

Reinterpretando la ciudad: la cultura skater y las calles de Barcelona*

XAVI CAMINO

Licenciado en Antropología social y cultural.

Laboratori d'Investigació Social i Educativa.

INEFC-Centro de Barcelona

xavi.camino@hotmail.com



Xavi Camino

Resumen

En este artículo analizamos el desarrollo de la práctica del *skateboarding* por las calles de Barcelona como un ejemplo de apropiación informal del espacio urbano que deja ver claramente las contradicciones que se generan en la producción del espacio de la ciudad. Para ello, partiremos de los datos extraídos de un trabajo de campo realizado entre los años 2003 y 2007, mediante métodos tradicionales de la antropología como son la observación participante y las entrevistas en profundidad. Después de explicar la situación actual y la perspectiva teórica que hemos adoptado, nos adentramos en el estudio cultural de esta experiencia urbana, desde sus orígenes hasta la actualidad. Seguidamente describimos cómo se desarrolla el fenómeno cultural en Barcelona, atendiendo la dialéctica generada entre el ayuntamiento, los *skaters* y otros usuarios de la ciudad. A continuación, siguiendo cronológicamente los procesos, damos cuenta de cómo la proliferación de un diseño del espacio urbano que internacionaliza la imagen de la ciudad de Barcelona, a finales de los 90, favorece también su reconocimiento internacional como un lugar idóneo para la práctica del *skateboarding*. Finalmente, valoraremos el papel que juegan los *skateparks* –las instalaciones adecuadas– ante el desarrollo del *skateboarding* por las calles.

Palabras clave

Skateboarding, Streetstyle, Espacio público, Arquitectura y diseño urbano, Apropiación informal.

Abstract

Reinterpreting the City: Skate Culture and the Streets of Barcelona

This article observes the development of the practice of skateboarding on and around the streets of Barcelona, as an example of informal appropriation of the urban public space, which leaves clearly visible the contradictions that are generated in the production of city spaces: between representational provisions realised and installed by city technical experts and urban politicians, and the unforeseen practices and meanings which the city's users in-turn develop for themselves. To achieve this assessment, the paper starts from a base of data extracted from a field-study undertaken between 2003 and 2007 using methods typical to anthropological research, including participant observations and in depth interviews. After explaining the current situation and the theoretical perspective that we have adopted, we focus on the cultural study of this urban experience, from its origins to the present day. Then we describe how the cultural phenomenon has developed itself in Barcelona, attending to the dialectic between the City Council, the skaters and other users of the city. Following events chronologically, we look at how the proliferation of a design for the city's public space, which internationalises the image of Barcelona, during the latter part of the 1990's, also favours its international recognition as a place suitable for the practice of skateboarding.

Key words

Skateboarding, Streetstyle, Public space, Architecture and urban design, Informal appropriation

La cultura skater: de la apropiación informal del espacio público a la infracción

Durante el último cuarto del siglo xx, Barcelona ha experimentado una importante transformación urbanísti-

ca que ha dotado la ciudad, entre otras cosas, de una gran cantidad de espacios públicos y mobiliario urbano que, sin estar previstos para la práctica del *streetstyle*, son idóneos para ello. El *streetstyle*, hoy en día la modalidad deportiva más practicada del *skateboarding*, con-

* Quiero agradecer la incondicional ayuda que me han prestado: Sergi Arenas, Xavi Llagostera, Mustapha Akdi, Manuel Roura, Maxi y Solange del ACAS, Silvia, Dave, Mike y Kiko de la *Makabra* y a todos los *skaters* que de alguna manera u otra han participado a lo largo de esta investigación. Sin ellos no hubiese sido posible.

siste en utilizar la arquitectura y el mobiliario urbano como un medio para desarrollar maniobras con el monopatín. Actualmente, las características específicas del espacio público de Barcelona son tan reconocidas por su idoneidad para esta modalidad deportiva, que es visitada por *skaters* de todo el mundo. Revistas, vídeos, compañías internacionales, internet..., todos dicen que Barcelona es buena para patinar:

“Desde el MACBA es un viaje fácil tomar el metro para llegar a una multitud de sitios que son lo mejor que podrías haber soñado, que han sido construidos durante la última década” (Van Roehoudt, 2005).

“Mira, Barcelona, es una gran ciudad y hay *skaters* de todo el mundo entero que vienen aquí” (Domínguez, 2002-03).

Tanto es así que a principios de la década del 2000 algunos artículos de prensa local hablan con sorpresa sobre el fenómeno:

“Las plazas duras y la tolerancia de la guardia urbana han convertido Barcelona en el destino preferido de los *skaters* de todo Europa” (Puntí, 2003. *El País*).

“La fama del MACBA como paraíso de los *skaters* no obedece solamente al boca a boca. Casi todas las marcas del sector hacen referencia a esta plaza en sus anuncios y spots, y durante los últimos tres años algunos de los más grandes de este deporte han venido a la ciudad a filmar, y de paso, a practicar” (Fontova, 2002. *El Periódico*).

Muchas ciudades de Norteamérica, del norte de Europa y Gran Bretaña ya se encontraron ante esta misma situación a mediados de los 90, y prohibieron la práctica del monopatín en el espacio público, incluso imponiendo sanciones y requisando el material. Por eso, la Barcelona de principios del 2000 se presentaba como un oasis libre de prohibiciones y persecuciones.

Pero esta situación no ha durado mucho tiempo. La afluencia de tantos *skaters* durante los últimos años ha visibilizado algunos conflictos relacionados con el desgaste del mobiliario urbano, la seguridad de otros usuarios y el ruido que generan en determinados lugares. Algunos ciudadanos han mostrado su queja en distintos canales de comunicación:

“No suelo frecuentar la plaza dels Països Catalans, pero hace poco pasé y la encontré muy dejada, con muchos ele-

mentos arquitectónicos caídos, fuera de su sitio y muchos otros destrozados, esto último gracias a la acción de los alegres chicos de los patines que se lucen con espectaculares acrobacias, meritorias por su dificultad, pero muy lesivas para el pavimento o elementos ornamentales y mobiliario urbano, que no han sido hechos para los violentos impactos de los patinadores... aparte de los sustos que provocan a más de un transeúnte. Es lo que tienen estos lugares –como también la plaza que hay delante del MACBA– que ofrecen unas características idóneas para la práctica de este deporte (si no fuera que los materiales no están pensados para el uso agresivo y violento)” (Castaño, 2005).

Todo ello ha levantado ciertas preocupaciones a las instituciones implicadas. Así que la aplicación en 2006 de unas nuevas Ordenanzas Municipales para garantizar la convivencia ciudadana en el espacio público han incluido la práctica del *skateboarding* como un presunto mal uso del espacio público que puede ser sancionado si así lo valoran las autoridades:

“**Artículo 31.** [...] Queda prohibida la utilización de escaleras para peatones, elementos para la accesibilidad de personas discapacitadas, barandillas, bancos, pasamanos, o cualquier otro elemento del mobiliario urbano, para las acrobacias con patines y monopatines” (Ajuntament de Barcelona, 2005).

Siguiendo las aportaciones de Léfèbvre (1978, 1976, 1974) podemos percibir el conflicto que nos plantea la práctica del *skateboarding* por las calles de Barcelona como resultado de las contradicciones que siempre se dan entre, por un lado, las prácticas de los usuarios y los significados espaciales¹ que éstos desarrollan, y por otro, las representaciones del espacio elaboradas por los técnicos, expertos y políticos gestores y productores del espacio urbano.

