se mostraron receptivos a la hora de escuchar la visión y las reivindicaciones de los *skaters*. Consideramos, en este sentido, que el vínculo que aquellos entablaron con personas del entorno de ZEC durante su mandato les resultó de gran utilidad a la hora de implementar su particular cabildeo sobre el proceso de reforma del estadio de La Romareda.

De especial mención resultaría, por último, el espíritu asambleario, coral, que inspiró las acciones de incidencia política desarrolladas por los *skaters*. También, el recurso al componente gráfico en el marco de su campaña *El skatepark no se toca*. Para expresar su reivindicación, optaron por el medio en el que más cómodos se mueven: el de lo visual, con base en cartelería, fotografía, vídeos y pegatinas

así como el de internet, por medio de hashtags, eslóganes y anuncios en redes sociales. El impacto de sus iniciativas a fue tal que incluso medios de comunicación de ámbito nacional, como sería el caso de Noticias Cuatro, llegarían a hacerse eco de su reivindicación (Cuatro, 2020).

7. CONCLUSIONES. *Illuminations*

Qu'est-ce pour nous, mon coeur...

A. Rimbaud. *Illuminations*

El poema de Rimbaud que hemos utilizado para introducir el apartado anterior, el relativo al desarrollo de la investigación, formaba parte de una serie más amplia que el autor denominaría *Illuminations* (luces, iluminaciones, en la lengua del poeta). La profesora Ross, cuya interpretación de la obra del francés nos ha venido acompañando a lo largo de la exposición del presente trabajo, identificaría en esas *Illuminaciones* dos grandes estrategias lingüísticas: la primera consistiría en omitir o deshacerse de elementos; la segunda, por contra, en sobrecargar al lector con ellos. Nosotros, a lo largo de este documento, hemos recurrido también a una estrategia parecida. Por un lado, nos hemos extendido en algunas partes de su contenido; por otro, y al objeto de no hacerlo excesivamente largo, nos hemos visto obligados a deshacernos de gran parte del trabajo que habíamos venido desarrollando. De lo primero sería paradigmático el apartado dedicado a la revisión de literatura. Se ha decidido abundar en él al objeto de intentar suplir lo que consideramos un déficit en la producción académica sobre *skateboarding*. Salvo que consideremos estado del arte la obra de referencia de Iain Borden (2019), es difícil encontrar, en los *papers* y obras que sobre la temática han sido publicadas, sistematizaciones de cierta profundidad sobre lo que al respecto se ha escrito hasta la fecha. Consideramos que el esfuerzo que hemos realizado por plasmar en cuarenta páginas lo más relevante de tal producción podría facilitar la inmersión en el tema objeto de estudio a futuros estudiantes e investigadores eventualmente interesados en el mismo. En lo que atañe a lo segundo, hemos preferido omitir determinados componentes que podrían haber convertido en demasiado denso el documento final que aquí se está presentando. Sería el caso de los análisis sobre posibles emplazamientos de un nuevo *skatepark* en la ciudad que, en el marco de la pregunta de investigación número 4, fueron emergiendo a lo largo de su desarrollo.

Realizada esta breve aclaración, pasemos a continuación a relacionar las distintas conclusiones que cabe extraer de la investigación que ha sido efectuada. Confiamos en que, aun de forma nimia y poco relevante, contribuya a alumbrar, - *iluminar*, como decía, en su poesía, Rimbaud -, lo que sabemos a día de hoy sobre este complejo y multidimensional fenómeno que parece ser el *skateboarding*.

La primera conclusión que cabe extraer de nuestra investigación es que el conflicto analizado encierra una demanda de participación más allá de los marcos institucionalmente establecidos así como una invitación, por parte de los *skaters* zaragozanos, a la puesta en valor del potencial cultural, creativo, patrimonial, deportivo y de cohesión e inclusión social que tal cultura entraña para la ciudad.

En segundo lugar, tal conflicto reflejaría bien esa tensión de la que hablara Henri Lefebvre en *La Producción del Espacio* (2013): en el marco de una disputa en torno a la ciudad pensada, vivida e

imaginada (Delgado, 1984), el Plan Director para la Reforma de la Romareda constituiría una muestra de lo que el autor denominaba “la planificación urbana”; frente a ella, la campaña *El skatepark no se toca* vendría a ser un buen ejemplo de eso que el mismo pensador refería como “el surgimiento de comunidades de resistencia” (2013). En el caso de Zaragoza y el skatepark Ignacio Echeverría, se trata de un conflicto todavía no resuelto y en estado de latencia. En función de la decisión que finalmente se adopte con relación a la reforma de La Romareda y la parcela en la que se encuentra el *skatepark*, es posible que esas resistencias vuelvan a ponerse de manifiesto.