Desde esta misma perspectiva, Delgado (2007, 2005) señala que si bien en la Barcelona del último cuarto del siglo xx, se han conseguido satisfacer muchas necesidades en forma de equipamientos, servicios y zonas verdes, no obstante, las planificaciones urbanísticas (representaciones del espacio) han ido siempre más dirigidas a potenciar la terciarización y la internacionalización de la ciudad y su imagen y no tanto a favorecer los intereses de la mayoría de los ciudadanos. Ahora bien, concluye Delgado que todo ello no ha impedido que el elemento social (prácticas sociales y significados simbólicos), aún contradiciendo las planificaciones, acabara interviniendo

¹ Léfèbvre (1976) llama a los significados culturales que adquieren los espacios “espacios de la representación”. Aquí hemos preferido utilizar “significados culturales” porque en castellano nos parece más sugerente.

como un factor decisivo en la producción final del espacio urbano. Y por eso, apunta:

“La ciudad: unos creen que la dominan desde arriba; los otros, sencillamente, desde abajo, se apropian de ella” (Delgado, 2000).

Así, adoptando este punto de vista, entendemos que la práctica del *streetstyle* y las sociabilidades que ésta genera en muchos espacios urbanos de la ciudad constituyen una forma de experimentar una apropiación de la ciudad “desde abajo”. Pero esta apropiación no constituye una oposición de un sector de los ciudadanos frente a una producción del espacio que se olvida de sus intereses. Los *skaters* se interesan especialmente por el uso de aquellos espacios arquitectónicos que precisamente caracterizan la tendencia del desarrollo actual de las ciudades: los centros financieros y los espacios de ocio y consumo. En cierta manera, su forma de utilizarlos representa otra forma de reinventarlos.

En este artículo abordaremos el desarrollo del *skateboarding* en la ciudad de Barcelona como resultado de la confluencia de una secuencia de procesos sociales, culturales, económicos, políticos y urbanísticos. Para ello, utilizaremos los datos extraídos del trabajo de campo realizado entre el 2003 y el 2007, mediante métodos tradicionales en antropología, como la observación participante y las entrevistas en profundidad. El estudio cultural de esta experiencia urbana, desde sus orígenes hasta la actualidad, nos permitirá explicar la evolución de sus prácticas espaciales y significados culturales que, luego, concretaremos con el desarrollo del fenómeno cultural en Barcelona, caracterizado por la dialéctica generada entre el Ayuntamiento, los *skaters* y otros usuarios de la ciudad. A continuación, desde la perspectiva presentada, observaremos que la proliferación de un diseño del espacio urbano que internacionaliza la imagen de la ciudad de Barcelona a finales de los 90 favorece, a la vez, su reconocimiento internacional como un lugar idóneo para la práctica del *streetstyle*. Y finalmente, frente a esta situación, valoraremos el papel que juegan los *skateparks* –las instalaciones adecuadas.

La evolución de la cultura *skater* en USA

De las olas al asfalto, el *sidewalk surfing*

“Después de la Segunda Guerra Mundial, varios grupos de jóvenes californianos empezaron a apartarse del sistema racionalizado de empleo y a crear sus propias esferas de status. [...] El extraordinario nivel de prosperidad de la zona les permitió crear sus propios estilos de vida, mantenerlos y hacerlos intensamente visibles” (Wolf, 1997, p. 113).

El origen y desarrollo de la práctica del *skateboarding* debemos enmarcarlos en un contexto de bonanza económica, social y política basado en el desarrollo del bienestar y del consumo en los EE.UU, a finales de los años 50. Según Bell (2004, pp. 76-78), por aquella época, los valores dominantes del capitalismo tradicional fundamentado sobre la ética protestante –el ahorro y el trabajo– habían empezado a ser desplazados por el consumo y el hedonismo. La proliferación de nuevos estilos de vida basados en actividades de ocio y consumo eran difundidos por y para el desarrollo del mercado norteamericano. Y California, como dice Bell y nos sugiere la cita de Wolf, era el estado norteamericano que mejor encarnaba las consecuencias de ese cambio cultural.

Así, como muchas otras prácticas culturales, el *skateboarding* surgió a finales de los 50, en la costa californiana, como una forma de pasar el rato entre los surfistas cuando el mar se manifestaba impracticable. Durante esa década la actividad se popularizó entre muchos adolescentes y jóvenes masculinos de los EUA y algunos países del norte de Europa y fue adquiriendo cada vez mayor independencia del *surfing* y desarrollando su propio campo económico, social y cultural. En un principio, aquellos surfistas buscaban planos inclinados donde poder emular los movimientos de las olas –*sidewalk surfing*–, hasta que a lo largo de la década de los 70, gracias a algunos avances tecnológicos como la difusión de las ruedas de poliuretano,² se empiezan a desarrollar diversas modalidades que se practicarán en diferentes ámbitos: el *pool* que se practicaba en piscinas vacías usando las curvas que la profundidad de la instalación ofrecía en la transición del plano a la pared; el *downhill* o descenso de colinas utilizando carreteras secundarias buscando alcanzar la máxima velocidad; el *vertical* en rampas y

² Las antiguas ruedas de metal o arcilla habían alcanzado su límite, no daban más de sí, eran lentas y no absorbían las irregularidades del terreno, provocando continuas caídas e impidiendo la innovación de la práctica. En cambio, las nuevas ruedas de poliuretano no sólo eran más rápidas y absorbían las irregularidades sino que además permitían hacer giros rápidos y bruscos. Esto, junto con la evolución y adaptación de los ejes, representó una revolución de la práctica.

skateparks –instalaciones preparadas–; y el *freestyle* o estilo libre que consistía en realizar maniobras acrobáticas con el *skate* en un espacio liso casi sin desplazarse.

Sin embargo, las expectativas creadas durante los prósperos años 50 y 60 se vieron truncadas por las sucesivas crisis económicas de la década de los 70. El crecimiento económico sostenible había llegado a su techo y muchos sectores se vieron resentidos. Aunque a lo largo de la década de los 70 el *skateboarding* experimentó un importante desarrollo, no dejó de verse afectado por los momentos de crisis económica generalizada. Muchas empresas del sector tuvieron que cerrar a finales de los 60, se dejaron de organizar eventos y campeonatos y, a principios de 1970, prácticamente había desaparecido el *skateboarding* como mercado. No obstante, algunos grupos de jóvenes de barrios periféricos de ciudades donde el *skateboarding* había tenido una fuerte presencia siguieron practicándolo y desarrollaron una nueva interpretación cultural de la práctica, usando espacios marginales o abandonados que, de alguna manera, reflejaban las ruinas del esplendor económico de las décadas anteriores.³ Siguiendo las interpretaciones que Heblich (2004) hizo sobre los movimientos culturales juveniles de los años 70,⁴ podemos decir que estos jóvenes que no vieron cumplirse las expectativas que se les habían creado durante su infancia adoptaron y desarrollaron valores de signo rebelde. Así, a principios de los 70, el *skateboarding* representaba, a los ojos de la cultura adulta dominante, un estilo de vida inmaduro, nada productivo y sin perspectivas de futuro. Mientras que para sus practicantes significaba una forma de vivir al margen de la sociedad que refutaban, utilizando espacios marginales o abandonados como lugares donde desarrollar su propia sociabilidad.

No obstante, a lo largo de los años 70 y los 80, se fue desarrollando un proceso de deportivización del *skateboarding* que, en cierta manera, acabó domesticando una gran parte de esa sociabilidad. El mercado,

a medida que se recuperaba, y las instituciones deportivas fueron integrando la imagen *skater* como producto de consumo y actividad deportiva, respectivamente, y desactivaron, en muchos aspectos, su carácter originalmente subversivo. Así que, a principios de los 80, aparecieron las primeras entidades que representaban el deporte institucionalizado como la National Skate Association (NSA) en Norteamérica. Se organizaban importantes campeonatos nacionales e internacionales, se empezaron a homologar las instalaciones, se reglamentaban los trucos, y al mismo tiempo, el mercado se encargó de difundir la actividad y la imagen cultural a nuevas capas sociales y territorios globales.

El *streetstyle* o “la calle es siempre mejor”

La aparición, a finales de los 70, de una maniobra técnica llamada *ollie*,⁵ iba a permitir profundizar en el uso y el significado del mobiliario urbano en el corazón de las ciudades. El *ollie* consiste en realizar un salto elevando la tabla de manera que se queda pegada a los pies sin la necesidad de agarrarla con las manos. Con la evolución de esta maniobra, el practicante podía realizar saltos para salvar obstáculos sin la necesidad de detenerse. De esta manera, a partir de los años 80, se desarrolló la práctica del *streetstyle*. La idea central de esta modalidad consistía en inventar recorridos urbanos en los que cada bordillo, rampa, escalón o barandilla podían ser objeto de creación de complicadas maniobras con el *skate*. De alguna manera, esta nueva modalidad representaba un desafío al proceso de institucionalización que había experimentado el *skateboarding* a lo largo de los 70. Nuevamente, surgía de los márgenes, fuera de las instalaciones preparadas –los *skateparks*–, y protagonizado por jóvenes que no entraban en los *skateparks*, por falta de dinero o por falta de instalaciones adecuadas en su territorio (Mortimer, 2004).

La arquitectura y el diseño urbano de las grandes

³ El documental *Dogtown and Z-Boys* dirigido por Peralta y estrenado en el 2001 describe claramente el desarrollo del *skateboarding* en un barrio periférico de Los Angeles. A lo largo del documental se puede ver cómo un grupo de jóvenes va utilizando distintos espacios en decadencia o abandonados desarrollando su propia sociabilidad. Primero en las playas que configuraban el Pacific Ocean Park, un parque de atracciones que cerró en 1967 entrando en una fase de decadencia y abandono de sus instalaciones; después cuando experimentan con el *skateboarding* en las piscinas de antiguos hoteles que han cerrado y en los colectores de drenaje que hay en lugares periféricos o marginales de la ciudad, etc.

⁴ Heblich (2004) interpreta, en términos gramscianos, la diversidad de movimientos culturales juveniles que se desarrollaron después de la Segunda Guerra Mundial y hasta los años 80 (las maneras de vestirse, de peinarse, las letras de las canciones, los valores, etc.) como desafíos simbólicos de una cultura subalterna frente a la hegemonía de una determinada cultura adulta.

⁵ Alan “Ollie” Gelfrand’s empezó a practicar saltos sin sujetar la tabla con las manos utilizando las rampas de los *skateparks*. Y a principios de los 80, el *freestyle* adaptó aquella maniobra en superficies planas, picando el *kicktail* (la cola de la tabla) con el pie de atrás para hacer levantar el *skate* y arrastrarlo con el dorso del pie delantero (Mortimer, 2004; Borden, 2003; Doren y Pramann, 1992; Frodin y Messmann, 1990). Este truco se popularizó con el nombre de *ollie* y actualmente es considerado fundamental para la práctica del *streetstyle*.

ciudades ofrecían, ahora, nuevos usos y significados. Así que, para estos practicantes de la calle, conocer una ciudad significará tener en mente todos los sistemas de espacios y objetos arquitectónicos urbanos patinables (Borden, 2003). Unas escalinatas de mármol que dan acceso a la puerta principal de un museo o un teatro nacional, muros de granito que separan y delimitan espacios en una plaza o conforman módulos para sentarse, pavimentos lisos y pulidos, rampas y barandillas de acceso a un cambio de nivel en una plaza del centro de la ciudad serán reinventados por los *skaters* como “*gaps*”, “*bordillos de caída*”, “*wallrides*”, “*planos inclinados*”, “*handrails*”, “*slides*” y, al mismo tiempo, serán dificultades mitificadas, recuerdos inolvidables o importantes puntos de encuentro.

Si retomamos, ahora, las perspectivas presentadas en la introducción con Léfèbvre y Delgado, podemos decir que 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 que constituye, una vez más, la activación de un desafío simbólico ante la producción del espacio planificado. El aforismo “*skate and destroy*” que se difundió a principios de los 80 simboliza esta reactivación subversiva:

“Y el *skate and destroy* era buscar sitios y patinarlos. Y claro patinar significa desgastar una zona. Casi todos los trucos que se hacen son de deslizar la tabla o el eje por algún lugar, ya sea de metal o de hormigón o de mármol o de lo que sea. Y claro, de utilizarlo, destruyes. Y también significa que tú cuando destruyes, estás creando algo, estás creando un truco. Hay gente que lo mira como un arte, pero, claro, estás destruyendo también, pero también te destruyes a ti mismo, porque cada vez que fallas, vas pagando, no?” (Sergi Arenas, *skater* de Badalona).

De alguna manera, ese truco que el *skater* realiza al utilizar un elemento urbano, inscribe marcas, señales o códigos que otros *skaters* interpretan, de manera que el espacio marcado acaba ofreciendo información sobre qué se ha hecho o qué se puede hacer en él. Y así, se va formando una geografía de trucos, mobiliario favorable, pero también de puntos de encuentro, tiendas del sector, etc.

Con el tiempo, sobretodo, durante la década de los 90, el *streetstyle* acabó desplazando al resto de modalidades y situándose como la más practicada. Y un mercado en expansión de material técnico, revistas, vídeos y música dominado por un modelo producido en Norteamérica⁶ difundió no sólo innovaciones en la práctica sino también imágenes de los mejores espacios y mobiliario urbano para patinar de muchas ciudades del mundo. A partir de entonces, el viaje o *tour*, se instauró como una práctica habitual entre la mayoría de los *skaters*, de manera que los que se lo podían permitir realizaban viajes de larga distancia esperando conocer aquellos lugares mitificados o descubrir nuevos objetos arquitectónicos patinables. Según Borden (2003), primero se empezó a visitar los países donde ya hacía tiempo que el *skateboarding* se desarrollaba con fuerza: Estados Unidos, Reino Unido, Australia, Canadá, Brasil y países del norte de Europa; luego se fueron incorporando nuevos países al circuito turístico: Malasia, Indonesia, Costa Rica, Puerto Rico, Tahití, Yugoslavia, Eslovenia, Sudáfrica, Japón, China, Escandinavia, Arabia Saudí, Turquía, Israel, Irán, Irak, etc. Paralelamente, empresas de construcción de *skateparks* empezaron a diseñar lo que se ha acabado llamando *skateplazas*: instalaciones de *skate* que, pensadas para el *streetstyle*, simulan mobiliario urbano, planos inclinados, barandillas, escaleras, plazas con sus jardineras, calles, etc.; algunos de los cuales incluso reproducen y mejoran espacios públicos reales.