Como tercera conclusión, la forma en la que se manifiesta el *skate* en el caso de Zaragoza parece mostrar muchos puntos en común con lo que ha sido concluido en otras latitudes por parte de la literatura académica especializada. Más específicamente, lo que hemos investigado en la capital aragonesa parece constatar que: a) el *skateboarding* es una cultura urbana y juvenil que tiende a resignificar y apropiarse de los espacios que utiliza; b) se trata de una práctica que tiende a ser percibida socialmente como algo inmaduro e improductivo, si bien su calificación como deporte olímpico podría estar empezando a cambiar el arquetipo sobre el *skateboarding* instalado en el inconsciente colectivo; c) el *skateboarding* zaragozano muestra un masculinidad distinta de la hegemónica y excluyente que tradicionalmente se había venido identificando en esta subcultura, si bien no por ello las jóvenes y mujeres que la integran dejan de ocupar en su seno una posición inferior y subalterna. De hecho, de las observaciones realizadas se desprende que el rol femenino de simple acompañante secundario, mediatizado por el varón, se encuentra todavía muy presente en la escena *skater* de Zaragoza; d) el *skateboarding* utiliza los espacios de la ciudad de un modo distinto al previsto por arquitectos y planificadores urbanos y alejado de su valor de cambio, lo cual reflejaría bien esa trialéctica del espacio sobre la cual teorizara Henri Lefebvre (2013); e) los puntos de encuentro *skater* constituyen espacios de gran valor comunitario en los que se difuminan, aun temporalmente, las fronteras entre grupos sociales, ya procedan estas de factores socioeconómicos o bien de género u origen étnico o racial; *spots* skaters como la Plaza de San Bruno o el *skatepark* Ignacio Echeverría actuarían así como lo que Klinenberg, en *Palacios del pueblo* (2021), denomina “communitas”; f) la cultura *maker* y *DIY* está muy presente en la manifestación zaragozana del fenómeno, reflejando bien esa micropolítica del juego de la que hablara Francisco Vivoni (2009).

En cuarto lugar, en lo que respecta a la relación que media entre el *skate* y los espacios, resulta útil distinguir entre tres grandes tipos de *spots*, esto es, de lugares que utiliza para su práctica: los espacios planificados (*planned space*), los espacios encontrados (*found space*) y los espacios, por último, autoconstruidos (*DIY space*). Estos últimos, además, a modo de *détournement* o *récupération*, según los casos, vendrían a ser una forma específica de *found space*, toda vez que constituyen también espacios

que, en pro del juego y el placer, son encontrados y transformados por parte de la comunidad *skateboarder*. En el caso zaragozano, el modo en el que los skaters utilizan las calles, plazas y lugares abandonados de la ciudad tendría mucho de táctica situacionista.

En quinto término, en este estudio de caso hemos podido comprobar algo que ha sido constatado por la academia en otras localizaciones: la cultura *skater*, por la experiencia corporal y sensorial que supone, tiende a apropiarse de los espacios que utiliza, con independencia de cuál sea su titularidad. Como consecuencia, el *skater* siempre se va a revelar contra lo que consideran expropiaciones de algo que, aun simbólicamente, han hecho y consideran propio. Las reminiscencias clásicas que estuvieron presentes en la campaña *El skatepark no te toca* darían cuenta del valor patrimonial que un espacio como el Ignacio Echeverría tendría para el colectivo. Por ello, parece revelarse como conveniente que las medidas públicas que afecten a dichas instalaciones contemplen, en el mayor grado que sea posible, la participación de los *skaters* en la toma de decisiones. Los instrumentos que se utilicen, no obstante, deberían poder adaptarse a las particularidades de esta subcultura, respetando su identidad, su forma de comunicarse y su informalidad así como, sobre todo, la idiosincrasia desde la que vive y siente la ciudad. Por otro lado, las dinámicas que tienen lugar en su seno se ajustan bien al funcionamiento del campo social Bourdieusiano; por esta razón, la capacidad de influencia de la que están dotados determinados miembros del colectivo podría constituir toda una oportunidad para el ayuntamiento, ya sea para comunicarse con esta subcultura o a bien a efectos de aprovechar su potencial.

Íntimamente relacionado con lo anterior, se ha de tener en cuenta que, antes de tomar una decisión sobre la eliminación de un equipamiento como el que aquí nos ha estado ocupando, habría que tener en cuenta el impacto que tal supresión podría tener en otros espacios de la ciudad. A la luz de las observaciones y entrevistas realizadas, la instalación parece más que pertinente, toda vez que presenta una gran cantidad de usos e incluso aglomeraciones en determinados momentos y tramos horarios del año. Suprimirla sin prever una alternativa podría incrementar la concurrencia de *skaters* en otros espacios de la ciudad, como sería el caso de la Plaza de La Seo o de la Plaza San Bruno, lugares éstos en los que el conflicto entre *skaters* y otros usuarios se manifiesta, externamente, con especial intensidad.

En séptimo lugar, las políticas públicas que en materia deportiva fueron desarrolladas por la concejalía del ramo durante el periodo 2015-2019, ostentando ZEC el gobierno local, se mostraron altamente eficaces a efectos de mitigar el conflicto permanente que el *skateboarding* plantea en el seno del espacio público. Dos de las grandes líneas que parece inspiraron tales políticas fueron las siguientes: por un lado, la promoción de prácticas deportivas alternativas, distintas de las hegemónicas, como sería el caso del *skateboarding*, el *BMX* o el *parkour*, y, por otro, la gestión centralizada de las denominadas Instalaciones Deportivas Elementales (IDE), entre las cuales se incluye el *skatepark* Ignacio Echeverría. Tal

gestión se basó tanto en la participación de los usuarios como en la coordinación con otras áreas municipales; la de urbanismo, entre ellas. Si existiera voluntad de avanzar en tal sentido, el modelo de integración de han venido poniendo en práctica ciudades como Melbourne, en Australia, que incluso cuenta en la actualidad con un plan estratégico específicamente dedicado al *skateboarding* (City of Melbourne, 2017), o Malmö, en Suecia, que dispone ya de una secretaría dedicada la coordinación de iniciativas *skaters* en la ciudad (Malmö Stad, 2022), podrían ser dos modelos a tomar como referencia. También resultaría replicable la entidad patrimonial (*heritage*) que países como EE.UU y UK han empezado a reconocer a *spots skaters* dotados, por su memoria colectiva, de gran valor cultural (Borden, 2019).