Por otro lado, como ya hemos explicado, el deterioro del mobiliario urbano y las tensiones con otros usuarios del espacio motivaron que, a mediados de los 90, los gobiernos de muchas ciudades prohibieran su práctica en el espacio público, incluso imponiendo multas y requisando el material. Con la misma idea proliferó la instalación de los *skatestoppers*, que consisten en la instalación de pequeños obstáculos de metal en los mobiliarios urbanos donde ya existe inscrito un truco o es susceptible de ser practicado.

Esta reacción represiva puede ser explicada por la dialéctica que encontramos entre una cultura adulta hegemónica y otra juvenil subalterna. A lo largo de todo el proceso de desarrollo del *skateboarding* hemos podido ver cómo, sobre todo, a partir de los 70, se empezaba a asociar su estilo de vida a significados subversivos en relación a una cultura adulta dominante. Así, en cada dé-

⁶ Sólo hay que darse cuenta de que el idioma fundamental de la terminología técnica del *skateboarding* es el inglés: *switch*, *kickflip*, *slide*, *backside*, *frontside*, *tail*, *nose*, *gap*, *regular*, *goofy*, etc. Aunque su expansión por otros territorios haya podido generar algunos términos híbridos entre el inglés y otros idiomas.

cada, según sus condiciones específicas, una generación de adolescentes y jóvenes desarrollaba una forma distinta de subversión a través del *skateboarding*. En los 70 se practicaba en espacios abandonados o marginales, poniendo en evidencia las ruinas de las promesas de las décadas anteriores; en los 90 se empezó a practicar en el corazón de las ciudades más vanguardistas, recordando, una vez más, que el componente social es imprevisible en la producción del espacio. Pero ante estos desafíos, se acaba produciendo siempre el mismo mecanismo de desactivación: un mercado que acaba integrando y difundiendo la imagen subversiva como producto de consumo y unas instituciones deportivas, representantes de la cultura adulta hegemónica, que racionaliza las nuevas prácticas *skaters* y, finalmente, un gobierno que prohíbe la práctica más allá de los espacios destinados. Sin embargo, en la actualidad la gran difusión que ha experimentado el *skateboarding* en distintas generaciones, territorios, mercados e instituciones ha dado lugar a una gran heterogeneidad de significados; lo que para unos puede ser una forma de distinción social, para otros es una práctica subversiva o un deporte profesional, un juego para niños, una actividad lúdica, una moda pasajera o un estilo de vida.

La importación de la cultura *skater* en Barcelona

Primer boom: descubrir la ciudad

En las ciudades españolas, aunque a finales de los 70 y principios de los 80 ya se practicaba el *skateboarding*, siguiendo las tendencias norteamericanas, no fue hasta finales de los 80 y principios de los 90 que se volvieron visibles para la opinión pública. Algunos periódicos del momento hablaban del fenómeno con cierto tono de preocupación:

“Una de las variantes del *skate* es hacer la calle [...] Esta modalidad es la más peligrosa. En Hospitalet se han dado casos de colisiones con coches [...] Los comerciantes de este material deportivo explican que las ventas suben sin parar” (Ribas, 1990. *El Periódico*).

En España, a finales de los 80, primero se experimentaba como un juego para niños y adolescentes y más tarde, como un estilo de vida con el que identificarse durante la etapa juvenil. En una primera época, llegaba el *skateboarding*, de las grandes compañías y con más medios para su expansión, el *vertical* y el *freestyle*; en aquellos momentos, las versiones más institucionaliza-

das del *skateboarding*. No obstante, la falta de espacios adecuados como los *skateparks* facilitó que los grupos de adolescentes que empezaron a practicarlo lo hicieran por las calles y plazas de muchos pueblos y ciudades españolas. Muchos de estos espacios se convirtieron en lugares de encuentro para estos adolescentes que iban generando redes sociales de alcance regional. En principio cada uno formaba parte de un grupo vinculado a un espacio de su propio barrio. Los días festivos acostumbraban a realizar recorridos por la ciudad y sus alrededores visitando otros puntos de encuentro, de esta manera, conocían a miembros de otros grupos, y así hasta alcanzar una importante extensión regional.

La falta de *skateparks* llevó a los practicantes a descubrir espacios y mobiliarios patinables de la ciudad y sus alrededores. Al mismo tiempo, muchos grupos instalaban, en sus lugares de encuentro, sus propias rampas y cajones portátiles, que ellos mismos construían a partir de despojos de madera u otros materiales. Así que, aunque muchos soñaban con instalaciones adecuadas, ya estaban desarrollando el *streetstyle*, de tal forma, que cuando se introdujeron los *skateparks*, a principios de los 90, muchos *skaters* se habían acostumbrado al *streetstyle* como un discurso alternativo que, por otro lado, ya empezaba a recibir influencia del mercado norteamericano. Así que, cuando uno de estos espacios se hacía conocido empezaba a ser visitado por la mayoría de *skaters* de la ciudad y sus alrededores. La afluencia de éstos provocaba algunos conflictos con otros usuarios, sobre todo cuando se trataba de espacios no destinados para la práctica del *skateboarding*. La avenida Gaudí protagonizó, entre 1989 y 1990 una de estas luchas por el espacio. Así lo explicaba Patrick en una entrevista para la revista *TRES60* en 1990:

“Estábamos patinando y la gente de los pisos de arriba empezaron a tirar botellas, ceniceros, latas, cristales, de todo. No le dieron a nadie por suerte. Bueno, a uno le tiraron una bolsa llena de lejía y le cayó en la cabeza quemándole todo el pelo [...] Una de esas tardes que estábamos allí patinando bajaron unos vecinos y me pusieron a flor de piel. Me dieron de palos hasta no poder más. Me cogieron por la cabeza y me golpearon varias veces contra el cristal de un banco [sucursal]” (Patrick, 1991).

Otro espacio público que experimentó un largo proceso de apropiación informal por parte de *skaters* y que dura hasta nuestros días, fue la plaza dels Països Catalans. Al margen de la representación espacial que pensaron sus autores, el poco uso que los vecinos habían ejercido desde su inauguración en 1983 y el contexto ur-



La plaza dels Països Catalans era, junto a la Avenida Gaudí, de los primeros espacios públicos que funcionaban como puntos de encuentro para los skaters de Barcelona y alrededores, a finales de los ochenta. (Foto: Xavi Camino)

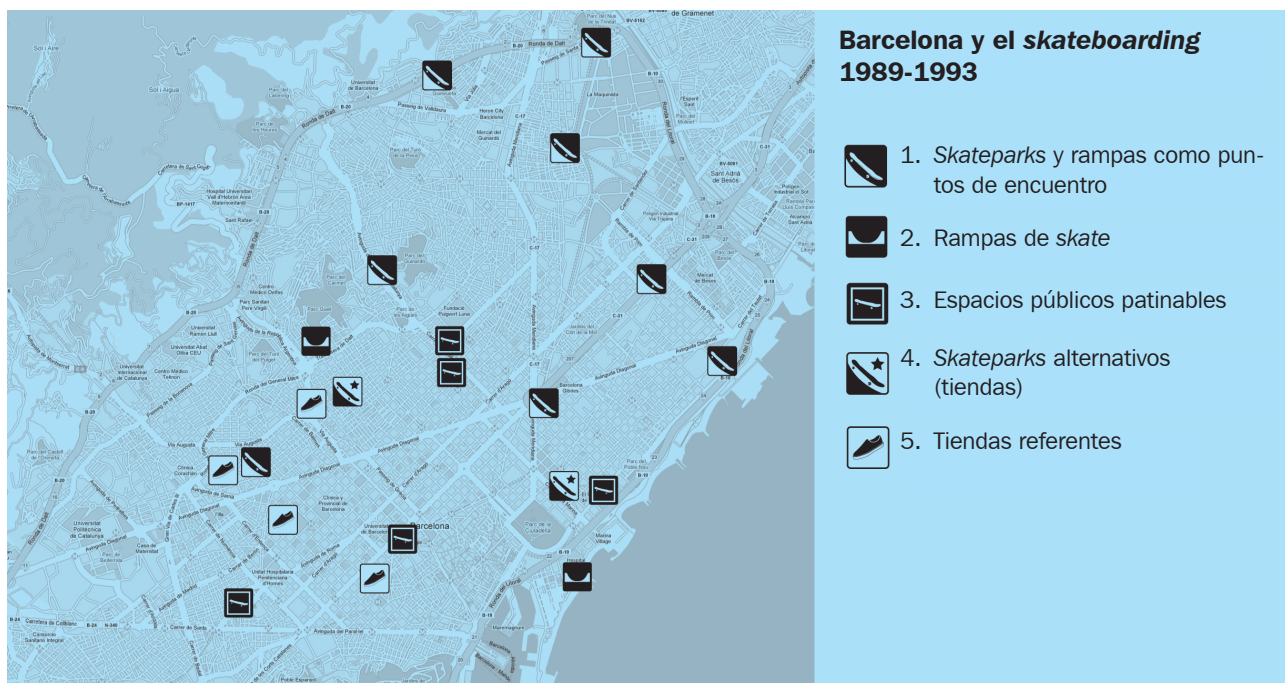
bano caracterizado por la confluencia de importante vías de comunicación y edificios de oficinas le dio a la plaza un carácter social incierto, poco definido, permitiendo que muchos *skaters* de diferentes zonas de la ciudad y sus alrededores se fueran apropiando del espacio, hasta incluso transformarlo con instalaciones de todo tipo, más o menos temporales, según sus intereses prácticos.

Y en los últimos años, la plaza se fue convirtiendo en un referente internacional que visitaban anualmente muchos *skaters* de todas partes del mundo.

Con este fenómeno cultural en expansión, el gobierno socialista de la ciudad de Barcelona, en plenas vísperas de las Olimpiadas, desarrolló distintos proyectos de intervención. Interpretando el uso *skater* de las calles como una demanda y esperando apartarlos de ellas con la construcción de *skateparks* y rampas por toda la ciudad, se inauguraron entre 1990 y 1992: el *skatepark* del Turó Parc, el *bowl* de Glòries, el *skatepark* de la Mar Bella, el de la Guineueta, las rampas de la Sagrera, de la Trinitat y de Horta, y las Dunas de la Rambla Prim.

“La inauguración hace unas semanas del *Skate Glòries* [...] supone la primera muestra de la respuesta institucional al creciente número de *skaters* que hasta entonces debían competir con el resto de los transeúntes por un trozo de acera [...] Antoni Marcet, regidor del Eixample, justifica los doce millones de pesetas que costó la obra en la necesidad “de acondicionar espacios para que puedan hacer deporte sin molestar a nadie” (Díaz, 1990. *La Vanguardia*).

Aunque la iniciativa del Ayuntamiento fue muy positiva en cuanto a la generación de puntos de encuentro y al



En el mapa se puede ver claramente cómo a principios de los noventa, todavía existían pocos espacios públicos reconocidos para la práctica del streetstyle. Por otra parte, se puede ver cómo el Ayuntamiento había apostado por la instalación de diversidad de skateparks por toda la ciudad. (Elaboración: Xavi Camino y Marcus Willcocks)

reconocimiento del *skateboarding* como práctica deportiva formal, no dejaron de aparecer contradicciones y conflictos entre las prácticas espaciales de los *skaters* y las planificaciones urbanísticas del gobierno de la ciudad, entre la cultura *skater* y la cultura adulta dominante. Para empezar, el *streetstyle* difícilmente iba a desaparecer, tal y como nos anunciaba Patrick en la entrevista para la *TRES60*:

“Aunque se reemplacen los sitios por pistas, una calle nunca será lo mismo que una pista hecha así, artificial. Quieren quitar el *street* y meterlo en sitios cerrados y con bancos y todo esto, pero no es lo mismo” (Patrick, 1991).

Por otra parte, algunos de los espacios proyectados para el *skateboarding* generaron problemas de convivencia. El *skatepark* del Turó Parc, quizás el único que se construyó mediante la participación de *skaters* y la colaboración de la tienda *Skate Only*, fue durante muchos años, y a pesar de las quejas de los vecinos, uno de los puntos de encuentro más reconocidos de Barcelona y sus alrededores, hasta que, finalmente, en 2002 fue destruido y sustituido por un pequeño bar con terraza.

Asimismo algunos proyectos nunca se llegaron a utilizar o convencieron poco a los *skaters* y quedaron abandonados. El *skatepark* de la Guineueta construido en 1992 encima de la Ronda de Dalt, constaba de una *pool* de iniciación y seis rampas en forma de U. Las rampas prácticamente no se han utilizado para patinar porque son demasiado perpendiculares y no forman lo que se llama una “transición”: una curva que se levante gradualmente y permita subir con facilidad. Así que la *pool* y el espacio que la envuelve han sido el centro activo del *skatepark* hasta ahora, quedando una amplia zona totalmente desaprovechada. La rampa del Espigón del Gas, en la Barceloneta, o la que hay ubicada en el parque de la calle Brusi, en el barrio de Sant Gervasi, casi no se han utilizado nunca y se encuentran prácticamente abandonadas.

Decadencia y segundo boom: el *streetstyle*

A partir de 1993, después de las Olimpiadas, la escena *skater* nacional experimentó un proceso de decadencia. La recesión general que estaba experimentando la escena *skater* a nivel internacional y la crisis económica que vivía España, condujo al cierre a muchas tiendas, distribuidoras y revistas del sector. Al mismo tiempo, la población de practicantes descendió considerablemente y los *skateparks* entraron en largos procesos de deterioro. Muchos *skaters* atribuyen esta decadencia a factores culturales. Dicen que

la mayoría de ellos se interesaron por actividades supuestamente más adultas, como el ocio nocturno, el consumo de drogas, la música electrónica, el arte urbano como el grafiti, etc. Dicen también que el *skateboarding* tuvo que competir con la entrada masiva de otros deportes en auge, como el *surf*, el *snowboard* o los patines en línea, y que las nuevas generaciones, las cuales supuestamente debían sostener el mercado nacional del *skateboarding* se interesaron por otras actividades.

A mediados de los 90 la escena *skater* internacional se recuperó con fuerza mediante un mercado dominado por el *streetstyle* que se había desarrollado en Norteamérica. Así, en Barcelona, una nueva generación de *skaters* se mezclaba con la promoción anterior y muchos de los que habían abandonado la práctica por otras actividades volvieron a recuperarla. Las redes sociales regionales volvían a crecer. *Skaters* que habían continuado patinando durante el periodo de crisis explican sorprendidos cómo veían crecer día a día el número de practicantes de una forma exagerada.