En adición a lo señalado, y aunque ha sido objeto de crítica en torno a esa *ciudad espectáculo* de la que hablara Debord (1958/2012) o a lo que Privitera (2021) denomina “empresarialismo urbano”, si tenemos en cuenta que Zaragoza ha empezado a entrar en el circuito de los denominados *skatetrips*, la organización de eventos sobre *skateboarding* parece albergar cierto potencial para la ciudad desde el punto de vista de su desarrollo económico, el fomento de actividades deportivas entre la juventud y la promoción turística en general. Ya se ha efectuado, de hecho, como veíamos en la revisión de literatura, una evaluación *ex ante* del impacto que tendría en la localidad un evento de estas características. Las conclusiones que se extrajeron de tal experiencia fueron calificadas por sus autores como positivas, tanto desde el punto de vista económico como desde el social, el cultural, el turístico y el deportivo.

En noveno lugar, el Plan Director para la Reforma de La Romareda, tal cual fue presentado, en 2019, por quien sería después alcalde de la ciudad, encerraría notas típicamente características de lo que ha venido a denominarse urbanismo neoliberal, ese proyecto político desgranado en profundidad por David Harvey en su *Breve historia del neoliberalismo* (2007, p. 6) y de cuyas implicaciones para la ciudad han dado cuentas urbanistas como Schneider y Woodcock (2008, citados por Escolano, López y Pueyo, 2018). Frente a aquel, la experiencia *skater* se identificaría fácilmente con el *derecho a la ciudad*, basado, - con arreglo al marco teórico de Lefebvre (2017) -, en una concepción del espacio que prioriza su valor de uso sobre el mero valor de cambio.

Como décima conclusión, si bien es cierto que la incidencia socioespacial del movimiento *okupa* en la capital aragonesa ha recibido hasta la fecha cierta atención investigadora⁵⁸, también es verdad que las iniciativas de okupación *skater* en la ciudad de Zaragoza, como sería el caso del Vagapark, han pasado totalmente desapercibidas para la academia. Se trata de formas de *okupación* y apropiación alternativa del espacio público distintas de aquellas a las que las ciencias sociales, fuera de la *skater research*

⁵⁸ Destacarían, a este respecto, dos *papers* publicados en 2003 por Jorge Dieste y Ángel Pueyo, geógrafos de la Universidad de Zaragoza. También autores como Díez, Lourés y Martínez (2018, p. 18) se han ocupado de las nuevas experiencias de apropiación participativa del espacio público que han tenido lugar en la ciudad.

propriamente dicha, han venido dedicando sus esfuerzos. Por ello, la inclusión en esta investigación de la experiencia *maker* y *DIY* que supone el espacio ocupado y autogestionado denominado “el Vagapark”, en el que, cual Rimbaud en la Francia del siglo XIX, vagabundean los *skaters* de nuestra ciudad, podría servir de acicate para la futura realización de estudios especializados sobre estas peculiares formas de producción social del espacio.

Por último, algunos partidos políticos con representación en el ayuntamiento no contestaron a nuestra solicitud de entrevista para el desarrollo de esta investigación. La sociedad pública municipal Zaragoza Deporte, si bien respondió a la petición efectuada, declinó participar en el estudio alegando, por un lado, que el investigador no era miembro de un grupo de investigación universitario y, por otro, que no concurría, a su juicio, la necesaria cobertura institucional, toda vez que se carecía de un convenio de colaboración a tal fin entre la entidad pública Zaragoza Deporte Municipal y la Universidad de Zaragoza. Esta falta de cooperación con una investigación como la que aquí ha sido desarrollada constituiría, en sí misma, una de sus más importantes conclusiones: el hecho de que las instituciones sean reticentes a participar de investigaciones independientes o desconfíen, directamente, de las mismas, restaría oportunidades de mejora al modo en la que se identifican, diseñan e implementan las políticas públicas y sociales que afectan a la ciudadanía de la capital aragonesa.

En Zaragoza, a 3 de octubre de 2022

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abhderramane, R. (12 de marzo de 2020). Big-O's Big Move. *Vans Park Series*. Recuperado de <https://www.vansparkseries.com/posts/105509/big-os-big-move>
- Alcolea Banegas, J. (2014). Discurso público y manipulación: el caso de Julio César. *Contrastes-Revista Internacional de Filosofía*, XIX (2), 379-398.
- Almaguer-Kalixto, P. 2020. Perspectiva Sistémica en el Diseño de Investigación [Material de aula], Máster Universitario en Sociología de las Políticas Públicas y Sociales, Universidad de Zaragoza.
- Alonso, L.E. (2002). Pierre Bourdieu in memoriam (1930 – 2002). Entre la bourdieumanía y la reconstrucción de la sociología europea. *REIS-Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 97, 9 – 28.
- Arce, T. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogeneización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 6 (11), 257 – 271.
- Arenilla, M. (2011). Redes de políticas: el caso de la ciudad de Madrid. *Revista Española de Ciencia Política*, 25, 31 – 56.
- Atencio, M.; Beal, B.; Wilson, Ch. (2009). The distinction of risk: urban *skateboarding*, street habitus and construction of hierarchical gender relations. *Qualitative Research in Sport and Exercise*, 1 (1), 3 – 20, <https://doi.org/10.1090/19398440802567907>
- Atencio, M.; Beal, B. (2011). Beautiful losers: the symbolic exhibition and legitimization of outsider masculinity. *Sport in Society*, 14 (1), 1 – 16. <https://doi.org/10.1080/17430437.2011.530001>
- Atencio, M.; Beal, B.; Yochi, E.Ch. (2013). "It Ain't Just Black Kids and White Kids": The Representation and Reproduction of Authentic "Skurban" Masculinities. *Sociology of Sport Journal*, 30 (2), 153 – 172.
- Ayuntamiento de Zaragoza (2019). Acta de la sesión plenaria de 29 de noviembre de 2019.
- Ayuntamiento de Zaragoza (2022). Moción número P-4492/2022 dirigida a la sesión plenaria de 25 de febrero de 2022.
- Ayuntamiento de Zaragoza (2022). Acta de la sesión plenaria de 25 de febrero de 2022.
- Bäckström, A. (2013). Gender Manoeuvring in Swedish *Skateboarding*: Negotiations of Femininities and the Hierarchical Gender Structure. *Young*, 21 (1), 29 – 53.
<https://doi.org/10.1177/1103308812467670>
- Bäckström, A.; Nairn, K. (2018). Skateboarding beyond the limits of gender? Strategic interventions in Sweden. *Leisure Studies*, 37, 424 – 439. <https://doi.org/10.1080/02614367.2018.1462397>
- Baringo, D. (2013). La tesis de la producción del espacio en Henri Lefebvre y sus críticos: un enfoque a tomar en consideración. *Quid 16: Revista del Área de Estudios Urbanos*, 3, 119-135

- Bauman, Z. (1996). *Tourists and vagabonds: heroes and victims of postmodernity*. Viena: Institut für Höhere Studien (IHS). <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-266870>
- Bayón, F.; Cuenca, J.; Caride, J.A. (2017). Reimaginar la ciudad. Prácticas de ocio juvenil y producción del espacio público urbano. *OBETS-Revista de Ciencias Sociales*, 12 (Extra 1), 21 – 41. <https://doi.org/10.14198/OBETS2017.12.1.10>
- Beltrán, A.S. (2019). *Requisitos de la nueva Romareda: cómo aumentar sus ingresos* [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Zaragoza.
- Beal, B. (1995). Disqualifying the Official: An Exploration of Social Resistance through the Subculture of *Skateboarding*. *Sociology of Sport Journal*, 12, 252–67.
- Beal, B.; Weidman, L. (2003). Authenticity in the *skateboarding* world. In *To the Extreme: Alternative Sports Inside and Out*, edited by Rinehart, R.E.; Sydnor S. (2003), 337 – 352. University of New York Press: Albany. Recuperado de https://digitalcommons.linfield.edu/mscmfac_pubs/10/
- Benjamin, W. (2005). *Libro de los Pasajes*. Madrid: Akal.
- Bergua, J.A. (2008). Diseñadores y tribus. Una aproximación sociológica a la creatividad en el ámbito de la moda. *REIS-Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 124, 45 – 72.
- Borden, I. (2001). *Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body*. New York: Berg.
- Borden, I. (2019). *Skateboarding and the City. A Complete History*. London: Bloomsbury Visual Arts.
- Bourdieu, P.; Vacquant, L. (2005). *Una invitación a la sociología reflexiva*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Bourdieu, P. (1996). *Cosas dichas*. Barcelona: Gedisa Bourdieu, P. (1995). *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Anagrama, Barcelona.
- Bourdieu, P. (1997). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, P. (1999). *Meditaciones pascalianas*. Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, P. (2019). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Barcelona: Taurus.
- Bourdieu, P. (1998). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Camino, X. (2008). Reinterpretando la ciudad: la cultura *skater* y las calles de Barcelona. *Apunts-Educación Física y Deportes*, 91, 54 – 65.
- Camino, X. (2012). *Estudio cultural del skateboarding en Barcelona (1975-2010)* [Tesis doctoral]. Universitat Rovira i Virgili.
- Camino, X. (2013). La irrupción de la cultura *skater* en el espacio público de Barcelona. *Arxiu d'Etnografia de Catalunya*, 13, 11 – 38.
- Capdevielle, J.; Freyre, M. (2013). El concepto de lucha en la sociología de Bourdieu. *Revista de Ciencias Sociales*, 140, 11 – 124. <https://doi.org/10.15517/rcs.v0i140.12317>