El uso *skater* del espacio público, que nunca había desaparecido muy a pesar de la proliferación de los *skateparks* de los 90, ahora se intensificaba. El *streetstyle*, más deportivizado, más institucionalizado, con más apoyo económico, complejizaba la práctica con la aparición de trucos cada vez más sofisticados favoreciendo así el uso de nuevos y antiguos mobiliarios urbanos nunca antes patinados. A finales de los 90 y principios del 2000 en Barcelona prácticamente sólo se comercializaba material especializado en *streetstyle*. Lo normal era practicar *street*, de manera que los *skaters* de la generación anterior que se habían formado siguiendo las tendencias del *vertical* y para quienes el *streetstyle* había sido una forma de descubrir la ciudad, se vieron estimulados a mejorar su estilo más básico de calle.

La ciudad de Barcelona como *skateplaza* El diseño del espacio público en Barcelona se adapta a la práctica del *streetstyle*

“Para patinar necesitas de los *skateparks*, crees que son fundamentales, pero... ¿te has parado a pensar en qué harías si no los hubiera? Barcelona es un buen ejemplo de como disfrutar del *skate* simplemente con lo que te encuentras por la calle” (Elbira, 1990).

Volviendo ahora a principios de los 80, veremos cómo el proceso de transformación del espacio urbano de la ciudad de Barcelona confluye sorprendentemente



Sergi Arenas en el pool de la Guinaueta. Esta instalación ha sido ampliada y reformada por la iniciativa de los usuarios habituales. (Foto: Xavi Camino)

con los intereses prácticos del desarrollo del *streetstyle* internacional, a finales de los 90.

Desde principios de los 80, influenciada por una tendencia global y aprovechando la coyuntura política de la transición democrática, la ciudad de Barcelona, como muchas otras ciudades de tradición industrial, experimentó un proceso de dismantelamiento generalizado de las industrias y una importante ampliación del sector servicios. La ciudad como escenario inició entonces una gran transformación urbanística donde ubicar la nueva orientación económica. Con la intención de atraer capital extranjero en sus diferentes formas (turismo, sedes de compañías transnacionales, actividad financiera, construcción inmobiliaria, etc.) las políticas urbanísticas del Consistorio apostaron por revitalizar las zonas más degradadas del centro histórico y generar nuevos espacios públicos inspirándose en el discurso europeo en boga de organización urbana compacta, de tradición mediterránea (Esteban, 1999; Capel, 2005; Delgado, 2005).

La producción del espacio orientada por estas políticas dio lugar, a finales de los 90, a la extensión de un modelo de diseño urbano que internacionalizaba una imagen vanguardista de la ciudad. Para ello, se apostó por la renovación del paisaje urbano a partir de campañas de subvención para la restauración de fachadas de edificios, y la regulación y uniformización de los elementos urbanos de la ciudad tales como las señales, los bancos, papeleras, bordillos, pivotes, marquesinas, etc. (Cáceres,

1987). Con la misma idea, se produjo una proliferación de las llamadas “plazas duras”: espacios libres de vegetación, diáfanos y muy amplios, con superficies muy lisas hechas, en los mejores casos, de piedra granítica, con rampas larguísimas, muros de granito o mármol de distintos tamaños y formas, perfectamente cortados en ángulo recto o configurando pequeñas inclinaciones en rampa, etc. Estas plazas desataron una intensa polémica, a mediados de los 80, entre un sector de la ciudadanía que las prefería verdes y los defensores del vanguardismo arquitectónico y del pragmatismo que aseguraban ofrecer en cuanto a mantenimiento y costes de producción (Moix, 1994). Cáceres, un defensor del nuevo estilo arquitectónico de la ciudad, justificaba en 1987:

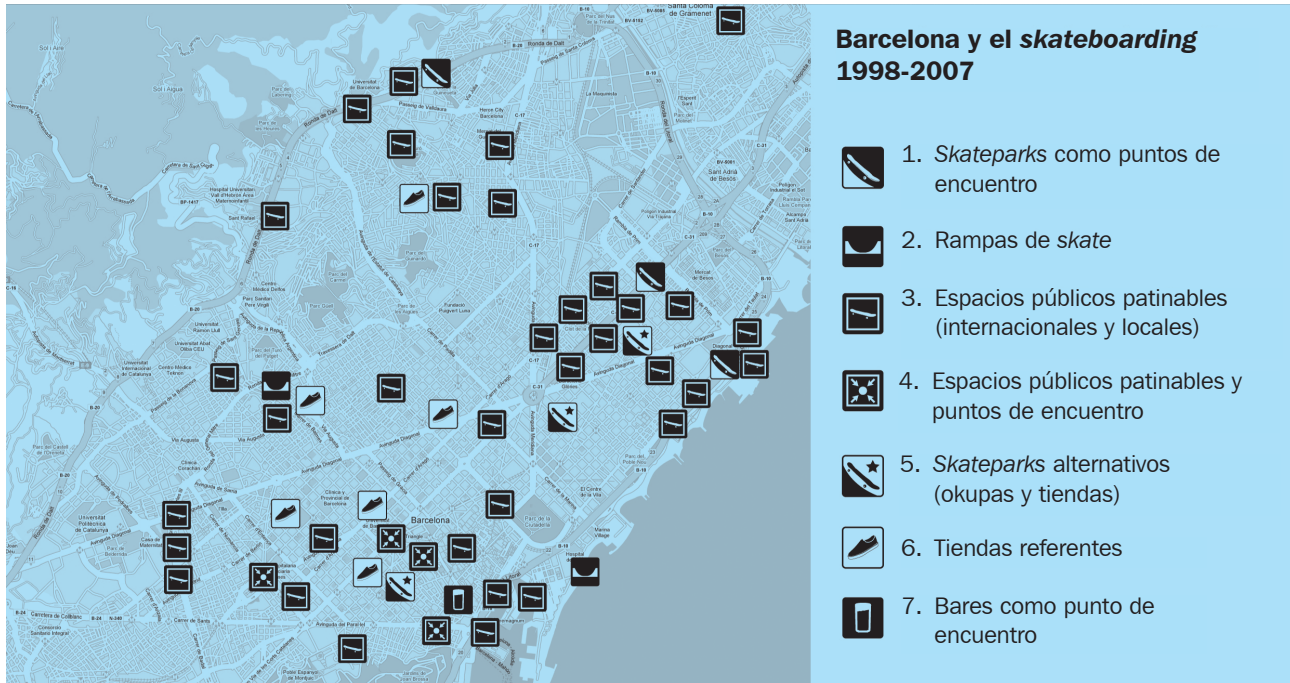
“El vacío facilita que un buzón o un fanal lleguen a ser objetos de recreación. Este laconismo expresivo debería impregnar el diseño de los elementos urbanos. Esta actitud ayuda al protagonismo del espacio, aligerándolo de la tensión que provoca la cantidad e intensidad de los elementos que se colocan” (Cáceres, 1987).