- Carraro Machado, G.M. (2020). Os enquadramentos da citadinidade: sobre os impactos da prática do *skate* de rua na cidade de São Paulo. *Revista de antropología (São Paulo)*, 64 (3), 1 – 17.
- Chiu, Ch.; Giamarino, Ch. (2019). Creativity, Conviviality, and Civil Society in Neoliberalizing Public Space: Changing Politics and Discourses in Skateboarder Activism From New York City to Los Angeles. *Journal of Sports and Social Issues*, 00 (0), 1 – 31. <https://doi.org/10.1177/0193723519842219>
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: McGraw Hill.
- Crosset, T.; Beal, B. (1997). The Use of “Subculture” and “Subworld” in Ethnographic Works on Sport: a Discussion of Definitional Distinctions. *Sociology of Sport Journal*, 14 (1), 73 – 85.
- City of Melbourne (2017). *Skate Melbourne Plan 2017 – 2027*. Recuperado de https://s3.ap-southeast-2.amazonaws.com/hdp.au.prod.app.com-participate.files/6115/7647/5297/Skate_Melbourne_Plan_City_of_Melbourne.pdf
- Cuatro Noticias (2 de marzo de 2020). “Un grupo de niños pide que no derriben su *Skate Park* construido hace tres años para construir pisos en Zaragoza”. Recuperado de https://www.cuatro.com/deportes/grupo-ninos-derriben-skate-park-construido-construir-pisos-zaragoza_18_2908245092.html
- Debord, G. (1958/2012). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pretextos.
- Debord, G. (1958). *Théorie de la dérive*. Paris: International Situationniste.
- Delgado, M. (2005). *Elogio del vianant. Del "model Barcelona" a la Barcelona real*. Barcelona: Edicions de 1984.
- De Miguel, R. (20 de mayo de 2019). El vídeo del atentado de Londres muestra cómo Echeverría saltó de su bici para proteger a las víctimas. *El País*. https://elpais.com/internacional/2019/05/20/actualidad/1558368627_213531.html?outputType=amp
- Deranty, J-P. (2010). Logical revolts. En J. Deranty (Ed.). *Jacques Rancière: Key Concepts* (pp. 17 – 24). Acumen Publishing. <http://doi.org/10.1017/UPO9781844654727.002>
- Díaz Orueta, F.; Lourés, M. L.; Martínez Lorea, I. (2018). Zaragoza: retrato de una ciudad en transición. Panorama socio-político previo a las elecciones municipales de mayo de 2015. *Working Paper Series-Contested Cities*, 1 – 28.
- Díez-Urmeneta, J.B. (2009). Apuntes sobre el afecto: un paralelo entre arte y pensamiento. *Contrastes-Revista Internacional de Filosofía*, XVI, 129 – 151.
- Dupont, T. (2014). From core to consumer: The informal hierarchy of the skateboard scene. *Journal of contemporary ethnography*, 43(5), 556-581.

- Dupont, T. (2017). *Skateboarding through life: Subcultural careers and exits from skateboarding* (Doctoral dissertation, PhD dissertation, Department of Sociology, State University of New York at Buffalo).
- Durán, R. (28 de febrero de 2010). “El skatepark no se toca: la nueva víctima de la excavadora de Azcón”. Arainfo.
- Eagleton, T. (2018). Prefacio. En *El surgimiento del espacio social. Rimbaud y la Comuna de París*. Madrid: Akal.
- El Periódico de Aragón (23 de febrero de 2020). “Un plan llamado Samsung Romareda”. Recuperado de <https://www.elperiodicodearagon.com/aragon/2020/02/23/plan-llamado-samsung-romareda-46554504.html>
- El Periódico de Aragón (19 de septiembre de 2021). “Los Juegos Olímpicos sacan del cajón el proyecto del nuevo estadio”. Recuperado de:
- El Rincón de Pedro (El Rincón de Pedro) (2 de marzo de 2020). [Archivo de vídeo]. *iiii QUIEREN QUITAR EL SKATEPARK DE ZARAGOZA!!!* Recuperado de <https://youtu.be/e9F75rwHLn4>
- Escolano, S., López, C.; Pueyo, A. (2018). Urbanismo neoliberal y fragmentación urbana: el caso de Zaragoza (España) en los primeros quince años del siglo XXI. *EURE-Revista latinoamericana de estudios urbano regionales*, 44 (132), 183 – 210. <http://doi.org/10.4067/s0250-71612018000200185>
- Feixa, C. (1998). *De jóvenes, bandas y tribus*. Barcelona: Ariel.
- Fernández Rodríguez, C.J. (2016). Reseña de *El análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación*. *REIS-Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 154, 161 – 176.
- Frisby, D. (2001). *Cityscapes of modernity. Critical explorations*. Oxford: Politypress.
- Fondevila, J.F.; Mir Bernal, P.; Cortiñas, S.; Marqués, J.; Puigcros, R.; Berbel, G.; Santana, E.; Rom Rodríguez, J.; Muñoz González, M. Redes sociales y promoción de atractivos turísticos urbanos: el caso del *skateboarding*, en *Del verbo al bit* (2017, Herrero, J. y Mateos Martín, C. (coords.). Universidad de La Laguna.
- Florida, R. (2020). *The Rise of The Creative Class*. New York: Basic Books.
- García Ferrando, M; Ibáñez, J.; Alvira F. (Comps.) (1986). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación social*. Madrid: Alianza.
- García Inda, A. (1995). La regla en la teoría de la práctica de Pierre Bourdieu. *Acciones e Investigaciones Sociales*, 243 – 267.
- García de León, M.A. (1993). Reseña de Réponses (1992). Bourdieu, O. y Wacquant, L.J.D. París: Ed. Seuil. *REIS-Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 63, 213 – 215.
- Gilchrist, P.; Wheaton, B. (2016). Lifestyle and adventure sport among youth. In *Routledge Handbook of Youth Sport*, pp. 186 – 200. Routledge Publs.

- Glenney, B.; O'Connor, P. (2019). *Skateparks as hybrid elements of the city*. *J Urban Des (Abingdon)*, 24 (6), 840 – 855. <https://www.doi.org/10.1080/13574809.2019.1568189>
- Glenney, B.; Mull, S. (2018). *Skateboarding and the Ecology of Urban Space*. *Journal of Sport and Social Issues*, 42 (6), 437 – 453. <https://www.doi.org/10.1177/0193723518800525>
- González García, S.C. (2016). Las luchas por el patrimonio en la construcción de la ciudad desde Carabanchel. Prácticas socio espaciales y memorias colectivas desde el espacio vivido. *Congreso Internacional Contested Cities*, 5 (501), 1 – 13.
- Graever, D. (2017). *The Utopia of Rules. On Technology, Stupidity, and the Secret Joys of Bureaucracy*. Brooklyn: Melville House.
- Groening, M. (director) (1989 – Actualidad). *The Simpsons* [Serie de T.V]. Gracie Films, 20th Century Fox Television, Film Roman.
- Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Harvey, D. (2007). *Breve historia del neoliberalismo*. Madrid: Akal.
- Harvey, D. (s/f). *El derecho a la ciudad*. Londres: New Left Review.
- Harvey, D. (2013). *Ciudades rebeldes: Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Madrid: Akal.
- Hernández Sampieri, R.; Fernández, C.; Baptista, M.P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6^a Edición). México: McGraw Hill Education.
- Hollett, T.; Vivoni, F. (2021). DIY Skateparks as temporary disruptions to neoliberal cities: informal learning through micropolitical making. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 42(6), 881-897.
- Howell, O. (2001). The poetics of security: *Skateboarding*, urban design, and the new public space. *Urban Action*, 64 – 86.
- Howell, O. (2006). The “creative class” and the gentrifying city: *Skateboarding* in Philadelphia’s Love Park. *Journal of Architectural Education*, 59 (2), 32 – 42.
- Ibáñez, J. (1986). Perspectivas de investigación social: el diseño en las tres perspectivas. En García Ferrando, J. Ibáñez & Alvira (Comps.). *El análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación social* (pp. 42 – 75). Madrid: Alianza.
- Impact Montreal (30 de mayo de 2012). Agrandissement du Stade Saputo. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20120530155423/http://www.impactmontreal.com/fr/stadium/stadium-expansion#>
- Informadasfuk (21 de abril de 2012). We Out Here. En *Urban Dictionary*. Recuperado de <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=WE%20OUT%20HERE>
- Jacobs, J. (1961/2020). *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Madrid: Capitán Swing.

- Klinenberg, E. (2021). *Palacios del pueblo. Políticas para una sociedad más igualitaria*. Madrid: Capitan Swing.
- Kozinets, R.V. (2002). The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *JMR, Journal of Marketing Research*, 39 (1), 61 – 72.
- Kuri Pineda, E. (2021). Espacio, acción colectiva e identidad. La Vocacional 7 del IPN durante el 68. *Nóesis-Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 30 (59), 41 – 63.
- La Parra-Pérez, P. (2014). Revueltas lógicas: el ciclo de movilización del 15M y la práctica de la democracia radical. *Journal of Spanish Cultural Studies*, 15 (1-2), 39 - 57. DOI: 10.1080/14636204.2014.938457
- Lasseter, J. (Director). (1995). *Toy Story* [Película]. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.
- Laurent, J. (2012). *Le skateboard. Analyse sociologique d'une pratique physique urbaine*. Paris: Editions Harmattan.
- Lefebvre, H. (2017). *El derecho a la ciudad*. Madrid: Capitán Swing.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- Lisbona, J. (23 de mayo de 2019). “Azcón presenta un plan para reformar la Romareda y dotarla de 45.000 asientos”. Recuperado de <https://www.heraldo.es/noticias/aragon/zaragoza/2019/05/23/elecciones-municipales-zaragoza-2019-el-pp-presenta-un-plan-para-reformar-la-romareda-y-dotarla-de-45-000-asientos-1316431.html>
- López, M. (31 de octubre de 2019). “El pleno apoya el convenio con el Real Zaragoza”. Heraldo de Aragón. Recuperado de <https://www.heraldo.es/noticias/aragon/zaragoza/2019/10/31/el-pleno-apoya-el-convenio-con-el-real-zaragoza-con-el-apoyo-de-pp-cs-y-vox-y-la-abstencion-del-psOE-1341440.html>
- Lowenthal, D. (1985). *El pasado es un país extraño*. Madrid: Akal.
- Lucea, S. (24 de enero de 2017). *skate Zaragoza* guía spot #1 [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/gF175z1hltl>
- Lucea, S. (20 de febrero de 2017). *Zaragoza* *skate* spot #2 [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/5mnt4qW2Y6I>
- Lucea, S. (12 de febrero de 2022). *Sergio Lucea, el skater influencer: “El skate es un deporte para disfrutar y compartir con otra gente”*, entrevistado por Juanjo Villalba. *Men's Health*. <https://www.menshealth.com/es/noticias-deportivas-masculinas/a35467370/sergio-lucea-skater-influencer-youtuber-instagram/>
- MacKay, S.; Dallaire, Ch. Skirtboarders.com: *Skateboarding* Women and Self-Formation as Ethical Subjects. *Sociology of Sport Journal*, 30 (2), 2013, 173-196.