Al margen de esta controversia, la innovación formal que representaron “las plazas duras” fue configurando, inesperadamente, espacios favorables para la conversión de usos y significados que cultivaron los *skaters* a lo largo de la década de los 90 en toda Barcelona: rampas y transiciones perfectas, grandes saltos o *gaps*, barandillas o *handrails*, *slides*, cajones y pirámides, es decir, auténticos *skateplazas* de gran calidad. Musta, un *skater* habitual del centro de Barcelona, se explica hablando sobre la calidad y las ventajas de la plaza dels Àngels para la práctica del *streetstyle*:

“El material es increíble. Te caes y no pasa nada. Además, desde aquí puedes ir patinando a muchos sitios, es por lo que me gusta patinar aquí” (Musta, *skater* del centro de Barcelona).

El contacto y el intercambio de información con redes sociales del extranjero, a través del viaje o de internet, la comercialización, más allá del mercado nacional, de vídeos y revistas con imágenes de *skateboarding* grabadas en espacios de Barcelona y sus alrededores, y muy especialmente, la tolerancia administrativa⁷ de la cual se disfrutaba en comparación con otras ciudades

⁷ Hasta el 2006, la ciudad tenía unas ordenanzas sobre el uso del espacio público que permitían la práctica del monopatín siempre y cuando no hubiera aglomeraciones de peatones. Y en tal caso las autoridades, normalmente aconsejaban abandonar la zona hasta que no hubiera tanta gente, sin la necesidad de sancionar o requisar el material. (Butlletí Oficial de la Província de Barcelona, 1999, n.º 13, p. 41).



En el mapa se observa la proliferación de espacios públicos con un diseño favorable para la práctica del streetstyle. La mayoría de los cuales han sido construidos durante los últimos 20 años. (Elaboración: Xavi Camino y Marcus Willcocks)

del mundo, favorecieron el reconocimiento internacional de Barcelona como lugar idóneo para el *streetstyle*. Y a finales de los 90, muchos espacios de la ciudad comenzaron a recibir una importante afluencia de *skaters* de todas partes del mundo. Esta afluencia, ha provocado también, en los últimos años, un rechazo por parte de muchos *skaters* del área regional, los cuales suelen utilizar zonas más alejadas del centro o menos conocidas, así como *skateparks* de otras poblaciones cercanas. De manera que muchos de estos espacios del centro de la ciudad se han convertido en puntos de encuentro para muchos *skaters* turistas y extranjeros o procedentes de otras ciudades españolas que residen en Barcelona por temporadas.

Entre los lugares más significativos podemos citar: la plaza dels Països Catalans, la plaza dels Àngels, la plaza de la Universitat o los jardines de Les Tres Xemeneies, el Moll de la Fusta, el paseo del Word Trade Center, el paseo de la Barceloneta, la plaza de la Catedral y un largo etc.

Cuando la ciudad es un skateplaza, ¿qué sucede con los skateparks?

A principios del 2000, influenciados por el mercado norteamericano se produjo un retorno a las tendencias prácticas y estéticas de los 70 y 80, dando lugar a lo

que se ha acabado llamando la *old school* –el *vertical* y la *pool*–, frente al dominio que representaba el *streetstyle* o la *new school*. Así, cuando el espacio público de la ciudad de Barcelona se había convertido en un *skateplaza*, los *skateparks* construidos en los 90, muchos de ellos en una fase avanzada de deterioro, empezaron a ser reapropiados “desde abajo” por sus usuarios habituales, muchos de los cuales formaban parte de la generación de los 90. Entonces, ellos mismos se encargaron de las reparaciones, del mantenimiento y de la ampliación del espacio, incluso con la integración de nuevos elementos para practicar las distintas disciplinas (*streetstyle*, *vertical*, *pool*).

Un ejemplo paradigmático es el de los *skaters* de la Guineueta y los miembros de la Asociación de Skate Deslizamientos Eróticos Húmedos (DEH). Éstos se ocuparon del mantenimiento, en numerosas ocasiones, cuando el distrito no respondía a sus demandas y, poco a poco, fueron innovando con la instalación de nuevos elementos patinables (barandillas, cajones). Y en el 2003 realizaron una ampliación de la *pool* –con el consentimiento informal del distrito, dado que no llegaba nunca el permiso de obras–, con el dinero que habían recaudado de fiestas y conciertos de *rock punk* y *hardcore* que solían organizar allí mismo, como una referencia de la *old school*.



La plaza dels Àngels, frente el museo del MACBA, ofrece interesantes elementos urbanos para la práctica del streetstyle, reconocidos internacionalmente. (Foto: Xavi Camino)

Otro caso es el de los *skaters* del *skatepark* de la Mar Bella que, aunque no llegaron a constituir una organización formal como la de DEH, también se encargaron en muchas ocasiones de las reparaciones y el mantenimiento del espacio, y en el 2002, incluso realizaron una elevación de las rampas. En los últimos años, nuevos usuarios habituales, los practicantes de *BMX vertical*, se encargaron de ampliar las rampas con un cajón en la parte superior.

El crecimiento de este mercado y su demanda ha motivado, en los últimos años, que muchos ayuntamientos de poblaciones cercanas de Barcelona encargaran a empresas constituidas por *skaters* que construyeran *skateparks* de gran calidad. El pool de Sitges, el de Premià de Dalt, el de Castelldefels, el de Gavá, el *skatepark* de Badalona, el del Prat del Llobregat, el de Sant Boi, el de Sant Feliu del Llobregat, el de Castellar del Vallés, el de Malgrat de Mar o el de la Ametlla del Vallés se han construido en los últimos 5 años.

Sin embargo, aunque ha habido diversos proyectos sobre la mesa,⁸ no se ha construido ningún *skatepark* en Barcelona desde 1992. No obstante, esto no ha impedido

que algunos *skaters* desarrollaran sus propios proyectos. Los *skateparks* de las naves industriales okupadas de La Makabra o de la TDN representan iniciativas independientes que han acabado cubriendo las demandas de las redes sociales del *skateboarding* en Barcelona. Otro ejemplo interesante es el de la Asociación Cultural de Amigos del Skate, la cual instaló una rampa en la trastienda de ropa y material técnico llamada *Skateboarding Hey Ho, Let's Go*, y que se ha convertido, en menos de un año, en un referente punto de encuentro del centro de Barcelona, tanto para *skaters* residentes como para turistas.

A partir de Enero del 2006 unas nuevas Ordenanzas Municipales para “fomentar y garantizar la convivencia ciudadana en el espacio público de Barcelona”, como decíamos en la introducción, han incluido la práctica del *skateboarding* como un mal uso del mobiliario urbano que debe ser sancionado cuando las autoridades así lo crean conveniente. Así que, aunque en determinados lugares y momentos se tolera la práctica, periódicamente, la policía realiza redadas en los espacios donde hay mayor afluencia de *skaters*, requisando material e imponiendo multas de hasta 750 euros cuando son consideradas fracciones leves y pudiendo ser incrementadas hasta 1500 euros en el caso de considerarse graves.