Malmö Stad (26 de septiembre de 2022). *Frågor och svar om samordnare för skateboard och e-sport*.

Municipio de Malmö. <https://malmo.se/Aktuellt/Artiklar-Malmo-stad/2019-08-20-Fragor-och-svar-om-samordnare-for-skateboard-och-e-sport.html#:~:text=Att%20det%20finns%20en%20skateboardsamordnare,med%20utvecklingsfr%C3%A5gor%20f%C3%B3r%20offentlig%20milj%C3%B3%20>

Maluenda, A. (18 de noviembre de 2019). "Los espejos de la futura Romareda". *Heraldo de Aragón*.

Mansilla, J.A.; Yanes, S. (2019). Reseña de Hacia una arquitectura del placer de Henri Lefebvre. *Perifèria: revista de investigación y formación en antropología*, 24 (1), 215 – 219.

Marcén, C.; Murillo, R.; Arbones, I.; Pelegrín, J. (2019). Countercultural sports and local policies: an approach from the Theory of public policy networks. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 35, 422 – 427.

Márquez, I.; Díez, R. (2015). La cultura *skate* en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid. *EMPIRIA-Revista de Metodología en Ciencias Sociales*, 30, 133 – 158.

Maza, G.; Camino, X. (2019). Deporte 2.0: dispositivos deportivos y redes sociales en el siglo XXI. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, Extra 426 (Ejemplar dedicado al XV Congreso Internacional de la AEISAD), 71 – 78.

Mercado, A.; González, G. (2008). La teoría del conflicto en la sociedad contemporánea. *Espacios Pùblicos*, 11 (21), pp. 196-221.

Mitchel, D. (2003). *The Right to the City*. New York: The Guilford Press.

Moruno, J. (2015). *La fábrica del emprendedor: trabajo y política en la empresa-mundo*. Madrid: Akal.

Moya, L.; Bergua, J.A.; Ruiz, M. (2020). Multicorporalidad frente a ocularcentrismo: de la ciudad ojo-individuo a la ciudad sensorial-participada. *Cuadernos de Trabajo Social*, 33 (1), 127 – 140. <https://doi.org/10.5209/cuts.60741>

Nemeth, J. (2011). Conflict, Exclusion, Relocation: *Skateboarding* and Public Space. *Journal of Urban Design*, 11:3, 297 – 318. <https://doi.org/10.1080/13574800600888343>

Nichols, L. (2011). A *Skatepark* in the Pentagon's Likeness: Militarism, Hegemony, and *Skateboarding* on the Web. *The International Journal of Sport and Society*, 2 (1), 17 – 28.

Nichols, L.D. (2021). Gnarly Freelancers: Professional *Skateboarders*' Labor and Social-Media Use in the Neoliberal Economy. *Journal of Sport and Social Issues*, 45 (5), 426 – 446.

O'Connor, P. (2017). Beyond the youth culture: Understanding middle-aged *skateboarders* through temporal capital. *International Review for the Sociology of Sport*, 53 (8), 924 – 943. <https://doi.org/10.1177/1012690217691780>

- O'Connor, P. (2018) Handrails, steps and curbs: sacred places and secular pilgrimage in *skateboarding*. *Sport in Society*, 21 (11), 1651-1668. <https://doi.org/10.1080/17430437.2017.1390567>
- Pemán, G. (29 de octubre de 2019). "ZEC cree que hay demandas más urgentes que reformar La Romareda". Aragón Digital.
- Podemos Zaragoza [Podemos Zaragoza]. (29 de febrero de 2019). *Azcón se lo quiere cargar. El skatepark de Vía Hispanidad no se toca* [Descripción audiovisual]. Facebook. <https://m.facebook.com/podemoszaragoza/videos/azcón-se-lo-quiere-cargar/28399756917082/>
- Privitera, M.R. (2021). Infraestructura cultural juvenil en la producción de la ciudad mercancía. Ciudad de Buenos Aires (2014 – 2017). Cuadernos de antropología social, 54, 81 – 97. <https://doi.org/10.34096/cas.i54.8520>
- Pushing Boarders (6 de Julio de 2018). University of *Skate: a Story of Skateboarding in Academia* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/lbFUqkXanbk>
- Rendón, N. (2020). *La nueva Romareda, un estadio multifuncional* [Trabajo de fin de Grado]. Universidad de Zaragoza
- Ricoeur, P. (1988). *Hermenéutica y acción*. Buenos Aires: Editorial Docencia.
- RIDE Channel (4 de enero de 2015). Yuri Facchini & Neverton Caselle Zaragoza, Spain [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/mT0glisyXtL4>
- Ritzer, G. (2000). *El encanto de un mundo desencantado. Revolución en los medios de consumo*. Barcelona: Ariel.
- Rodríguez Escudero, B. (2016). *Una crítica conceptual del conflicto en el marco de la teoría sociológica de la globalización: contingencia, heterogeneidad y asimetría* [Tesis de doctorado]. Universidad Complutense de Madrid
- Ross, K. (2018). *El surgimiento del espacio social. Rimbaud y la Comuna de París*. Madrid: Akal.
- Ruiz, P.; Snelson, T.; Madgin, R.; Webb, D. (2020). 'Look at What We Made': communicating subcultural value on London's Southbank. *Cultural Studies*, 34 (3), 392 – 417.
- Hernández Sampieri, R.; Fernández Collado, C.; Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6^a ed.). México D.F: McGraw-Hill.
- Saraví, J.R. (2019). *Skate en el Gran Plata: lógica interna, lógica externa y educación física* [Tesis de doctorado] Universidad Nacional de La Plata.
- Saraví, J. R. (2012). *Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata* [Trabajo final de posgrado]. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Recuperado de: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.919/te.919.pdf>