La ciudad como escenario dialéctico de la sociedad y mecanismos para integrar el *skateboarding*

Entonces, y a modo de conclusión, la dialéctica que introduce la práctica del *skateboarding* en la producción del espacio de la ciudad, nos remite, una vez más, a Léfebvre, cuando dice que la ciudad como escenario es “el lugar donde se manifiestan siempre las contradicciones de la sociedad considerada” (1976, p. 66), en este caso entre las prácticas espaciales de los *skaters* y las planificaciones urbanísticas del gobierno de la ciudad, entre la cultura *skater* y la cultura adulta dominante, entre lo que podríamos interpretar como innovaciones culturales y los valores tradicionales hegemónicos. Por eso, la producción del espacio de la ciudad, se debe entender, finalmente, como producto de esa dialéctica, conflictiva,

⁸ En 2003 en un proyecto, elaborado por el despacho de arquitectos de Beth Galí con la colaboración de la empresa de rampas *Spoko*, se destinaba “el Sol del Mígdia”, en Montjuïc, para la construcción de un gran parque en el que se incluían instalaciones para la práctica del *skateboarding*, la escalada deportiva y el piragüismo (Cols, 2003). La magnitud del proyecto hizo inviable llevarlo a cabo. Más tarde, *Spoko* presentó al Distrito de Sant Martí un proyecto que planteaba la mejora y ampliación de las instalaciones del *skatepark* de la Mar Bella, pero no llegó a materializarse. En el 2006 hubo otro proyecto, nuevamente diseñado por *Spoko* para el Institut Barcelona Esports del Ayuntamiento de Barcelona, en el que se destinaba otro espacio de la montaña de Montjuïc para la construcción de unas instalaciones reglamentarias (*Half Pipe*) para poder organizar eventos internacionales, pero tampoco se llevó a cabo por falta de inversores.

entre los intereses de “los de arriba” y las apropiaciones imprevistas de “los de abajo”. Y entonces, cabe esperar ¿qué márgenes de apropiación va a integrar, tolerar o excluir el poder?

En el caso que nos ocupa muchas ciudades han optado por la exclusión mediante la persecución sistemática hasta convertir la práctica del *skateboarding* en un delito. La tolerancia ha caracterizado la posición del Ayuntamiento de Barcelona hasta que en el 2006 se incluyó el *skateboarding* como un presunto mal uso del espacio público. Desde entonces, se mantiene una tolerancia intermitente, que suele depender de la masificación, los desperfectos y de las quejas de algunos vecinos. Pero las sanciones suelen transmitir represión y no negociación para la convivencia; para ello hay que reconocer antes a las dos partes implicadas. Y si se opta por el reconocimiento, ¿por qué no aprovechar entonces las sinergias positivas que pueden desencadenar su promoción?

Ante una aplicación estricta de la Ordenanza, una opción de integración consistiría en crear espacios segregados adecuados para esta práctica y sus sociabilidades, los *skateparks*. Una opción que ha proliferado en muchas poblaciones de los alrededores de la ciudad de Barcelona, con el agravante de que eso implica que se prohíba fuera de estas instalaciones, convirtiéndolas, así, en auténticas “reservas” de *skaters*. Otra forma de integración podría ser la de añadir esta práctica a la producción del espacio, permitiéndola en determinados espacios públicos ya emblemáticos e incluso potenciándola mejorando el deslizamiento en determinados elementos urbanos de los espacios escogidos –por ejemplo, acoplado refuerzos de metal sobre los ángulos susceptibles de deslizamiento, de manera que, al mismo tiempo, sirvan para proteger la durabilidad del elemento urbano.

Y otra manera de integración o, en todo caso, una acción complementaria de las anteriores, pasaría por desplegar una campaña de naturalización o domesticación de la imagen, algo que algunos técnicos del Ayuntamiento ya consideran. En este sentido, se trataría de promover la práctica como una disciplina deportiva, potenciando las entidades del sector, la construcción de unas instalaciones reglamentarias que permitieran la organización de campeonatos internacionales, etc., de manera que la vinculación de la imagen *skater* con la idea de subversión quedara eclipsada por la de disciplina deportiva. Esto podría conllevar una cierta aceptación general de la presencia de *skaters* en la calle, que naturalizara las negociaciones y acuerdos informales con otros usuarios.

Bibliografía

- Ajuntament de Barcelona (2005). Medidas para fomentar y garantizar la convivencia ciudadana en el espacio público de Barcelona”. En *Ordenanzas Municipales de Barcelona*. Ajuntament de Barcelona.
- Bell, D. (2004). *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Madrid: Alianza Universidad.
- Borden, I. (2003). *Skateboarding, space and the city*. Oxford: Berg.
- Butlletí Oficial de la Provincia de Barcelona (1999). *Ordenanzas sobre circulación de peatones y vehículos y sobre uso de las vías y los espacios públicos*. Núm. 13/p. 41, Artículo 7 y 9. [15/01/1999].
- Cáceres, R. (1987). El disseny en l'espai públic. *Espacios públicos*. Ajuntament de Barcelona.
- Capel, H. (2005). *El Modelo Barcelona: un examen crítico*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Castaño, P. (2005). “Son prou dures, les places dures?” [en línea], 1/12/2005 http://www.bdebarna.net/v1/mapa.php?mapa_id=125&historia=753 [Consulta: 12/05/2007].
- Cols, C. (2003). Montjuïc proposa reservar el Sot del Migdia a skaters i escaladors, *El Periódico* (27/10/2003).
- Delgado, M. (2000). Memorias urbanas, *El País* (3/02/2000).
- (2005). *Elogi del vianant. Del model Barcelona a la Barcelona real*. Barcelona: 1984 edicions.
- (2007). *Sociedades movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles*. Barcelona: Anagrama.
- Díaz, M. (1990). Locuras adolescentes. *La Revista de La Vanguardia* (19/12/1990).
- Esteban, J. (1999). *El projecte urbanístic. Valorar la perifèria i recuperar el centre*. Barcelona: Aula Barcelona, col. Model Barcelona, Quaderns de gestió, nº 2.
- Fontova, R. (2002). El Macba limitará la pista de los skaters para evitar accidentes. *El Periódico* (5/10/2002).
- Frodin, M. y Messmann, F. (1990). *Skateboard*. Barcelona: Noray.
- Harvey, D. (1998). *La condición de posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Hebdiche, D. (2004). *Subcultura. El significado del estilo*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Léfèbvre, H. (1978). *El derecho a la ciudad*. Barcelona: Editorial Península.
- (1976). *Espacio y política*. Barcelona: Editorial Península.
- (1974). *La production de l'espace*. París: Éditions Anthropos.
- Mao, F. y Fennetaux, M. (2004). *Skate. Un estil de vida*. París: Fitway.
- Moix, L. (1994). *La ciudad de los arquitectos*. Barcelona: Anagrama.
- Mortimer, S. (2004). *Tony Hawk. Ocupación: skateboarder*. Barcelona: Reservoir Books Mondadori.
- Puntí, J. (2003). La Meca del monopatín. *El País*, (19/06/2003).
- Ribas, A. (1990). La práctica del skateing avanza sin plenas garantías de seguridad. *El Periódico* (27/05/1990).
- Van Doren, M. y Pramann, U. (1992). *Fascinación skateboarding*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Wolf, T. (1997). *La banda de la casa de la bomba y otras crónicas de la era pop*. Barcelona: Anagrama.

Audiovisuales y revistas

- Peralta, S. (2001). *Dogtown and Z Boys*. Los Angeles (USA): Vans of the Wall productions.
- Streets of Barcelona* (2005). United States of America: Satva Leung productions. Built Worldwide incorporation, GLOBE everywhere.
- Kingpin Skateboarding europa* (01) (Diciembre/Enero 2002-03) U.K.: edición francesa.
- Sg. Surf, senow, skate girl*, vol. 08 (07) (Octubre 2005) Los Angeles (U.S.)
- TRES60* (06) (Setembre-October 1991) Santurtzi (Vizcaya).