- Saraví, J.R. (2020). *Skate en el Gran La Plata: lógica interna, lógica externa y educación física*. *Areté: Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela*, 12, 227-228
- Snyder, G.J. (2011). The city and the subcultural career: Professional street *skateboarding* in LA. *Ethnography*, 00 (0), 1 – 24. <https://doi.org/10.1177/1466138111413501>
- Sossa, A. (2015). *Studying corporality in the gym: Practical reflections for the social sciences*. *Methaodos. Revista de ciencias sociales*, 3 (2), 192 – 206. <https://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v3i2.81>
- Stake, R.E. (1999). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Ediciones Morata.
- State of California – Department of Water Resources (May 1978). *The 1976-77 California Drought. A review*. <https://cawaterlibrary.net/wpcontent/uploads/2017/05/Drought-19/6-//.pdf>
- Switchmagazine (30 de julio de 2020). *Stacy Peralta on Dogtown and Z-Boys. An Interview from switchmagazine's Archives*. Recuperado de <https://switchmagazine.com/stacy-peralta-on-dogtown-and-z-boys-an-interview-from-switchmagazines-archives>
- Soja, E. (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other real-and-Imagined Places*. Cambridge: Blackwell.
- Taylor, M.F; Khan, U. (2011). Skate-Park Builds, Teenaphobia and the Adolescent Need for Hang-Out Spaces: The Social Utility and Functionality of Urban Skate Parks, *Journal of Urban Design*, 16:4, 489-510. <https://www.doi.org/10.1080/13574809.2011.58614>
- Thorpe, H.; Hayhurst, L.M.C.; Chawansky, M. (2018). The Girl Effect and “Positive” Representations of Sporting Girls of the Global South: Social Media Portrayals of Afghan Girls on Skateboards. In Toffoletti, K, Thorpe, H., Francombe-Webb, J. (Eds). *New Feminities in Digital, Physical and Sporting Cultures*, 299 – 323. Palgrave MacMillan. https://doi.org/10.1007/978-3-319-72481-2_14
- Thurnell-Read, T. (2021). ‘A Couple of These Videos Is All You Really Needed to Get Pumped to Skate’: Subcultural Media, Nostalgia and Re-Viewing 1990s Skate Media on YouTube. *Young Nordic Journal of Youth Research*, 30 (2), 165 – 182. <https://doi.org/10.1177%2F11033088211057365>
- Torrijos, P. (25 de enero de 2018). “La sequia que inventó el *skateboarding*”. Revista Yorokobu. Recuperado de www.yorokobu.es/sequia-skateboard/
- Transworld *Skateboarding. You Should Know: The First Kidney-Shaped Pool* (1939). Recuperado de <https://skateboarding.transworld.net/features/first-kidney-shaped-pool/>
- Villa, K. (2020). Pasear con el paseante: Walter Benjamin, la pregunta por el flâneur y el sujeto del capitalismo. *Tesis Psicológica*, 15 (2), 148 – 162. <https://doi.org/10.37511/tesis.v15n2a8>
- Vivoni, F. (2009). Spots of spatial desire: *Skateparks, skateplazas*, and urban politics. *Journal of sport and social issues*, 33(2), 130-149.

- Vivoni, F. (2010). *Contesting Public Space. Skateboarding, Urban Development, and The Politics of Play* [PhD Dissertation]. University of Illinois at Urbana-Champaign. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/4825206.pdf>
- Vivoni, F. [jkirsh91] (11 de mayo de 2012). Interview with Francisco Vivoni Gallart [Archivo de vídeo]. Youtube. https://youtu.be/ZuA_ZChgZsQ
- Vivoni, F.; Folsom-Fraster, J. (2021). Crafting cities for all: qualitative inquiry of the street and the spatial practice of *skateboarding*. *Cultural Studies↔Critical Methodologies*, 21(4), 311-318.
- Hollet, T.; Vivoni, F. (2021). DIY Skateparks as temporary disruptions to neoliberal cities: informal learning through micropolitical making. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 42: 6, 881 – 897. <https://doi.org/10.1080/01596306.2020.1742095>
- Webb, M. (director). (2012). *The Amazing Spider-Man* [Película]. Columbia Pictures, Laura Ziskin Productions, Marvel Entertainment.
- Wheaton, B.; Beal, B. (2003). 'Keeping it real': Subcultural Media and the Discourses of Authenticity in Alternative Sports. *International Review for the Sociology of Sport*, 38 (2), 155 – 176.
- Willing, I.; Green, B.; Pavlidis, A. (2020). The 'boy scouts' and 'bad boys' of *skateboarding*: a thematic analysis of the bones brigade. *Sport in Society*, 23, 832 – 846. <https://doi.org/10.1080/17430437.2019.1580265>
- Woolley, H.; Johns, R. (2001). *Skateboarding: The City as a Playground*. *Journal of Urban Design*, 6 (2), 211 – 230. <https://www.doi.org/10.1080/13574800120057845>